



SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Solutions

1. Carrés de lettres

Trouvez les mots à 9 lettres.

CHAUSSURE | NAISSANCE | POURBOIRE

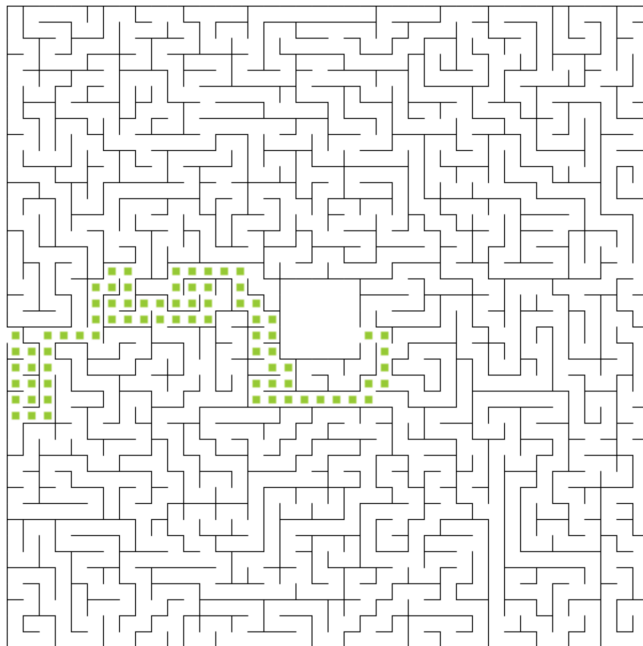
2. Cryptogramme

Le message à déchiffrer est :

*Lorsque vous arrivez au bout de votre corde, faites un nœud et accrochez-vous bien. -
Franklin D. Roosevelt*

Source : <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/> (traduction libre)

3. Par où aller ?



Source : <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/> (traduction libre)

4. Futoshiki

1	9	8	4	5	3	7	6	2
4	2	6	8	1	7	5	3	9
7	5	3	2	6	9	1	8	4
8	3	7	6	9	4	2	1	5
2	6	4	5	8	1	3	9	7
5	1	9	7	3	2	6	4	8
3	7	1	9	2	8	4	5	6
9	4	5	3	7	6	8	2	1
6	8	2	1	4	5	9	7	3

Source : <https://www.uniadmin.de/apps/sudoku/generator/>

5. Intrus

Plusieurs réponses sont possibles selon différents critères :

Critère 1 : mouvement > **b. Rester**

Marcher, *sauter* et *courir* sont des mouvements, alors que *rester* suppose l'immobilité.

Critère 2 : nombre de lettres > **a. Marcher**

Rester, *courir* et *sauter* ont 6 lettres, mais *marcher* en a 7.

Critère 3 : groupe de verbe > **d. Courir**

Marcher, *rester* et *sauter* sont des verbes du premier groupe, *courir*, du troisième.

Quels sont les autres critères qui attirent votre attention ?

