



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

Jeux de réflexion

1. Carrés de lettres

Trouvez les mots à 9 lettres.

S	S	U	E	C	N	R	U	O
U	A	H	A	I	A	B	P	E
R	E	C	N	S	S	O	I	R

--	--	--

2. Cryptogramme

Déchiffrez le message :

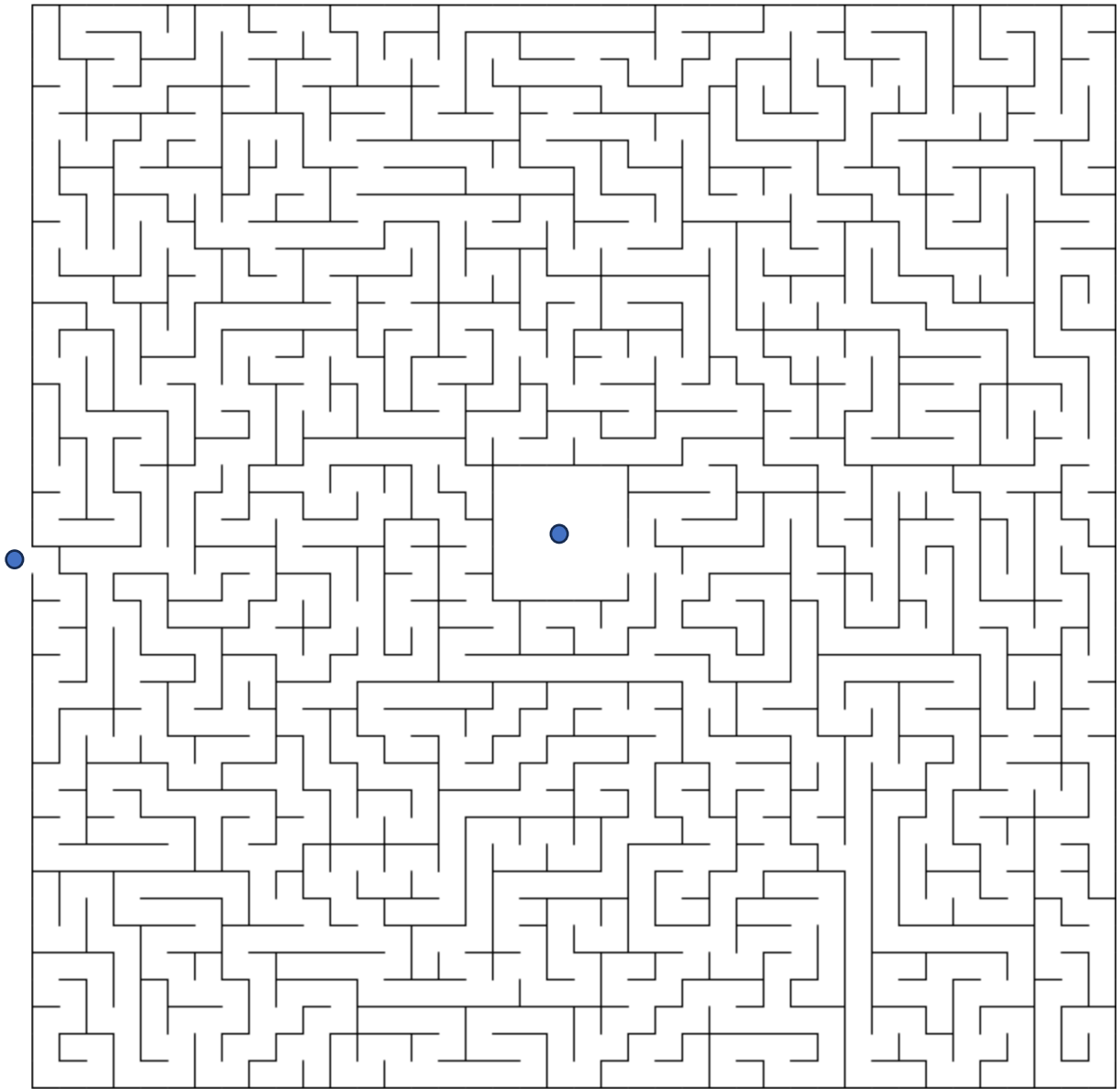
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
20				18	9												21	14							

