

Présentation

Tout comme le corps, l'esprit n'est pas plus à l'abri des ravages du temps qui passe. Désormais, l'exercice quotidien n'est plus le privilège du seul corps. L'esprit a plus que jamais besoin d'être entretenu également par des exercices patients et réguliers, censés augmenter et pérenniser ses performances.

Ce petit livre de jeux de logique vous permettra de vous maintenir dans une certaine forme de jeunesse spirituelle. Grâce à la variété de jeux qui compose ce volume, il vous sera loisible de faire travailler vos méninges tout en vous distrayant.

Ce cahier de gymnastique cérébrale est axé essentiellement sur la logique. Il vous aidera par conséquent à développer votre agilité cérébrale, autrement dit votre capacité d'adaptation à des situations aussi inédites que complexes.

Signalétique

Les petites étoiles vous indiquent le degré de difficulté du jeu abordé :

- Novice ★ ☆ ☆ ☆ ☆
- Facile ★ ★ ☆ ☆ ☆
- Moyen ★ ★ ★ ☆ ☆
- Difficile ★ ★ ★ ★ ☆
- Expert ★ ★ ★ ★ ★

Nota Bene

✓ Ce petit volume se veut simple d'utilisation. Pour chaque jeu, vous aurez à choisir parmi quatre propositions, celle qui est la bonne, conformément à la consigne du jeu que vous devez lire attentivement.

✓ Il n'y a que pour le jeu intitulé *Mot caché* où vous aurez à produire la réponse par vous-même. Pour vous faciliter la compréhension de ce jeu, nous vous en livrons un exemple :

A partir des indications de progression arithmétique, vous devez trouver la bonne place de la lettre qui compose le mot caché. Le tableau se lit à l'horizontale et la réponse doit être produite dans les cases vierges en bas du tableau.

Exemple

A	K	M	+0
E	O	R	-1
K	T	I	+1

Indications de
progression
arithmétique

Solution

Le mot caché ici est **ART**

- Le **A** ne bouge pas →
- Le **R** recule d'une case →
- Le **T** progresse d'une case →

A	K	M	+0
E	O	R	-1
K	T	I	+1
A	R	T	



1) Quelle proposition convient-il de choisir pour compléter l'analogie suivante ?



est à



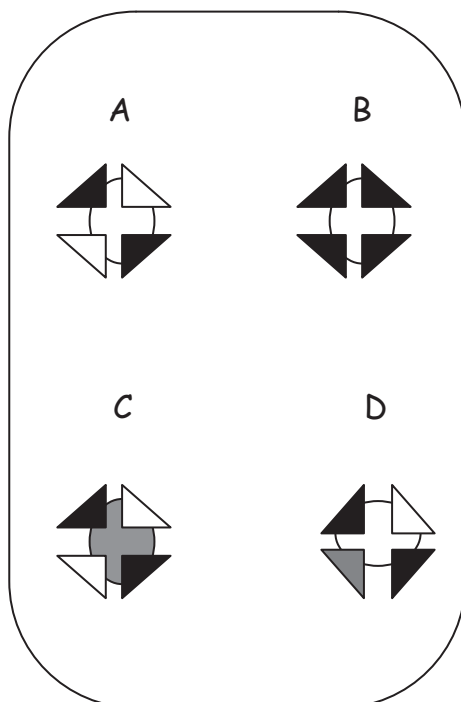
ce que



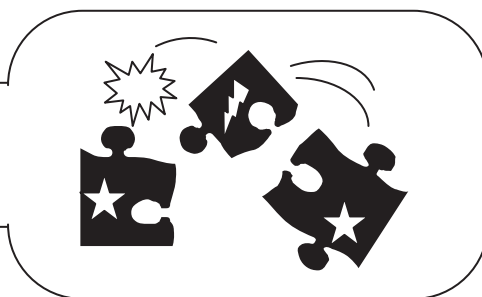
est à



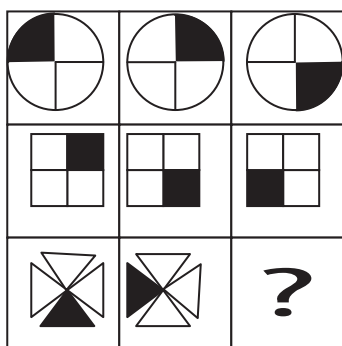
Solution page 101

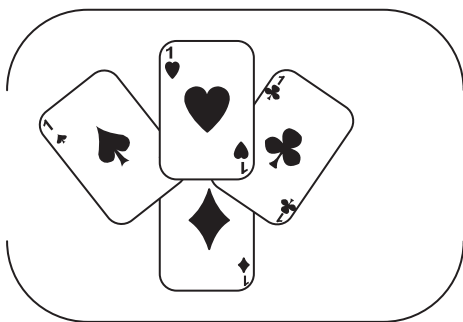


Matrice



2) Laquelle des quatre propositions doit remplacer le point d'interrogation ?



