

CAHIERS D'ÉNIGMES

Collection dirigée par Jean-Luc Caron

S'exercer à la

logique

Sandra Lebrun

Illustrations de Patrick Chenot



RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

SOMMAIRE

Mode d'emploi 4

LES HOMMES PRÉHISTORIQUES

- 1. Pierres de taille 6
- 2. Bizarre, bizarre ! 7
- 3. Mains de couleur 8
- 4. Des os et des cailloux 9
- 5. Autour du feu 10
- 6. Atelier de couture 11
- 7. Le souhait de Gros Mignon 12

*Mystère résolu :
peinture rupestre*



LES ÉGYPTIENS

- 8. Pyramide à trous 14
- 9. Tout emmêlé 15
- 10. Zizanie chez les momies 16
- 11. L'embaumeur embêté 17
- 12. Sur le Nil 18
- 13. Papyrus codé 19
- 14. De cartouche en cartouche 20

*Mystère résolu :
le fils du pharaon*



LES GRECS

- 15. Lanceur de javelot 22
- 16. Mosaïque antique 23
- 17. Course de chars 24
- 18. Le bon plan 25
- 19. Flamme olympique 26

*Mystère résolu :
un lieu célèbre*



LES GAULOIS

- 20. Boules de gui 28
- 21. Une recette équilibrée 29
- 22. Tonneau en morceaux 30
- 23. Potion magique 31
- 24. Centurion d'origine 32
- 25. Ballade en balade 33
- 26. Ça roule ! 34

*Mystère résolu :
l'objet mystérieux*



LES VIKINGS

- 27. Sur le pont 36
- 28. Fond de cale 37
- 29. À l'abordage ! 38
- 30. Oublié sur la plage 39
- 31. Un célèbre Viking 40
- 32. Collection de dragons 41
- 33. Aïe ! 42

*Mystère résolu :
de grands explorateurs*



AU TEMPS DU MOYEN ÂGE

- 34. La grande course 44
- 35. Les terres du royaume 45
- 36. Veilleur de nuit 46
- 37. Vues du château 47
- 38. Tournoi de lances 48
- 39. Des serrures en pagaille 49
- 40. Tableau de famille 50

*Mystère résolu :
le bon cheval*



EN CHINE

- 41. Dragon à terre 52
- 42. Baguettes chinoises 53
- 43. Lanternes de la nuit 54
- 44. Grande bataille 55
- 45. Dragons farceurs 56

*Mystère résolu :
une construction de taille*



LES INCAS

- 46. Pyramide à degrés 58
- 47. Combinaison secrète 59
- 48. Histoire de famille 60
- 49. Calendrier solaire 61
- 50. Le colibri des Nazcas 62

*Mystère résolu :
qu'est-ce qui se cache ?*



Présentation

Dans cet ouvrage, l'enfant va **entraîner son esprit logique** en résolvant **50 énigmes** qui s'appuient sur des suites, des puzzles, des déductions, des labyrinthes... tout en lui permettant de découvrir des « pans d'histoire » : hommes préhistoriques, civilisations antiques, peuples anciens, etc.

Ce cahier vise 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 en recherchant des informations sur des textes, des plans ou des images ;
- aiguïser sa curiosité, 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. Lorsque l'enfant pense avoir trouvé, il doit reporter sa réponse sur une page « **Mystère résolu** ». Une fois toutes les énigmes d'une même série réalisées, il peut découvrir la clé du mystère et ainsi vérifier ses réponses.

Pour chaque énigme, la réponse expliquée est écrite « à l'envers » sur le bas de page.

Conseils d'utilisation

Si vous souhaitez ne pas suivre l'ordre de l'ouvrage de façon linéaire, vous devez vous reporter au sommaire, choisir un thème et résoudre successivement toutes les énigmes qui correspondent à une page « Mystère ».

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 de 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.

ÉNIGME 23 POTION MAGIQUE

Le chef du village gaulois a été blessé au cours d'une bataille. Pour le soigner, le druide doit préparer une potion en toute hâte. Il commence à lire sa liste d'ingrédients : FEUILLE - PIERRE - TERRE - HOUX - GUI - ... Mais la page est déchirée. À ton avis, quel est le dernier ingrédient à ajouter parmi ceux qui sont disponibles sur l'étagère ?

1. BRANCHE 2. RAÏSIN 3. CRABE 4. POILS 5. BAVE 6. BOIS 7. HERBE 8. OS 9. POMME

**FEUILLE
PIERRE
TERRE
HOUX
GUI**

Quelle est logiquement le dernier ingrédient de cette recette ?
Le dernier ingrédient est celui qui porte l'étiquette numéro

1. La branche aurait pu remplacer la feuille.
2. Compte les lettres des ingrédients.

Page 35, rince le chiffre que tu as trouvé.