		R	S			E				S		A	R	R		E		A							
6	26	21	14	3	25	18	17	26	25	14	20	21	21	15	17	18	1	20	25	7	26	25	10		
	E					R	E			R	E		F	A		E	S						Æ		
19	18	17	26	10	21	18	8	26	21	19	18	9	20	15	10	18	14	25	22	22	25	19			
		E		A			R			E					S		E								
		18	10		20	8	8	21	26	8	2	18	1	17	26	25	14	7	15	18	22				

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

3. Par où aller ?

Tracez le chemin qui mène à la sortie.



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

4. Sudoku

Résolvez la grille de sudoku.

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

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

5. Intrus

Un intrus se cache dans la liste de mots. Lequel ?

- a. Marcher
- b. Rester
- c. Sauter
- d. Courir

Source : Pöhls, Volker : *Denksport : für Besserwisser*, 2008, éditions AOL, p. 10 (adapté librement)



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

Jeux de réflexion

1. Mots mêlés

Retrouvez dans la grille tous les mots de la liste. Les mots peuvent être dans le sens horizontal, vertical, diagonal, de haut en bas et inversement, de gauche à droite et inversement.

Tulipe	Narcisse	Bourgeon	Soleil	Pluie
Prairie	Oiseau	Papillon	Abeille	Fleur

```
N J H Y G C N L C S O E P R L
A U O V T A I O Y Y I V A C I
V W M I M C A H E U U X P R E
D I I Q S N J Y L G B L I F L
T O Y W L E S P S S R Z L G O
H V W C B G A P P C W U L H S
P R A I R I E U T S X P O D U
P B Z W W T F M P W U L N B A
V K F F U E S S I C R A N B I
F M P L J K F K Q R A S E J L
G A I I B Y I Y U A A I K X R
Y P R U E L F I J L L Y G O V
E C T S A U P G X L L Z G W D
Z D M J S M U S E F F L W R U
B Q V I A P U M X Y W O J W R
```

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

2. Futoshiki

Remplissez la grille 4x4 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). Veillez ce faisant à respecter les signes < et > qui indiquent quel nombre doit être plus grand ou plus petit que le suivant.

	2		
3			
		3	
	3		

Diagram illustrating the Futoshiki grid (4x4) with given numbers and comparison signs (< and >) indicating constraints between adjacent cells.

Grid layout (Row 1 to Row 4, Column 1 to Column 4):

- Row 1: [] [2] [] []
- Row 2: [3] [] [] []
- Row 3: [] [] [3] []
- Row 4: [] [3] [] []

Comparison signs (red) are placed between the following pairs of cells:

- Row 1, Column 1 < Row 2, Column 1
- Row 2, Column 1 > Row 3, Column 1
- Row 3, Column 2 < Row 3, Column 3
- Row 3, Column 3 > Row 3, Column 4
- Row 3, Column 1 < Row 4, Column 1
- Row 4, Column 4 < Row 3, Column 4

3. Calcul mental

Calculez quelle somme font les nombres suivants, en additionnant tous les chiffres qui les composent.

- a) 8 2 1 9 3 4 5
 - b) 6 3 2 5 8 7 4
 - c) 8 9 5 9 7 4 5
 - d) 2 4 8 9 1 2 3
 - e) 5 2 9 8 6 5 7
 - f) 9 1 8 2 4 9 7
-

4. Série de chiffres

Quel principe de logique suit cette série de chiffres ? Quel est le dernier nombre ?

3, 8, 23, 68, ?

5. Trouvez le prénom

Ma mère est chimiste, mon père, mathématicien. On m'a donné le surnom de Fer59.
Quel est mon vrai prénom ?

