



GARETH MOORE, PH. D.

# 160 ÉNIGMES VISUELLES

JEUX DE LOGIQUE ET D'OBSERVATION POUR TOUS



Guy Saint-Jean  
ÉDITEUR

Ce livre a  
été entièrement  
traduit et fabriqué  
au Québec



**Guy Saint-Jean Éditeur**  
est une maison d'édition québécoise  
fondée en 1981

## Guy Saint-Jean Éditeur

4490, rue Garand  
Laval (Québec) Canada H7L 5Z6  
450 663-1777  
info@saint-jeanediteur.com  
saint-jeanediteur.com

•••••

### Données de catalogage avant publication disponibles à Bibliothèque et Archives nationales du Québec et à Bibliothèque et Archives Canada.

•••••

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada ainsi que celle de la SODEC pour nos activités d'édition.

Financé par le  
gouvernement  
du Canada



SODEC  
Québec

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres –  
Gestion SODEC

Publié initialement en anglais par Michael O'Mara Books sous le titre *Visual Thinking:  
Optical Puzzles to Boost Your Brain Power*

Copyright © Michael O'Mara Books Limited 2021

Énigmes et solutions copyright © Gareth Moore 2021

Contient des images de Shutterstock.com

© Guy Saint-Jean Éditeur inc., 2021, pour l'édition en langue française publiée  
en Amérique du Nord

Conception graphique de la couverture: Marie-Josée Forest

Traduction et révision: Linda Nantel

Correction d'épreuves: Odile Dallaserra

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, Bibliothèque et Archives  
Canada, 2021

ISBN: 978-2-89827-170-0

PDF: 978-2-89827-171-7

Tous droits de traduction et d'adaptation réservés. Toute reproduction d'un extrait de  
ce livre, par quelque procédé que ce soit, est strictement interdite sans l'autorisation  
écrite de l'éditeur. Toute reproduction ou exploitation d'un extrait du fichier PDF de ce  
livre autre qu'un téléchargement légal constitue une infraction au droit d'auteur et est  
passible de poursuites pénales ou civiles pouvant entraîner des pénalités ou le paiement  
de dommages et intérêts.

Imprimé et relié au Canada

1<sup>re</sup> impression, août 2021

ASSOCIATION  
NATIONALE  
DES ÉDITEURS  
DE LIVRES

Guy Saint-Jean Éditeur est membre de  
l'Association nationale des éditeurs de livres (ANEL).

GARETH MOORE, PH. D.

160  
ÉNIGMES  
VISUELLES

JEU DE LOGIQUE ET D'OBSERVATION POUR TOUS

**Gareth Moore**, Ph. D., est un auteur à succès réputé pour ses nombreux livres qui font le bonheur des enfants et des adultes passionnés par les jeux de logique et d'observation, les énigmes et les casse-tête en tous genres. Traduit dans une trentaine de langues, il a vendu des millions d'exemplaires dans le monde. Il a également créé le site [BrainedUp.com](http://BrainedUp.com) et il publie chaque jour de nouveaux jeux sur le site [PuzzleMix.com](http://PuzzleMix.com). Il est aussi l'auteur de *Musclez votre QI*, publié chez Guy Saint-Jean Éditeur.

# INTRODUCTION

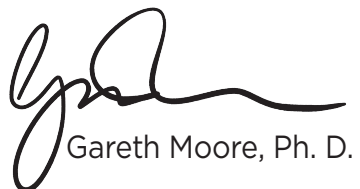
Bienvenue dans cet univers ludique où vous trouverez plus de 30 types de défis déclinés en 160 jeux de logique et d'observation. Rien de tel pour se casser la tête tout en s'amusant !

Qu'il s'agisse de jeux de raisonnement non verbal ou d'exercices de coloriage permettant de découvrir un dessin caché, il y en a pour tous les goûts. Que vous souhaitiez améliorer vos compétences en représentation mentale ou simplement vous détendre de façon agréable, vous trouverez de quoi vous satisfaire. Afin que votre esprit bénéficie au maximum de ces exercices, je vous recommande vivement d'essayer tous les différents types de jeux, y compris ceux qui semblent particulièrement difficiles puisque ce sont justement ceux-là qui stimuleront le plus votre cerveau.

Les jeux ne sont pas classés dans un ordre particulier et vous pouvez y plonger à votre guise selon votre inspiration du moment. Les plus compliqués sont généralement placés à la fin du livre, mais ce n'est pas toujours le cas.

Tous les jeux requièrent un effort d'observation qui varie d'un jeu à l'autre. Pour certains d'entre eux, vous n'aurez qu'à remarquer des détails pertinents, tandis que pour d'autres vous devrez tirer des déductions logiques de vos observations. Dans ce dernier cas, des explications sont fournies dans la section Solutions afin que vous puissiez mieux comprendre et analyser les réponses. Vous trouverez d'ailleurs les solutions de tous les jeux à la fin de l'ouvrage.

Allez, amusez-vous !

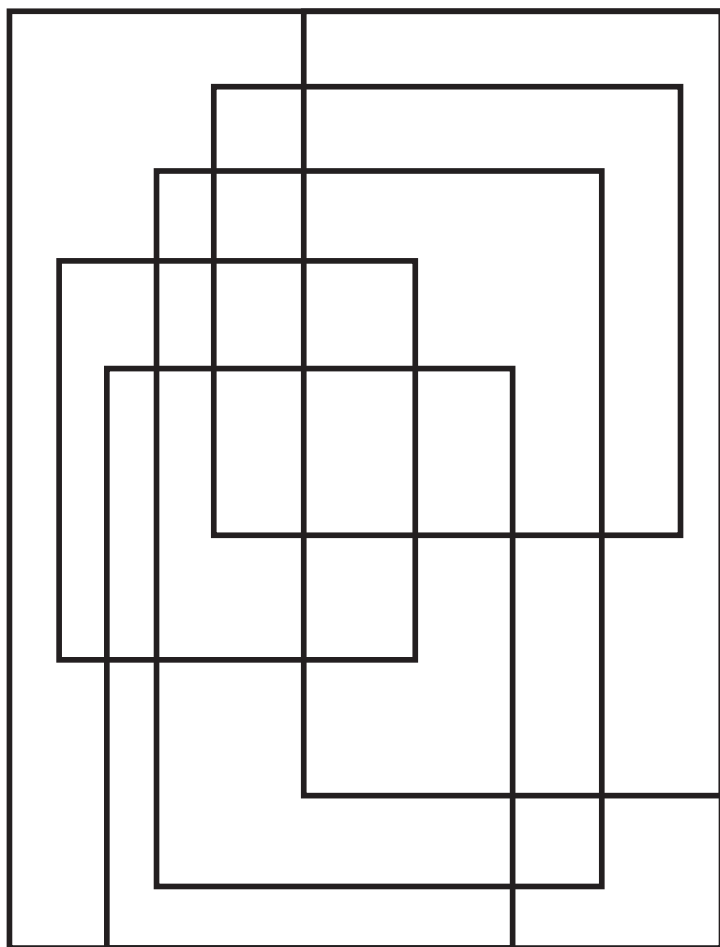


Gareth Moore, Ph. D.

# 1

## CHEVAUCHEMENT

Combien de carrés et/ou de rectangles comptez-vous sur cette image, considérant le fait que beaucoup de ces figures géométriques se chevauchent, y compris le grand rectangle qui les entoure ?



# PAIRES IDENTIQUES

# 2

Reliez ces ballons par paires identiques en faisant pivoter les images au besoin.

A



B



C



D

E



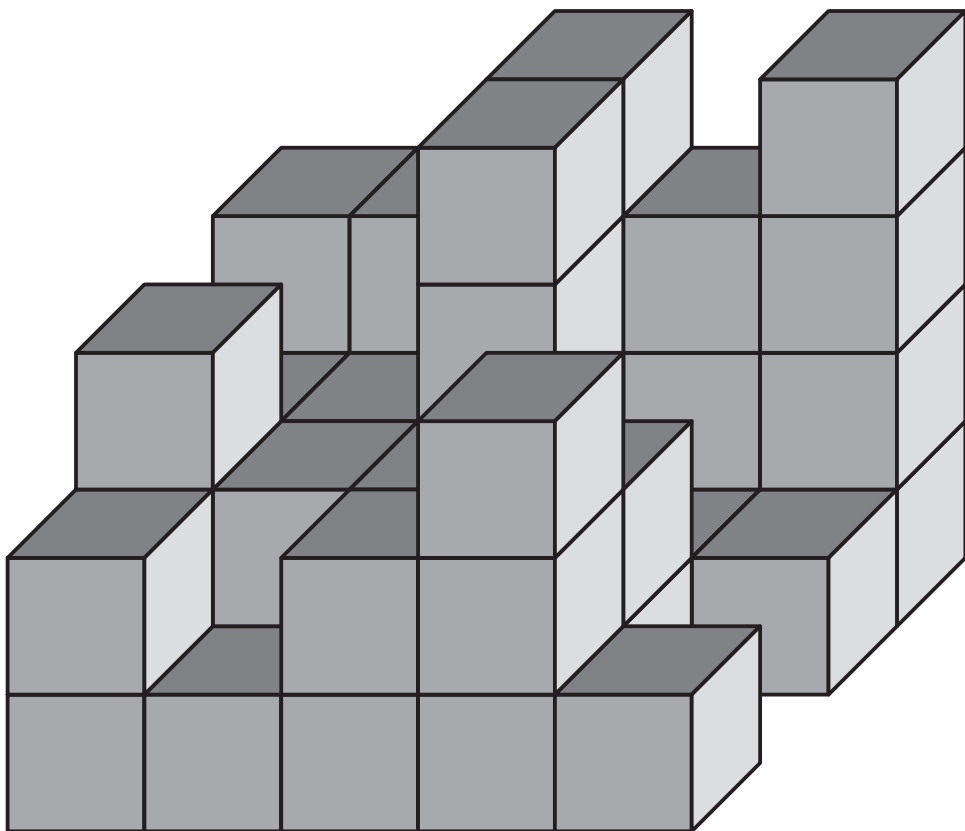
F



# 3

## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image ? Ils formaient à l'origine un bloc de  $5 \times 4 \times 4$  avant qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube « flottant ».



# COLORIAGE PIXELS

# 4

Pour découvrir le dessin caché, coloriez toutes les cases en respectant les couleurs associées à chaque numéro.

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

1 - bleu ciel

2 - noir

3 - orange

4 - jaune

5 - orange clair

6 - rouge

7 - vert

8 - brun

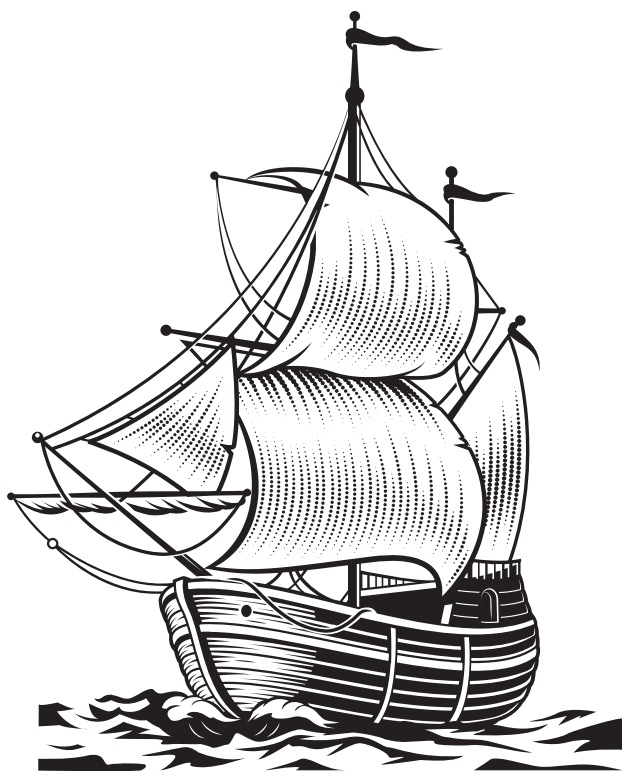
9 - vert clair

160 ÉNIGMES  
VISUELLES

# 5

## JEU D'OBSERVATION

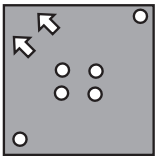
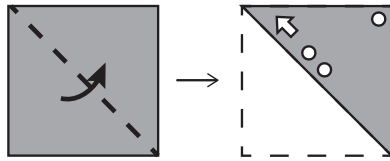
Quelle image (A à F) correspond exactement à une partie de l'image principale ?



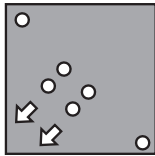
# PLIER ET PERFORER

# 6

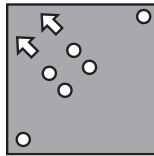
Imaginez que vous pliez et perforez le papier tel qu'indiqué. Quel résultat obtiendrez-vous lorsque vous le déplierez ?



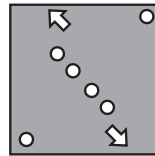
A



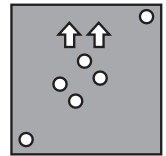
B



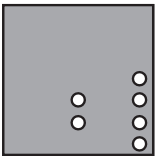
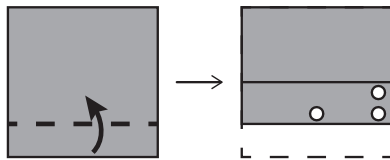
C



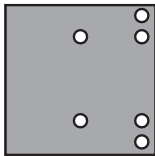
D



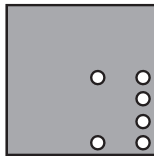
E



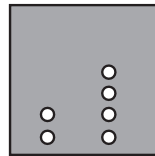
A



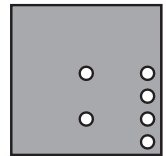
B



C



D



E

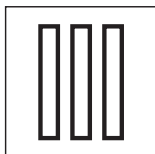
# 7

## DÉCRYPTEZ LE CODE

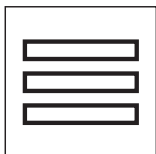
Déchiffrez le code servant à décrire chacune des images de la première ligne. Puis, sur la deuxième ligne, encerclez le code qui correspond à l'image de gauche.



VB



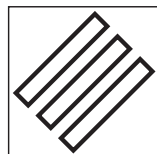
PS



PB



VN



PN



=

BN

VS

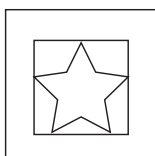
SP

VP

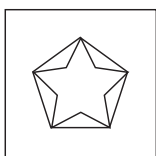
PP



URE



AMO



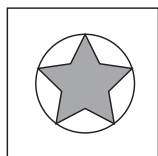
TMO



ARE



TME



=

ARM

TRO

UME

URO

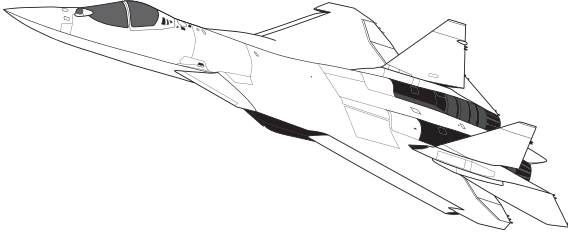
URE

# IMAGE EN MIROIR

8

Quel avion à réaction (A à D)  
est identique en tout point  
à l'image originale?

A



B

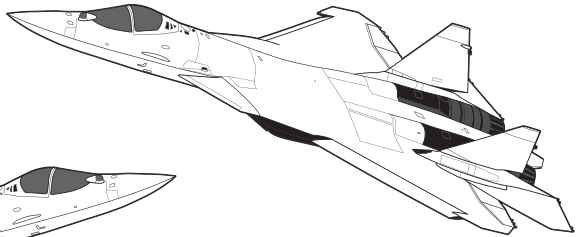
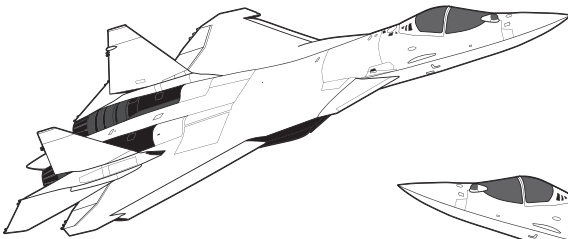
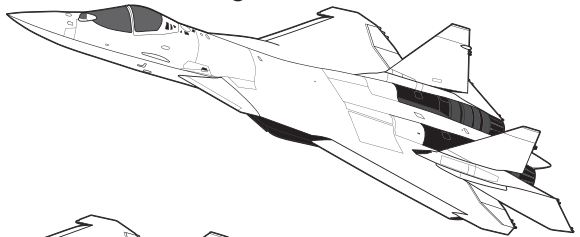


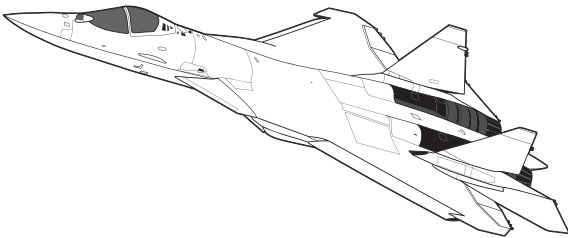
Image originale



C



D



160 ÉNIGMES  
VISUELLES

# 9

## POINTS À RELIER

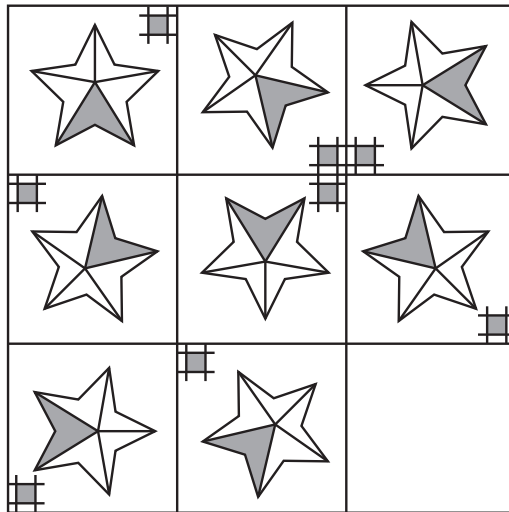
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



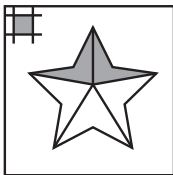
# CASE PARFAITE

# 10

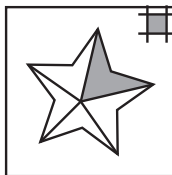
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



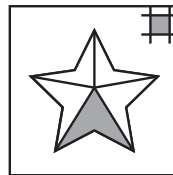
A



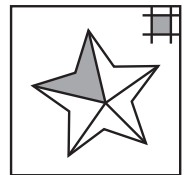
B



C



D



E

# 11

## CHERCHEZ L'INTRUS

Quelle image n'a pas sa place dans chacune des rangées suivantes?



A



B



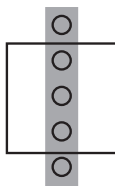
C



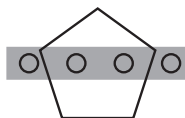
D



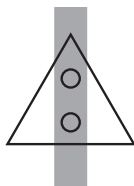
E



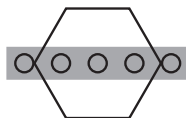
A



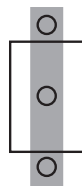
B



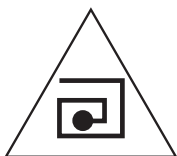
C



D



E



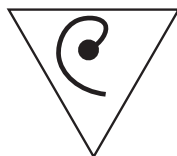
A



B



C



D

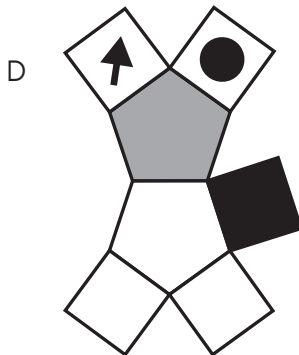
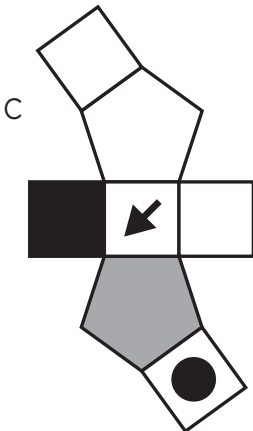
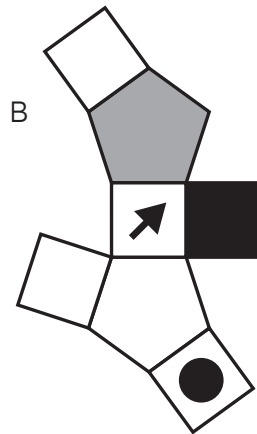
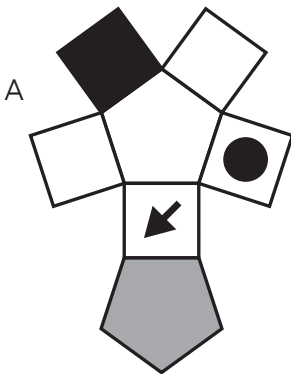
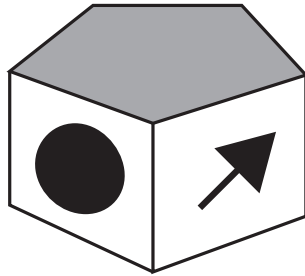


E

# LE BON PATRON

# 12

Quelle image (A à D) peut-on couper et plier de façon à former exactement le modèle du haut ?



160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## JEU D'OBSERVATION

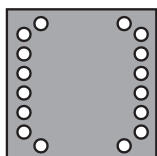
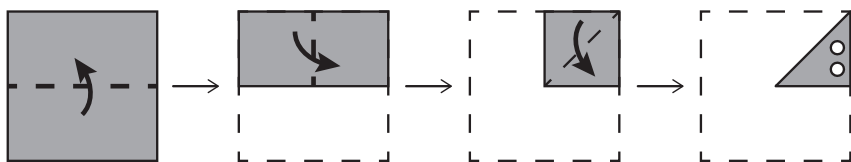
Quelle image (A à F) correspond exactement à une partie de l'image principale ?



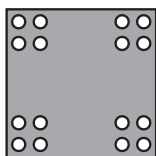
# PLIER ET PERFORER

# 14

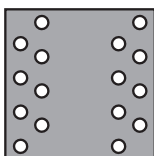
Imaginez que vous pliez et perforez le papier tel qu'indiqué. Quel résultat obtiendrez-vous lorsque vous le déplierez?



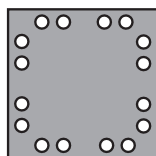
A



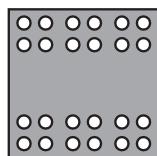
B



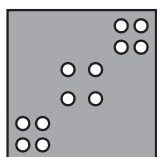
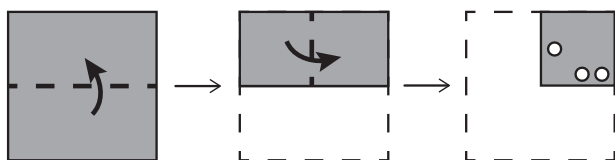
C



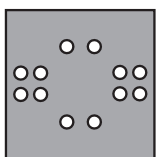
D



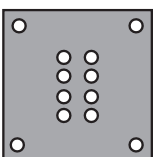
E



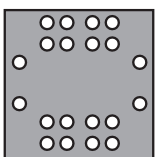
A



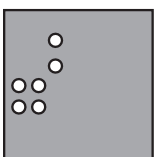
B



C



D

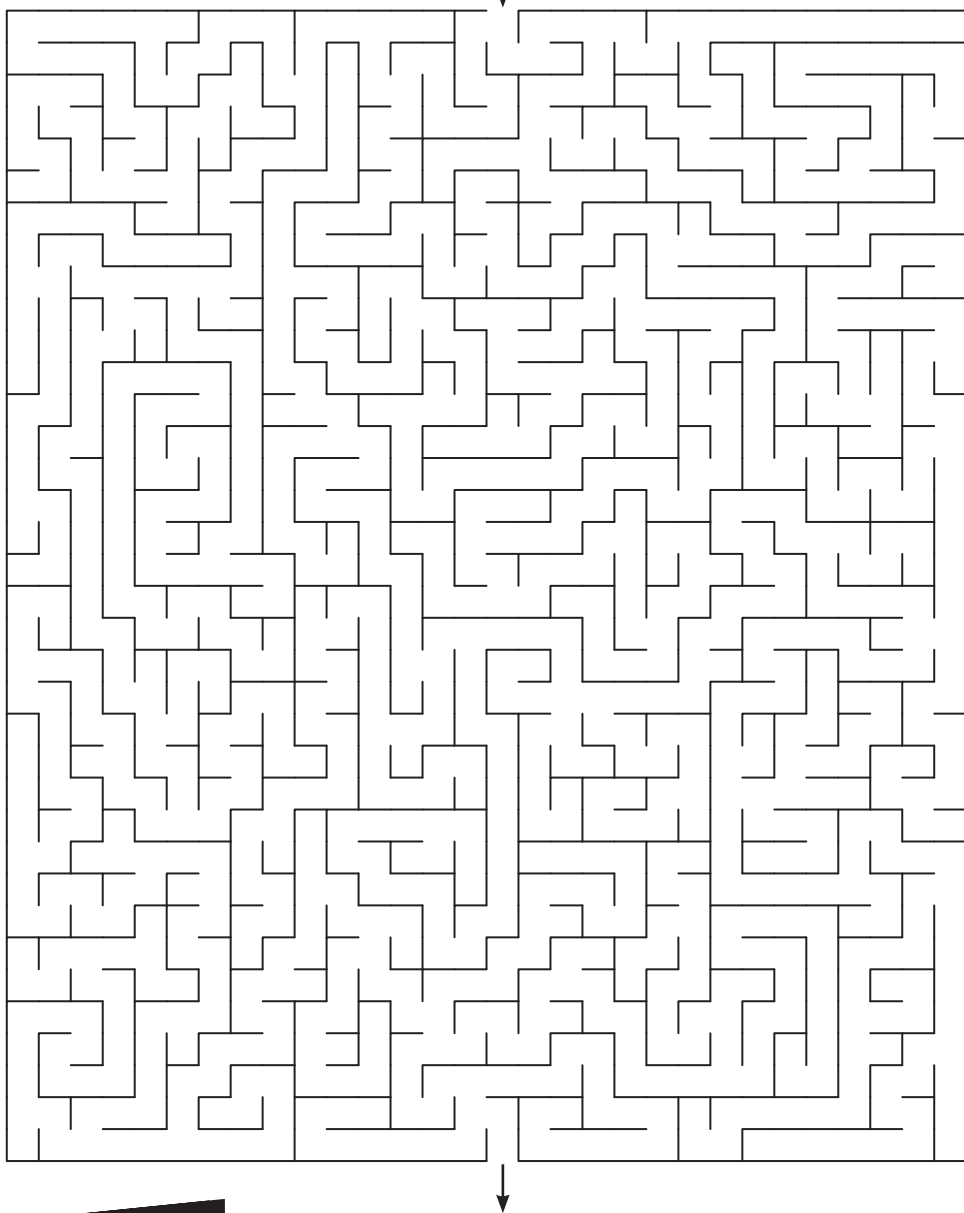


E

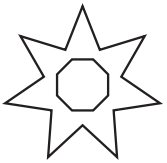
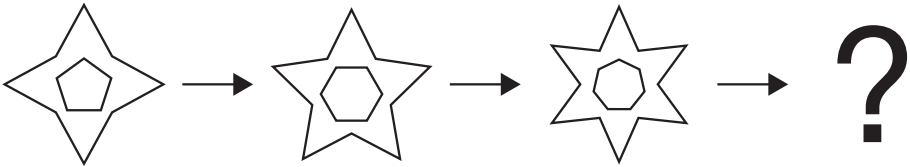
# 15

## OÙ EST LA SORTIE ?

Tracez un chemin jusqu'à la sortie du labyrinthe.



Par quelle figure (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation afin de respecter la logique particulière de chaque suite?



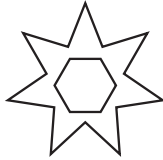
A



B



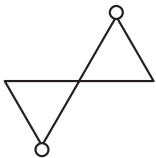
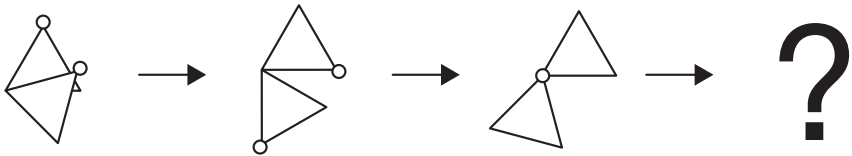
C



D



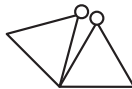
E



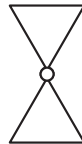
A



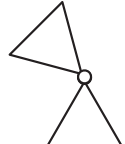
B



C



D

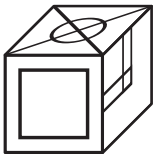
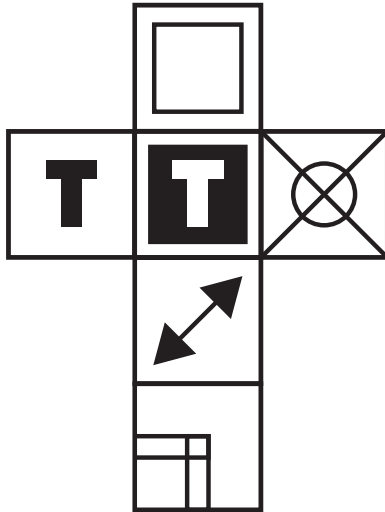


E

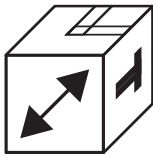
# 17

## UN CUBE EN TROP

Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) vous serait-il impossible de former ?



