

CAHIERS D'ÉNIGMES

Collection dirigée par Jean-Luc Caron

Résoudre des énigmes de logique

Sandra Lebrun

Illustrations de Grégoire Mabire



RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

SOMMAIRE

Mode d'emploi	4
---------------	---

À LA RENCONTRE DES EXTRATERRESTRES

1. Soucoupes volantes	6
2. Le bon poids	7
3. La carte du ciel	8
4. Comment t'appelles-tu ?	9
5. Transformation	10
6. L'intrus	11
7. Sudoku étoilé	12

*Mystère résolu :
le système solaire*

13

LES SECRETS DU CHÂTEAU HANTÉ

8. Le bon plan	14
9. Message secret	15
10. Les gardiens des oubliettes	16
11. Tableaux de famille	17
12. Sir Mac Mic	18
13. Les coffres du grenier	19
14. Les marches du château	20

*Mystère résolu :
le trésor de Sir Mac Mic*

21

À LA DÉCOUVERTE DES LÉGENDES D'ATHÈNES

15. La muse	22
16. Le titan	23
17. Le cyclope	24
18. Zeus	25
19. Les centaures	26

*Mystère résolu :
le vrai Hercule*

27

VOYAGE AU PAYS DES MAGICIENS

20. Houx des bois	28
21. Engrenage	29
22. Perchés sur la branche	30
23. Poudre de Perlinpimpin	31
24. Mauvaise formule	32
25. Opération magique	33
26. La tête dans les étoiles	34

*Mystère résolu :
formule magique*

35

L'UNIVERS DES CRÉATURES FANTASTIQUES

27. Les cinq licornes	36
28. Le Sphinx	37
29. Pégase	38
30. Photo coupée	39
31. Puzzle de Sphinx	40
32. Le bois des licornes	41
33. Petits cailloux	42

Mystère résolu : la grotte  43

PLONGÉE DANS UN MONDE MAGIQUE

34. Sous les étoiles	44
35. Petits pois	45
36. Repas de farfadet	46
37. Accessoires de lutin	47
38. En mille morceaux !	48
39. Parterre fleuri	49
40. Dans la clairière	50

Mystère résolu : le lit de la fée Lycie  51

LES MYSTÈRES DE L'OcéAN

41. Pluie d'étoiles	52
42. Nœuds marins	53
43. Bizarre ! Bizarre !	54
44. Calamar géant	55
45. Panique à bord	56

Mystère résolu : le chant des sirènes  57

BIENVENUE CHEZ LES SORCIÈRES

46. Ingrédients magiques	58
47. Des yeux de limace	59
48. Bataille de chauve-souris	60
49. Le chat noir	61
50. Du balai !	62

Mystère résolu : la plus belle des sorcières  63



Présentation

Dans ce cahier, l'élève est invité dans un **univers fantastique** où lutins, centaures, sorcières et autres créatures extraordinaires vont lui proposer **50 énigmes de logique** : suites, devinettes, labyrinthes, sudokus, puzzles...

Les énigmes proposées dans ce cahier visent à susciter l'intérêt de l'enfant et à lui procurer d'agréables moments de recherche et de découverte.

Tout en menant des enquêtes, l'enfant va être amené à :

- se placer en position de lecteur actif ;
- aiguïser sa curiosité et son envie d'apprendre ;
- stimuler son imagination, sa réflexion et son esprit de déduction.

Pour résoudre une énigme, l'enfant peut s'appuyer sur deux ou trois **indices** qui lui permettent d'émettre ou de rejeter des hypothèses. Lorsqu'il pense avoir trouvé la réponse, il doit la reporter sur une page « **Mystère résolu** ». Une fois toutes les énigmes d'un même thème réalisées, il peut découvrir un dernier mystère et ainsi vérifier ses réponses. Pour chaque énigme, la réponse expliquée est écrite « à l'envers » en bas de page.

Conseils d'utilisation

Nous conseillons de commencer par le premier thème. Il est ensuite possible de ne pas suivre l'ordre du cahier, mais il est nécessaire de résoudre successivement toutes les énigmes qui correspondent à un thème.