31

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

- **Choisis ta réponse** parmi une liste de propositions ou **écris-la**.
- **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.

DE GRANDS EXPLORATEURS

MYSTÈRE RÉSOLU
CHIFFRES 27 à 33

Les Vikings étaient réputés pour être de grands marins, mais pas seulement... Connais-tu l'autre nom qui leur était donné ?

Pour le découvrir, complète cette grille en recopiant sur la bonne ligne les mots des énigmes 27 à 33. Le mot apparaîtra verticalement, dans les cases colorées.

On appelle aussi les Vikings des _____

Réponse : Les Vikings étaient aussi renommés « pirates ».
(Dans la grille, il faut écrire : 1. Piret - 2. Piret - 3. Piret - 4. Piret - 5. Piret - 6. Piret - 7. Piret)

43

ÉNIGME
1

PIERRES DE TAILLE

Avant de partir à la chasse, Ronchon prépare ses flèches. Il taille, taille la pierre... jusqu'à obtenir une pointe de flèche.
Observe ces images et remets les étapes dans le bon ordre.



A



D



C



B



E



F

Quelles sont les étapes pour tailler cette pierre ?

Les étapes, dans l'ordre, sont : _____, _____, _____, _____, _____.

Page 13, colorie en rouge toutes les zones contenant la dernière lettre de ta réponse à l'énigme.

INDICES

1. Avant de commencer, l'homme choisit ses pierres.
2. La taille de la pierre va t'aider à ordonner les étapes.

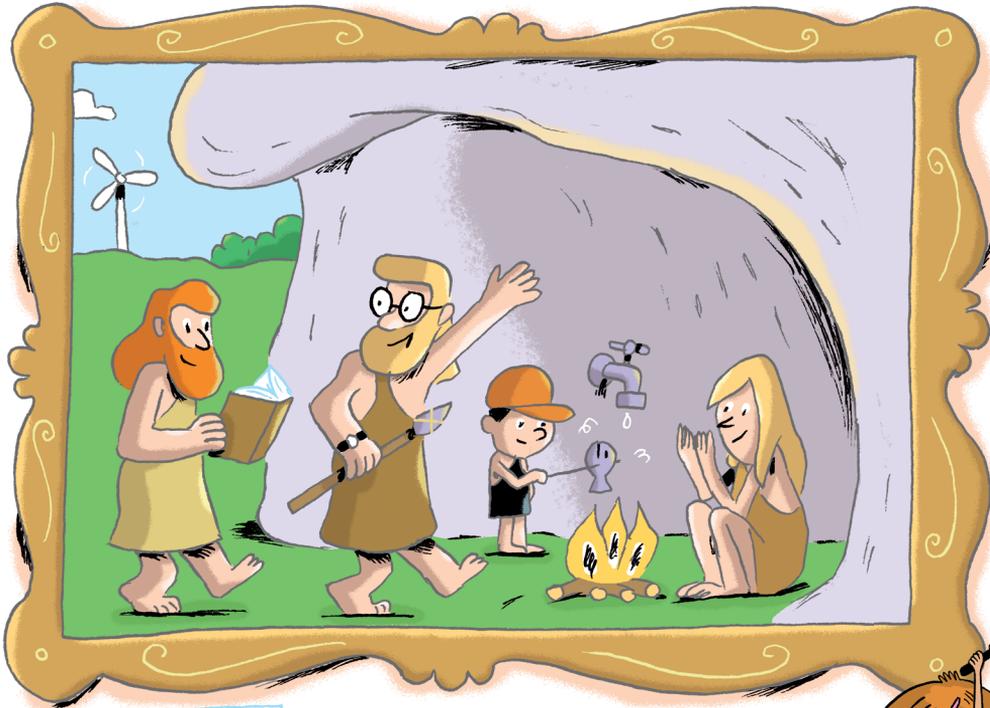


Réponse : Les étapes dans l'ordre sont F, C, A, B, D, E.
Page 13, colorie en rouge les zones contenant la lettre E.

ÉNIGME
2

BIZARRE, BIZARRE !

En reconstituant cette scène de la préhistoire, le musée a commis quelques erreurs. Ouvre l'œil et trouve ce qui n'existait pas à cette époque.



Combien d'anachronismes as-tu trouvés ?
Entoure-les dans l'image puis complète la phrase.

Il y a ____ éléments qui ne devraient pas être dans cette scène.

Page 13, colorie en vert toutes les zones contenant le chiffre de ta réponse.

INDICES

1. Un objet qui crée de l'électricité a-t-il bien sa place ici ?
2. Observe le personnage au centre : son visage porte un objet plutôt moderne...