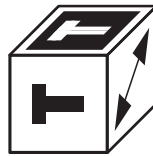
A



B



C



D

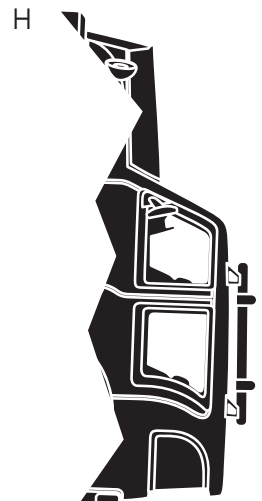
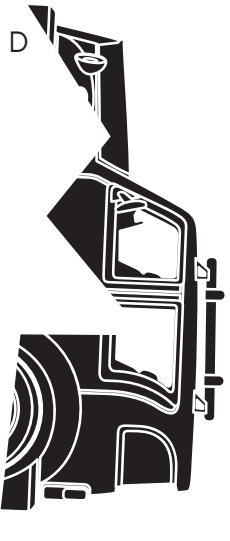
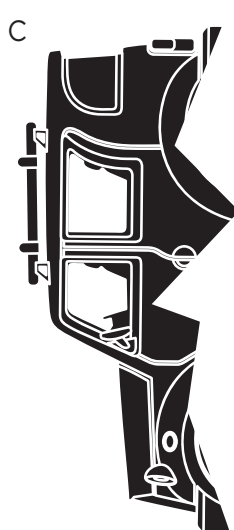


E

# MOITIÉ-MOITIÉ

# 18

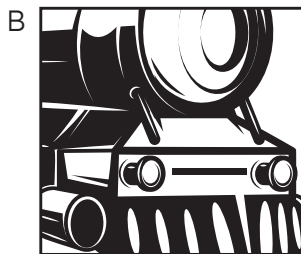
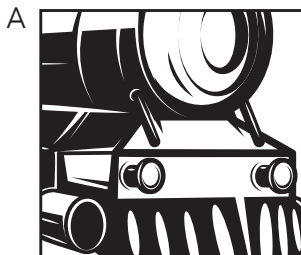
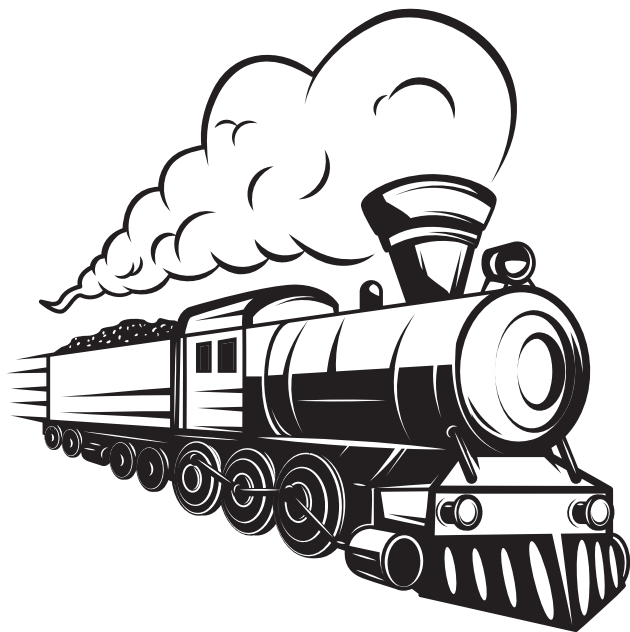
Reliez ces huit images par paires afin d'obtenir quatre voitures complètes.



160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## JEU D'OBSERVATION

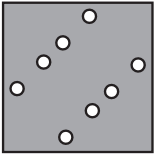
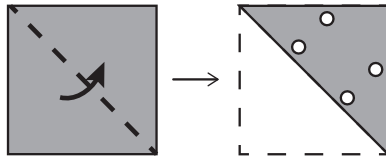
Quelle image (A à F) correspond exactement à une partie de l'image principale?



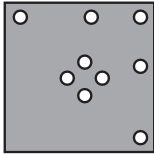
# PLIER ET PERFORER

# 20

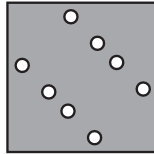
Imaginez que vous pliez et perforez le papier tel qu'indiqué. Quel résultat obtiendrez-vous lorsque vous le déplierez?



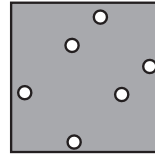
A



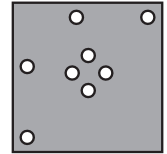
B



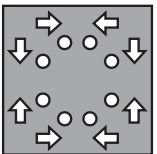
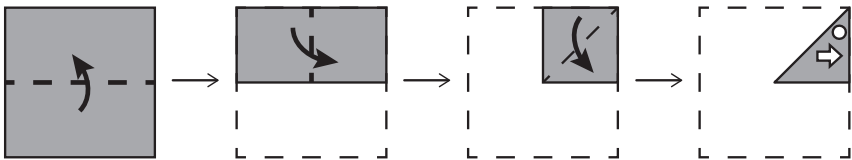
C



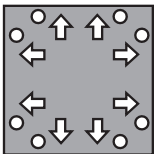
D



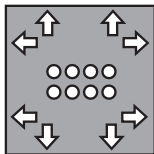
E



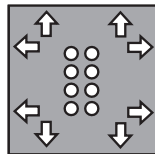
A



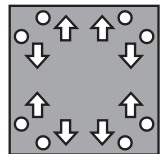
B



C



D



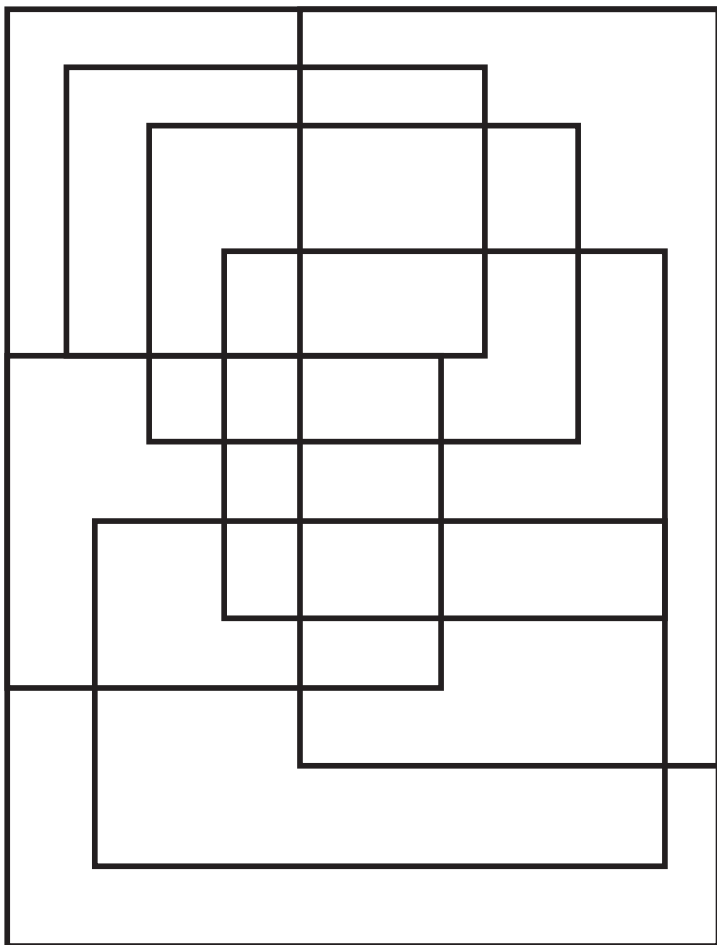
E

160 ÉNIGMES VISUELLES

# 21

## CHEVAUCHEMENT

Combien de carrés et/ou de rectangles comptez-vous sur cette image, considérant le fait que beaucoup de ces figures géométriques se chevauchent, y compris le grand rectangle qui les entoure ?

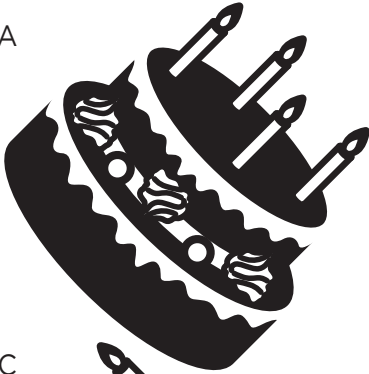


# PAIRES IDENTIQUES

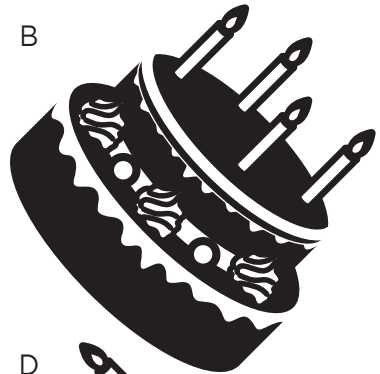
# 22

Reliez ces gâteaux par paires identiques en faisant pivoter les images au besoin.

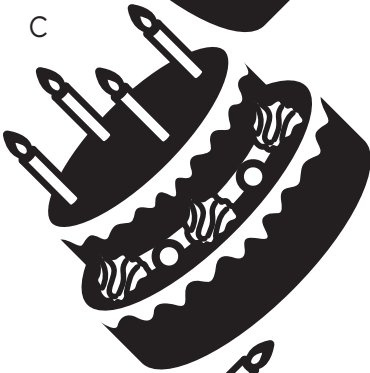
A



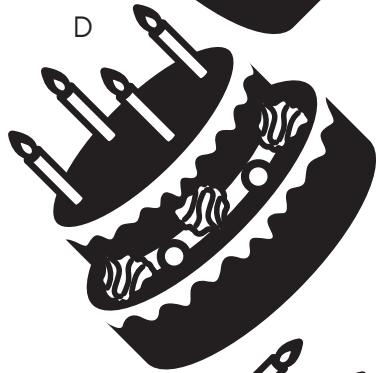
B



C



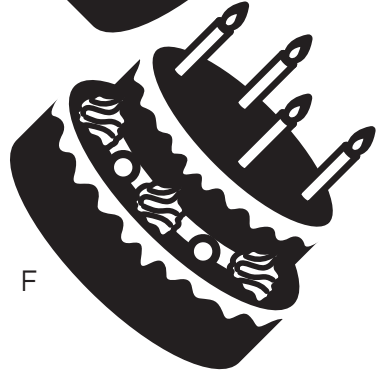
D



E



F



## POINTS À RELIER

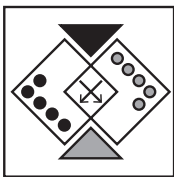
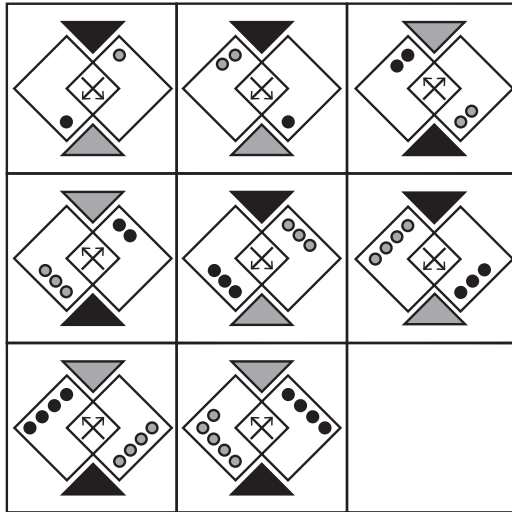
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



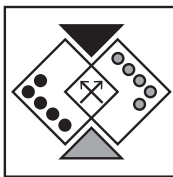
# CASE PARFAITE

# 24

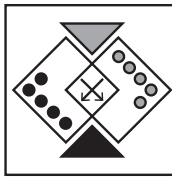
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



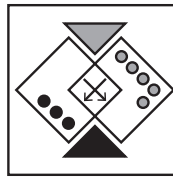
A



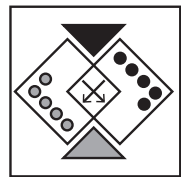
B



C



D



E

## CHERCHEZ L'INTRUS

Quelle image n'a pas sa place dans chacune des rangées suivantes ?



A



B



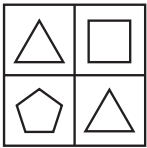
C



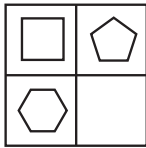
D



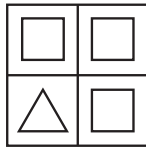
E



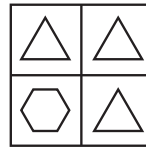
A



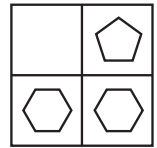
B



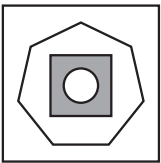
C



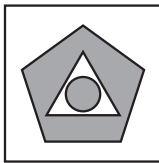
D



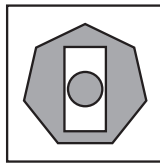
E



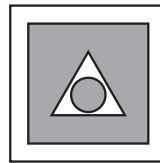
A



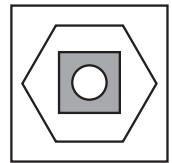
B



C

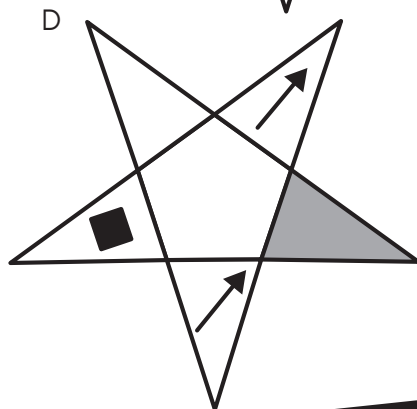
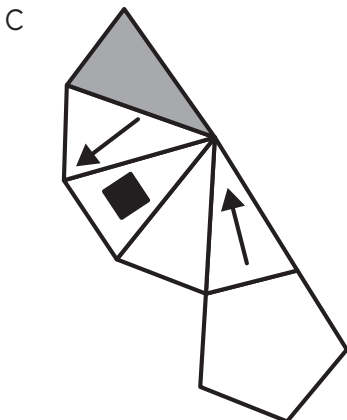
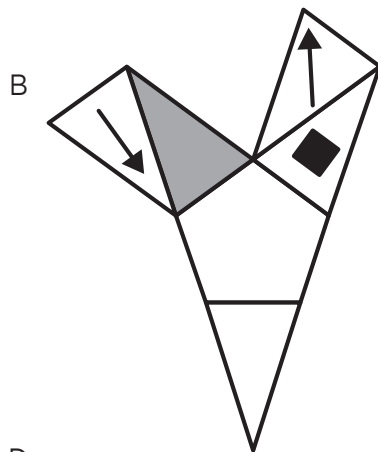
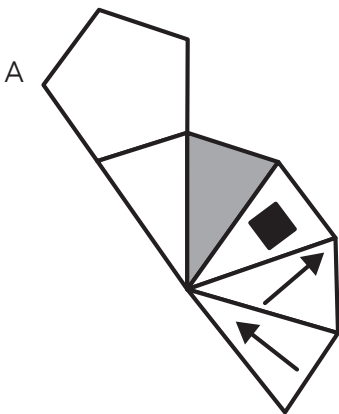
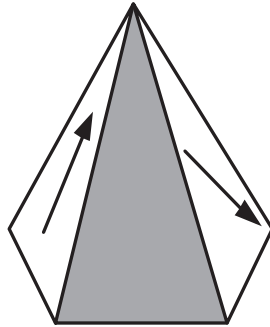


D



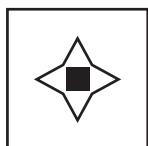
E

Quelle image (A à D) peut-on couper et plier de façon à former exactement le modèle du haut ?

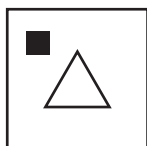


## DÉCRYPTEZ LE CODE

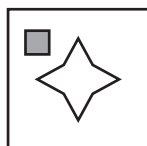
Déchiffrez le code servant à décrire chacune des images de la première ligne. Puis, sur la deuxième ligne, encerclez le code qui correspond à l'image de gauche.



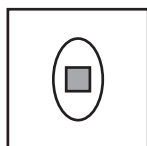
OGL



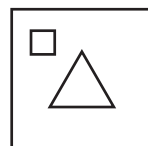
RGB



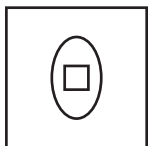
OEB



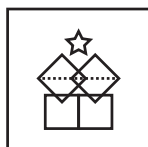
UEL



RFB



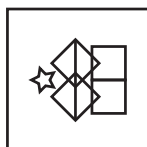
= REL OFL RGL UEB UFL



ECX



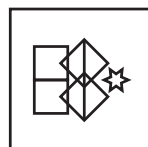
NJH



SJX



NCX



OJH

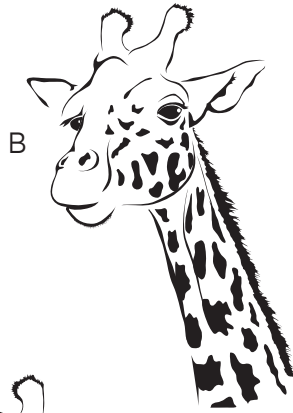


= NCX OCH EJH SJH ECH

Quelle girafe (A à E) est identique en tout point à l'image originale?



A



B

Image originale



C



D

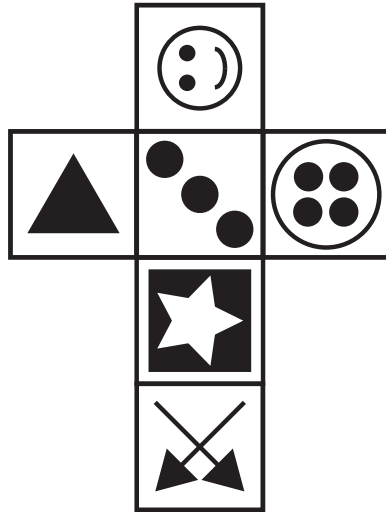


E

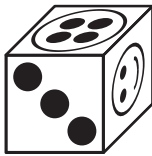


## LE BON CUBE

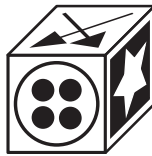
Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) serait le seul que vous pourriez former ?



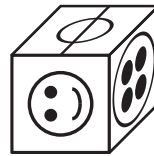
A



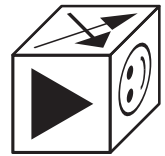
B



C



D

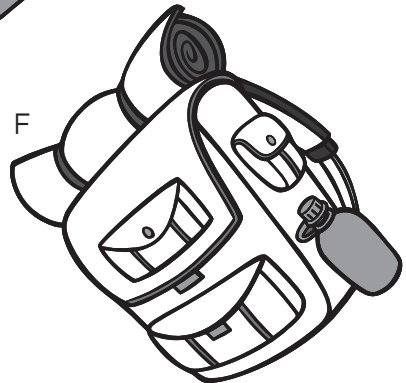
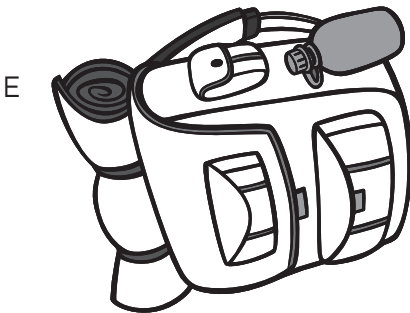
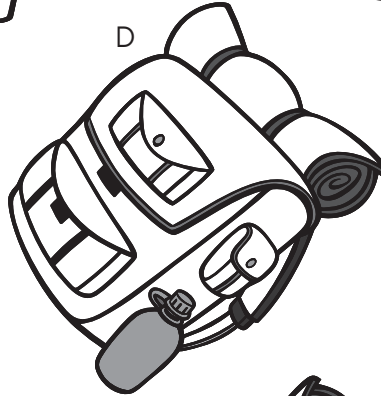
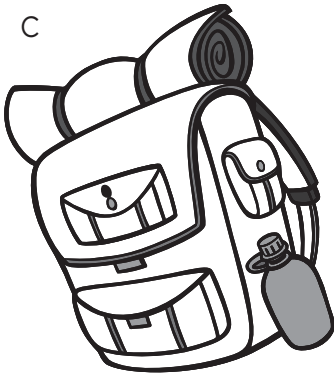
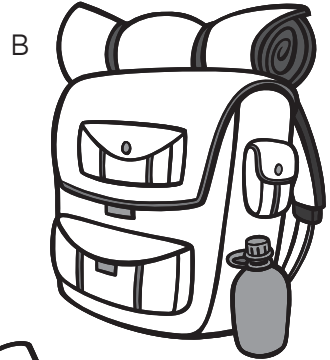
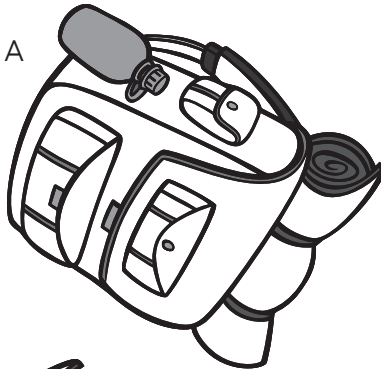


E

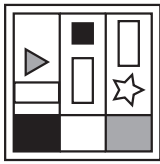
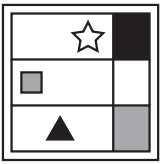
# TROUVEZ LA PAIRE

# 30

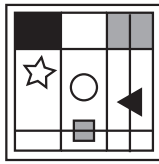
Trouvez les deux sacs à dos qui sont parfaitement identiques en faisant pivoter les images au besoin.



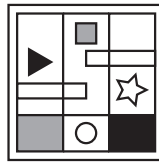
Quelle image (A à D) dissimule celle qui se trouve à l'extrême gauche de chaque rangée? Vous pouvez la faire pivoter, mais tous ses éléments doivent être visibles.



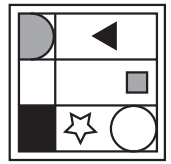
A



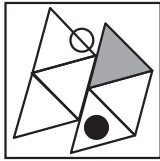
B



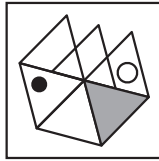
C



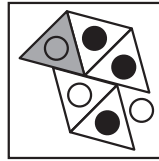
D



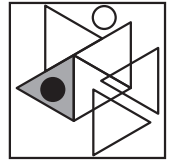
A



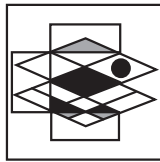
B



C



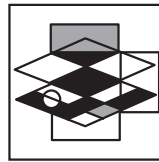
D



A



B

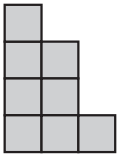
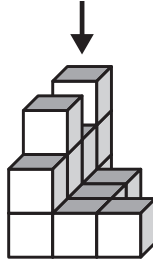


C

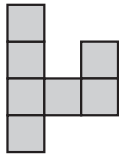


D

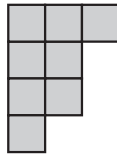
Quelle image (A à E) correspond à la vue que l'on a de cet objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



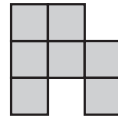
A



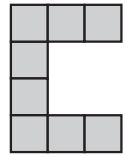
B



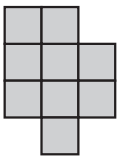
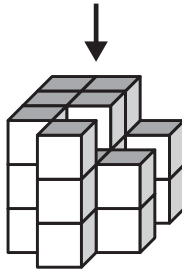
C



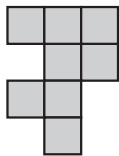
D



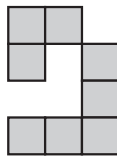
E



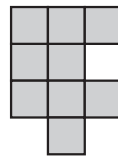
A



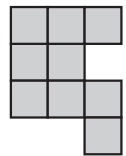
B



C



D

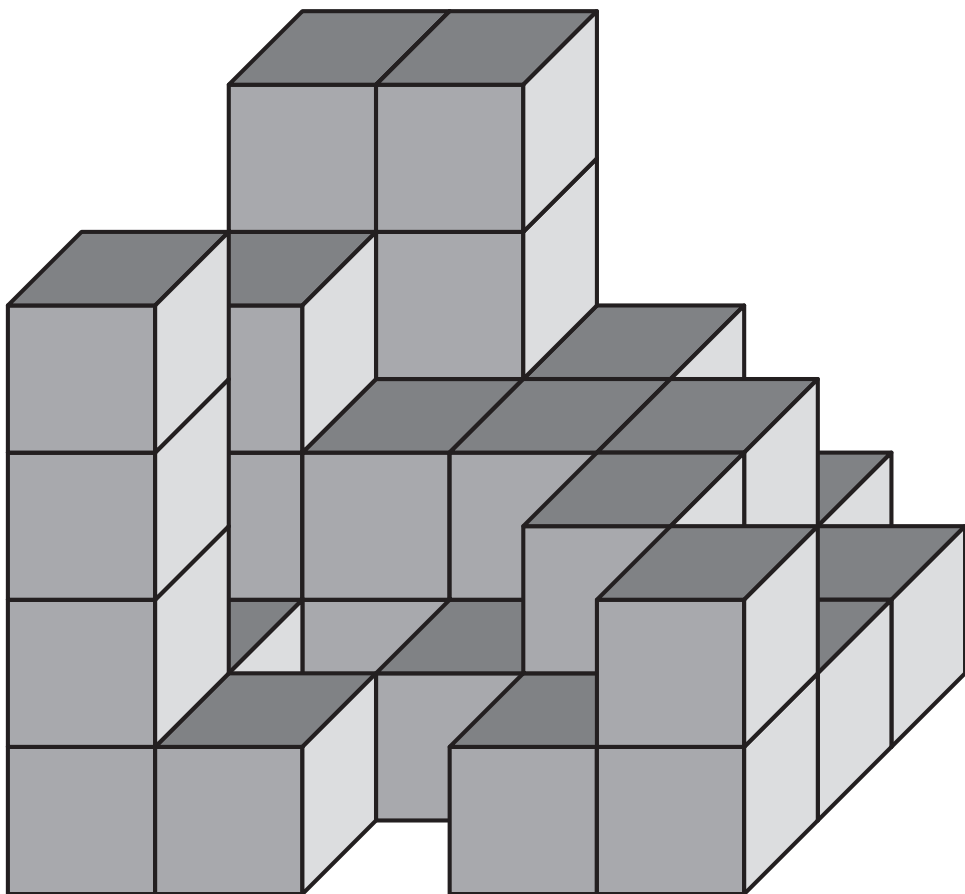


E

# 33

## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image ?  
Ils formaient à l'origine un bloc de  $5 \times 4 \times 4$  avant  
qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube « flottant ».



# COLORIAGE PIXELS

# 34

Pour découvrir le dessin caché, coloriez toutes les cases en respectant les couleurs associées à chaque numéro.

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

1 - gris clair

4 - bleu foncé

7 - bleu

2 - gris

5 - vert foncé

8 - vert

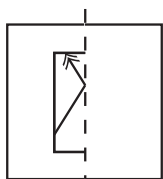
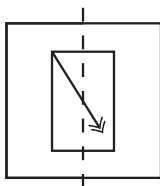
3 - noir

6 - bleu ciel

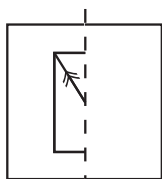
9 - jaune

160 ÉNIGMES  
VISUELLES

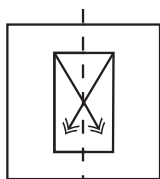
Quelle image (A à E) correspond à celle du haut lorsqu'on la plie en deux le long du pointillé? Imaginez qu'elle a été dessinée sur du papier translucide.



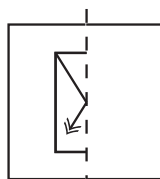
A



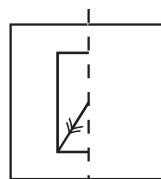
B



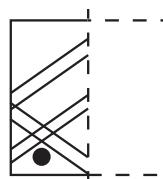
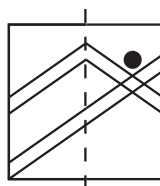
C



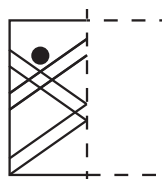
D



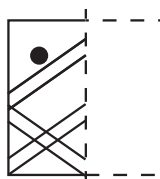
E



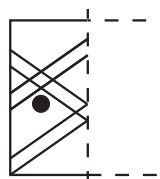
A



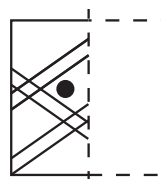
B



C

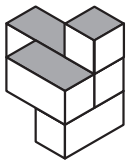
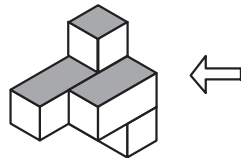


D

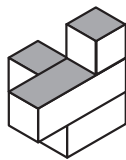


E

Quelle image (A à D) correspond à la vue que l'on a du premier objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



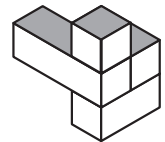
A



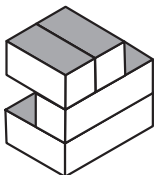
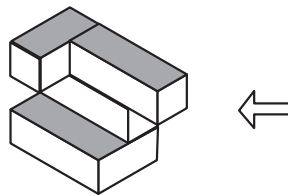
B



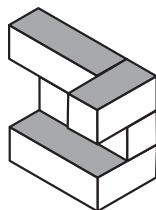
C



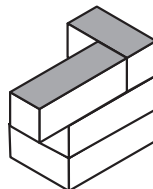
D



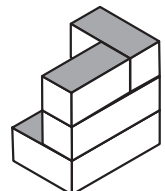
A



B



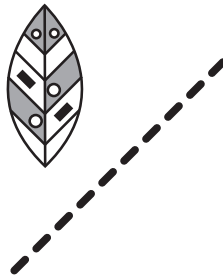
C



D

## JEU DE REFLET

Quelle image (A à E) obtient-on lorsque celle du haut est réfléchiée sur la ligne pointillée ?



A



B



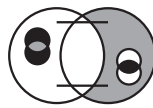
C



D



E



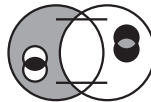
A



B



C



D

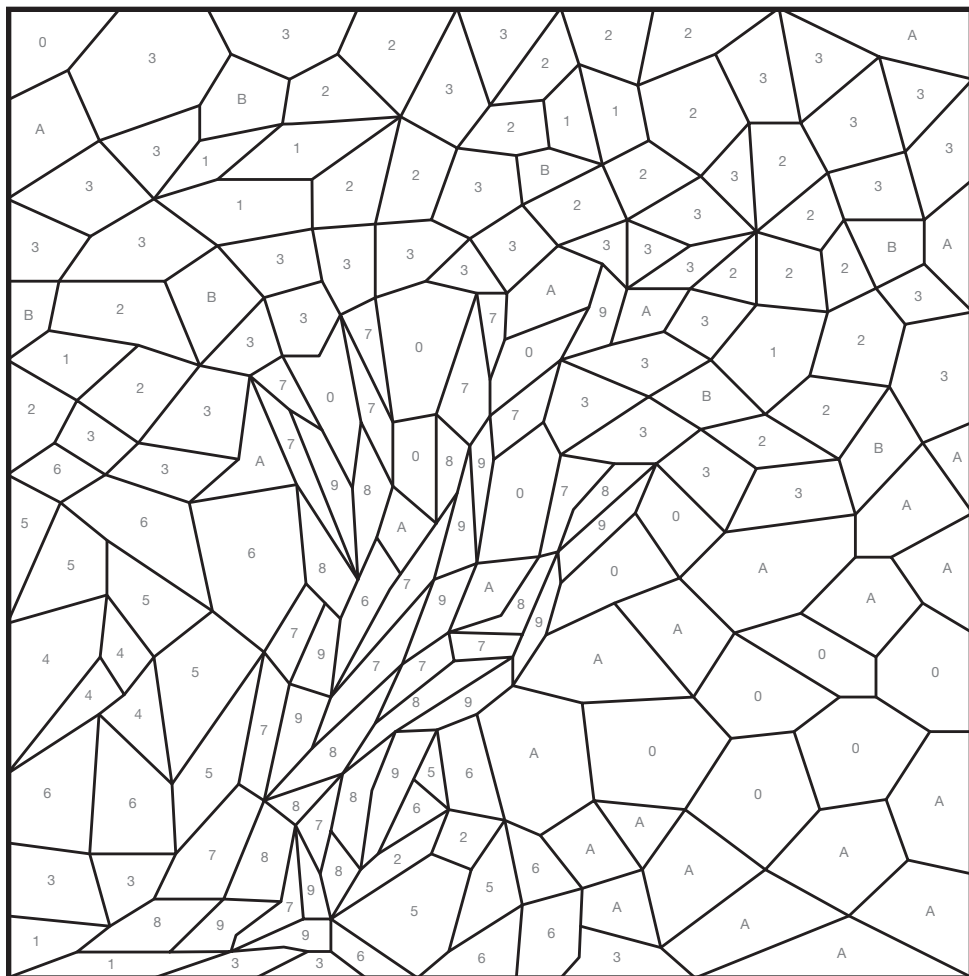


E

# DESSIN MYSTÈRE

# 38

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les formes géométriques  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.