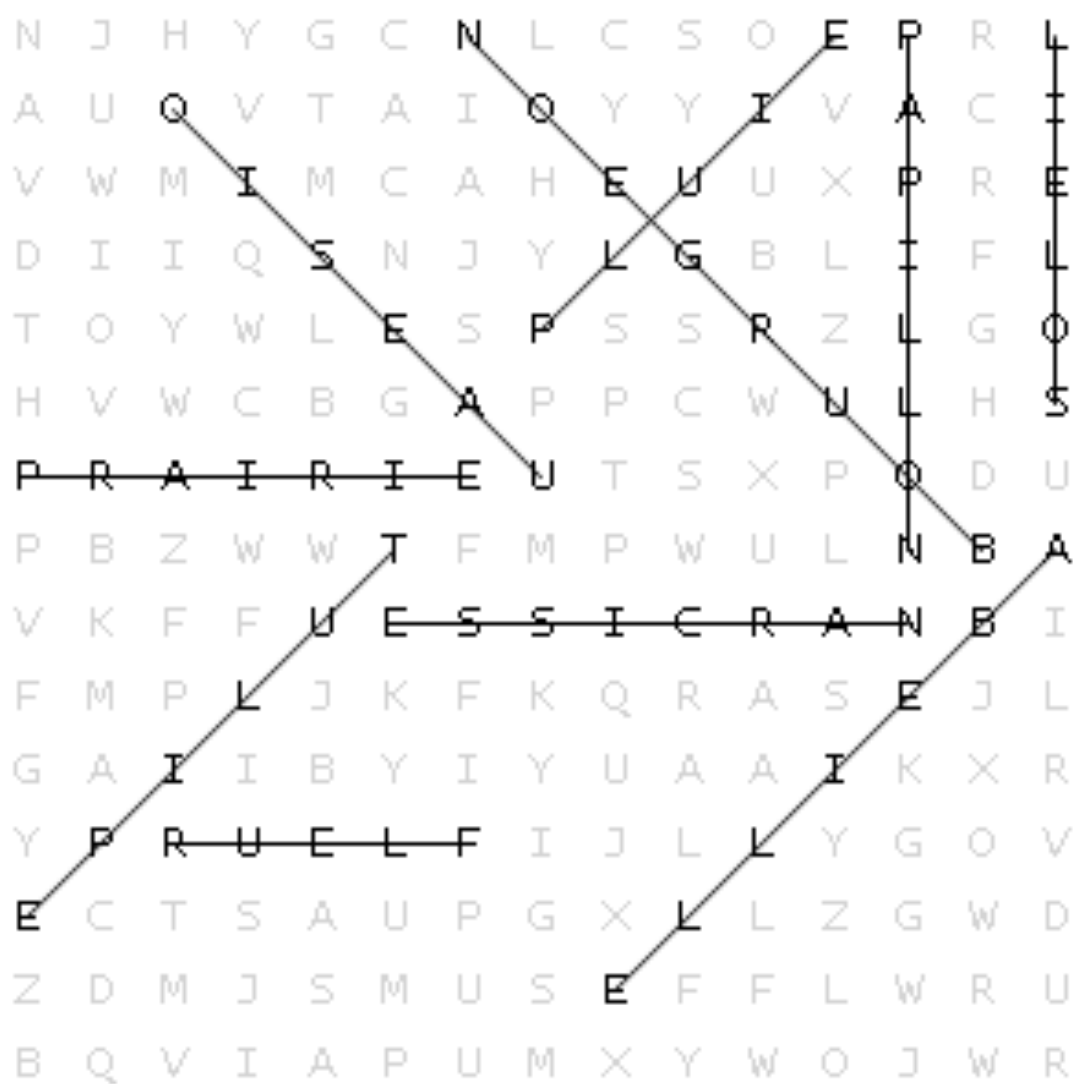
Source : Pöhls, Volker : *Denksport : für Besserwisser*, 2008, éditions AOL, p. 41 (adapté librement).



SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

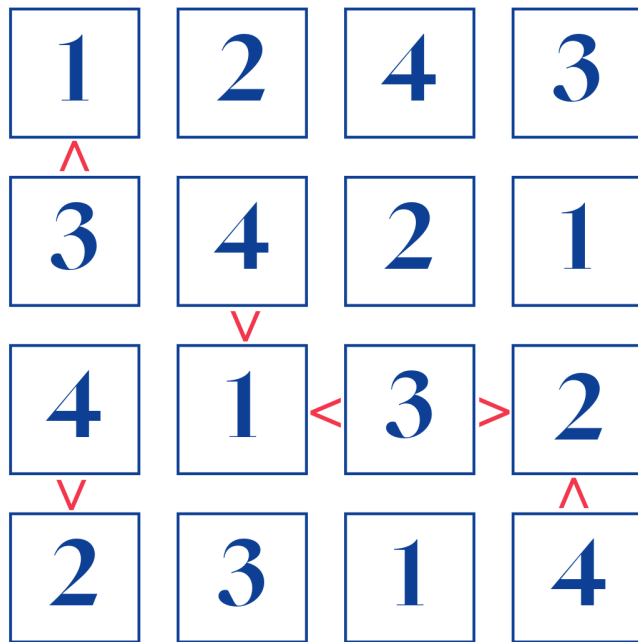
Solutions

1. Mots mêlés



Source : <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/> (traduction libre)

2. Futoshiki



3. Calcul mental

- a) 32
 - b) 35
 - c) 47
 - d) 29
 - e) 42
 - f) 40
-

4. Série de chiffres

Chaque nombre est le produit de la multiplication du chiffre ou nombre précédent par trois auquel on a retranché 1. Le dernier nombre est donc : $68 \times 3 - 1 = 203$

5. Trouvez le prénom

Mon prénom est Félix.