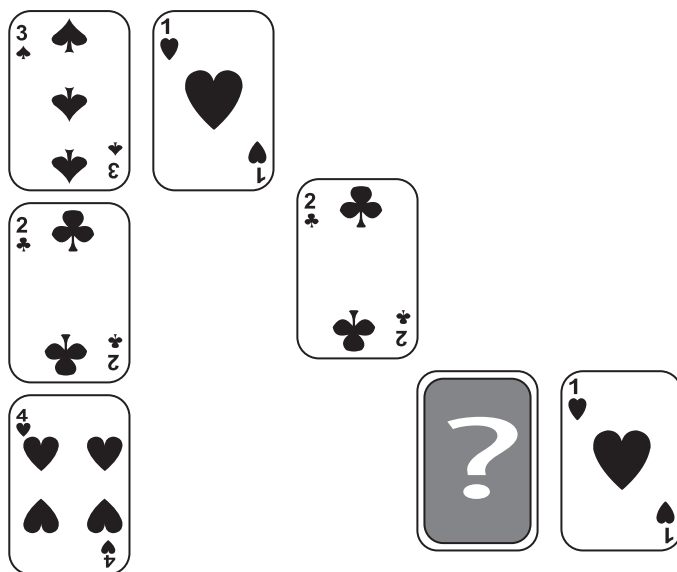


Jeu de cartes



3) Quelle est la valeur de la carte retournée ?

Nota bene : Les cartes valets, dames et rois valent respectivement 11, 12 et 13

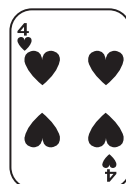
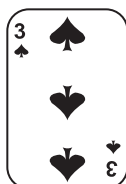


A

B

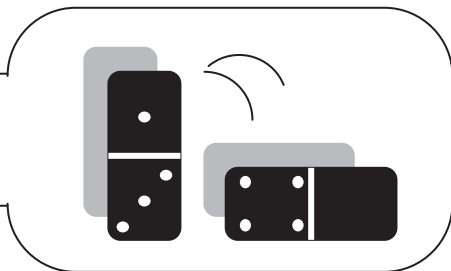
C

D

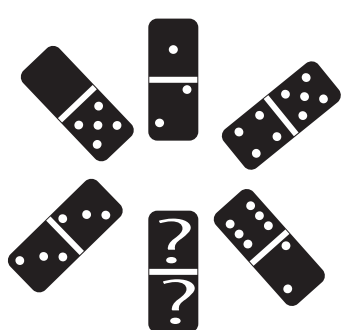


Solution page 101

Domínos



4) Parmi les quatre propositions, laquelle convient le mieux pour remplacer le domino marqué d'un point d'interrogation ?



solution page 102

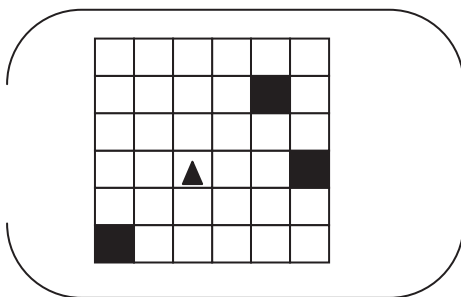
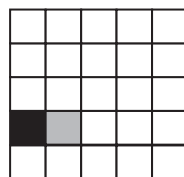
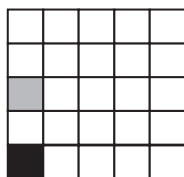
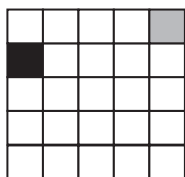


Tableau magique



5) Parmi les quatre propositions, laquelle continue la suite logique ?

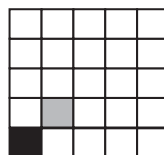
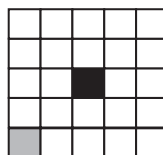
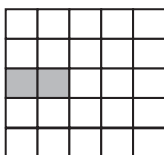
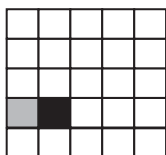


A

B

C

D

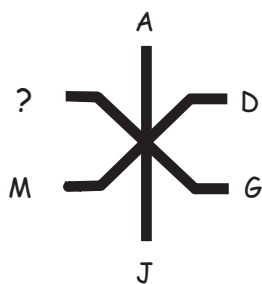


Solution page 102

Arbre magique



6) Parmi les quatre propositions, laquelle doit remplacer le point d'interrogation ?



☐ Q

☐ R

☐ P

☐ V



Solution page 102