1 - vert clair  
2 - vert  
3 - vert foncé  
4 - gris clair

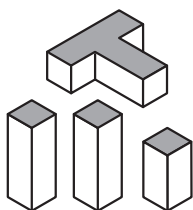
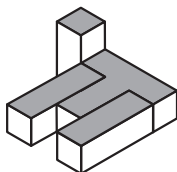
5 - gris  
6 - gris foncé  
7 - brun clair  
8 - brun

9 - brun foncé  
0 - blanc  
A - orange  
B - rouge

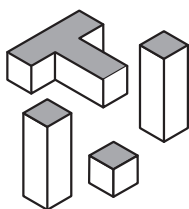
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## LE BON ENSEMBLE

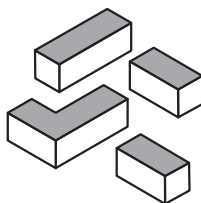
Quel ensemble de blocs (A à D) peut être réarrangé pour former l'assemblage du dessus? Chaque bloc ne doit être utilisé qu'une seule fois.



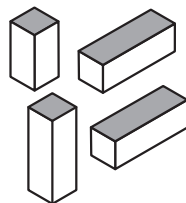
A



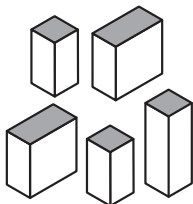
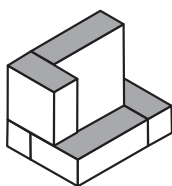
B



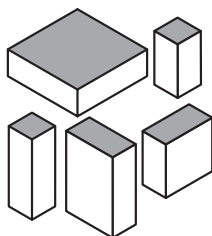
C



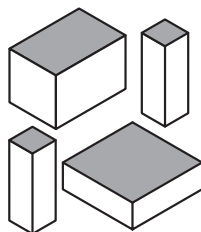
D



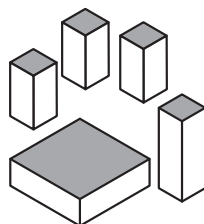
A



B



C

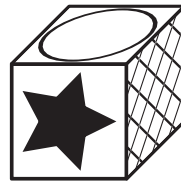
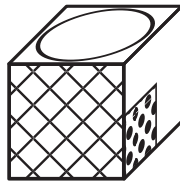
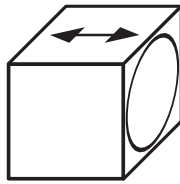
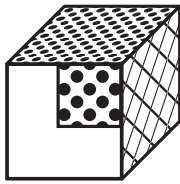


D

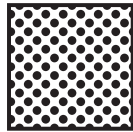
# FACE MANQUANTE

# 40

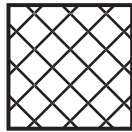
Par quelle image (A à E) doit-on remplacer la face blanche du cube de façon à obtenir différentes vues de celui-ci? Il pourrait être nécessaire de faire pivoter la bonne image.



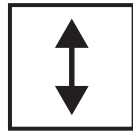
A



B



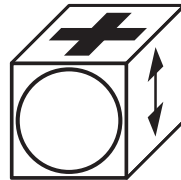
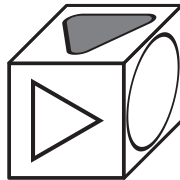
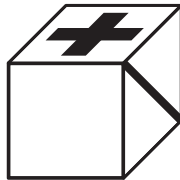
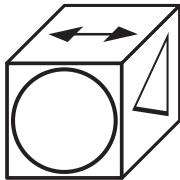
C



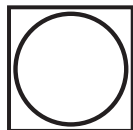
D



E



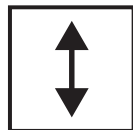
A



B



C



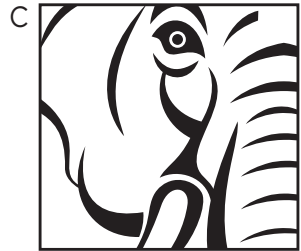
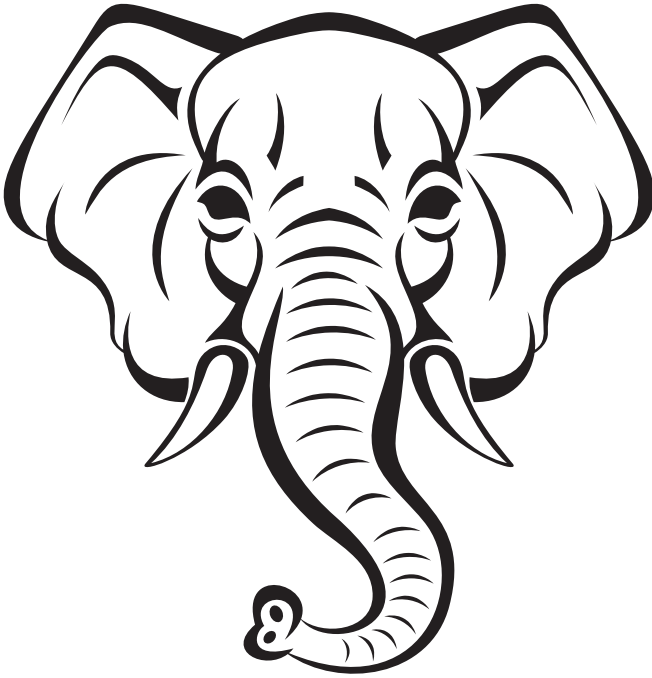
D



E

## JEU D'OBSERVATION

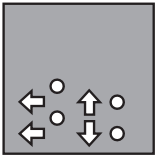
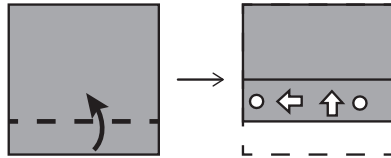
Quelle image (A à F) correspond exactement à une partie de l'image principale ?



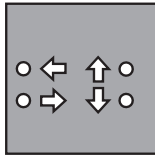
# PLIER ET PERFORER

# 42

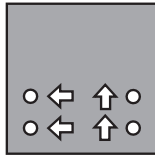
Imaginez que vous pliez et percez le papier tel qu'indiqué. Quel résultat obtiendrez-vous lorsque vous le déplierez ?



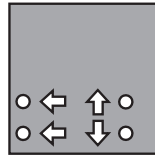
A



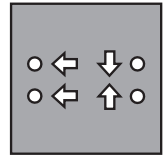
B



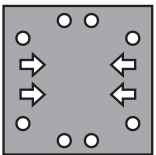
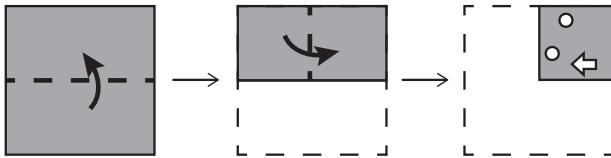
C



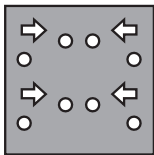
D



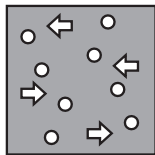
E



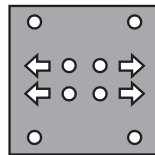
A



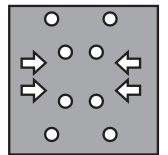
B



C



D



E

# 43

## IMAGE CACHÉE

Quelle image (A à D) dissimule celle qui se trouve à l'extrême gauche de chaque rangée? Vous pouvez lui faire subir une rotation, mais tous ses éléments doivent être visibles.



A



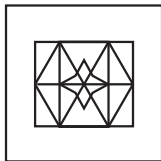
B



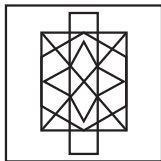
C



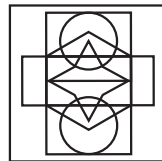
D



A



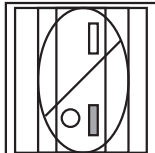
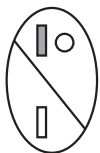
B



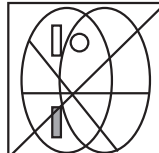
C



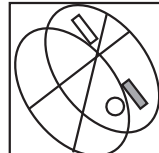
D



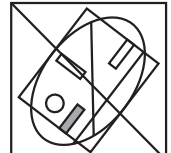
A



B

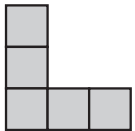
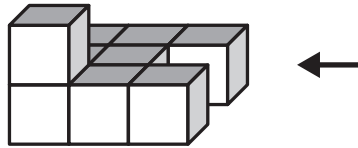


C

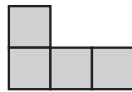


D

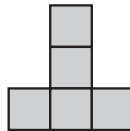
Quelle image (A à E) correspond à la vue que l'on a de cet objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



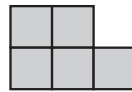
A



B



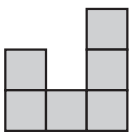
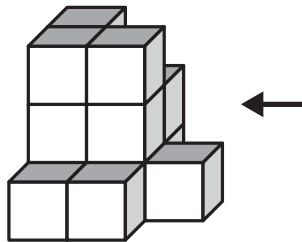
C



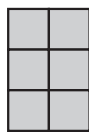
D



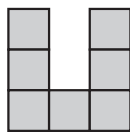
E



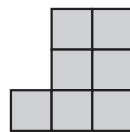
A



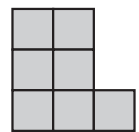
B



C



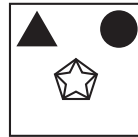
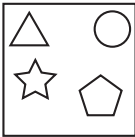
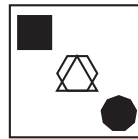
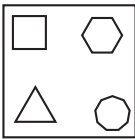
D



E

## JEU DE LOGIQUE

Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



A



B



C



D



E

# LES 5 DIFFÉRENCES

# 46

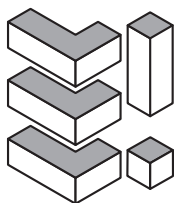
Pouvez-vous trouver les cinq différences  
entre ces deux images?



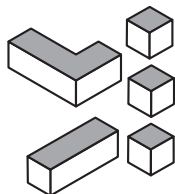
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## LE BON ENSEMBLE

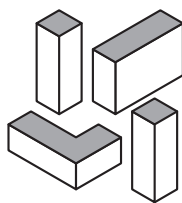
Quel ensemble de blocs (A à D) peut être réarrangé pour former l'assemblage du dessus? Chaque bloc ne doit être utilisé qu'une seule fois.



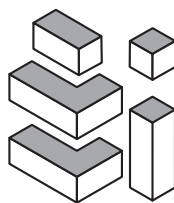
A



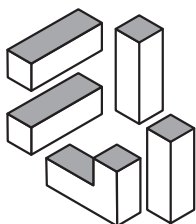
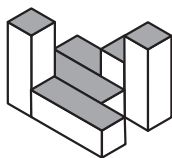
B



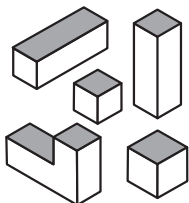
C



D



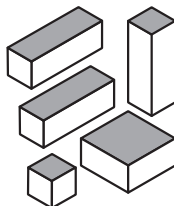
A



B



C

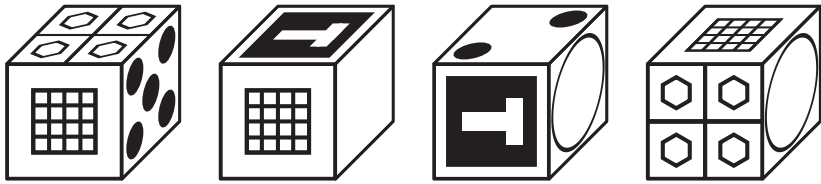


D

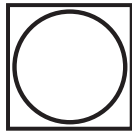
# FACE MANQUANTE

# 48

Par quelle image (A à E) doit-on remplacer la face blanche du cube de façon à obtenir différentes vues de celui-ci? Il pourrait être nécessaire de faire pivoter la bonne image.



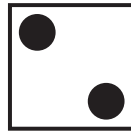
A



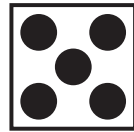
B



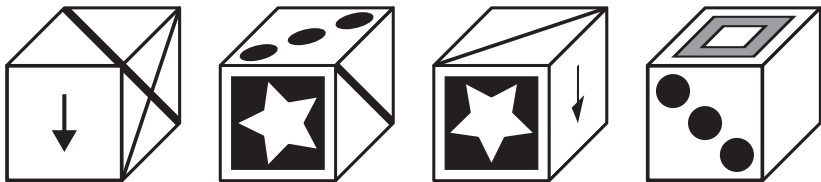
C



D



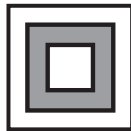
E



A



B



C



D

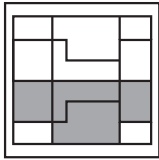
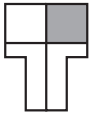


E

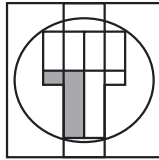
# 49

## IMAGE CACHÉE

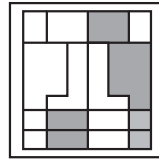
Quelle image (A à D) dissimule celle qui se trouve à l'extrême gauche de chaque rangée? Vous pouvez lui faire subir une rotation, mais tous ses éléments doivent être visibles.



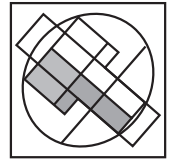
A



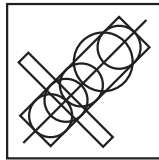
B



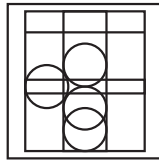
C



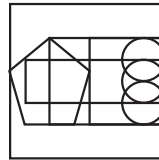
D



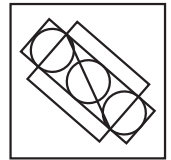
A



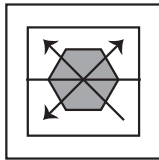
B



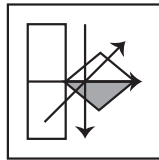
C



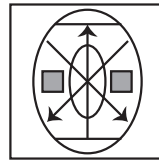
D



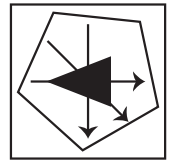
A



B

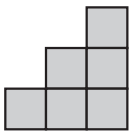
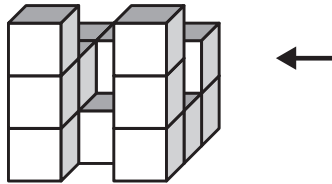


C

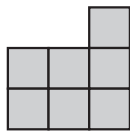


D

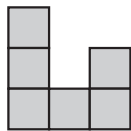
Quelle image (A à E) correspond à la vue que l'on a de cet objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



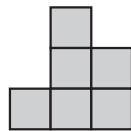
A



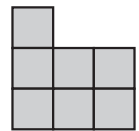
B



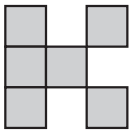
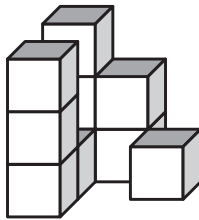
C



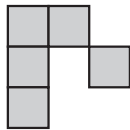
D



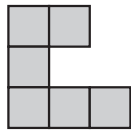
E



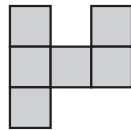
A



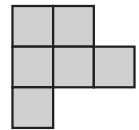
B



C



D



E

## JEU DE REFLET

Quelle image (A à E) obtient-on lorsque celle du haut est réfléchiée sur la ligne pointillée?



A



B



C



D



E



A



B



C

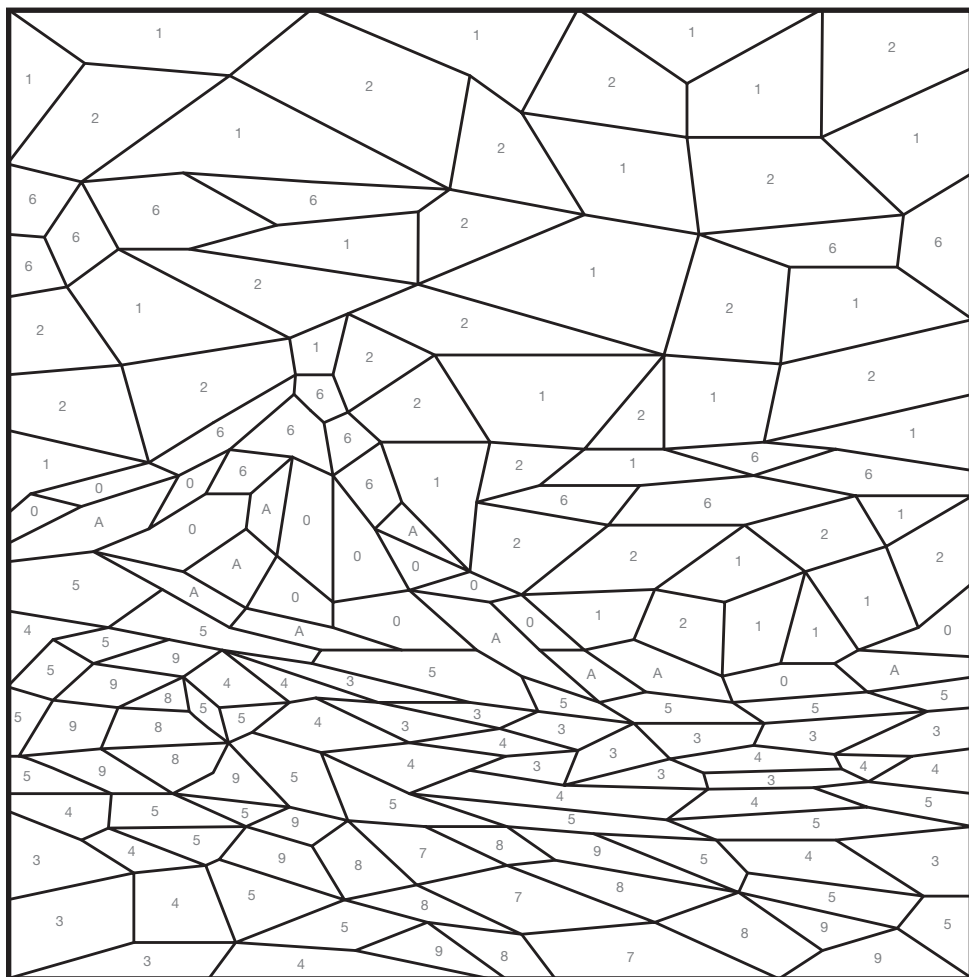


D



E

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les formes géométriques  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.



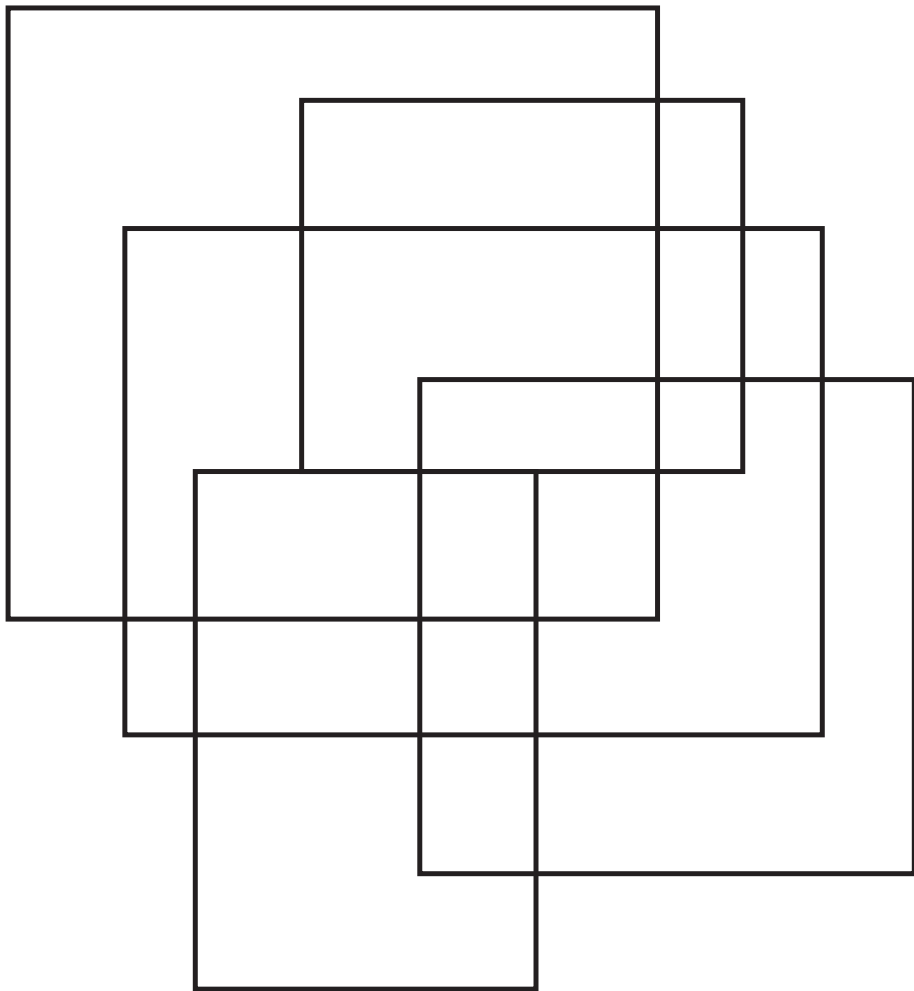
1 - bleu ciel  
2 - bleu  
3 - vert clair  
4 - vert

5 - vert foncé  
6 - blanc  
7 - brun clair  
8 - brun

9 - brun foncé  
0 - gris clair  
A - gris

**CHEVAUCHEMENT**

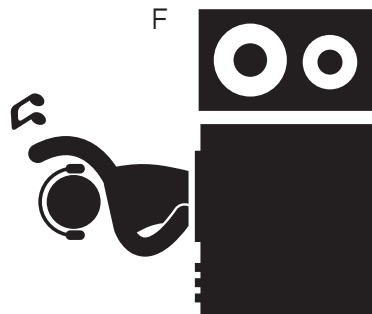
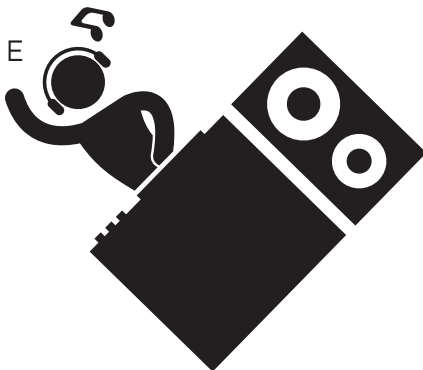
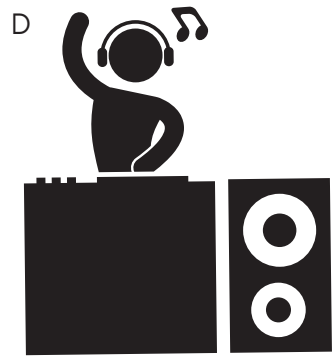
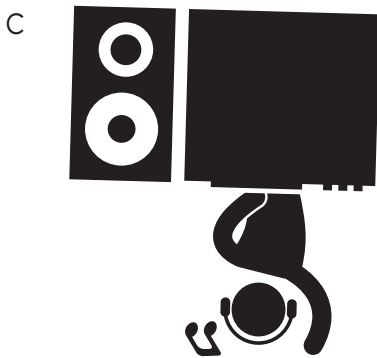
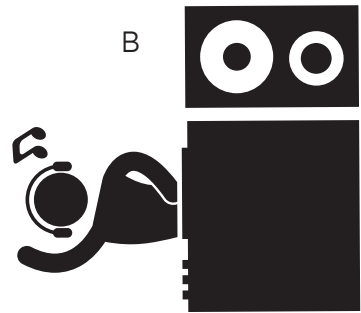
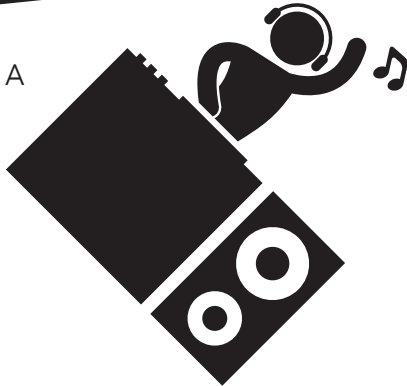
Combien de carrés et/ou de rectangles comptez-vous sur cette image, considérant le fait que beaucoup de ces figures géométriques se chevauchent ?



# PAIRES IDENTIQUES

# 54

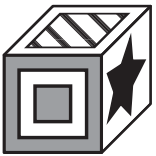
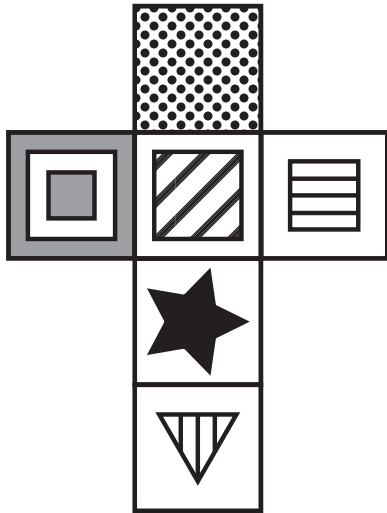
Reliez ces disc-jockeys par paires identiques en faisant pivoter les images au besoin.



160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## LE BON CUBE

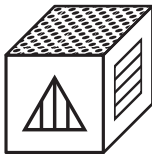
Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) serait le seul que vous pourriez former ?



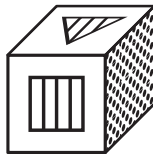
A



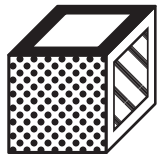
B



C



D

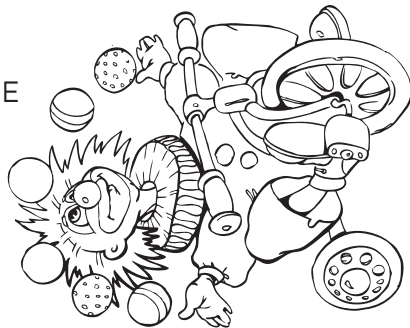
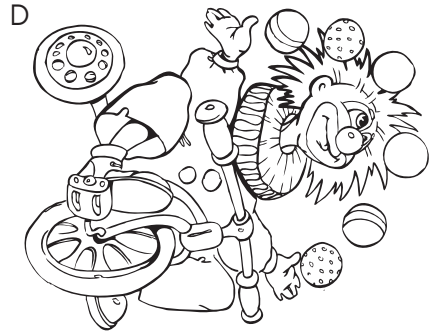
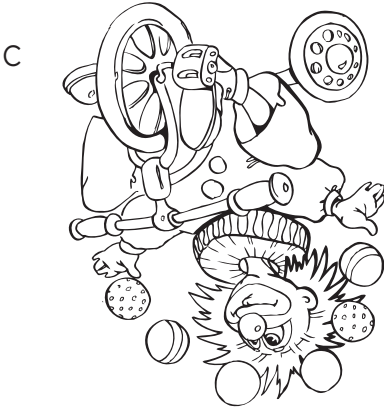
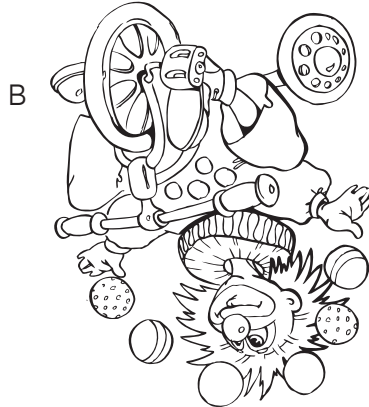
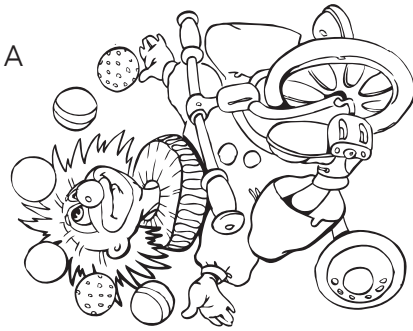


E

# TROUVEZ LA PAIRE

# 56

Trouvez les deux clowns qui sont parfaitement identiques en faisant pivoter les images au besoin.



## POINTS À RELIER

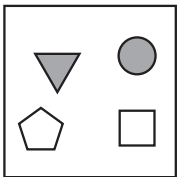
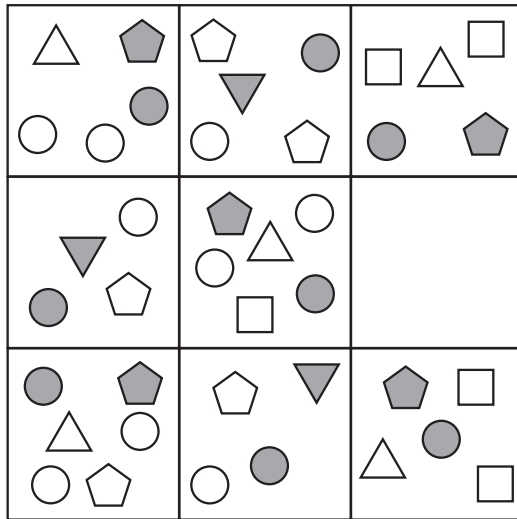
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



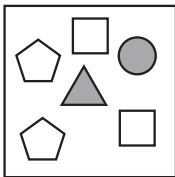
# CASE PARFAITE

# 58

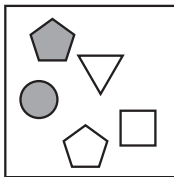
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



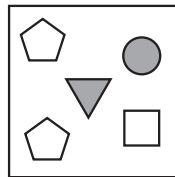
A



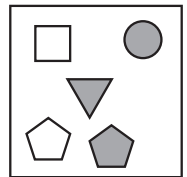
B



C



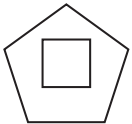
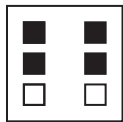
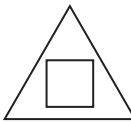
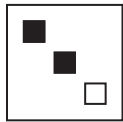
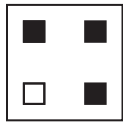
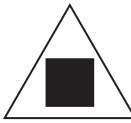
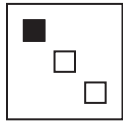
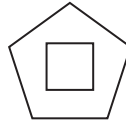
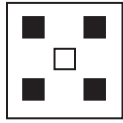
D



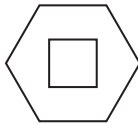
E

## JEU DE LOGIQUE

Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



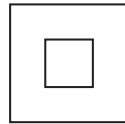
A



B



C



D



E

# LES 5 DIFFÉRENCES

# 60

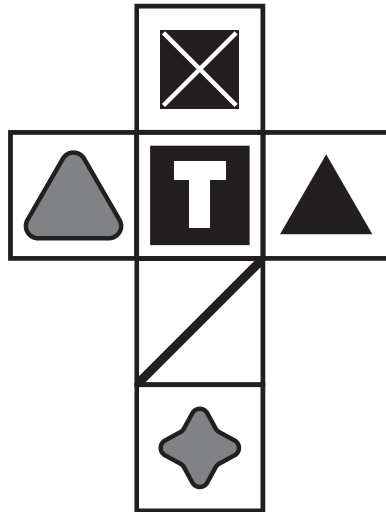
Pouvez-vous trouver les cinq différences  
entre ces deux images?



