

Avant-propos

Cet ouvrage **100 % neurones** a été conçu pour **muscler votre logique en 30 jours**.

Il vous propose un véritable **programme d'entraînement cérébral** complet, composé **de plus de 500 jeux variés** et **de difficulté croissante**, de l'exercice abordable de logique au défi laborieux.

Même si **le cerveau n'est pas un muscle**, **il faut stimuler vos facultés cérébrales et cognitives** en leur présentant diverses activités ludiques et constamment renouvelées : séries, analogies, intrus, dominos, cases à noircir, pyramides, kodinfos, batailles navales, master-codes, bougies, empilements de casiers, opérations croisées, campings et bien d'autres...

Outre la détente acquise et le plaisir de dompter la difficulté des problèmes offerts, **vous dynamiserez vos aptitudes intellectuelles**.

Vous pouvez utiliser ce livre comme **un cahier de jeux** (un ou deux tests selon votre envie) ou plus sérieusement comme **un véritable coach** (45 minutes à 1 heure de pratique quotidienne).

Au départ, votre cerveau vous semblera peut-être un peu ralenti.

Mais au fil des jours, **les entraînements étant de difficulté graduelle**, vous constaterez une **progression dans la rapidité et la résolution des jeux**.

Si un test vous semble trop déroutant, étudiez la correction : vous y reviendrez plus tard.

Familiarisez-vous avec les mécanismes intellectuels mis en œuvre.

Chacun des 30 jours vous propose 3 à 4 tests d'entraînement cérébral ainsi qu'un défi aiguisé. Les jours 26 à 30 vous soumettent chacun à plusieurs défis.

Il vous est recommandé de ne pas vous chronométrer durant les jours diaboliques 29 et 30 et d'étaler les tests sur plusieurs séances !

Voici les niveaux des tests proposés :

Jours	Difficulté	Niveau
1 à 4	*	Angélique
5 à 12	**	Accessible
13 à 20	***	Confirmé
21 à 28	****	Acharné
29 et 30	*****	Diabolique

Un programme de 30 jours **100 % neurones** pour **muscler votre logique**.

Ludique et bien construit, vous ne le lâcherez plus.

Bonne lecture.

1^{re} partie
Jours 1 à 30

Jour 1



Force *

Test 1 : Découverte

À vous

5 minutes

Les questions suivantes vous permettent de réaliser vos premiers pas en logique.

1. Combien de groupes de trois chiffres qui se suivent totalisent 15 ?

71843215281689432978251

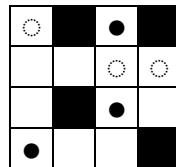
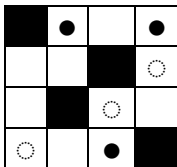
2. Dans combien de groupes de trois chiffres qui se suivent le nombre du milieu est égal à la somme de ceux qui l'entourent ?

586932157285432978456142

3. Combien de carrés de 4 cases contiennent des chiffres ayant une somme égale à 21 ?

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

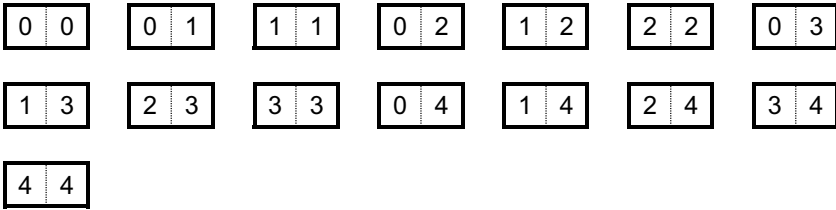
4. Si on superpose les deux grilles, combien de ronds blancs pourra-t-on voir ?



Test 2 : Dominos à placer

Ce casse-tête, très populaire en Angleterre au XIX^e siècle, redevient populaire.

Règle : tous les dominos donnés doivent être placés sur la grille. Pour plus de clarté, les points sont représentés par des chiffres. Pouvez-vous délimiter les contours de ces dominos, à l'horizontale ou à la verticale ?



Exemple :

2	1	0	3	0	3
3	4	0	4	2	3
1	2	4	3	1	2
3	0	0	4	1	1
2	2	4	4	0	1

Explication :

Vous commencez par les dominos 2/2 et 3/3 qui n'apparaissent qu'une fois.

Solution :

2	1	0	3	0	3
3	4	0	4	2	3
1	2	4	3	1	2
3	0	0	4	1	1
2	2	4	4	0	1

À vous :

15 minutes

1.

1	0	3	0	1	3
4	0	3	0	2	0
1	0	4	2	1	3
1	1	2	2	2	3
2	4	3	4	4	4

2.

1	4	2	4	0	1
2	0	3	4	4	1
3	0	3	0	1	0
4	0	3	2	1	2
4	3	1	3	2	2

3.