Indice : mon père s'intéresse aussi à la Rome antique

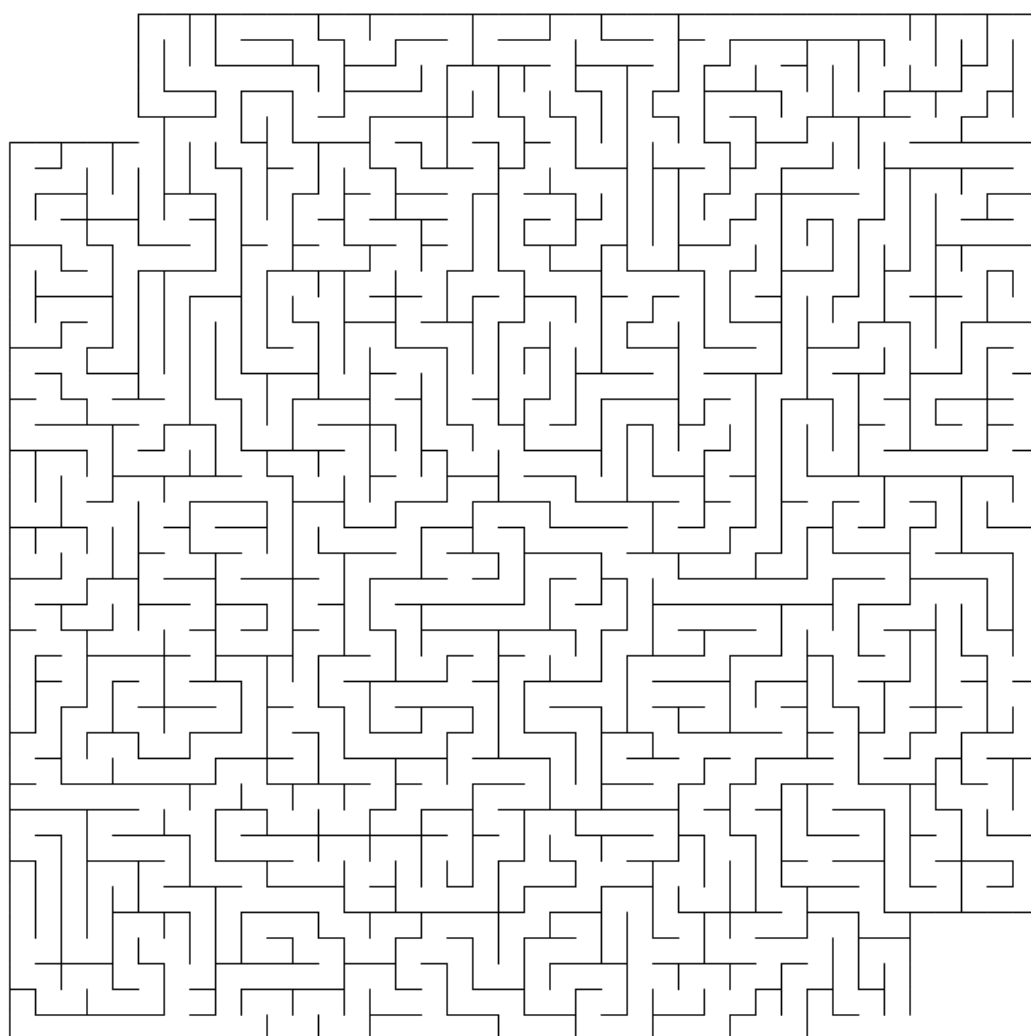


SCHWEIZERISCHE HIRNLIGA
LIGUE SUISSE POUR LE CERVEAU
LEGA SVIZZERA PER IL CERVELLO

Jeux de réflexion

1. Par où aller ?

Tracez le chemin qui mène à la sortie.



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

2. Neuf lettres

Trouvez les mots composés de 9 lettres.