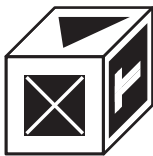
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## UN CUBE EN TROP

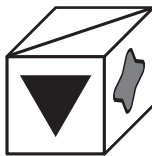
Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) vous serait-il impossible de former ?



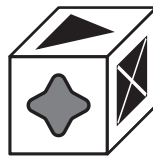
A



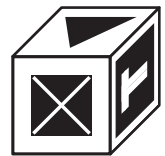
B



C



D



E

Reliez ces huit images par paires afin d'obtenir quatre fraises complètes.

A



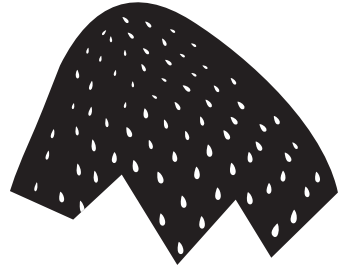
B



C



D



E



F



G



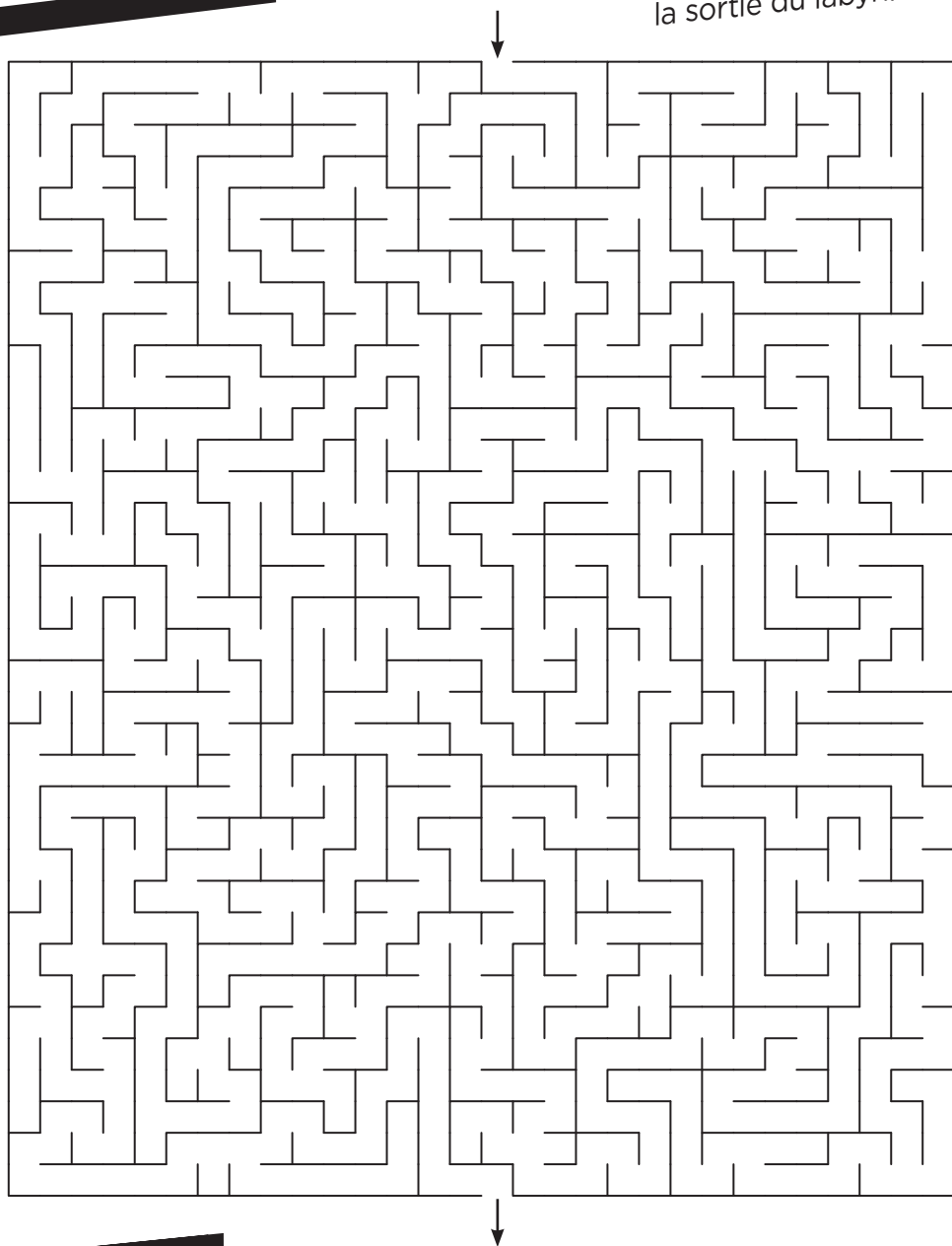
H



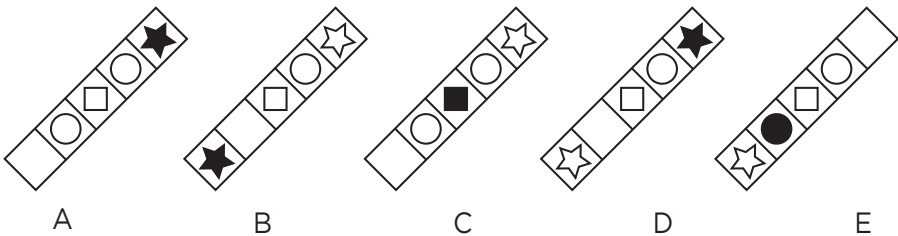
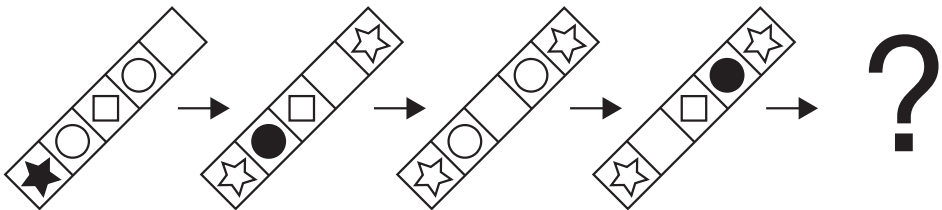
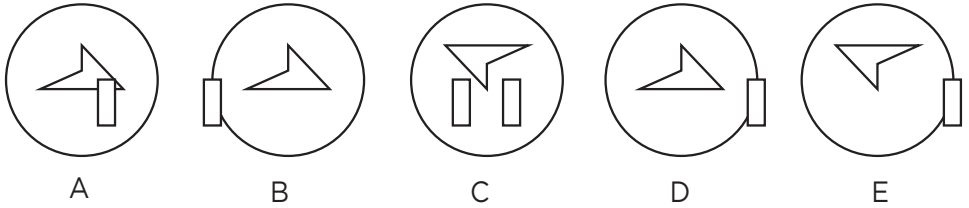
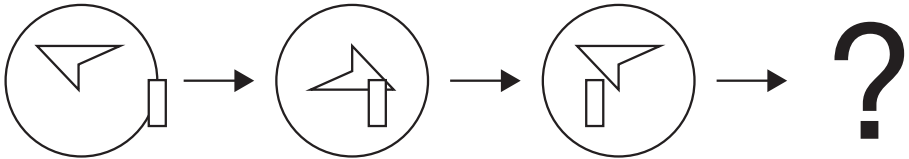
63

# OÙ EST LA SORTIE ?

Tracez un chemin jusqu'à  
la sortie du labyrinthe.



Par quelle figure (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation afin de respecter la logique particulière de chaque suite?



## JEU D'OBSERVATION

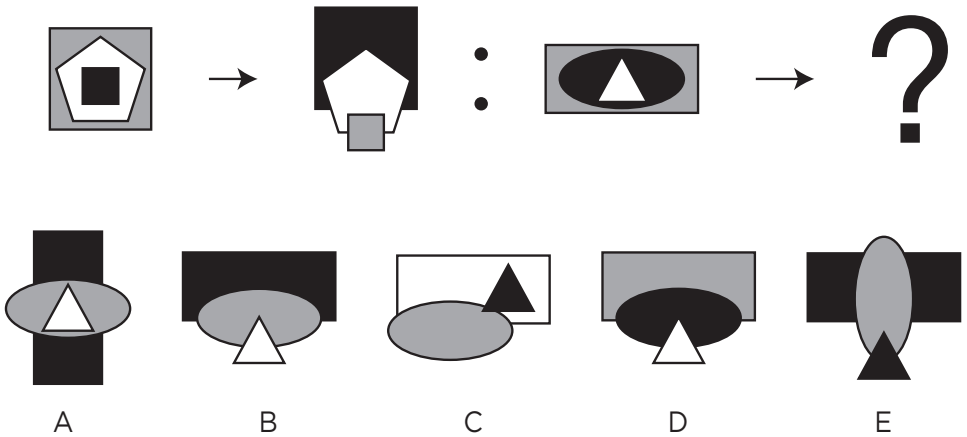
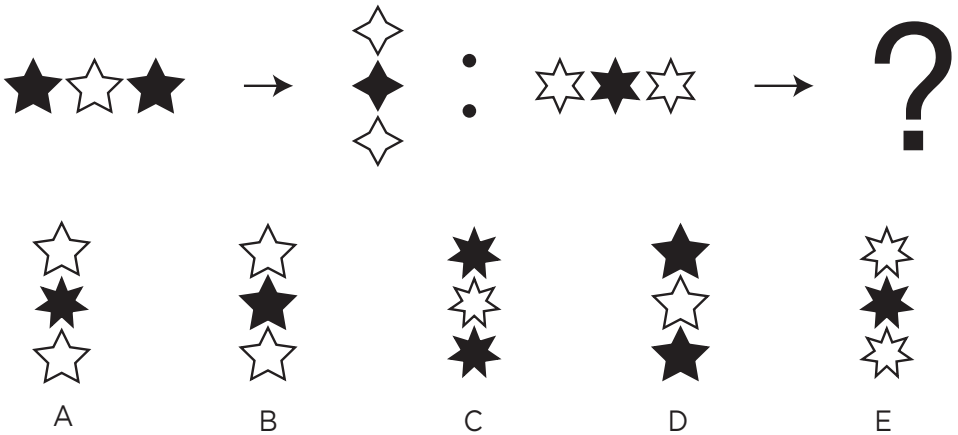
Quelle image (A à F) correspond exactement à une partie de l'image principale ?



# TRANSFORMATIONS

# 66

Par quelle image (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation? Les transformations effectuées à gauche du deux-points doivent aussi être effectuées du côté droit.



## POINTS À RELIER

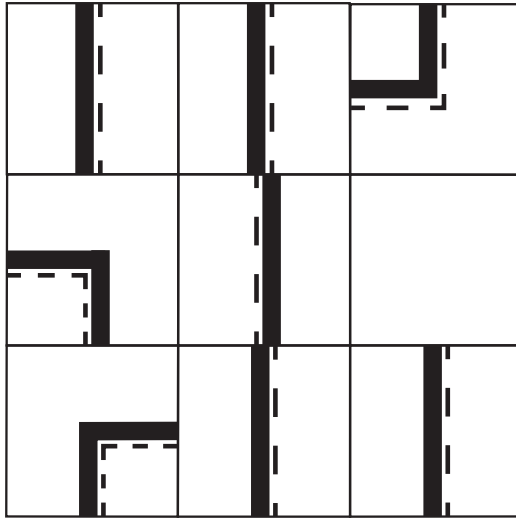
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



# CASE PARFAITE

# 68

Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



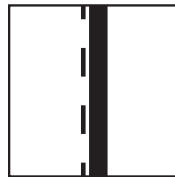
A



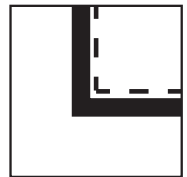
B



C



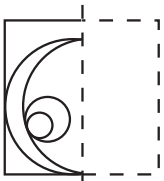
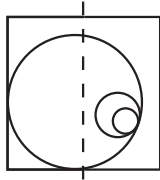
D



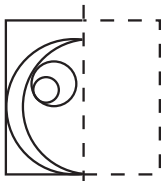
E

## PAPIER-CALQUE

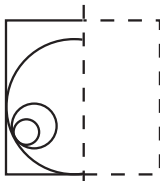
Quelle image (A à E) correspond à celle du haut lorsqu'on la plie en deux le long du pointillé? Imaginez qu'elle a été dessinée sur du papier translucide.



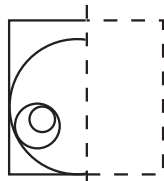
A



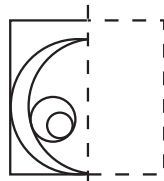
B



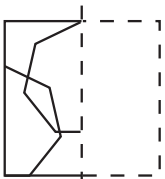
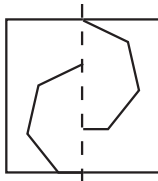
C



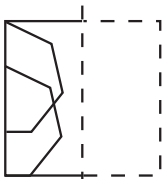
D



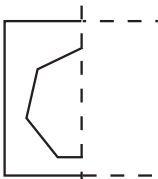
E



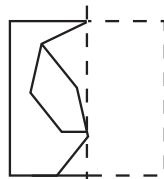
A



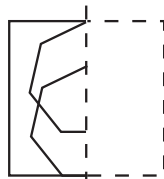
B



C

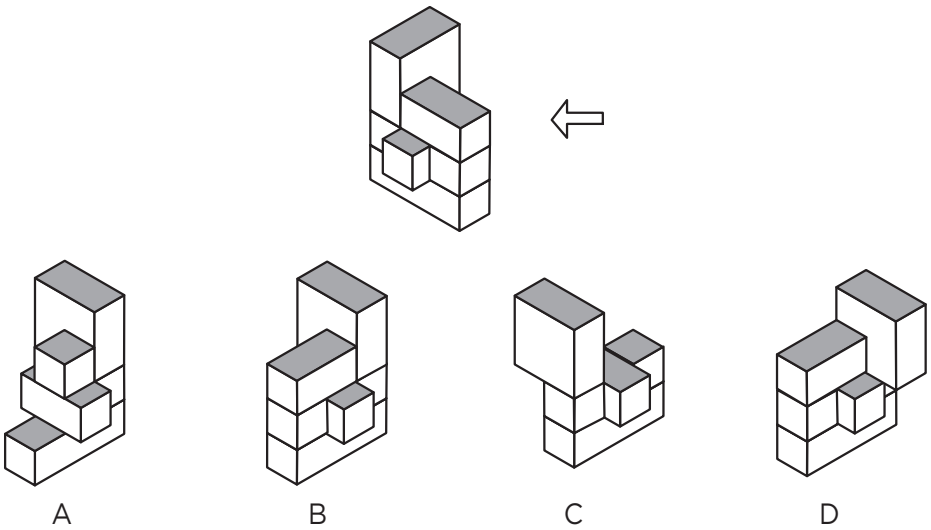
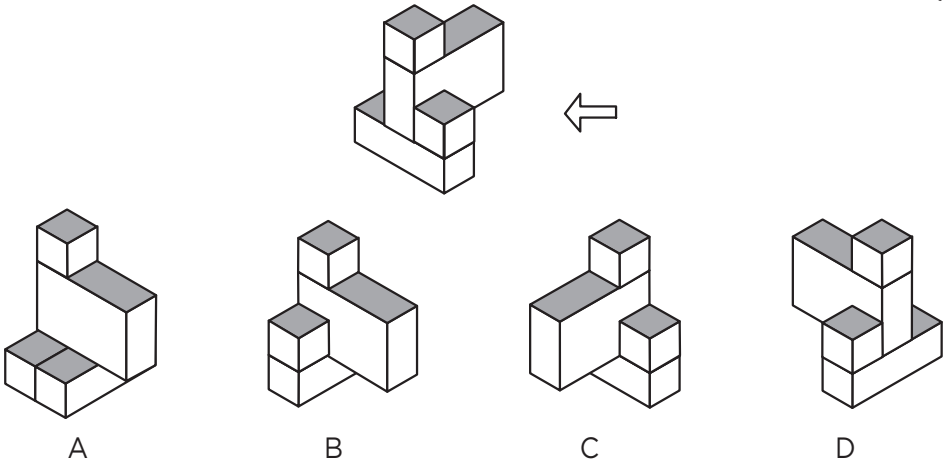


D



E

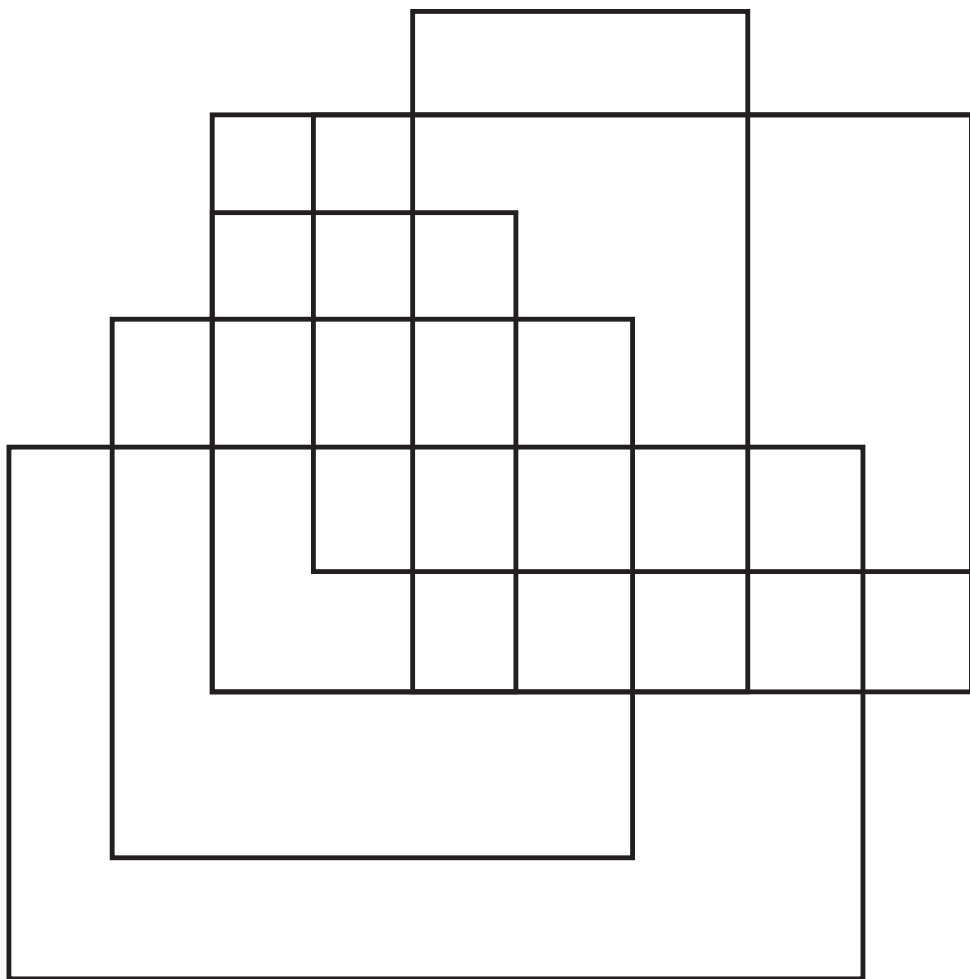
Quelle image (A à D) correspond à la vue que l'on a du premier objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



# 71

## CHEVAUCHEMENT

Combien de carrés et/ou de rectangles comptez-vous sur cette image, considérant le fait que beaucoup de ces figures géométriques se chevauchent ?



# PAIRES IDENTIQUES

# 72

Reliez ces bouquets de fleurs par paires identiques en faisant pivoter les images au besoin.

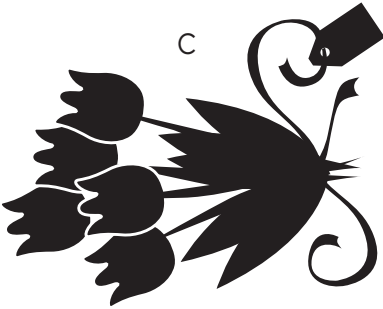
A



B



C



D



E



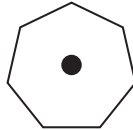
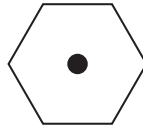
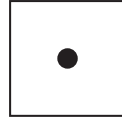
F



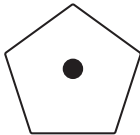
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## JEU DE LOGIQUE

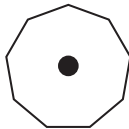
Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



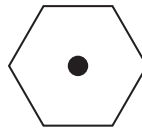
A



B



C

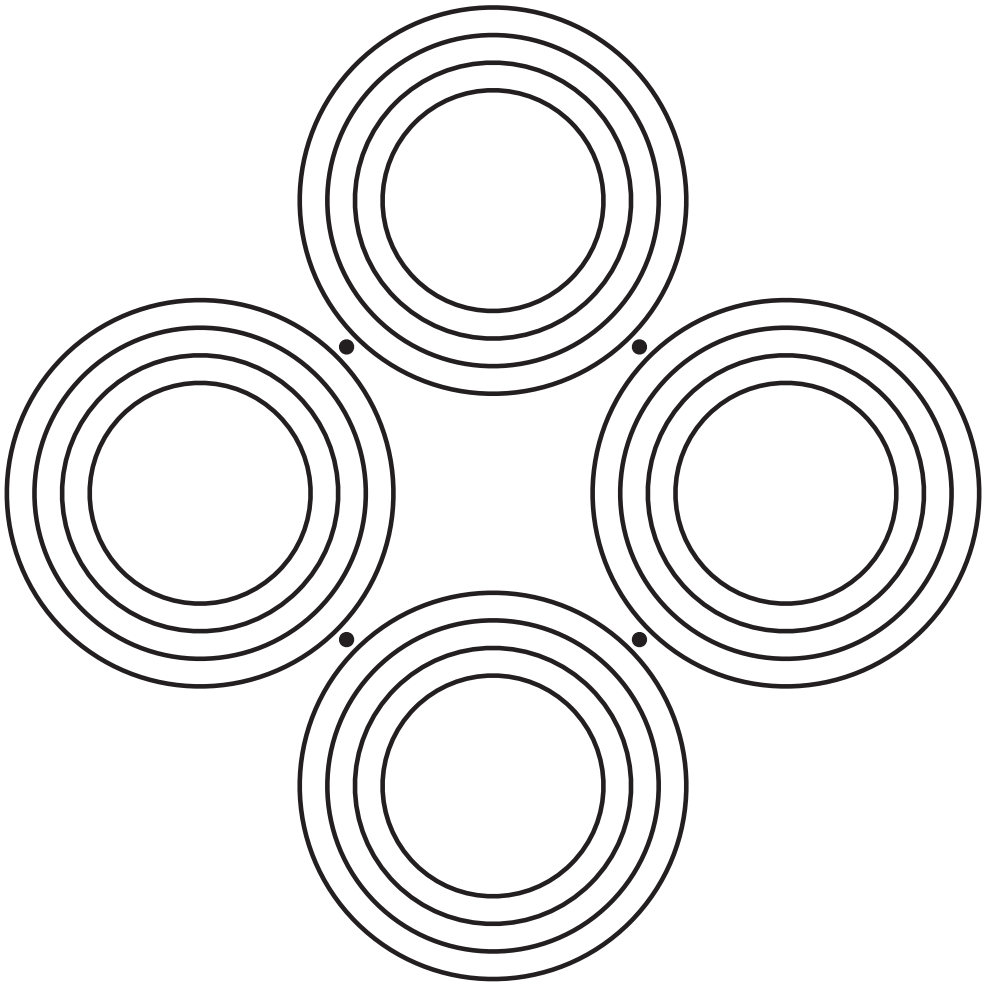


D



E

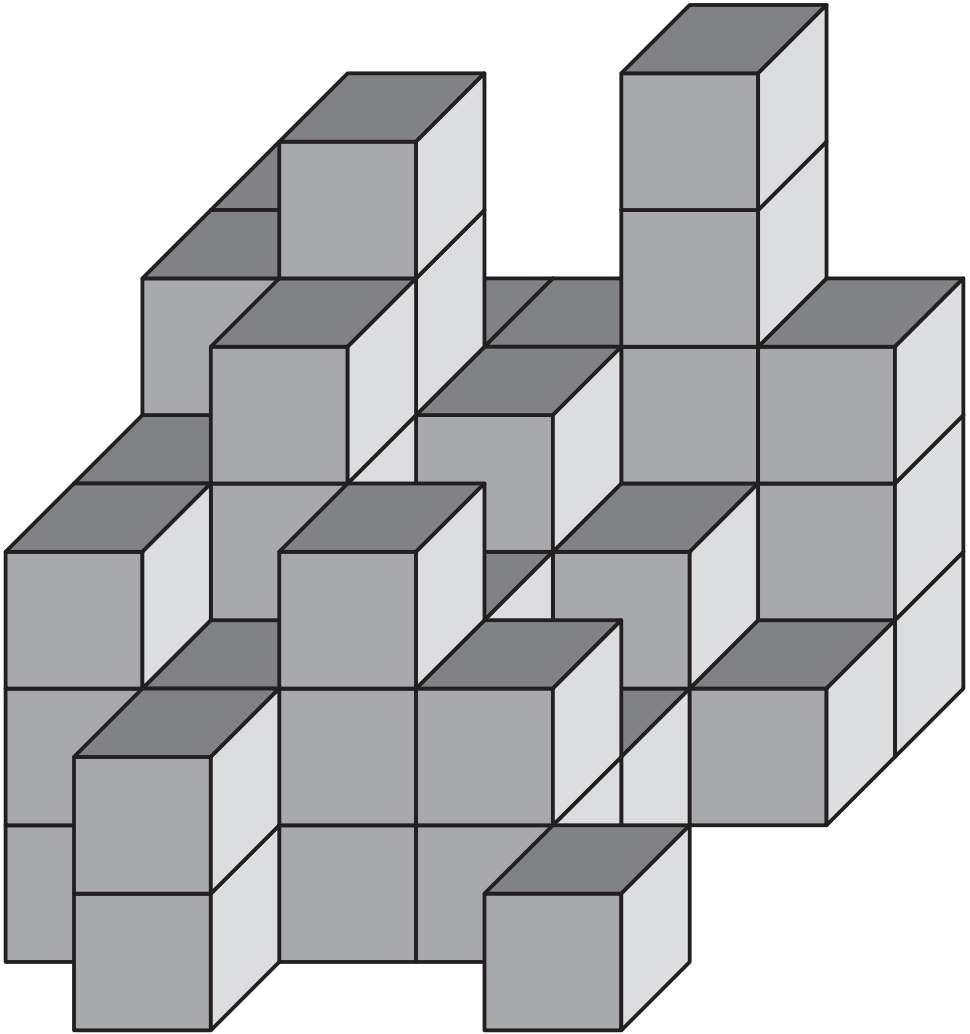
À l'aide d'une règle et d'un marqueur gras de couleur noire, reliez les quatre points en formant un carré à côtés parfaitement droits. Que remarquez-vous après l'avoir dessiné ?



# 75

## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image?  
Ils formaient à l'origine un bloc de  $5 \times 5 \times 5$  avant  
qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube «flottant».



# COLORIAGE PIXELS

# 76

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les cases  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.