(Fe= symbole chimique du fer, LIX= le nombre 59 en chiffres romains)

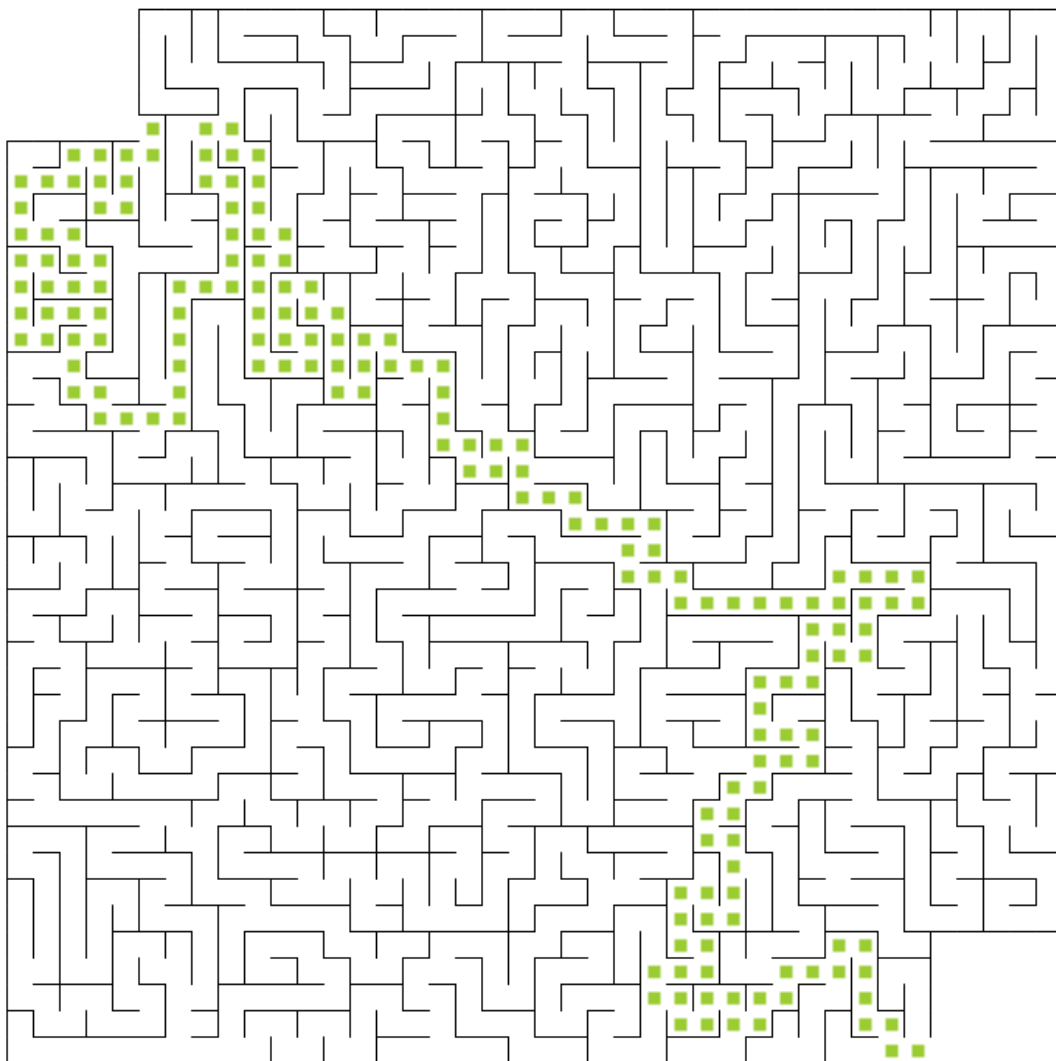


SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Solutions

1. Par où aller ?

Tracez le chemin qui mène à la sortie !