E	T	A	R	I	N	E	S	C	O	R	T
U	H	N	P	T	P	R	A	L	M	P	A
E	S	C	E	M	S	S	E	I	I	T	N

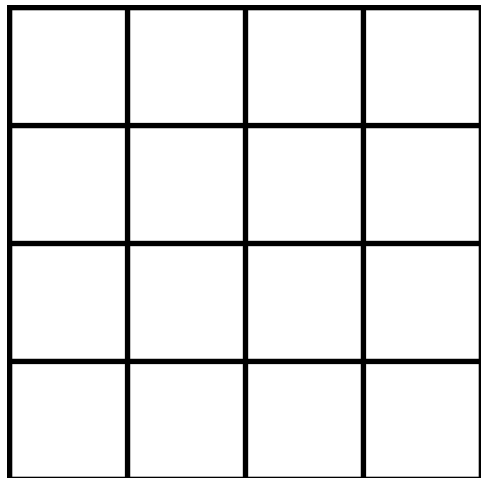
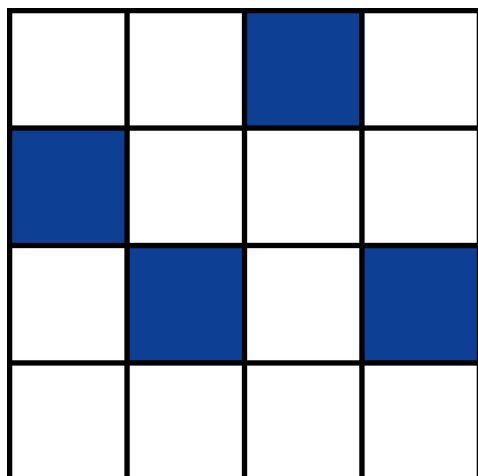
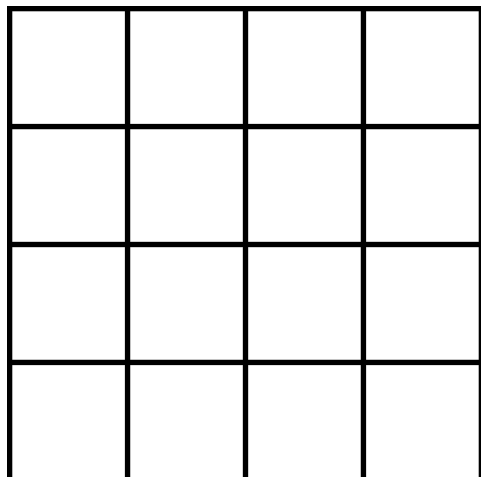
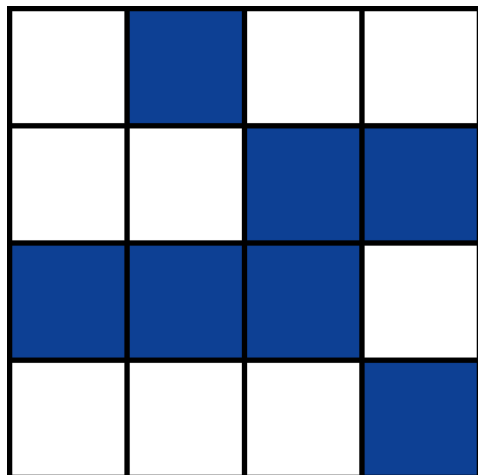
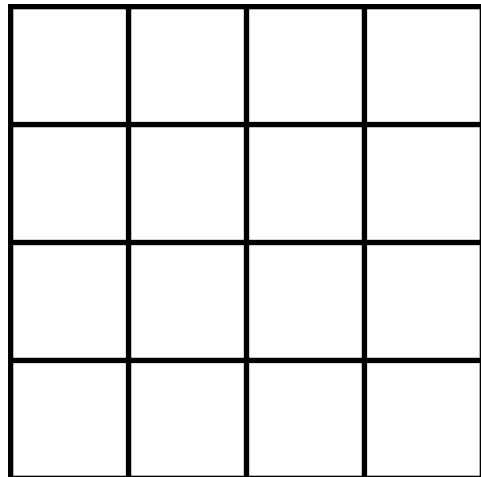
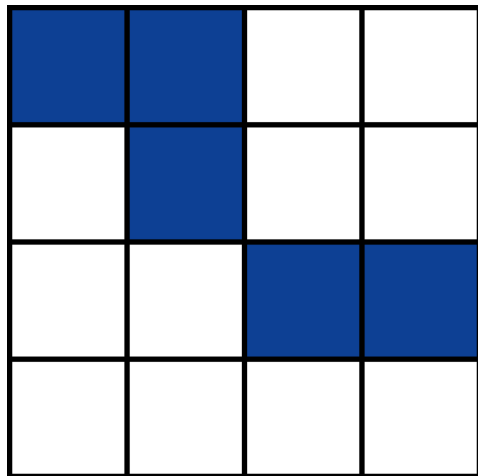
3. Futoshiki