1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1
2	1	1	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1
1	1	2	2	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3	2	2	1	1	1	2
1	1	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	2	2	2	1	1
1	3	4	4	4	4	3	6	6	3	6	5	5	4	3	2	2	2	1	1	1
2	3	4	5	5	4	6	7	7	7	6	6	4	4	3	2	2	1	1	1	2
1	3	4	4	5	5	6	7	6	7	3	4	4	3	2	2	2	2	1	1	1
1	1	3	3	4	4	3	7	7	7	6	6	4	4	3	2	2	2	1	1	1
1	1	2	2	3	4	6	6	6	3	6	5	5	5	4	3	2	1	1	1	1
1	1	2	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	3	2	2	1	2
2	1	1	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	2	2	1	1	1
1	1	2	3	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1
1	2	2	2	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	8	8	9	9	9	9	1
1	9	9	8	2	3	3	3	0	0	2	8	8	8	8	9	9	8	8	0	1
2	1	0	9	8	8	2	2	9	0	2	8	9	9	8	8	8	0	1	1	2
1	1	0	0	9	9	8	8	9	0	A	9	8	8	8	8	8	0	1	1	1
A	A	B	A	0	0	9	0	9	0	8	8	8	8	8	8	8	0	A	A	A
B	B	B	A	A	A	A	A	9	0	9	0	0	0	0	0	0	A	B	B	B
A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A
A	A	A	A	B	A	A	A	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A

1 - bleu

2 - bleu ciel

3 - rouge foncé

4 - rouge

5 - orange clair

6 - orange

7 - jaune

8 - vert

9 - vert clair

0 - vert foncé

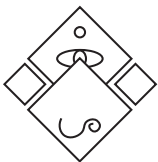
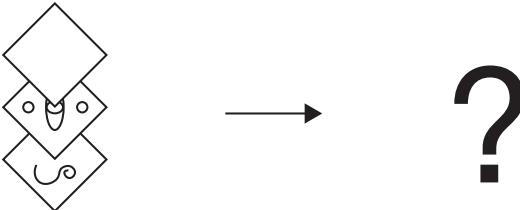
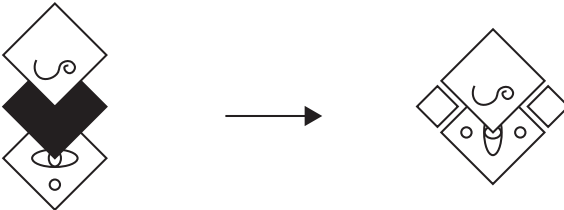
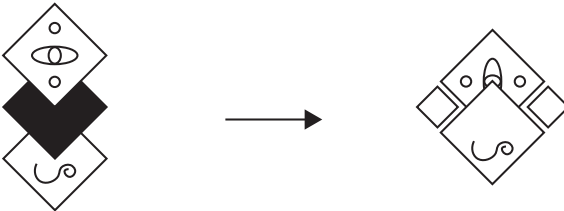
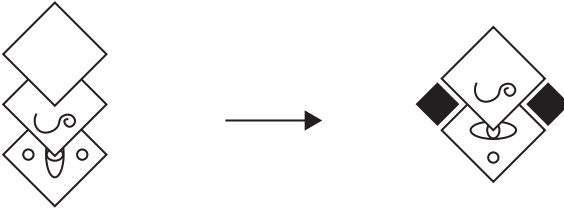
A - brun

B - brun clair

160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## JEU DE LOGIQUE

Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



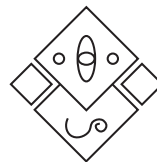
A



B



C

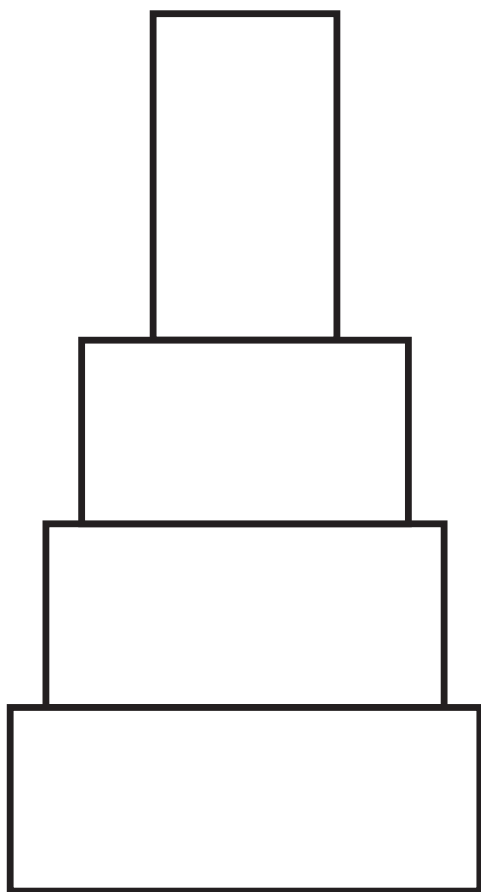


D



E

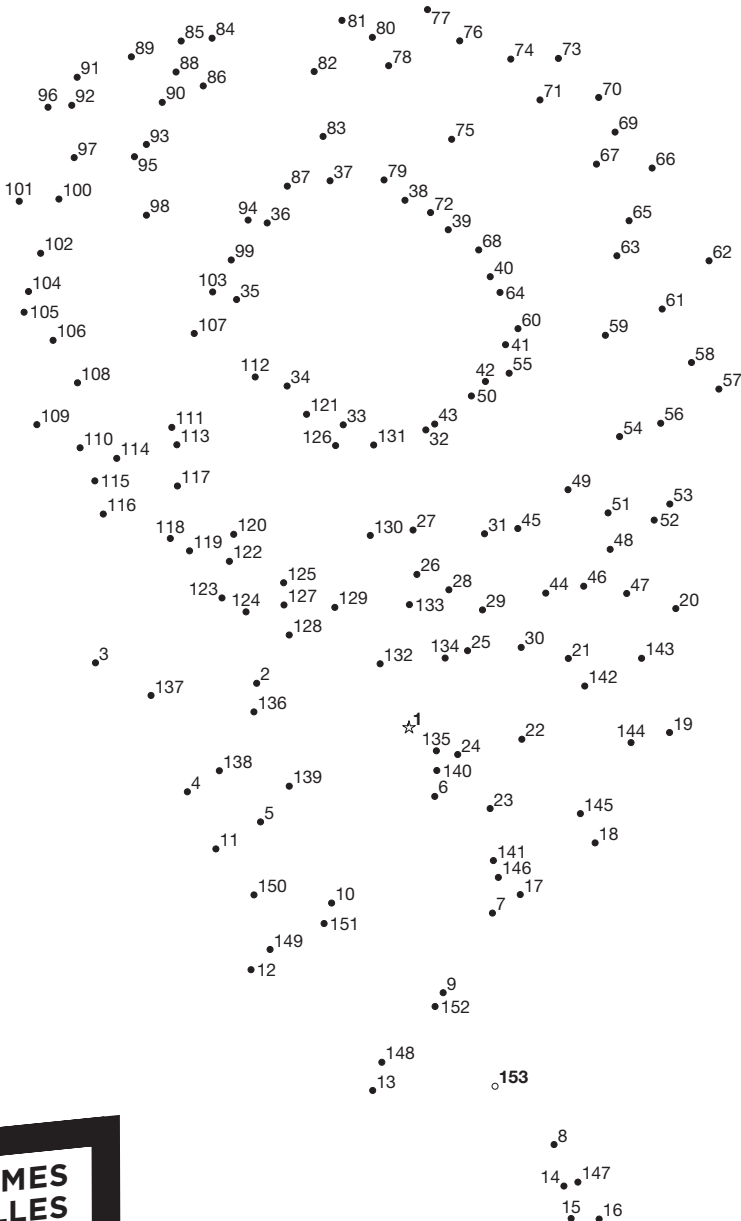
Lequel parmi les trois rectangles  
horizontaux est identique  
au rectangle vertical du haut ?  
Vérifiez si vous avez raison.



# 79

## POINTS À RELIER

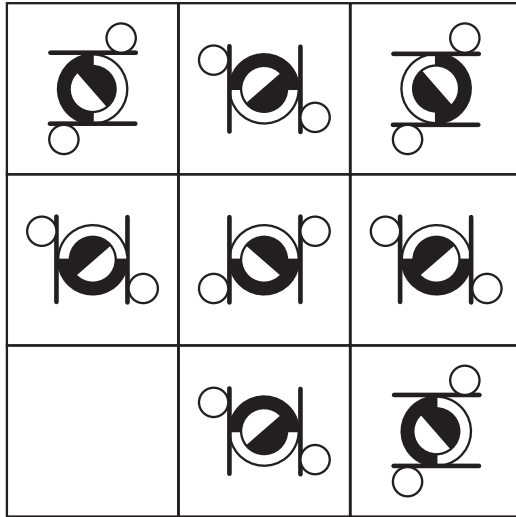
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



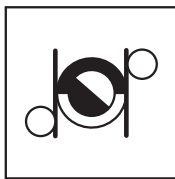
# CASE PARFAITE

# 80

Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



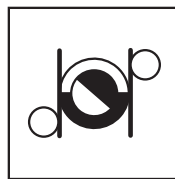
A



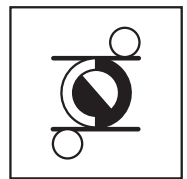
B



C



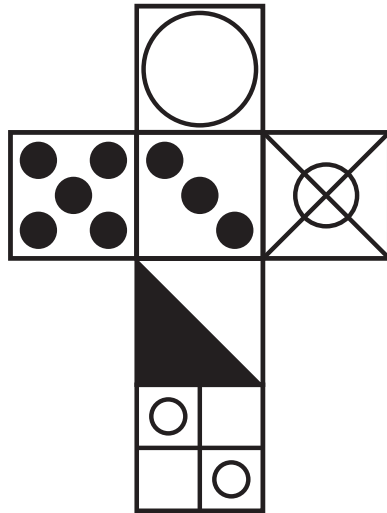
D



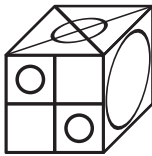
E

## LE BON CUBE

Si vous devez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) serait le seul que vous pourriez former ?



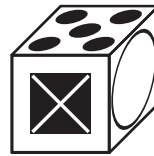
A



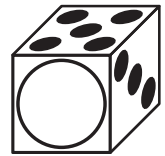
B



C



D

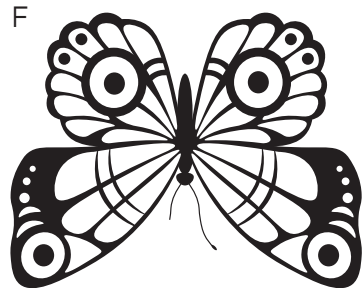
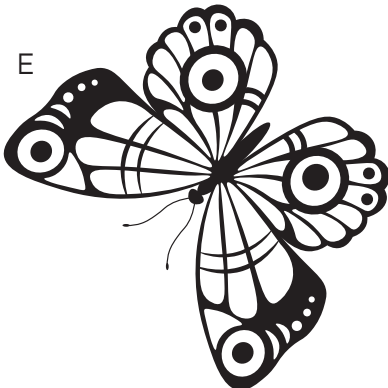
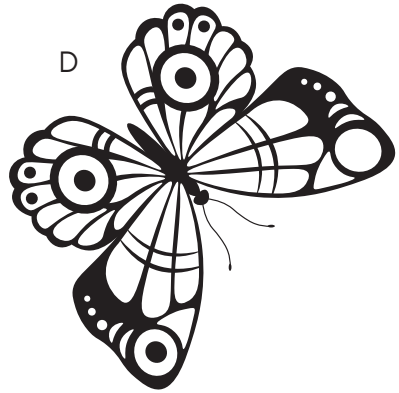
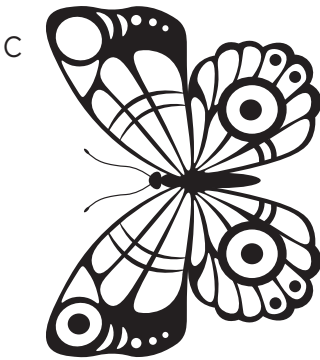
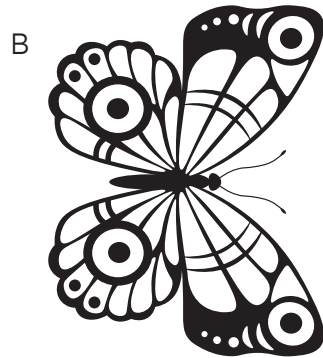
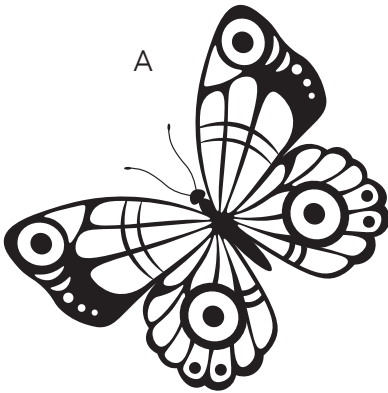


E

# TROUVEZ LA PAIRE

# 82

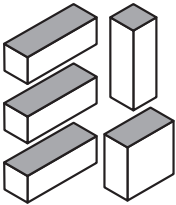
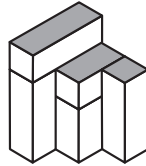
Trouvez les deux papillons qui sont parfaitement identiques en faisant pivoter les images au besoin.



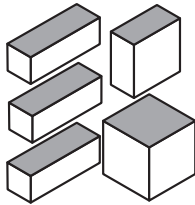
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## LE BON ENSEMBLE

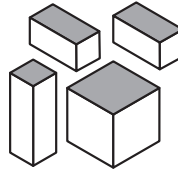
Quel ensemble de blocs (A à D) peut être réarrangé pour former l'assemblage du dessus? Chaque bloc ne doit être utilisé qu'une seule fois.



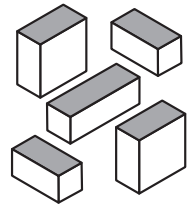
A



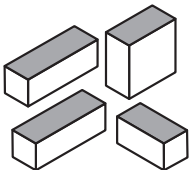
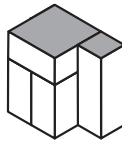
B



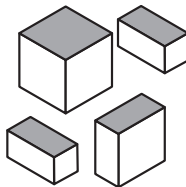
C



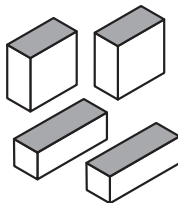
D



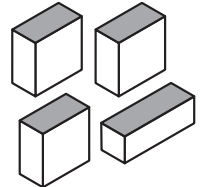
A



B

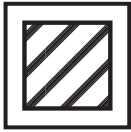
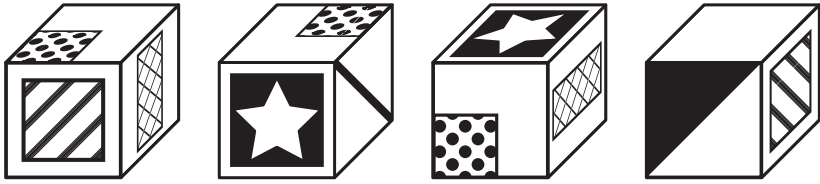


C



D

Par quelle image (A à E) doit-on remplacer la face blanche du cube de façon à obtenir différentes vues de celui-ci? Il pourrait être nécessaire de faire pivoter la bonne image.



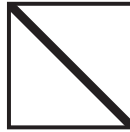
A



B



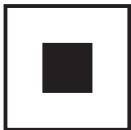
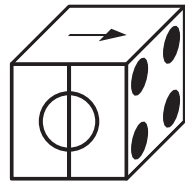
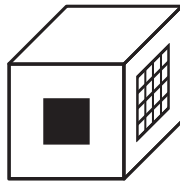
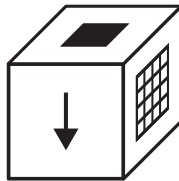
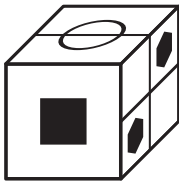
C



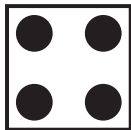
D



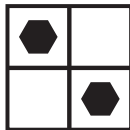
E



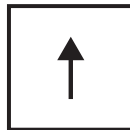
A



B



C

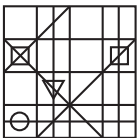
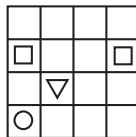
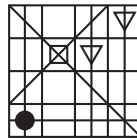
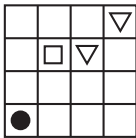
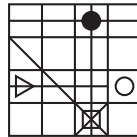
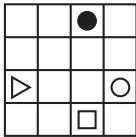
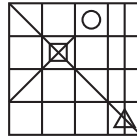
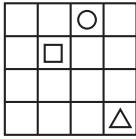


D

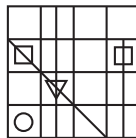


E

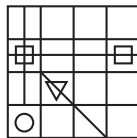
Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



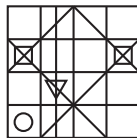
A



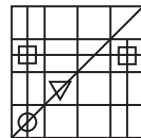
B



C



D

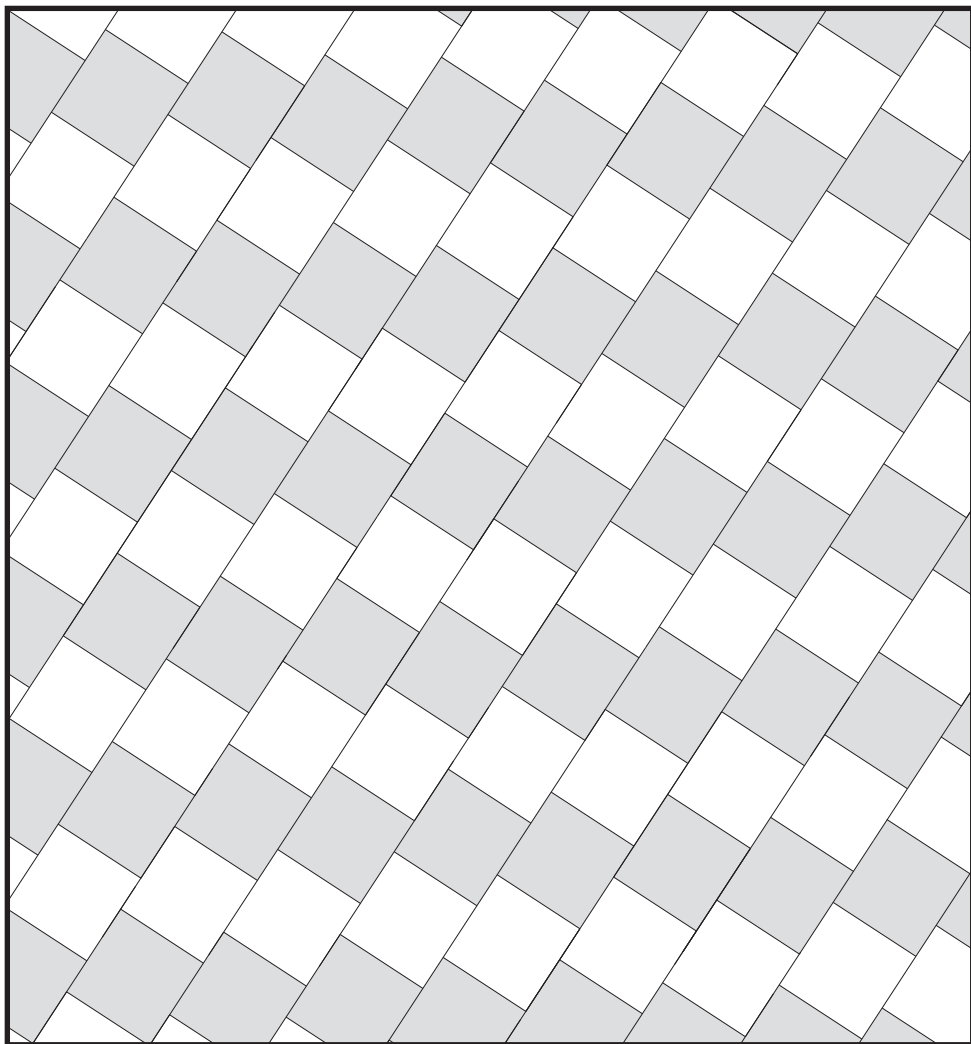


E

# ILLUSION

# 86

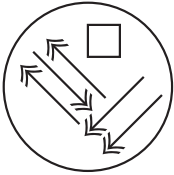
Coloriez les carrés gris en utilisant une couleur foncée comme le noir. Dessinez ensuite des lignes noires épaisses sur les longues lignes diagonales. Qu'arrive-t-il à ces lignes?



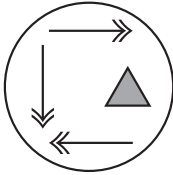
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## CHERCHEZ L'INTRUS

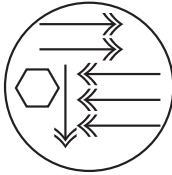
Quelle image n'a pas sa place dans chacune des rangées suivantes ?



A



B



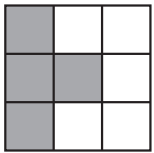
C



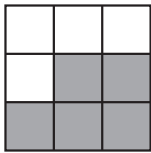
D



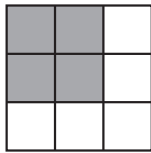
E



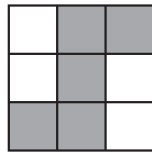
A



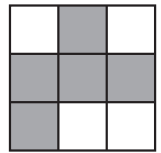
B



C



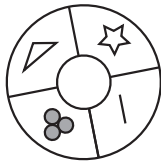
D



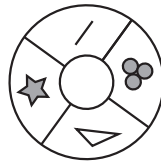
E



A



B



C

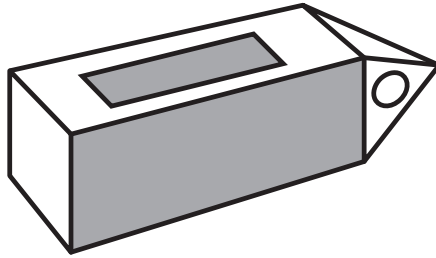


D

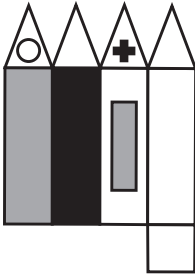


E

Quelle image (A à D) peut-on couper et plier de façon à former exactement le modèle du haut ?



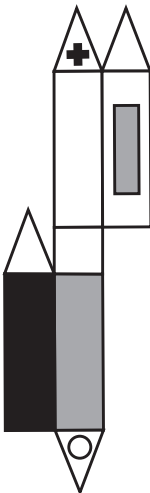
A



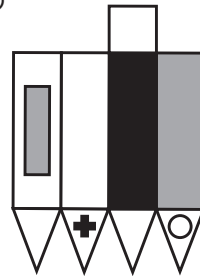
B



C

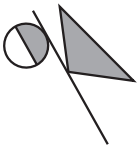
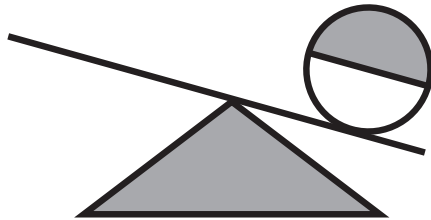


D

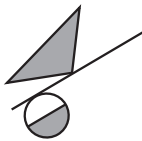


## JEU DE ROTATION

Quelle image (A à E) est identique à celle du haut à part sa dimension et son angle de rotation?



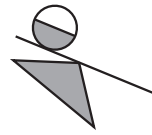
A



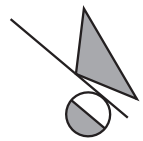
B



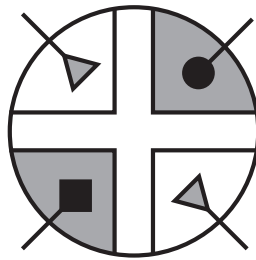
C



D



E



A



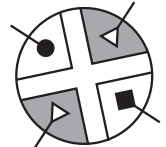
B



C



D

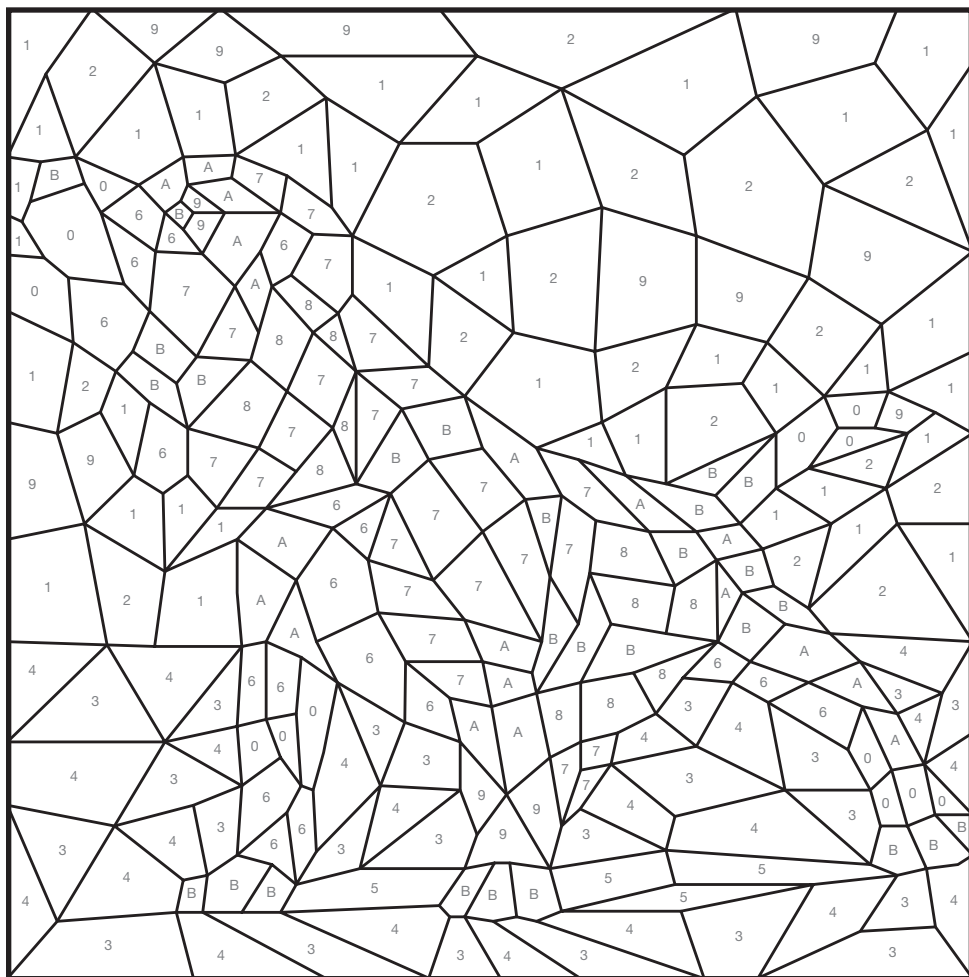


E

# DESSIN MYSTÈRE

# 90

Pour découvrir le dessin caché, coloriez toutes les formes géométriques en respectant les couleurs associées à chaque numéro.



1 - bleu pâle  
2 - bleu ciel  
3 - vert clair  
4 - vert

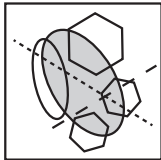
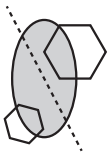
5 - vert foncé  
6 - brun clair  
7 - brun  
8 - brun foncé

9 - blanc  
0 - gris clair  
A - gris  
B - gris foncé

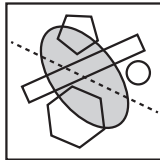
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## IMAGE CACHÉE

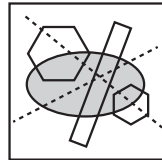
Quelle image (A à D) dissimule celle qui se trouve à l'extrême gauche de chaque rangée ? Vous pouvez lui faire subir une rotation, mais tous ses éléments doivent être visibles.



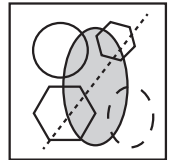
A



B



C



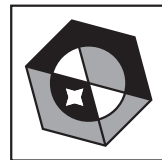
D



A



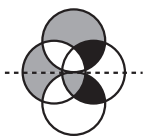
B



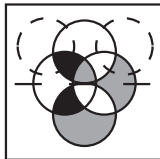
C



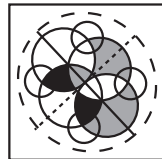
D



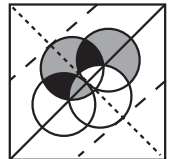
A



B

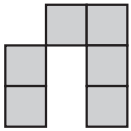
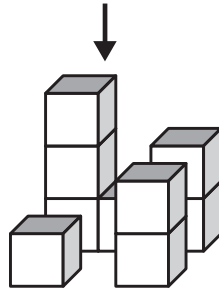


C

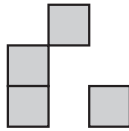


D

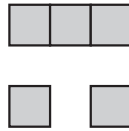
Quelle image (A à E) correspond à la vue que l'on a de cet objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction?



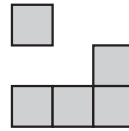
A



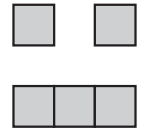
B



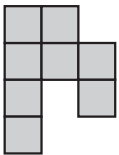
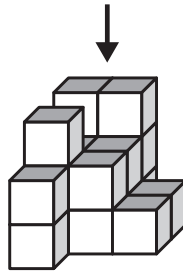
C



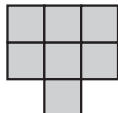
D



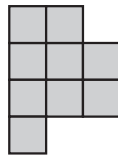
E



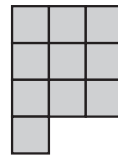
A



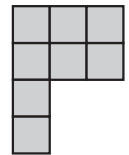
B



C



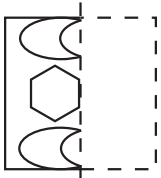
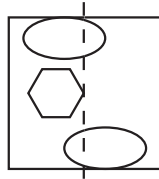
D



E

## PAPIER-CALQUE

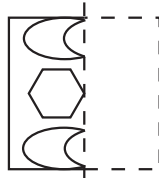
Quelle image (A à E) correspond à celle du haut lorsqu'on la plie en deux le long du pointillé? Imaginez qu'elle a été dessinée sur du papier translucide.



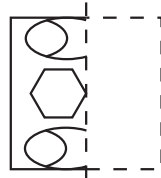
A



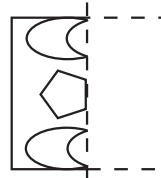
B



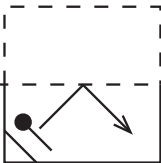
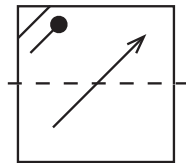
C



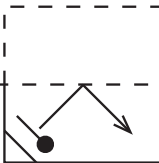
D



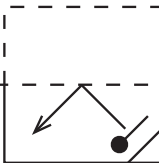
E



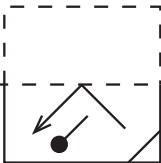
A



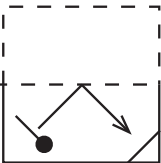
B



C

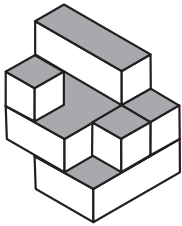


D

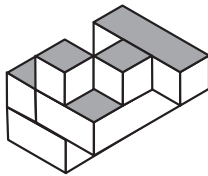


E

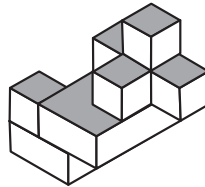
Quelle image (A à D) correspond à la vue que l'on a du premier objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



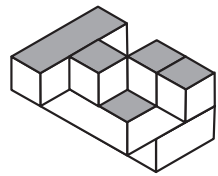
A



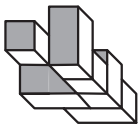
B



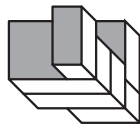
C



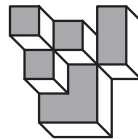
D



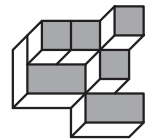
A



B



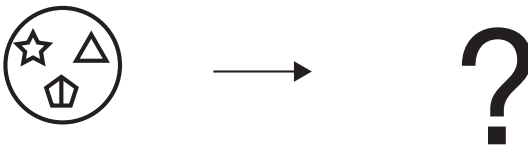
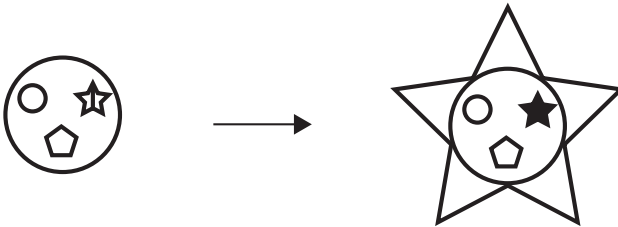
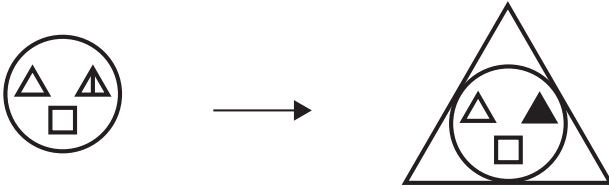
C



D

## JEU DE LOGIQUE

Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



A

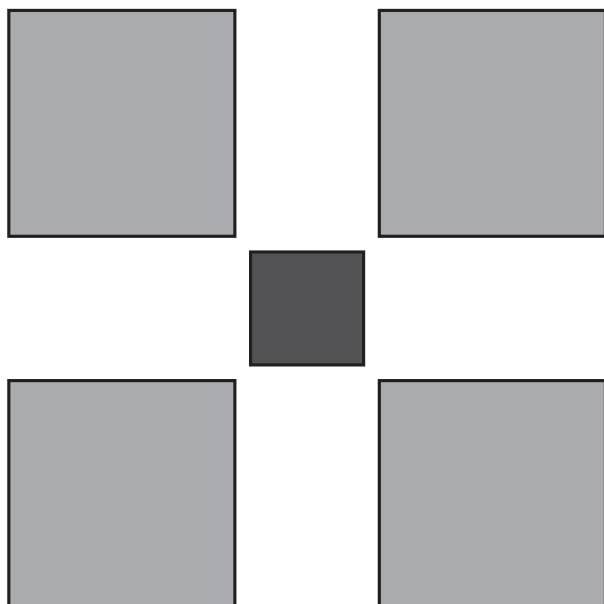
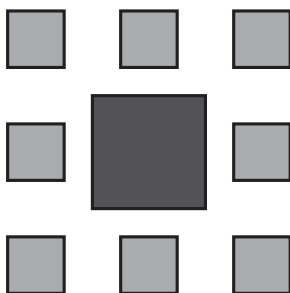
B

C

D

E

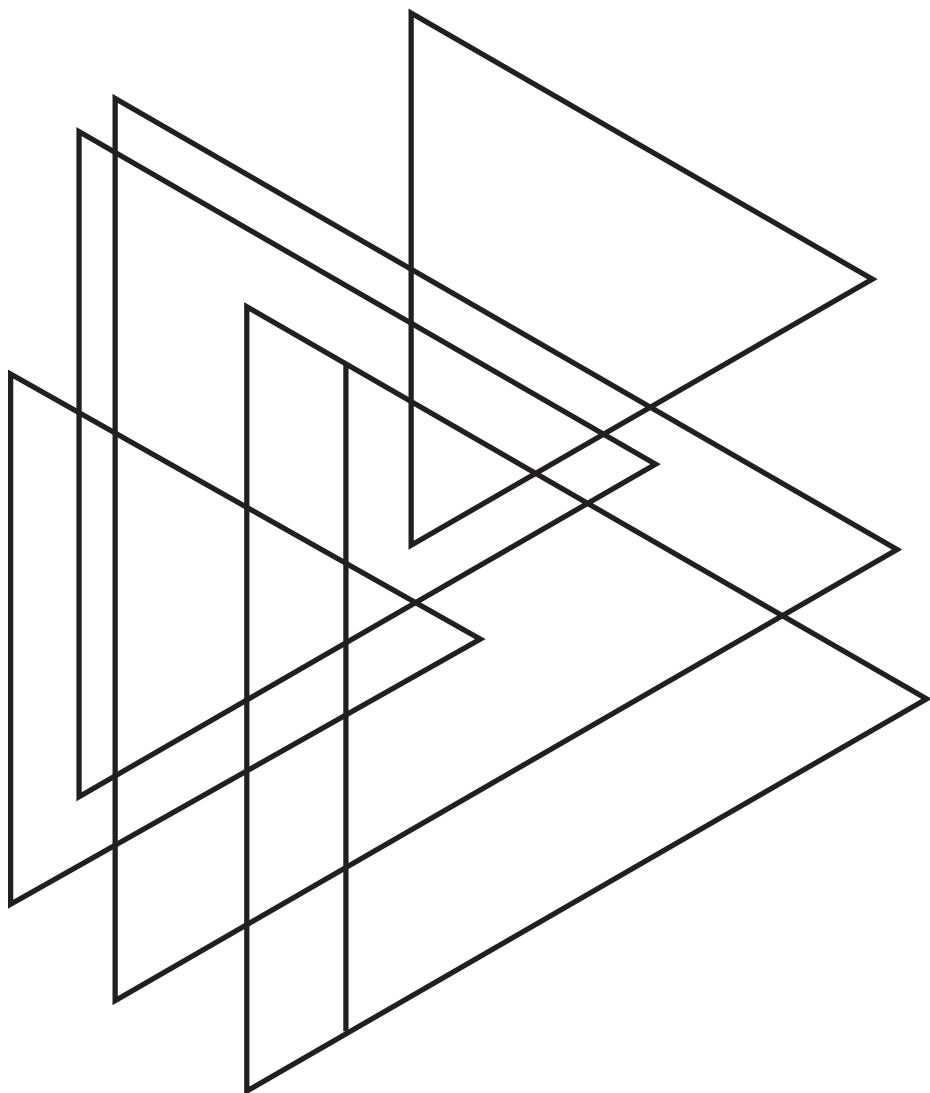
Comparez les deux carrés noirs du centre. Lequel est le plus large ?