Source: <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

2. Neuf lettres

Trouvez les mots composés de 9 lettres.

CHANTEUSE | PRINTEMPS | ESCALIERS | IMPORTANT

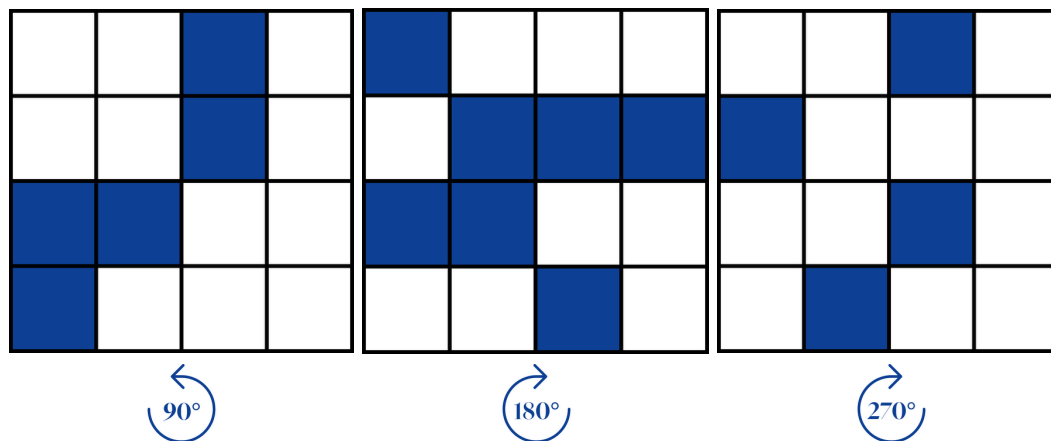
3. Futoshiki

Remplissez la grille 5x5 ci-dessous avec des chiffres de 1 à 4, sans qu'aucun chiffre ne figure deux fois dans une ligne ou une colonne (comme le sudoku). Veuillez ce faisant à respecter les signes < et > qui indiquent quel nombre doit être plus grand ou plus petit que le suivant.

4	1	<	2	3
2	4	3	>	1
1	3	<	4	2
3	2	>	1	4

4. Tournez la grille

Tournez la grille dans le sens indiqué sans bouger la tête ou la feuille, c'est-à-dire faites-vous une représentation mentale du résultat et coloriez les cases de la grille vierge à droite selon ce que vous imaginez.



5. Écrivez un poème !



SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Solutions

1. L'hôte capricieux

Le serveur servira dans tous les cas du pain au client. Il peut lui servir aussi de la crème glacée ou des cornichons, mais pas les deux en même temps.

2. Une mission délicate

Ce sont d'abord les personnes qui mettent 1 et 2 minutes à traverser le pont qui s'y engagent. La plus rapide du groupe, qui ne met qu'une minute, repart (3 minutes se sont alors écoulées). Ensuite, les personnes qui ont besoin de 10 et 5 minutes s'engagent sur le pont (celles-ci arrivent à la 13^e minute). Puis, la personne qui traverse en 2 minutes fait demi-tour pour aller chercher la dernière personne, qui met 1 minute. Ainsi, au bout de 17 minutes ($2+1+10+2+2$), tout le monde se retrouve de l'autre côté.

3. Cube

Sur l'illustration, on peut voir 21 cubes (14 en bas, 4 au milieu et 3 en haut = 21).

4. On recherche des quadrilatères

On compte au total 11 quadrilatères :



5. Trois interrupteurs

Appuyez sur le premier interrupteur et attendez quelques minutes. Appuyez à nouveau pour le ramener à sa position initiale. Appuyez maintenant sur le deuxième interrupteur. Montez au grenier. Si l'ampoule est allumée, c'est qu'elle est commandée par l'interrupteur n° 2. Si elle n'est pas allumée, touchez-la. Si elle est encore chaude, c'est qu'elle est commandée par l'interrupteur 1 (le courant ne produit pas seulement de la lumière, mais aussi de la chaleur !). Si elle est froide, c'est alors le troisième interrupteur qui est le bon.