0	0	1	1	1	0
0	0	4	4	0	3
1	4	2	3	2	2
2	3	1	3	3	2
1	4	3	4	2	4

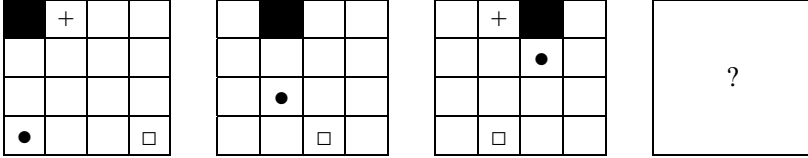
4.

0	0	0	3	4	0
1	3	3	1	4	1
2	3	2	3	1	0
3	4	1	2	1	2
0	4	4	4	2	2

Test 3 : Évolution de figures

Règle : on vous propose une série de figures géométriques dont l'une d'elles est marquée d'un point d'interrogation. Vous devez déterminer la figure qui complète logiquement la série.

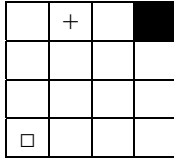
Exemple :



Explications : vous devez trouver la logique pour chaque icône :

- le signe + reste à la même place ;
- la case noire se déplace d'une case vers la droite ;
- le rond ● se déplace d'une case en diagonale de bas en haut ;
- le carré blanc □ se déplace d'une case vers la gauche.

Solution :



À vous : complétez les séries de figures suivantes.

5 minutes

1. ?

2. ?

3. ?

4. ?

Test 4 : Séries numériques

Règle : les séries numériques consistent en une succession de nombres disposés selon une certaine loi. Pour chaque série, vous devez découvrir cette loi afin de compléter la série : un, deux ou trois nombres sont à trouver.

Exemple : 160 80 40 20 10 ?

Explication : chaque terme se déduit du précédent en divisant par 2.

Solution : ? = 5.

À vous : complétez les séries numériques suivantes.

10 minutes

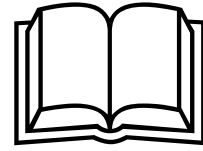
1. 5 9 13 ? 21 ? 29 33
2. 6 12 24 48 ? ?
3. 1 024 512 256 ? ? 32 16 8 4
4. 5 15 23 29 ? ?
5. 2 3 6 11 18 ?
6. 2 3 5 8 12 ?
7. 3 5 10 12 17 ? ?
8. 171 166 83 ? 39 ? 17 12 6
9. 693 462 385 176 2?4 473 682
10. 362 263 632 236 623 ?

Défi : $4 - 1 = 5$?

Vrai ou faux ?

« un ôté de quatre donne cinq »

Jour 2



Force *

Test 1 : Devinettes

Règle : vous devez répondre à des devinettes pour lesquelles la réponse est souvent évidente, mais peut comporter des pièges.

Exemple : Antoine a en poche deux pièces de monnaie pour un montant de 3 €, mais l'une des deux pièces n'est pas une pièce de 1 €. Quelles pièces possède-t-il ?

Explication : si une des deux pièces n'est pas une pièce de 1 €, ce n'est pas pour cela que l'autre n'est pas une pièce de 1 € !

Solution : Antoine possède donc une pièce de 1 € et une pièce de 2 €.

À vous : répondez aux questions suivantes.

5 minutes

1. Une personne participe à une course cycliste. À un moment donné, elle dépasse la deuxième. Quelle est sa nouvelle position ?
2. Un microbe se multiplie par deux chaque seconde, de sorte qu'après une minute, un pot de yaourt en est rempli. Combien de temps cela va-t-il prendre pour remplir le même pot de yaourt, si on démarre avec deux microbes ?
3. Quel jour était-on hier, si jeudi était quatre jours avant après-demain ?
4. Dans son tiroir, Alice a 10 chaussettes noires et 10 chaussettes rouges. La lumière s'éteint, combien, au maximum, doit-elle alors prendre de chaussettes, pour être certaine d'avoir une paire unie ?
5. Combien de mois de l'année comporte 28 jours ?

Test 2 : Pentasumo

Règle : chacun des chiffres 1, 2, 3, 4 et 5 est présent une et une seule fois sur chaque ligne, chaque colonne et chaque région. Certains chiffres sont donnés. De plus, dans un duo de deux cases grises, la somme vaut 5.

Exemple :

	1			
		3		
			1	
2				

Solution :

5	1	2	3	4
1	2	3	4	5
4	3	5	1	2
2	4	1	5	3
3	5	4	2	1

Explications : sur la 1^{re} ligne, le duo de cases grises est forcément 2-3 et sur la 1^{re} colonne, le duo de cases grises est forcément 1-4. Donc, sur la 4^e ligne, le duo de cases grises est forcément 4-1, puis vous placez 5 et 3 à droite. Le chiffre 2 s'impose au-dessus de ce 3. Vous terminez facilement.

À vous : complétez les pentasumos suivants.

12 minutes

1.

			1	
		4		
				2
2				

2.

		2		
				3
	4			
				1

3.

			1	
	3			
2				
4				

4.

		3	4	
				3
		4		

Astuce

📌 Le chiffre 5 ne peut pas appartenir à un duo de cases grises !