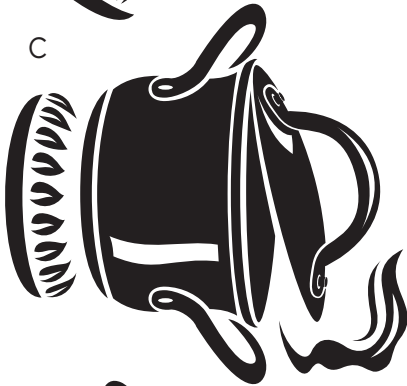
97

# CHEVAUCHEMENT

Combien de triangles comptez-vous sur cette image, y compris ceux formés par superposition?

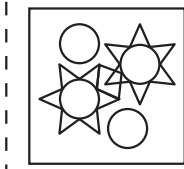


Reliez ces marmites par paires identiques en faisant pivoter les images au besoin.

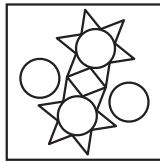


## IMAGE CACHÉE

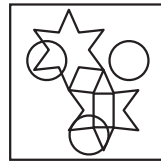
Quelle image (A à D) dissimule celle qui se trouve à l'extrême gauche de chaque rangée? Vous pouvez lui faire subir une rotation, mais tous ses éléments doivent être visibles.



A



B



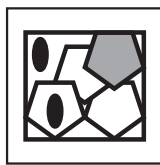
C



D



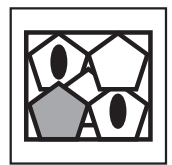
A



B

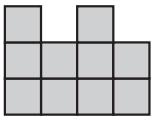
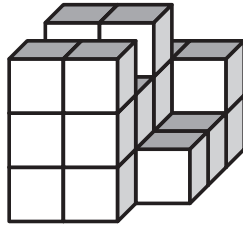


C

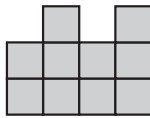


D

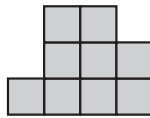
Quelle image (A à E) correspond à la vue que l'on a de cet objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



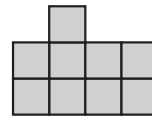
A



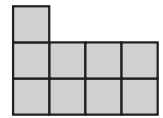
B



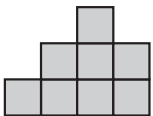
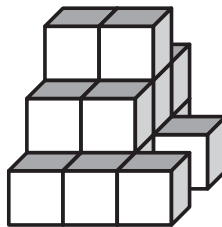
C



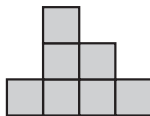
D



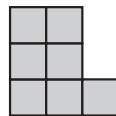
E



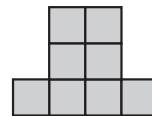
A



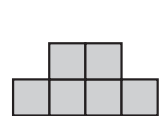
B



C



D

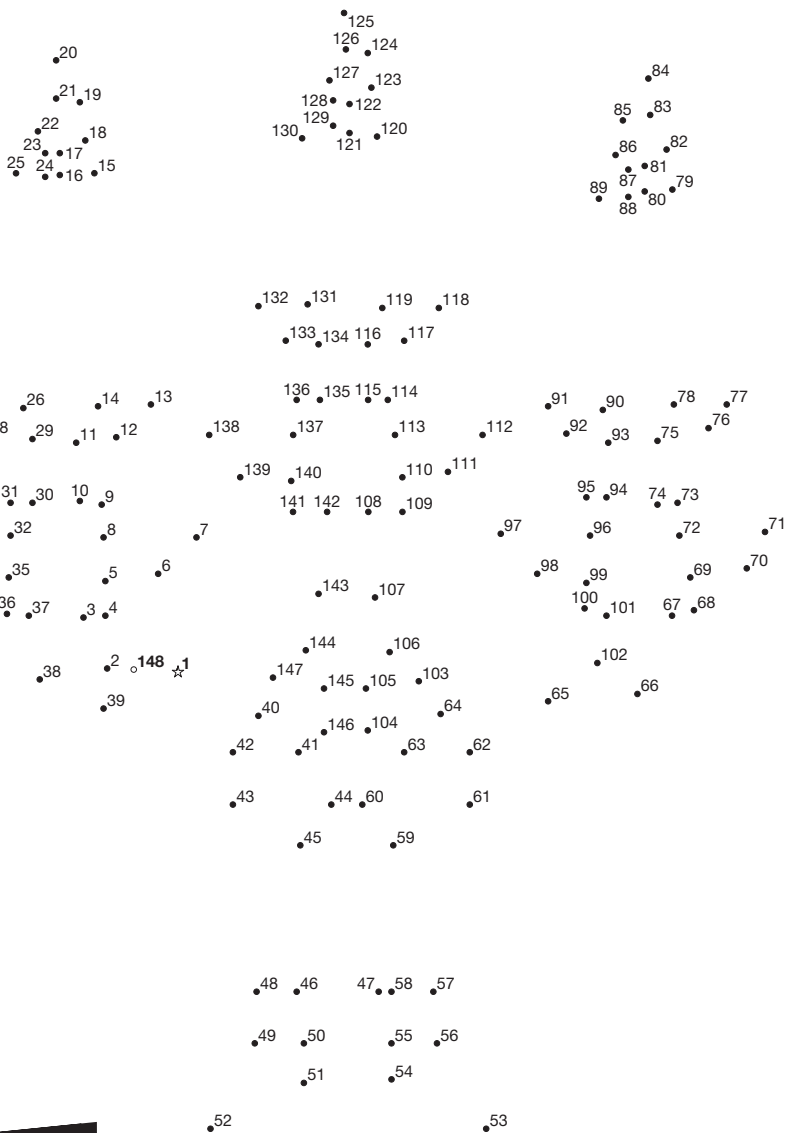


E

# 101

## POINTS À RELIER

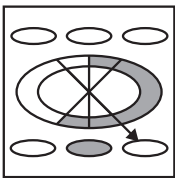
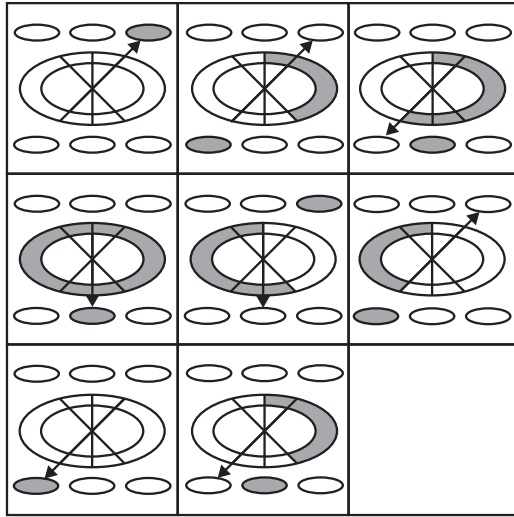
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



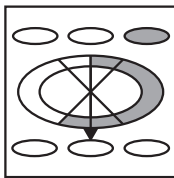
# CASE PARFAITE

# 102

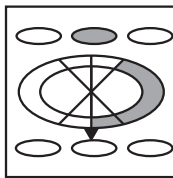
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



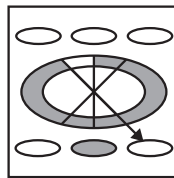
A



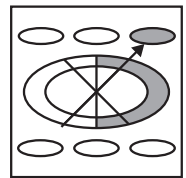
B



C



D

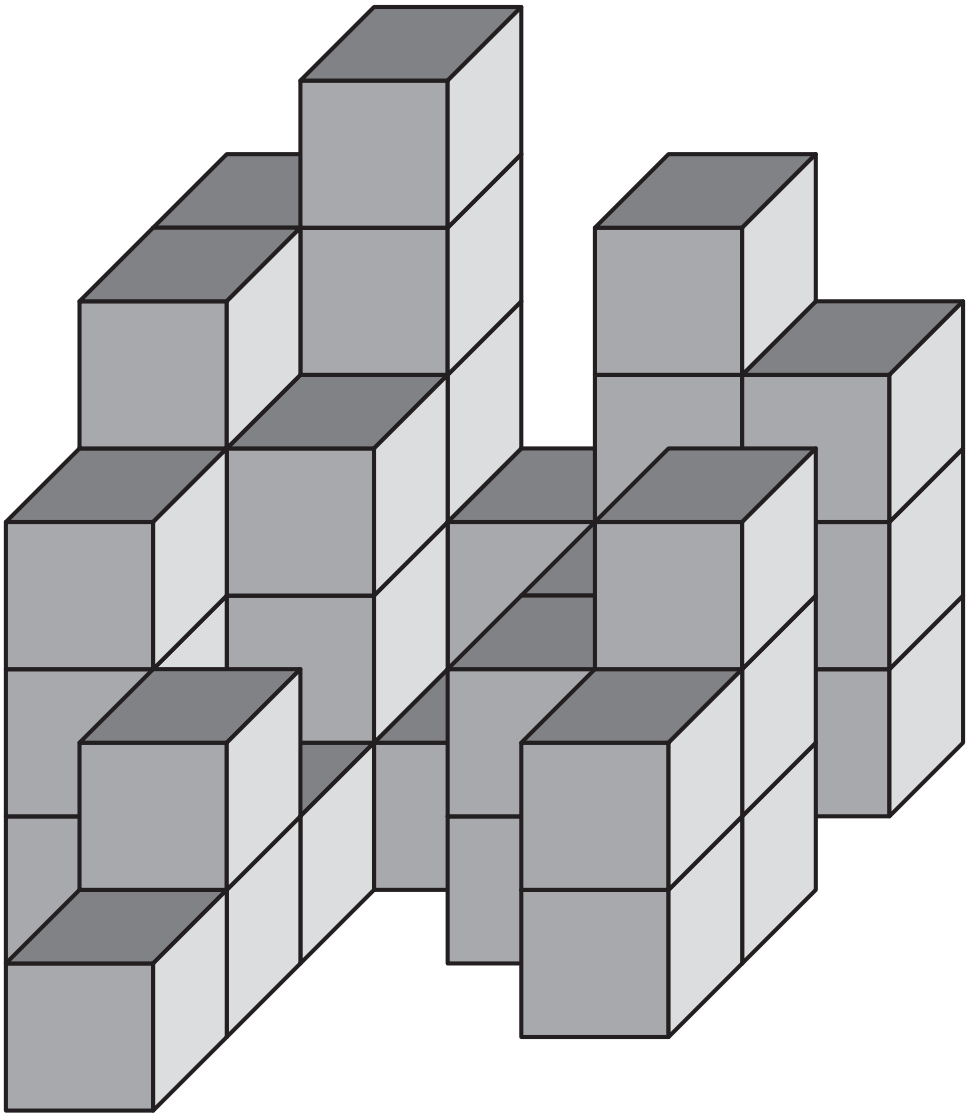


E

# 103

## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image? Ils formaient à l'origine un bloc de  $5 \times 5 \times 5$  avant qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube «flottant».



# COLORIAGE PIXELS 104

Pour découvrir le dessin caché, coloriez toutes les cases en respectant les couleurs associées à chaque numéro.

1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2
1	3	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	1	2
1	4	5	5	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	5	5	4	1	2
1	3	5	5	5	3	1	1	1	4	1	1	1	3	5	5	5	3	1	2
2	1	3	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	3	1	2	2
2	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2
2	2	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	1	2	2	2
2	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	2	2
2	1	4	3	1	6	1	3	3	3	3	3	1	6	1	3	3	1	2	2
1	4	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	3	4	4	1	2
1	4	4	4	3	3	3	3	7	7	7	3	3	3	3	4	3	4	1	2
1	7	7	4	4	3	3	7	1	1	1	7	3	3	4	4	7	7	1	2
8	1	7	7	7	4	3	7	7	1	7	7	3	4	7	7	7	1	8	9
9	1	7	7	7	7	1	1	7	1	7	1	1	7	7	7	7	1	9	8
8	9	1	1	7	7	7	1	1	1	1	1	7	7	7	7	1	9	8	9
9	8	9	1	1	7	7	7	1	0	1	7	7	7	7	1	1	8	8	9
8	9	8	1	4	1	7	7	7	1	7	7	7	1	1	4	1	9	9	8
9	9	9	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	9	8	1
9	8	9	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	9	1	1
9	9	8	9	1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	9

1 - noir

2 - bleu ciel

3 - orange

4 - brun

5 - orange foncé

6 - bleu

7 - blanc

8 - vert clair

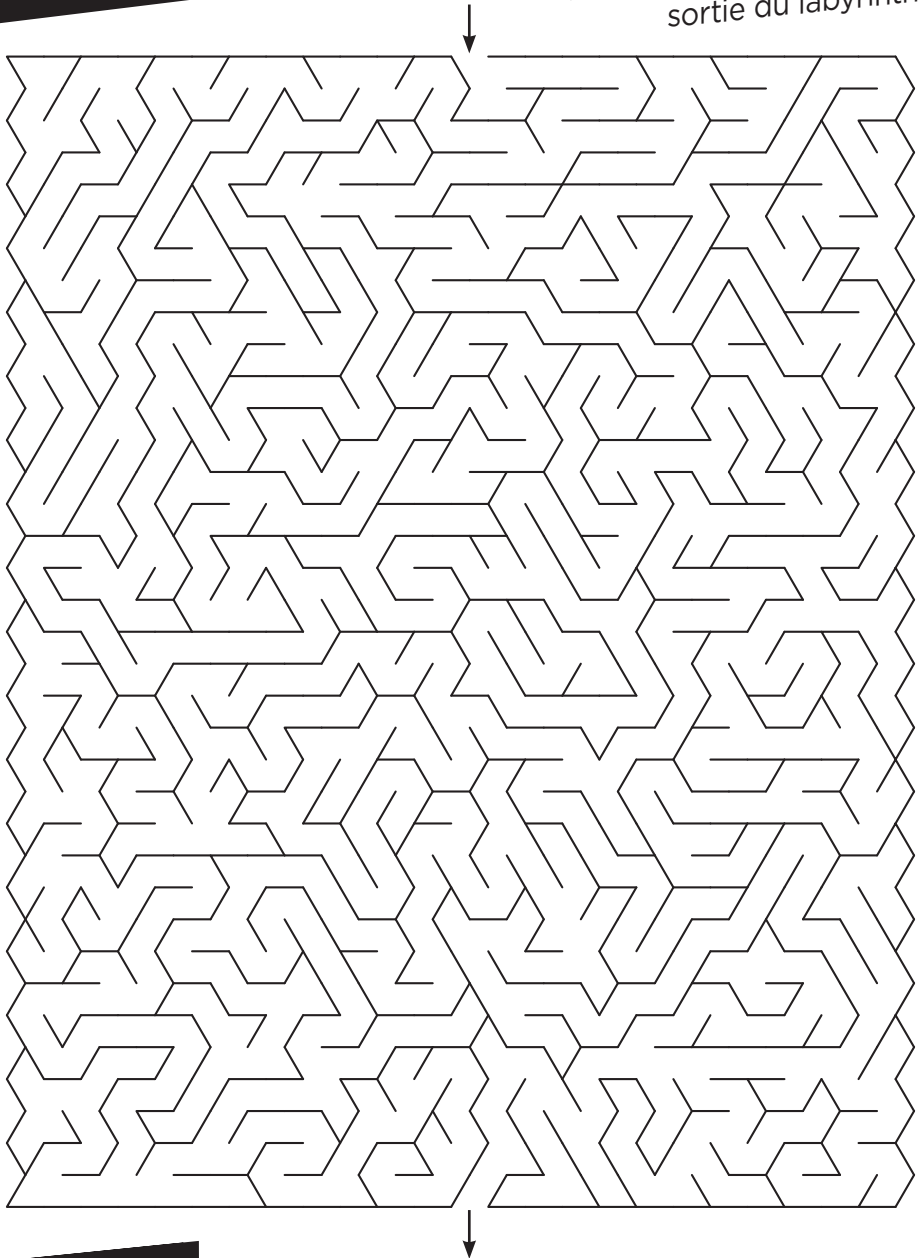
9 - vert

0 - rose

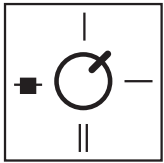
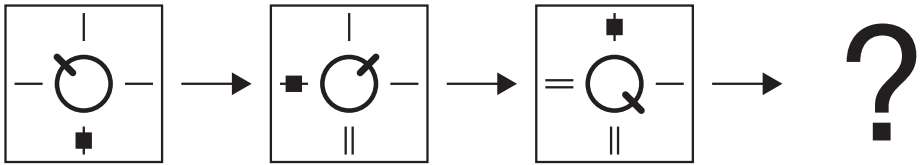
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## OÙ EST LA SORTIE ?

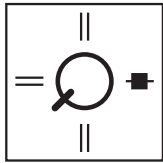
Tracez un chemin jusqu'à la sortie du labyrinthe.



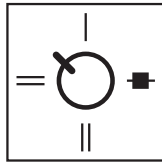
Par quelle figure (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation afin de respecter la logique particulière de chaque suite?



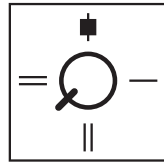
A



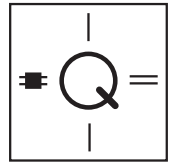
B



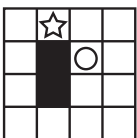
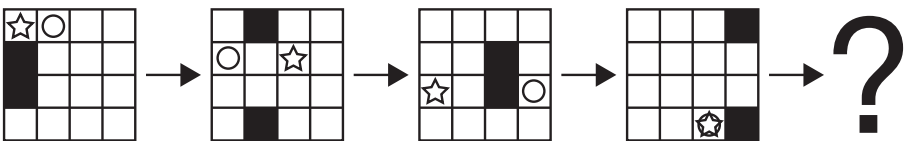
C



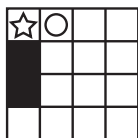
D



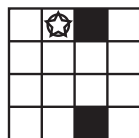
E



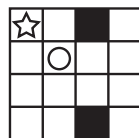
A



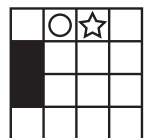
B



C



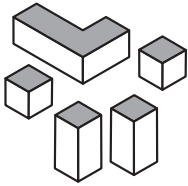
D



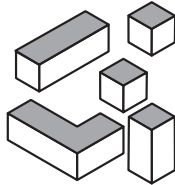
E

## LE BON ENSEMBLE

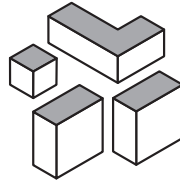
Quel ensemble de blocs (A à D) peut être réarrangé pour former l'assemblage du dessus? Chaque bloc ne doit être utilisé qu'une seule fois.



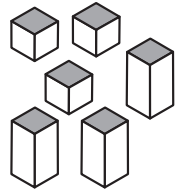
A



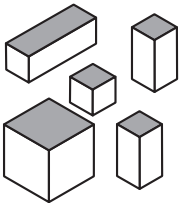
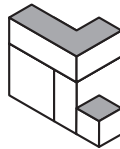
B



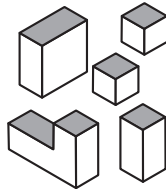
C



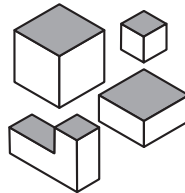
D



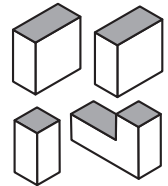
A



B



C

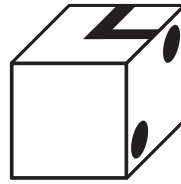
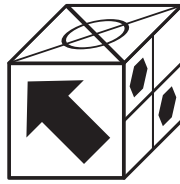
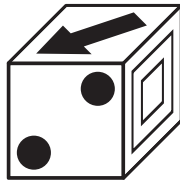
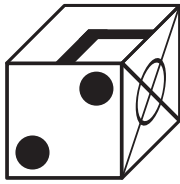


D

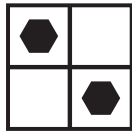
# FACE MANQUANTE

# 108

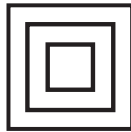
Par quelle image (A à E) doit-on remplacer la face blanche du cube de façon à obtenir différentes vues de celui-ci? Il pourrait être nécessaire de faire pivoter la bonne image.



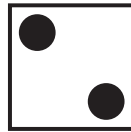
A



B



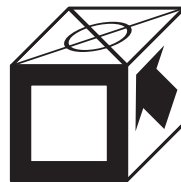
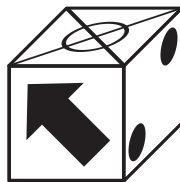
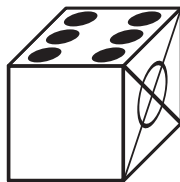
C



D



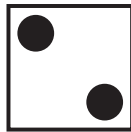
E



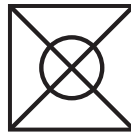
A



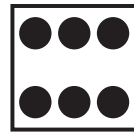
B



C



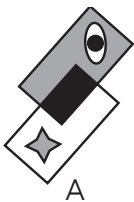
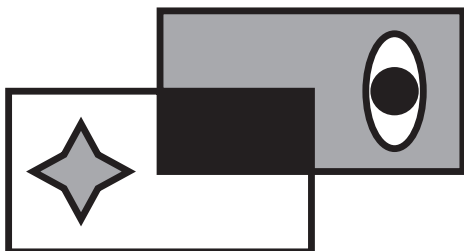
D



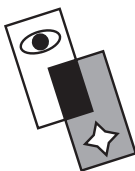
E

## JEU DE ROTATION

Quelle image (A à E) est identique à celle du haut à part sa dimension et son angle de rotation ?



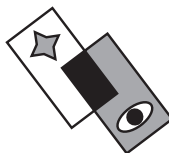
A



B



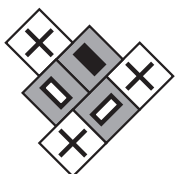
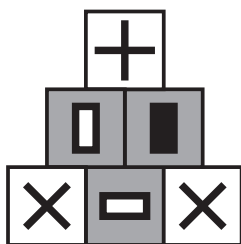
C



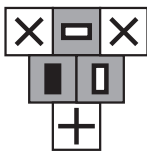
D



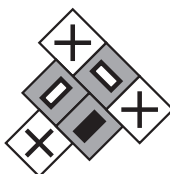
E



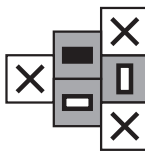
A



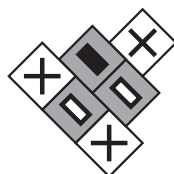
B



C



D

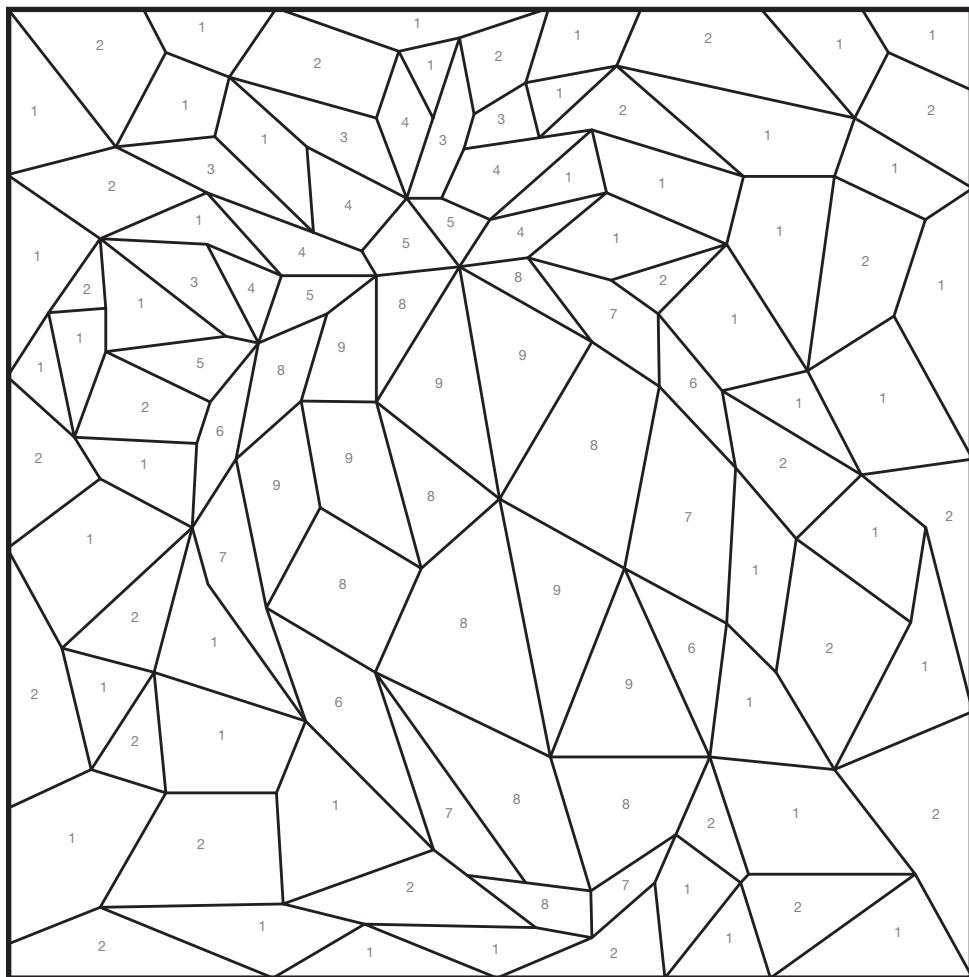


E

# DESSIN MYSTÈRE

# 110

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les formes géométriques  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.



