DES CASSE-TÊTE À RÉSOUDRE

Jeux de logique pour ados

105 énigmes pour muscler son cerveau : vérité ou mensonge, plans de table, balances, codes secrets et plus encore, de facile à difficile, avec coups de pouce et solutions



Claire Dubois

Sample pages

Jeux de logique pour ados

105 énigmes pour muscler son cerveau : vérité ou mensonge, plans de table, balances, codes secrets et plus encore, de facile à difficile, avec coups de pouce et solutions

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche documentaire ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite de l'éditeur, à l'exception de courtes citations dans une critique. Les pages de jeux peuvent être photocopiées pour votre usage personnel.

Les 105 jeux de ce livre sont originaux. Chacun a été vérifié par ordinateur : il a une seule solution, chaque indice est nécessaire, et il se résout par le seul raisonnement, sans deviner.

Tous les noms, lieux et situations des jeux sont inventés. Toute ressemblance avec des personnes réelles serait une coïncidence.

Première édition, 2026

Sommaire

Comment utiliser ce livre **4**

Les jeux **5**

Un exemple pas à pas **7**

Jeux faciles **9**
Jeux 1 à 35

Jeux de niveau moyen **29**
Jeux 36 à 70

Jeux difficiles **53**
Jeux 71 à 105

Coups de pouce **74**

Solutions pas à pas **77**

Sample pages

Comment utiliser ce livre

Ce livre contient 105 jeux de logique de 7 types différents. Chacun est une petite histoire avec quelques indices et une seule solution. Inutile de deviner, inutile d'avoir des connaissances particulières : chaque solution s'obtient en raisonnant soigneusement à partir des seuls indices.

Les jeux deviennent plus difficiles au fil des pages. Chacun indique son niveau par des étoiles dans le coin supérieur.

★☆☆ **Facile**	Des mises en jambe qui découlent directement des indices.
★★☆ **Moyen**	Plus d'indices, et quelques étapes à combiner.
★★★ **Difficile**	Des grilles plus grandes. Certaines demandent de tester une idée.

- ✓ Prendre un crayon et écrire directement dans le dessin sous chaque jeu, au fur et à mesure.
- ✓ Bloqué ? Les coups de pouce commencent page 74. Chacun indique une bonne première étape sans dévoiler la solution.
- ✓ Les solutions commencent page 77. Chacune est accompagnée d'une courte explication pas à pas, pour voir exactement comment y arriver.
- ✓ Lire chaque indice exactement tel qu'il est écrit. « Devant » n'est pas « juste devant », et « à côté de » veut dire juste à côté.

Sample pages

Les jeux



Vérité ou mensonge

Chaque insulaire dit toujours la vérité ou ment toujours. Chaque phrase a été prononcée par la personne nommée. Il faut trouver de quelle sorte est chaque insulaire.

Astuce : Supposer que quelqu'un dit la vérité et suivre ce que cela implique. Si l'on arrive à une phrase qui ne peut être ni vraie ni fausse, la supposition était fausse.



Plans de table

Chaque personne occupe une place différente. Sur un rang, les places sont numérotées de gauche à droite : « à gauche de » veut donc dire un numéro plus petit. Autour d'une table, les places sont numérotées dans le sens des aiguilles d'une montre, et la dernière place est à côté de la place 1. « À côté de » veut dire sur la place juste à côté.

Astuce : Écrire les noms sur les places du dessin au fur et à mesure, et noter les possibilités au crayon.



Balances

Chaque balance est en équilibre : les deux plateaux pèsent autant l'un que l'autre. Les formes identiques pèsent toujours le même poids, et un bloc marqué d'un nombre pèse exactement ce nombre. Il faut trouver le poids de chaque forme.

Astuce : Chercher une balance où il ne reste qu'un seul type de forme inconnu. Ou comparer deux balances et retirer ce qu'elles ont en commun.



Classements

Chaque personne a une place différente, sans ex aequo. « Devant », « mieux classé » ou « plus grand que » ne veut pas dire juste à côté. « Une place devant », si.

Astuce : Dessiner les places comme une échelle et faire monter ou descendre les noms jusqu'à ce que tous les indices conviennent.



Nombres secrets

Tous les indices sont vrais. Un seul nombre de l'intervalle respecte tous les indices. Le chiffre des unités est le dernier chiffre, celui des dizaines est juste avant.