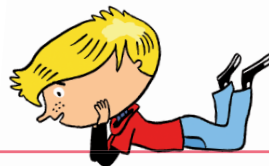
Veillez à ce que l'enfant se place **en réelle situation de recherche** pour découvrir la réponse, sans essayer de la deviner en lisant le texte en bas de page noté à l'envers.

Certains enfants aiment résoudre seuls les énigmes, d'autres préfèrent partager ce moment. Si l'enfant vous sollicite, jouez avec lui, apportez-lui une aide, au besoin aiguillez-le, mais laissez-le découvrir la réponse lui-même. Il est important que les énigmes soient considérées comme **un jeu** et non comme un exercice obligatoire à réaliser.

Voici comment fonctionne ton cahier. Regarde bien...
Puis aide-nous à résoudre les 50 énigmes !



Le **texte** et l'**illustration** posent le décor et donnent les informations utiles pour résoudre l'énigme.



Voici la page du « **Mystère résolu** ». Les réponses que tu y reportes te permettent de résoudre un dernier mystère.



La **loupe** met en valeur la question de l'énigme.

Reporte ta réponse à la page indiquée pour résoudre le mystère.

Si tu ne trouves pas la clé de l'énigme, ces **indices** te mettent sur la voie.



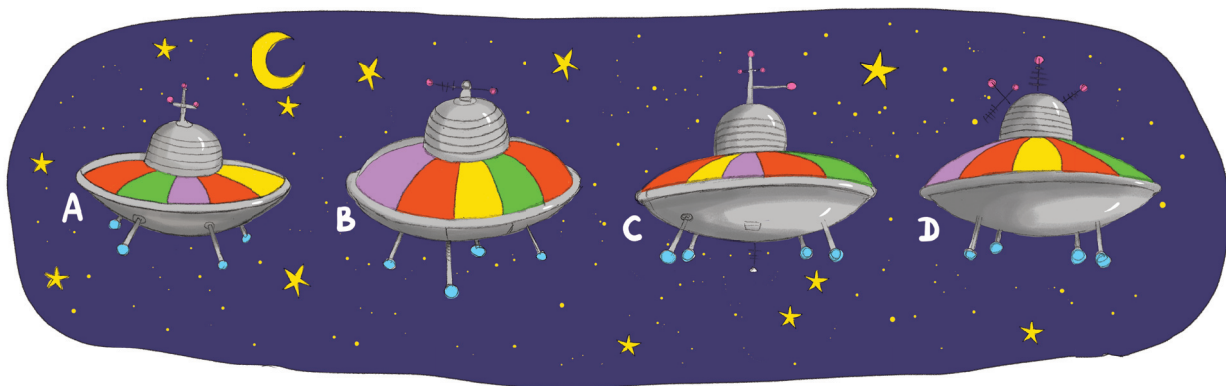
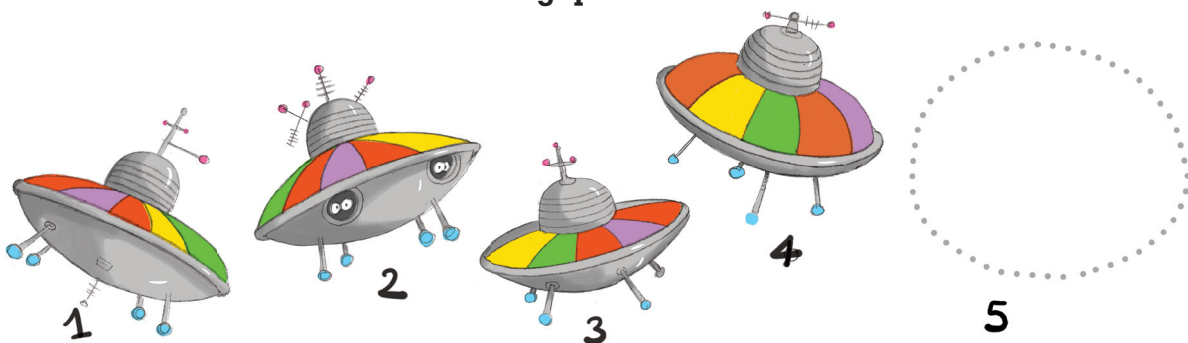
Tu peux **vérifier ta réponse** ici, en retournant ton cahier.