1 - bleu ciel  
2 - bleu  
3 - vert clair

4 - vert  
5 - vert foncé  
6 - orange clair

7 - orange  
8 - rouge  
9 - rouge foncé

160 ÉNIGMES  
VISUELLES

# 111

## POINTS À RELIER

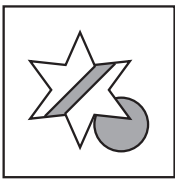
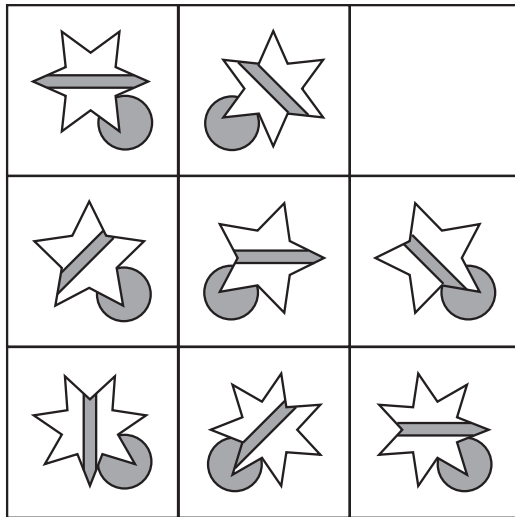
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



# CASE PARFAITE

# 112

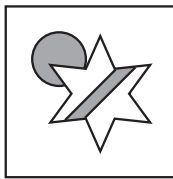
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



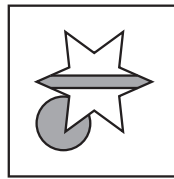
A



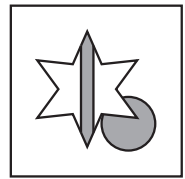
B



C



D

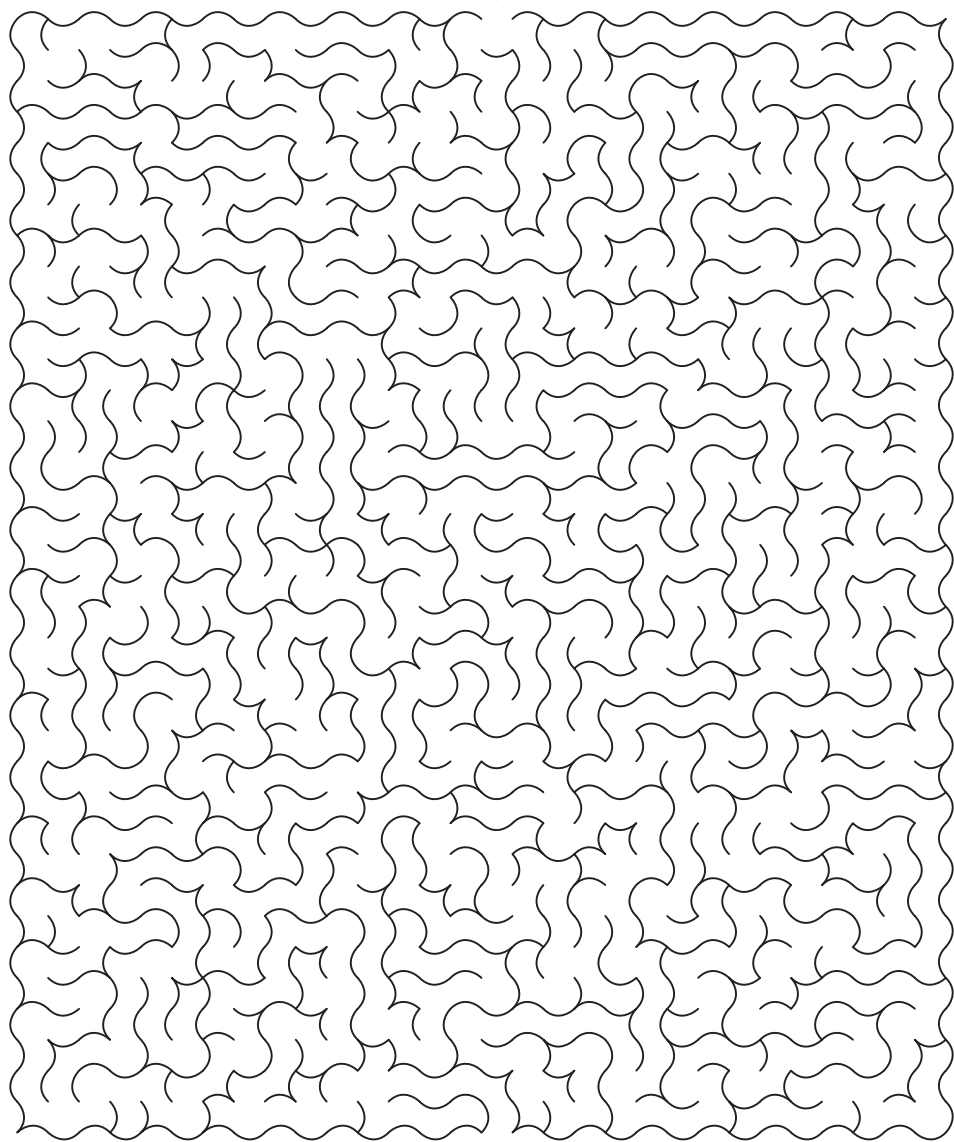


E

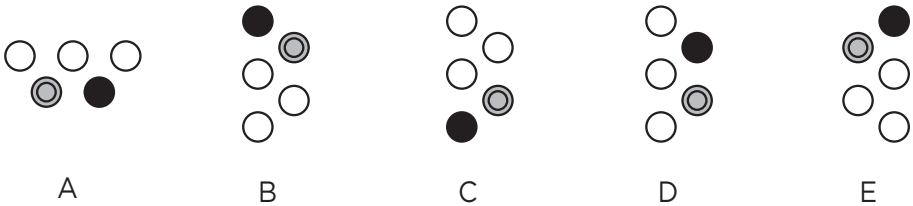
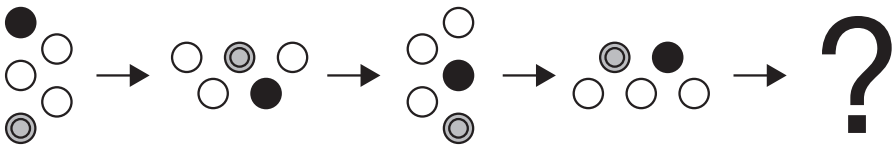
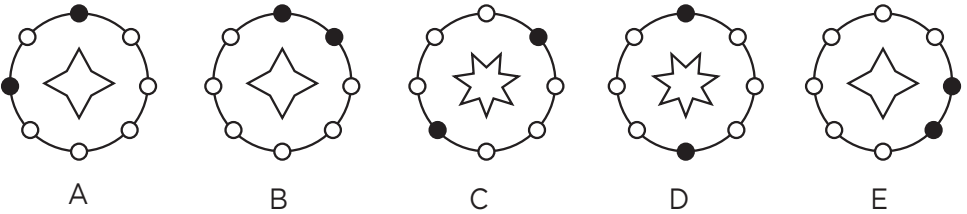
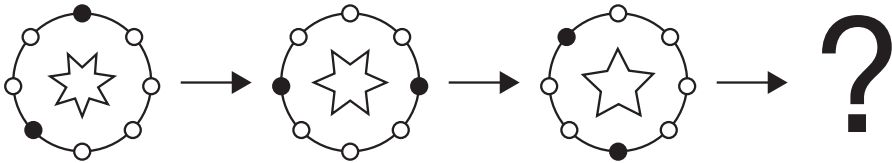
# 113

## OÙ EST LA SORTIE ?

Tracez un chemin jusqu'à  
la sortie du labyrinthe.

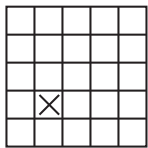
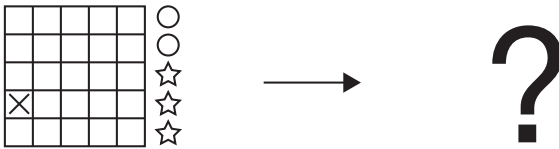
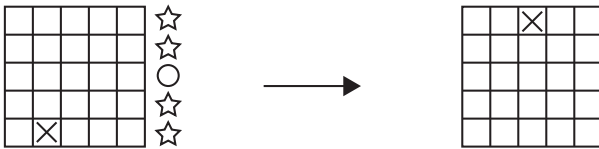
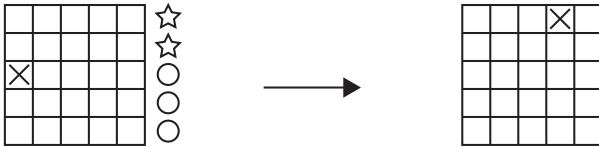


Par quelle figure (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation afin de respecter la logique particulière de chaque suite?

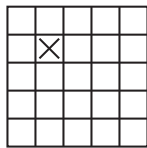


## JEU DE LOGIQUE

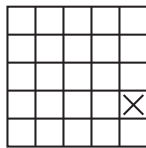
Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



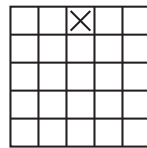
A



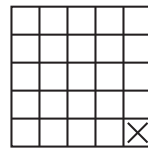
B



C



D

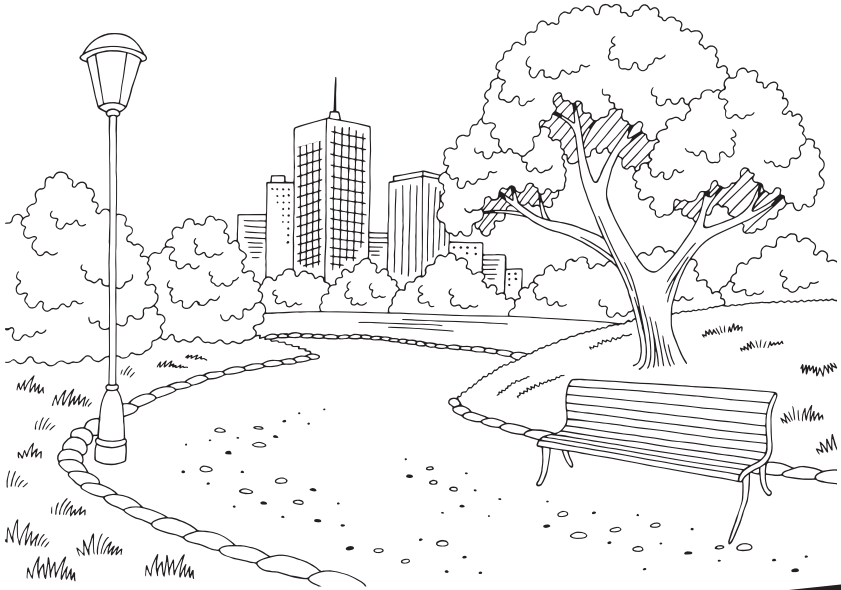


E

# LES 5 DIFFÉRENCES

# 116

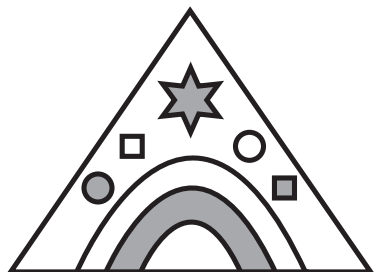
Pouvez-vous trouver les cinq différences entre ces deux images ?



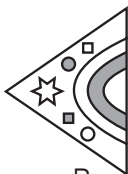
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## JEU DE ROTATION

Quelle image (A à E) est identique à celle du haut à part sa dimension et son angle de rotation ?



A



B



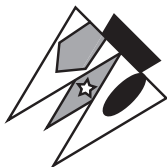
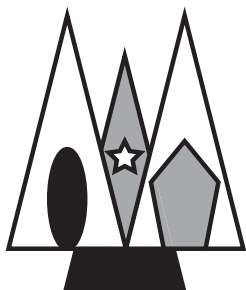
C



D



E



A



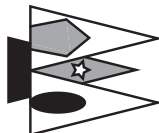
B



C

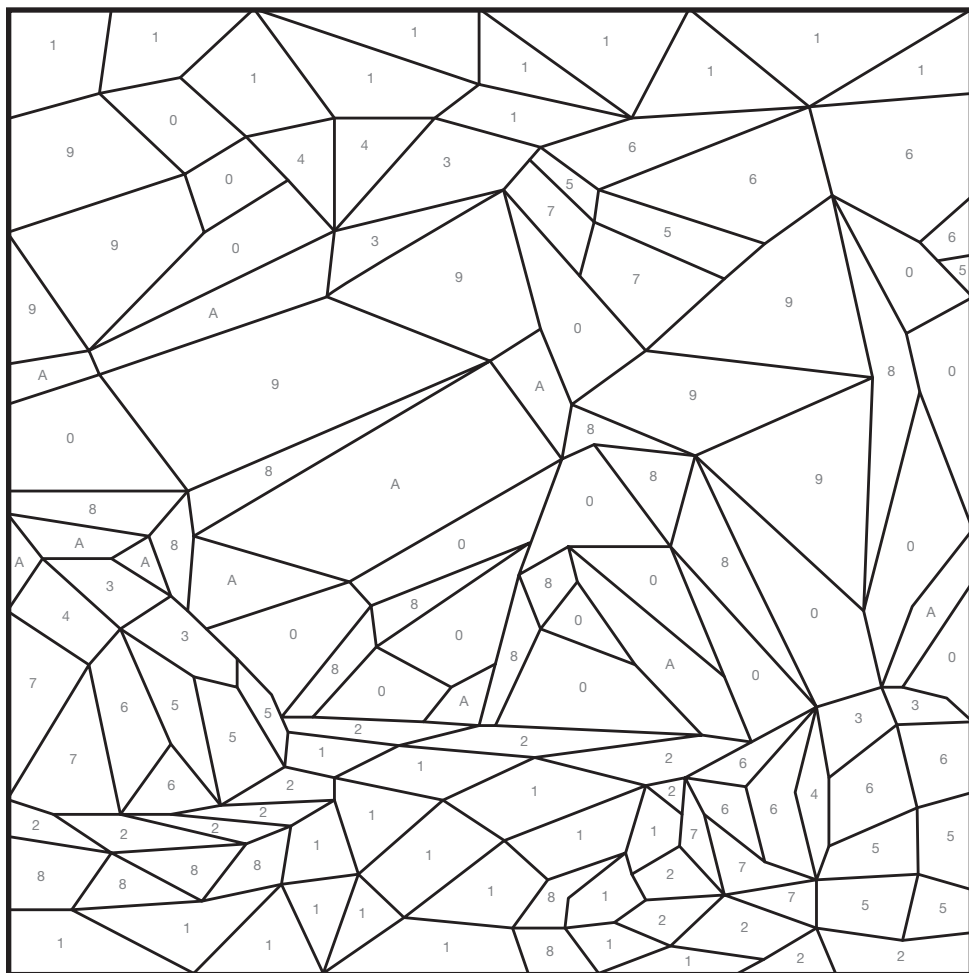


D



E

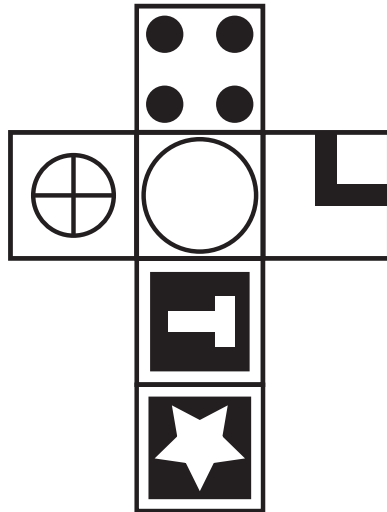
Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les formes géométriques  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.



- |                |                |                |
|----------------|----------------|----------------|
| 1 - bleu ciel  | 5 - brun clair | 9 - gris clair |
| 2 - bleu foncé | 6 - brun       | 0 - gris       |
| 3 - vert clair | 7 - brun foncé | A - gris foncé |
| 4 - vert       | 8 - blanc      |                |

## UN CUBE EN TROP

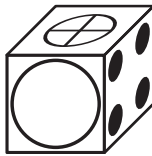
Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) vous serait-il impossible de former ?



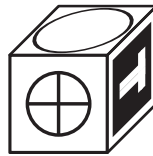
A



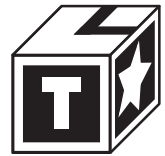
B



C

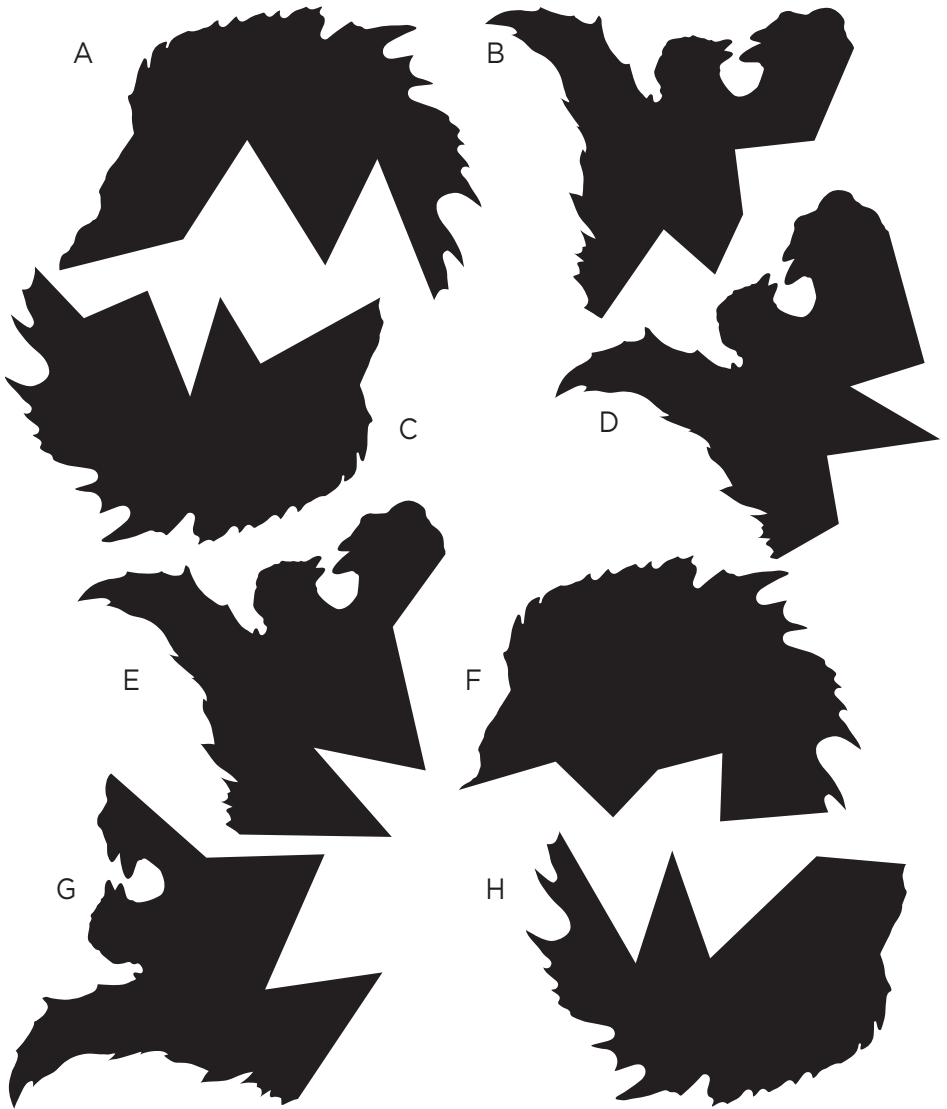


D



E

Reliez ces huit images par paires afin d'obtenir quatre têtes de lion complètes.



# 121

## POINTS À RELIER

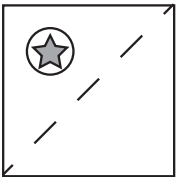
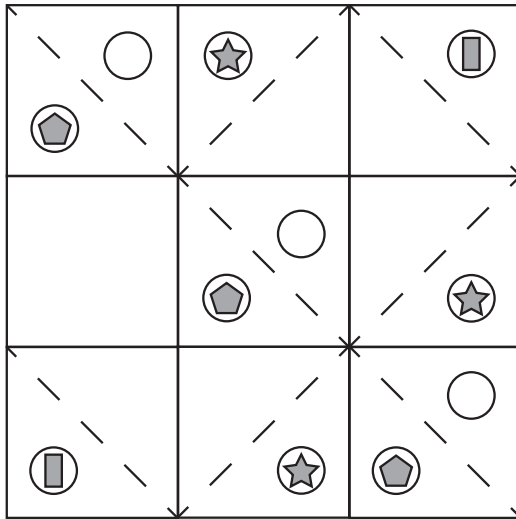
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



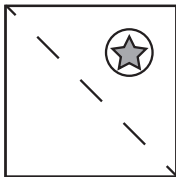
# CASE PARFAITE

# 122

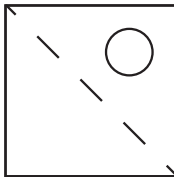
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



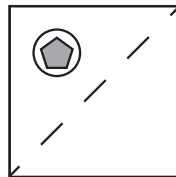
A



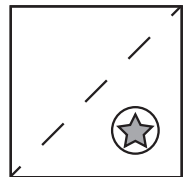
B



C



D

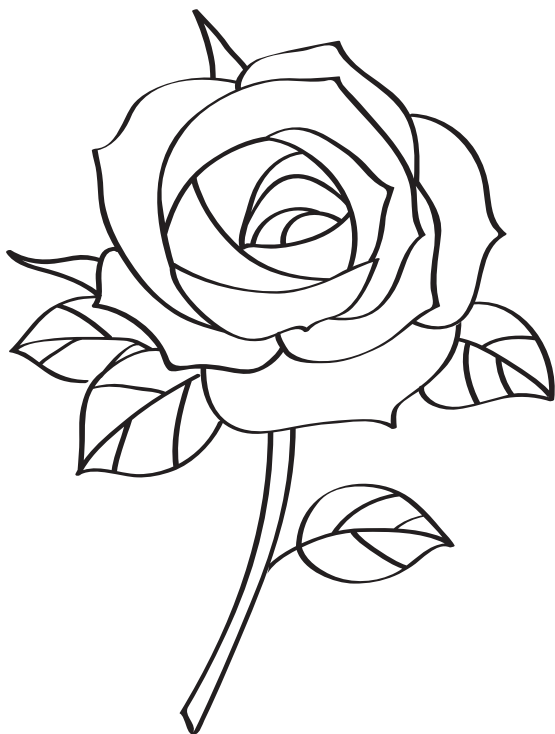


E

# 123

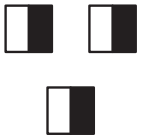
## JEU D'OBSERVATION

Quelle image (A à F) correspond exactement à une partie de l'image principale ?

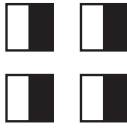


# TRANSFORMATIONS 124

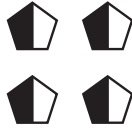
Par quelle image (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation ?  
Les transformations effectuées à gauche du deux-points doivent aussi être effectuées du côté droit.



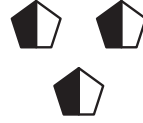
A



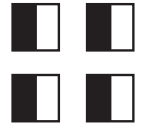
B



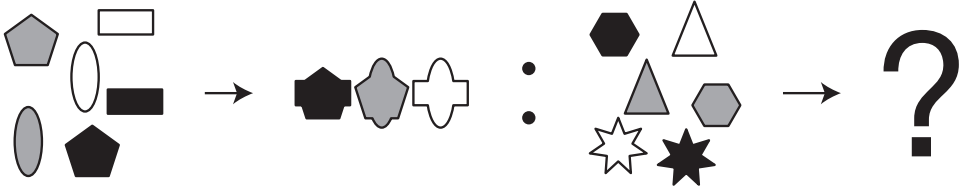
C



D



E



A



B



C



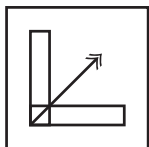
D



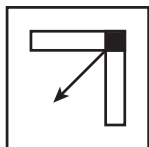
E

## DÉCRYPTEZ LE CODE

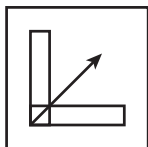
Déchiffrez le code servant à décrire chacune des images de la première ligne. Puis, sur la deuxième ligne, encerclez le code qui correspond à l'image de gauche.



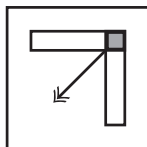
HIM



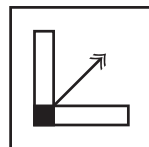
LWK



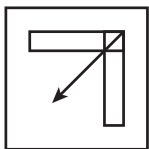
HIK



LJM



HWM



=

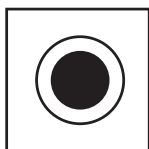
LJK

LWM

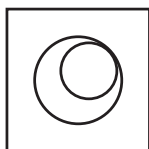
HIL

LIK

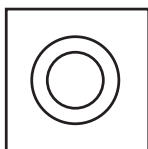
IMK



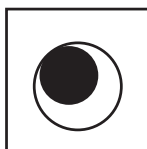
CD



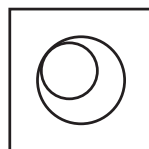
YQ



YD



CN



YN



=

CQ

DN

DC

NC

CY

Quel lion (A à E) est identique en tout point à l'image originale?



A



B



Image originale



C



D

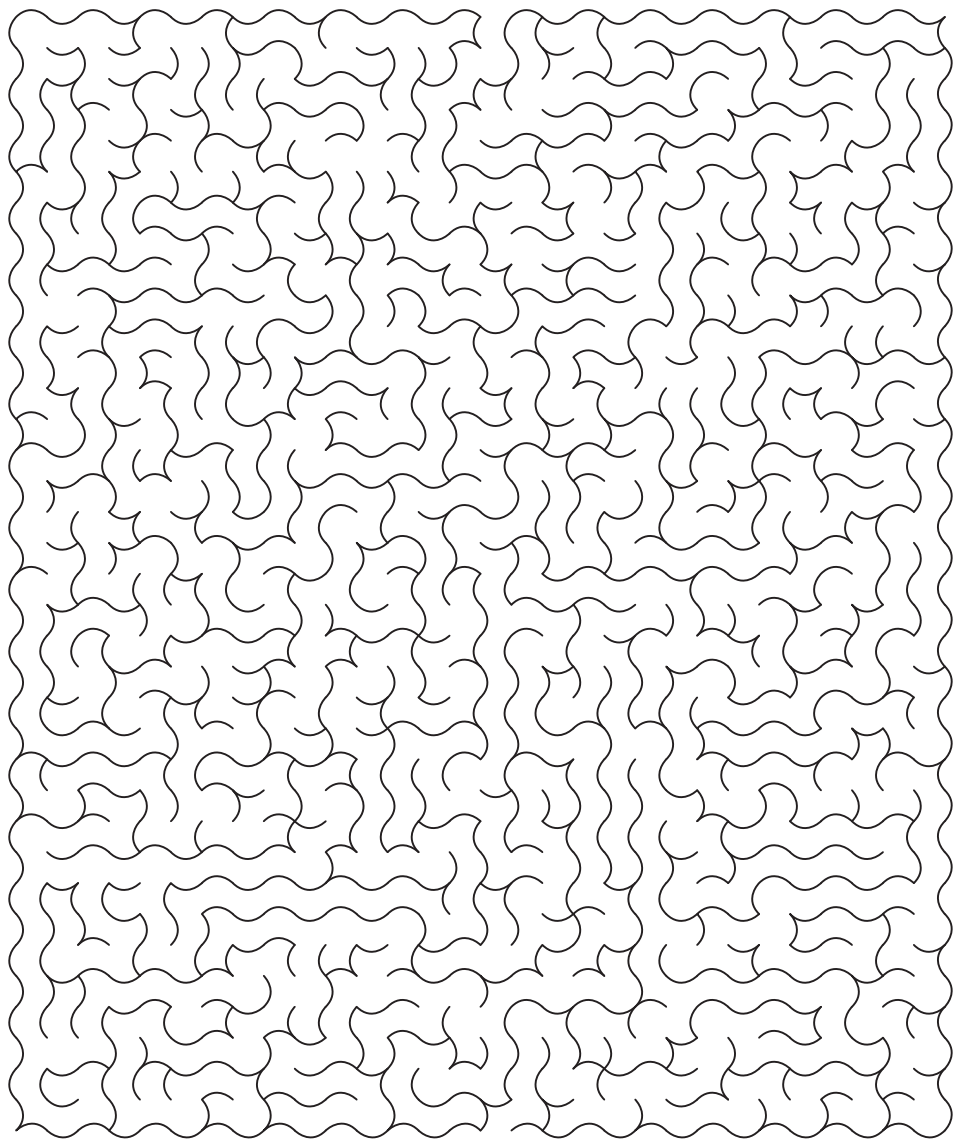


E

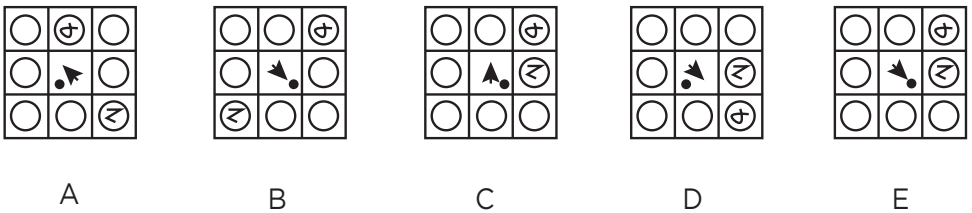
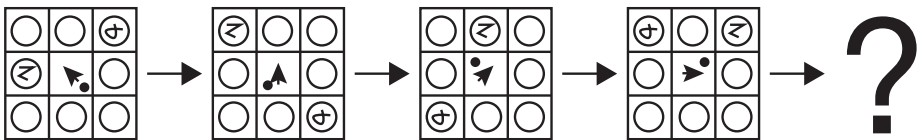
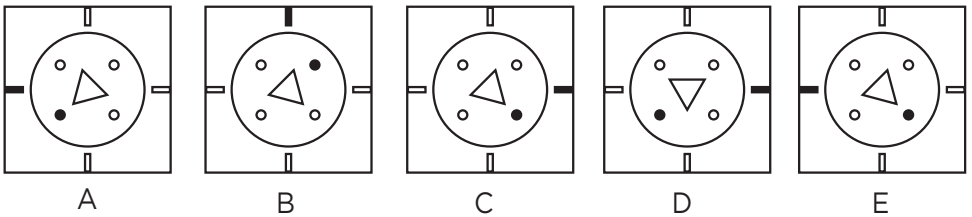
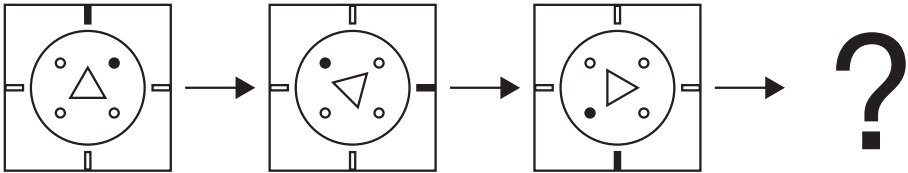
# 127

## OÙ EST LA SORTIE ?

Tracez un chemin jusqu'à  
la sortie du labyrinthe.



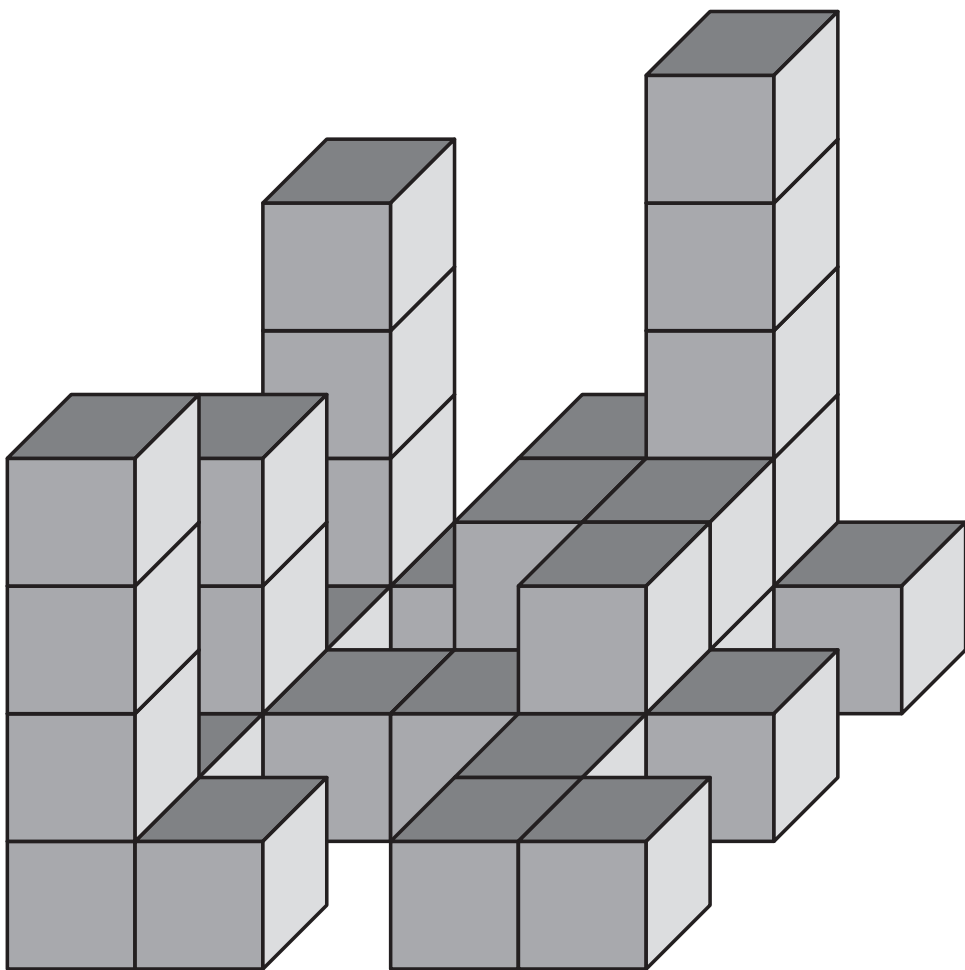
Par quelle figure (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation afin de respecter la logique particulière de chaque suite?