Astuce : Commencer par l'indice qui laisse le moins de nombres, les écrire tous, puis les barrer indice par indice.



Emplois du temps

Chaque personne a un jour ou un horaire différent, et une activité différente. « Le lendemain » veut dire le jour juste après. « Plus tôt dans la semaine » veut dire n'importe quel jour avant.

Astuce : Utiliser le tableau sous le jeu : y inscrire ce qui est sûr, et noter le reste au crayon.

Sample pages



Code secret

Le code a trois chiffres différents. Chaque essai indique combien de ses chiffres sont dans le code, et s'ils sont à la même place que dans le code.

Astuce : Commencer par un essai où rien n'est juste, et barrer ces chiffres partout.

Sample pages

Un exemple pas à pas

Voici un jeu semblable à ceux de ce livre, et la façon de le résoudre. Chaque solution à la fin du livre est expliquée de la même manière.

Ex.  **VÉRITÉ OU MENSONGE**
Journée à la plage

★☆☆
FACILE

Sur l'île de la Vérité et du Mensonge vivent deux sortes d'habitants : ceux qui disent toujours la vérité et ceux qui mentent toujours. Sur la plage, on rencontre Chloé, Jules et Simon.

C **Chloé dit :** « Au moins l'un des deux, Jules ou Simon, ment. »

J **Jules dit :** « Chloé et moi sommes de la même sorte. »

S **Simon dit :** « Jules dit la vérité. »

▶ **Qui dit la vérité, et qui ment ?**

Comment le résoudre

1. Que Jules dise la vérité ou mente, son affirmation « Chloé et moi sommes de la même sorte » signifie que Chloé dit la vérité.
2. Supposons que Jules dise la vérité. Alors Simon ment, mais l'affirmation de Simon devient impossible. Donc Jules ment.
3. L'affirmation de Simon, « Jules dit la vérité », est fausse : Simon ment donc.

Solution : Chloé dit la vérité ; Jules et Simon mentent.

Sample pages

FACILE

★☆☆

Jeux 1 à 35

Des mises en jambe qui découlent directement des indices.



Sample pages

1 VÉRITÉ OU MENSONGE

Histoires au coin du feu

★☆☆ FACILE

Sur l'île de la Vérité et du Mensonge vivent deux sortes d'habitants : ceux qui disent toujours la vérité et ceux qui mentent toujours. Autour d'un feu de camp, on rencontre Bérénice, Clément, Damien et Valentine.

C **Clément dit :** « Bérénice et moi disons tous les deux la vérité. »

D **Damien dit :** « Clément et moi mentons tous les deux. »

V **Valentine dit :** « Bérénice ment. »

▸ Qui dit la vérité, et qui ment ?

Entourer V pour la vérité ou M pour le mensonge.

Bérénice	Clément	Damien	Valentine
V M	V M	V M	V M

2 PLANS DE TABLE

Le car scolaire

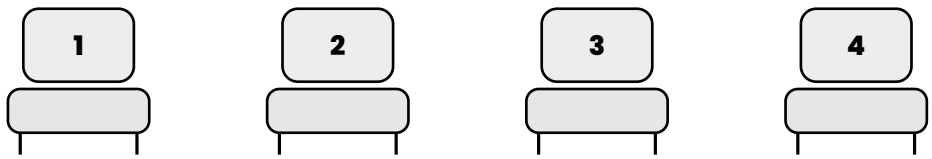
★☆☆ FACILE

Quatre amis sont assis sur un rang de quatre sièges dans le car scolaire. Ce sont Chloé, Damien, Jade et Léa.

Les places sont numérotées de 1 à 4, de gauche à droite, comme sur le dessin.