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.

		<	
		3	>
		<	2
		>	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 !

Rédigez un poème sur un thème qui vous parle, par exemple la nature, une saison, de beaux souvenirs ou un événement particulier. Prenez un moment pour mettre des mots sur vos pensées, vos souvenirs ou vos observations.

Il n'y aura aucune limite à la créativité. En prose ou en vers, en quelques lignes ou en sonnets plus fournis : l'important n'est pas la forme, mais l'expression personnelle.

Voici quelques termes pour vous donner de l'inspiration :

Un matin de printemps	Un rayon de soleil	Un souvenir
Des ponts	Un sourire	La lumière d'une bougie
L'amitié	L'enfance	Les animaux

Si vous le souhaitez, vous pouvez nous envoyer votre poème avant le 1^{er} août 2026. Nous partagerons tous les poèmes reçus dans notre prochaine newsletter.



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

Jeux de réflexion

1. L'hôte capricieux

Max, serveur, a l'habitude des frasques des clients de son restaurant, mais le client d'aujourd'hui, c'est vraiment le comble ! Voilà ce qu'il veut au menu :

- 1) S'il n'y a pas de pain, il faut qu'il y ait de la crème glacée !
- 2) S'il y a du pain et de la crème glacée, il ne doit pas y avoir de cornichons !
- 3) S'il y a des cornichons ou pas de pain, alors pas de crème glacée non plus !

Max est un serveur hors pair, qui met tout en œuvre pour satisfaire les **désirs** de ses clients. Il réfléchit brièvement, sourit, soulagé, puis se dirige vers la cuisine **pour** informer de la commande.

Que va servir Max à son hôte ?