ÉNIGME 1

SOUCOUPES VOLANTES

Voilà des soucoupes bien ordonnées !

Observe-les et trouve la suite logique.



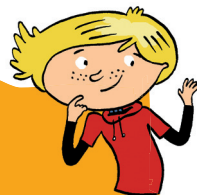
Quelle soucoupe doit se placer logiquement en 5^e position ?

La soucoupe volante _____ vient en 5^e position.

INDICES

1. Trouve le rythme des couleurs.
2. Ce n'est pas la soucoupe D.

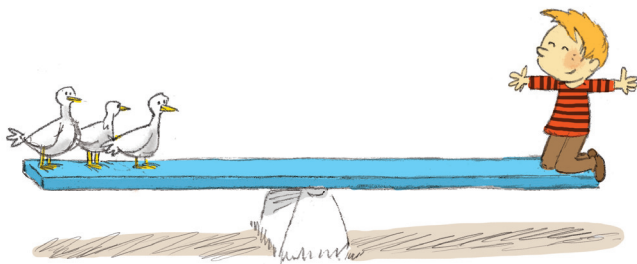
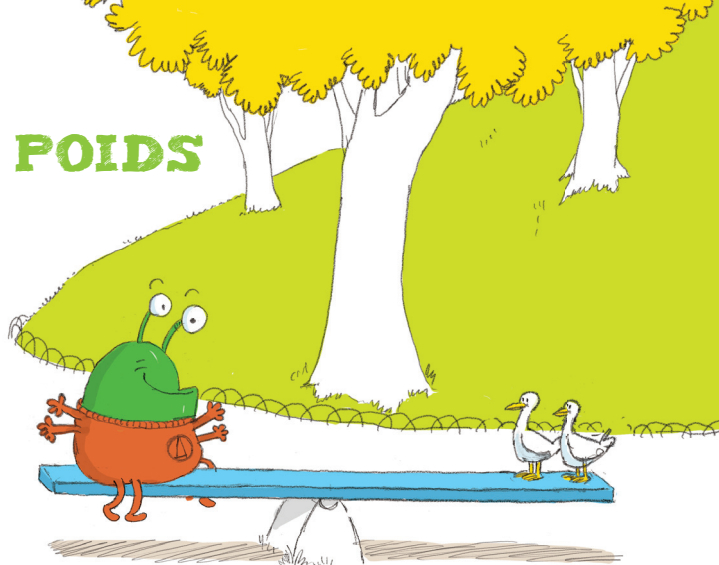
Page 13, colorie en bleu foncé les zones contenant la lettre de la 5^e soucoupe.



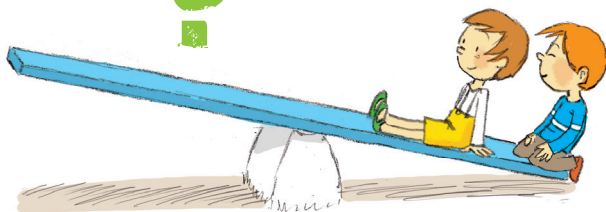
LE BON POIDS

Quand ils jouent dans le parc, les extraterrestres, les enfants et les oiseaux cherchent toujours à trouver l'équilibre sur les balançoires à bascule.

Tous les extraterrestres pèsent le même poids, de même pour les enfants et pour les oiseaux.



?



Combien d'extraterrestres doivent aller sur la place libre pour équilibrer la dernière balançoire ?

Il faut _____ extraterrestres pour équilibrer la dernière balançoire.

INDICES

1. Un oiseau pèse 5 kilos.
2. Il faut plus d'un extraterrestre.

Page 13, colorie en orange les zones contenant le nombre de ta réponse.



Réponse : Il faut 3 extraterrestres pour équilibrer la dernière balançoire.