1. Jade occupe la place 2.
2. Il y a exactement une place entre Damien et Léa.
3. Léa est juste à droite de Jade.

▸ Qui occupe chaque place ?



gauche droite

Notes

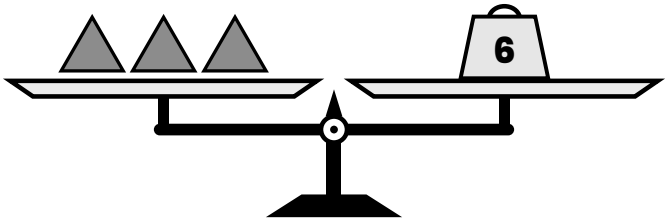
Sample pages

3 BALANCES
Les balances du marché

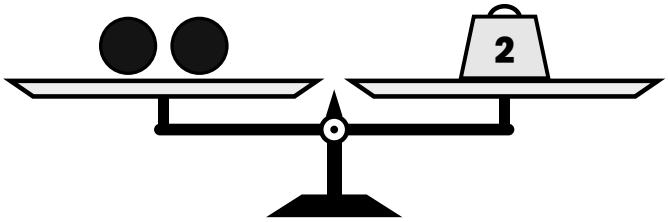
★☆☆ FACILE

Toutes les balances ci-dessous sont parfaitement équilibrées. Les formes identiques pèsent toujours le même poids, et un bloc marqué d'un nombre pèse exactement ce nombre.

Balance 1



Balance 2



▸ **Combien pèse chaque forme ?**

● = _____ ▲ = _____

_____

4 CLASSEMENTS
La compétition de natation

★☆☆ FACILE

Quatre nageurs ont fait la course sur deux longueurs de bassin. Il n'y a pas eu d'ex aequo. Ce sont Baptiste, Manon, Noah et Théo.

1. Exactement deux personnes ont terminé entre Manon et Noah.
2. Baptiste a terminé une place devant Noah.

▸ **Dans quel ordre ont-ils terminé ?**

1er	2e	3e	4e

Notes

Sample pages

5 NOMBRES SECRETS

La page mystère

★☆☆ FACILE

La professeure a caché un mot dans un livre de la classe. La page porte un numéro à deux chiffres. Les indices permettent de le trouver.

1. Il est plus grand que 20.
2. La somme de ses chiffres est 4.
3. Ses deux chiffres sont impairs.

▸ Quel est ce nombre ?

Barrer les nombres au fur et à mesure :

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Réponse

6 EMPLOIS DU TEMPS

Les cours de musique

★☆☆ FACILE

Quatre élèves ont cours de musique le samedi, un par heure de 9 h à 12 h. Ce sont Gaëlle, Jade, Tessa et Victor.

Chaque personne joue d'un instrument différent : violon, flûte, trompette et guitare.

1. Le cours de trompette n'est pas à 12 h.
2. Le cours de Jade n'est ni une heure avant ni une heure après le cours de Gaëlle.
3. Victor joue de la flûte.
4. Le cours de Gaëlle est plus tôt que le cours de Tessa.
5. Le cours de flûte est à 11 h.
6. Gaëlle joue du violon.

▸ Qui a quel cours, et à quelle heure ?

	9 h	10 h	11 h	12 h
Nom				
Cours				

Sample pages

7 CODE SECRET

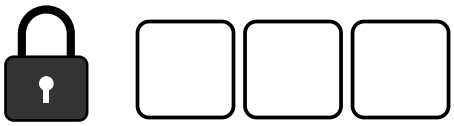
Le cadenas du casier

★☆☆ FACILE

Le cadenas du casier a un code à trois chiffres. Les trois chiffres sont tous différents. Voici quelques essais, et ce que chacun avait de juste.

7 2 4	Un chiffre est juste et bien placé.
0 5 8	Un chiffre est juste mais mal placé.
3 5 1	Un chiffre est juste et bien placé.
2 4 0	Rien n'est juste.

▸ **Quel est le code ?**



8 VÉRITÉ OU MENSONGE

Histoires au coin du feu

★☆☆ FACILE

Sur l'île de la Vérité et du Mensonge vivent deux sortes d'habitants : ceux qui disent toujours la vérité et ceux qui mentent toujours. Autour d'un feu de camp, on rencontre Bérénice, Chloé, Lucas et Nina.

B **Bérénice dit :** « Lucas ment. »

C **Chloé dit :** « Lucas ment. »

L **Lucas dit :** « Bérénice et moi sommes de sortes différentes. »

N **Nina dit :** « Lucas dit la vérité. »

▸ **Qui dit la vérité, et qui ment ?**

Entourer V pour la vérité ou M pour le mensonge.

Bérénice	Chloé	Lucas	Nina
V M	V M	V M	V M

Notes

Sample pages