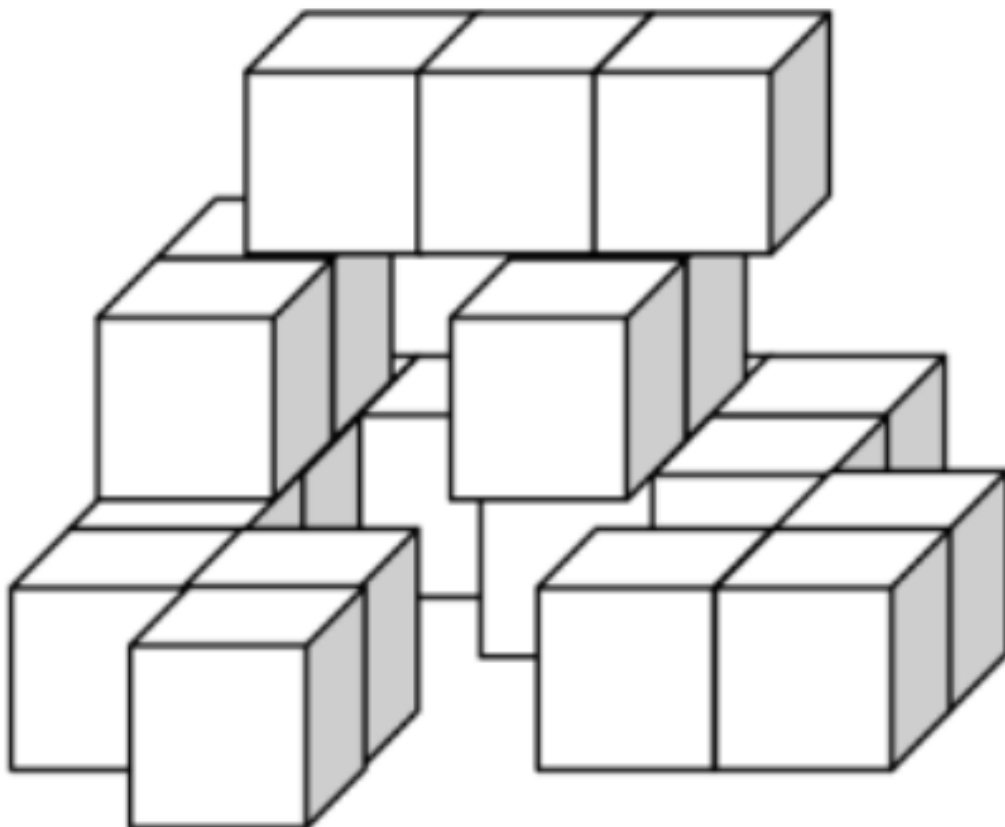
2. Une mission délicate

Quatre personnes doivent traverser un pont en bois endommagé. En raison de son état de délabrement, le pont ne peut être emprunté que par deux personnes à la fois. C'est l'hiver et il fait déjà nuit. Malheureusement, le groupe ne dispose que d'une seule lampe de poche. Comme il serait dangereux de traverser le pont sans lumière, il faut bien qu'une personne se dévoue pour revenir sur ses pas et accompagner avec la lampe de poche les autres restées de l'autre côté. Pour compliquer encore les choses, chaque personne met un temps différent pour effectuer la traversée, à savoir 1, 2, 5 et 10 minutes. Et pour couronner le tout, aucune des quatre personnes n'a de temps à perdre : elles doivent absolument prendre le dernier train et n'ont que 17 minutes pour traverser le pont.

Comment doivent-elles s'y prendre ?

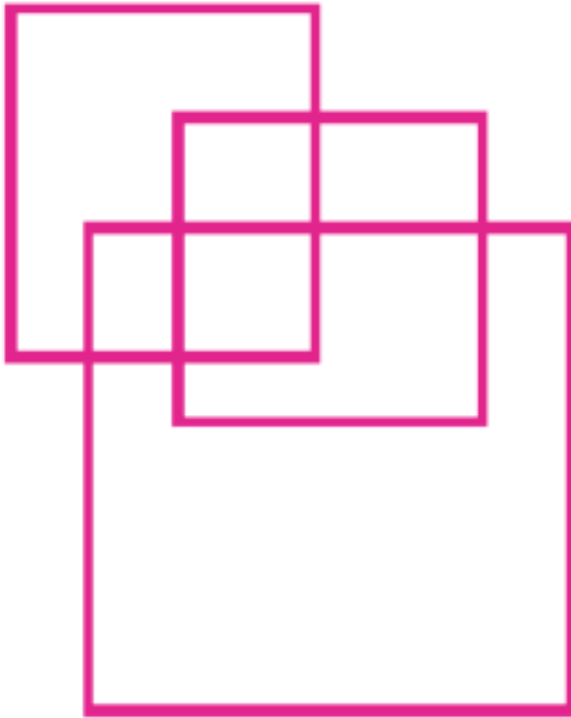
3. Cube

L'illustration suivante montre des cubes empilés les uns sur les autres. Combien y en a-t-il au total ?



4. On recherche des quadrilatères

Combien de quadrilatères trouvez-vous dans ce dessin ?



5. Trois interrupteurs

Il y a trois interrupteurs dans une cage d'escalier. Dans le grenier au-dessus, il y a une ampoule qui s'allume et s'éteint à l'aide de l'un des interrupteurs. Comment savoir quel est l'interrupteur qui commande cette ampoule ? Vous n'avez le droit d'entrer dans le grenier qu'une seule fois. D'ailleurs, la lumière du grenier n'éclaire pas la cage d'escalier...