# 129

## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image ?  
Ils formaient à l'origine un bloc de  $5 \times 5 \times 5$  avant qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube « flottant ».



# COLORIAGE PIXELS

# 130

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les cases  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.

1	1	1	2	2	3	2	2	2	4	4	4	5	5	4	4	4	2	2	2	
1	1	2	2	3	3	2	2	4	6	6	7	4	5	5	5	7	4	2	2	
1	2	2	2	2	2	2	2	5	5	6	5	6	6	6	5	5	6	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	4	4	7	5	5	6	5	5	5	5	5	5	2	
2	2	3	3	3	2	4	4	6	6	6	5	5	7	5	8	5	6	7	5	
2	3	3	2	2	2	2	6	7	5	8	8	5	5	8	8	5	5	6	6	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	8	8	8	8	5	5	7	5	5
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	8	9	8	2	5	2	2	2
2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	8	9	8	2	2	2	2	2	2
2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	8	9	9	8	2	2	2	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	9	9	8	2	2	3	3	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	9	8	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6
6	0	0	3	3	0	0	0	0	4	4	5	6	5	6	6	5	6	5	6	6
6	5	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	5	5	5	5	6	5	6	6	6
5	5	8	9	5	0	0	0	3	0	3	0	0	0	0	5	9	9	8	8	8
5	6	5	5	9	8	9	8	0	0	0	3	0	0	0	0	0	8	9	9	9
5	5	6	6	5	5	8	8	9	8	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0
6	5	6	5	6	5	5	6	5	8	8	8	8	0	0	0	0	0	3	0	0

1 - jaune

2 - bleu ciel

3 - gris clair

4 - vert clair

5 - vert foncé

6 - vert

7 - rouge

8 - brun

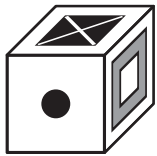
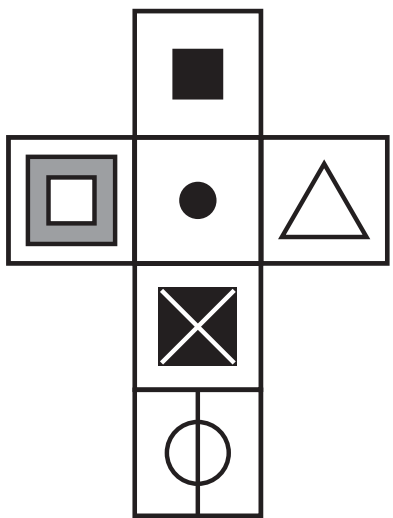
9 - brun clair

0 - bleu

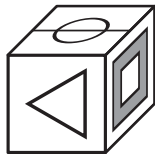
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## LE BON CUBE

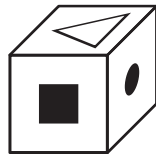
Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) serait le seul que vous pourriez former ?



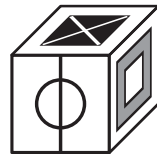
A



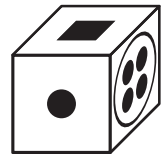
B



C



D



E

# TROUVEZ LA PAIRE

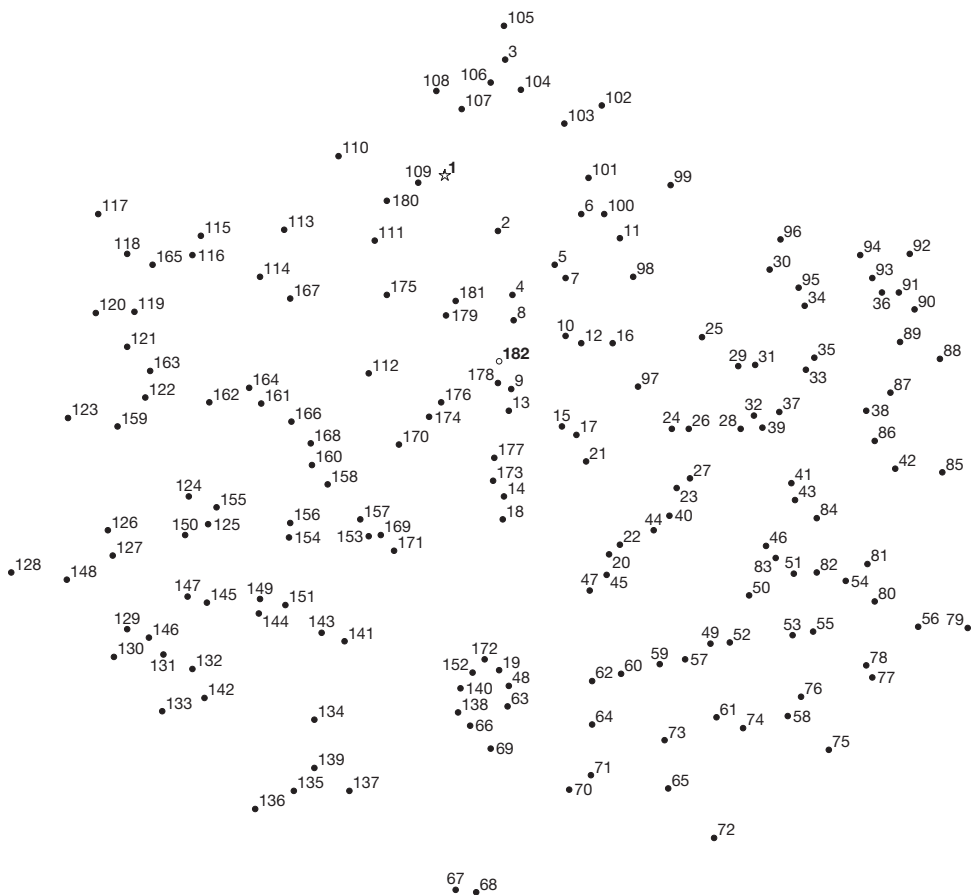
# 132

Trouvez les deux ballerines qui sont parfaitement identiques en faisant pivoter les images au besoin.



160 ÉNIGMES  
VISUELLES

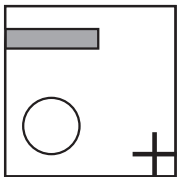
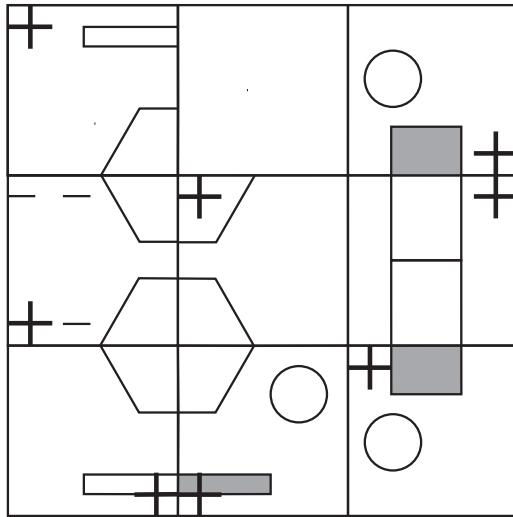
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



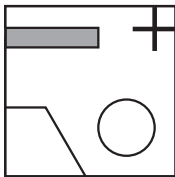
# CASE PARFAITE

# 134

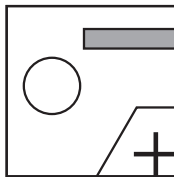
Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



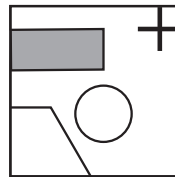
A



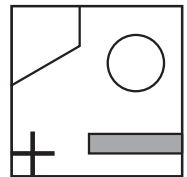
B



C



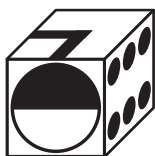
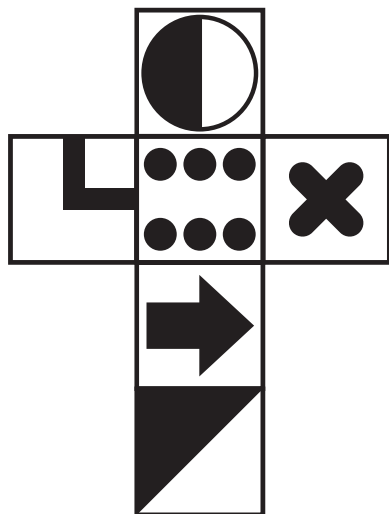
D



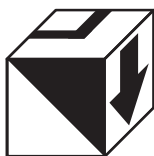
E

## UN CUBE EN TROP

Si vous deviez couper et plier cette image pour faire un cube à six faces, quel cube (A à E) vous serait-il impossible de former ?



A



B



C

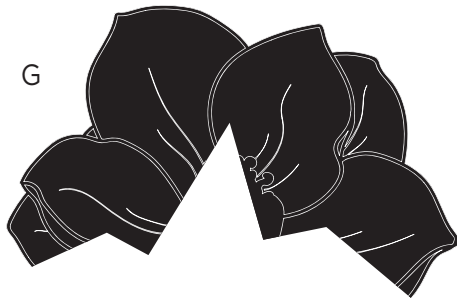
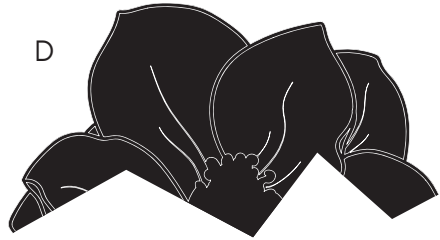
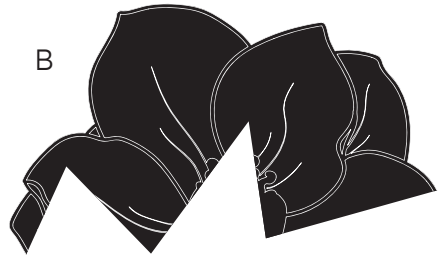
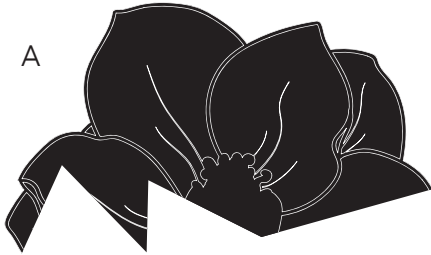


D

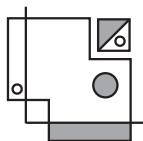
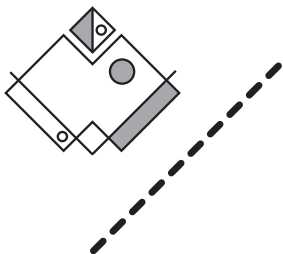


E

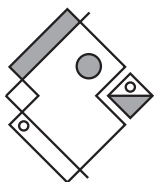
Reliez ces huit images par paires afin d'obtenir quatre fleurs complètes.



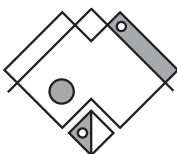
Quelle image (A à E) obtient-on lorsque celle du haut est réfléchi sur la ligne pointillée ?



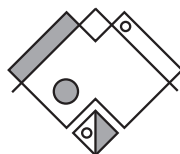
A



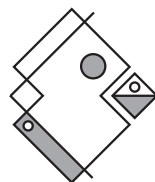
B



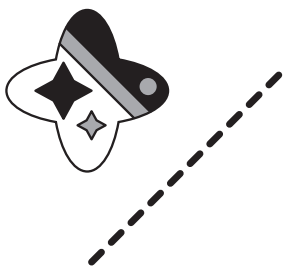
C



D



E



A



B



C



D

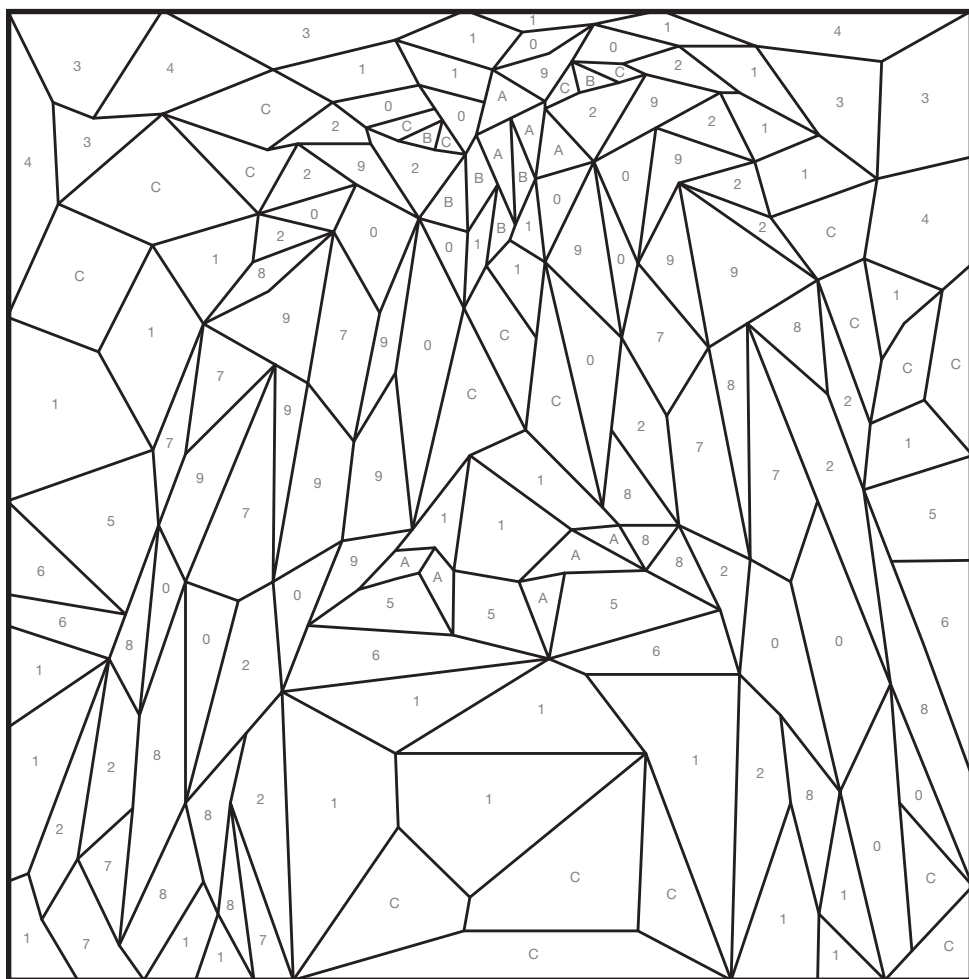


E

# DESSIN MYSTÈRE

# 138

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les formes géométriques  
en respectant les couleurs associées  
à chaque numéro.



1 - bleu pâle  
2 - bleu  
3 - vert clair  
4 - vert

5 - brun clair  
6 - brun  
7 - jaune  
8 - orange

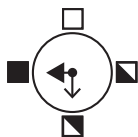
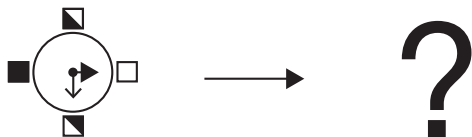
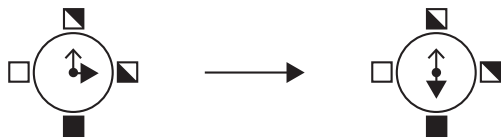
9 - orange foncé  
0 - rouge  
A - gris foncé  
B - noir

C - blanc

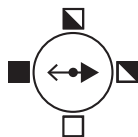
160 ÉNIGMES  
VISUELLES

## JEU DE LOGIQUE

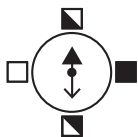
Après avoir observé les exemples de transformations suivants, trouvez l'image (A à E) qui devrait remplacer le point d'interrogation.



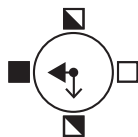
A



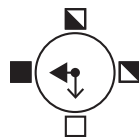
B



C



D



E

# LES 5 DIFFÉRENCES 140

Pouvez-vous trouver les cinq différences  
entre ces deux images ?

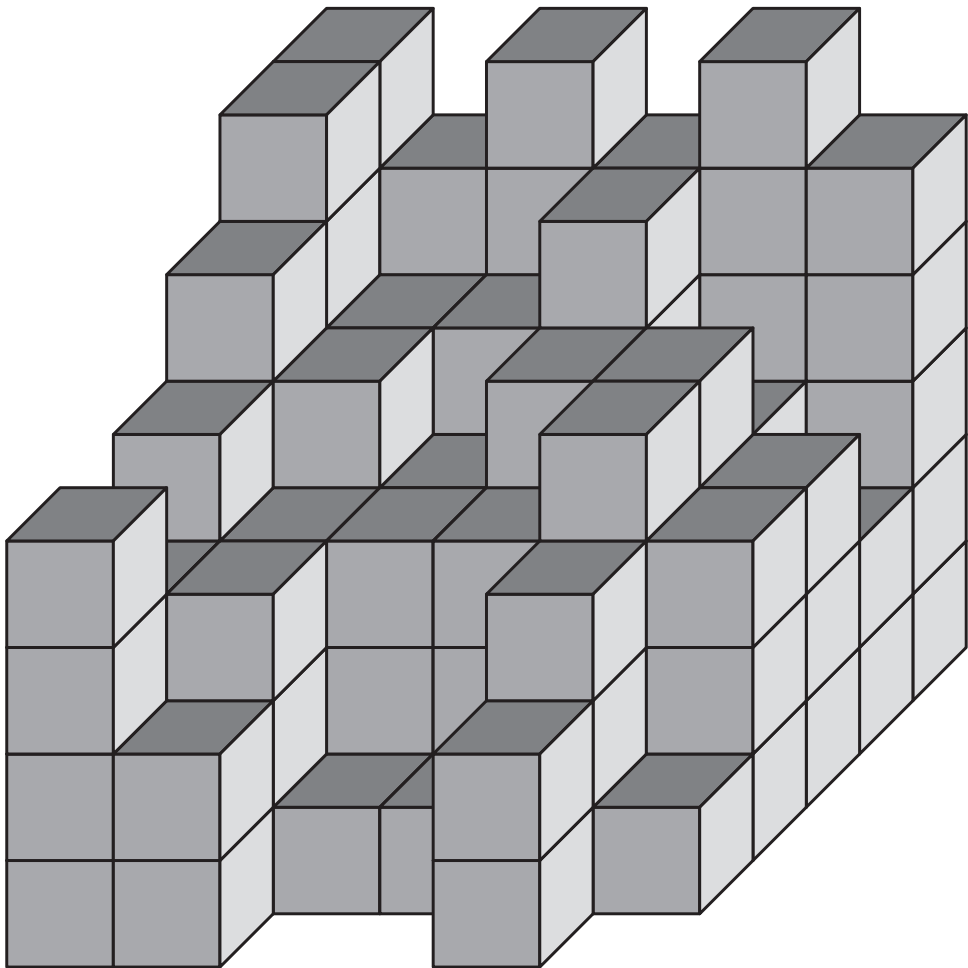


160 ÉNIGMES  
VISUELLES

# 141

## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image ?  
Ils formaient à l'origine un bloc de  $6 \times 6 \times 6$  avant  
qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube « flottant ».



# COLORIAGE PIXELS

# 142

Pour découvrir le dessin caché,  
coloriez toutes les cases en  
respectant les couleurs associées à  
chaque numéro.

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

1 - bleu ciel

2 - vert clair

3 - vert

4 - blanc

5 - vert foncé

6 - bleu

7 - gris foncé

8 - brun

160 ÉNIGMES  
VISUELLES

# 143

## POINTS À RELIER

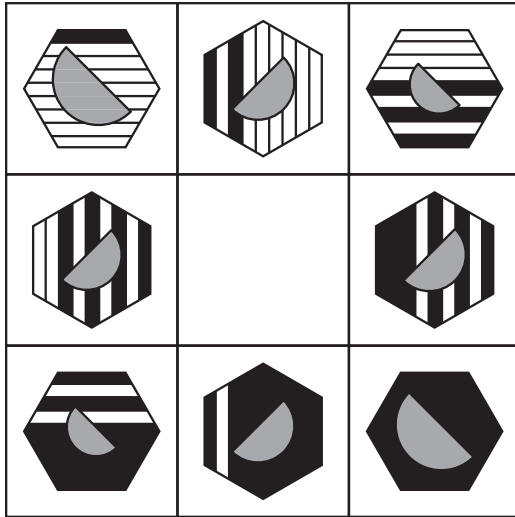
Pour découvrir le dessin caché, reliez les points à l'aide de lignes droites en commençant à 1 (marqué d'une étoile) et en respectant l'ordre numérique croissant.



# CASE PARFAITE

# 144

Quelle figure (A à E) doit-on placer dans la case vide afin de respecter la suite logique de cette grille?



A



B



C



D

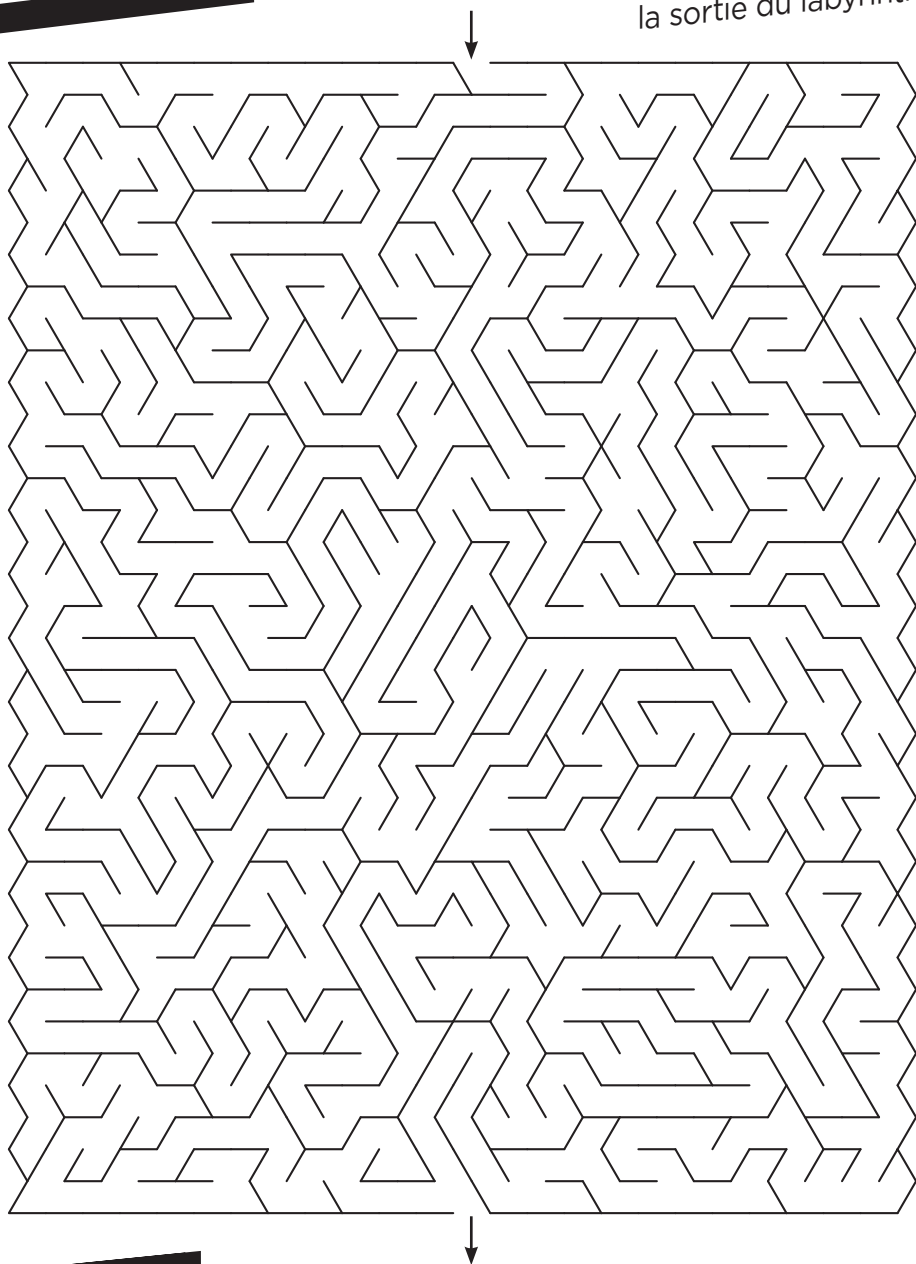


E

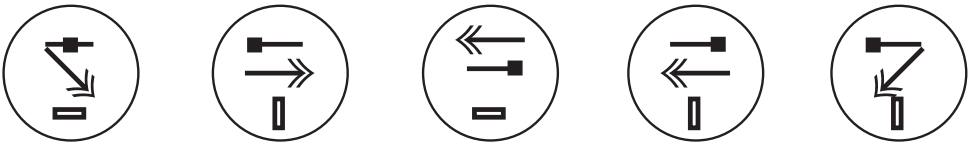
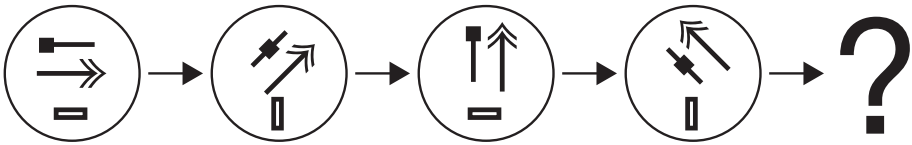
# 145

## OÙ EST LA SORTIE ?

Tracez un chemin jusqu'à la sortie du labyrinthe.



Par quelle image (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation afin de respecter la logique particulière de chaque suite?



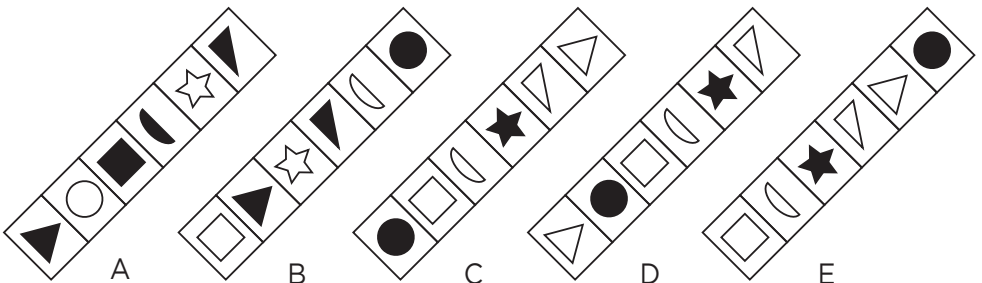
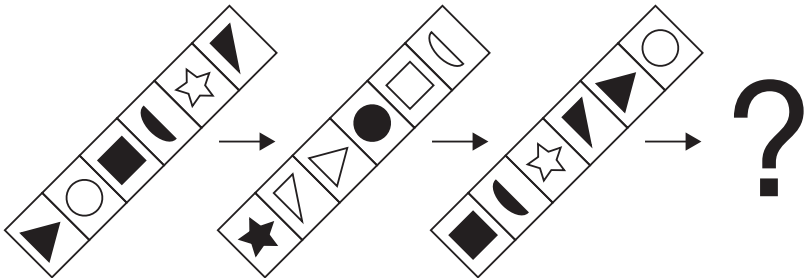
A

B

C

D

E



A

B

C

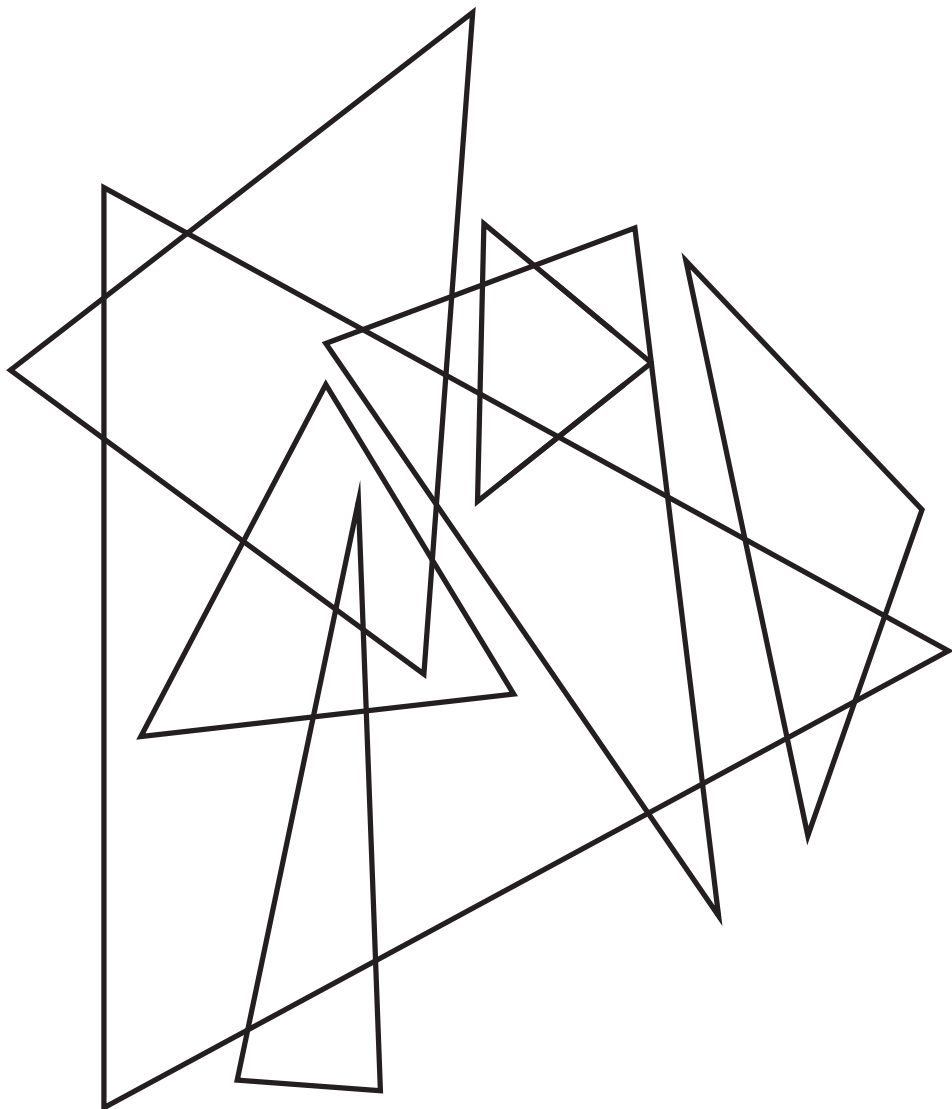
D

E

**147**

# CHEVAUCHEMENT

Combien de triangles comptez-vous sur cette image, y compris ceux formés par superposition ?



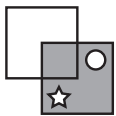
# PAIRES IDENTIQUES 148

Reliez ces cyclistes par paires identiques en faisant pivoter les images au besoin.



## CHERCHEZ L'INTRUS

Quelle image n'a pas sa place dans chacune des rangées suivantes ?



A



B



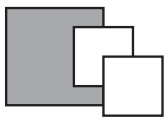
C



D



E



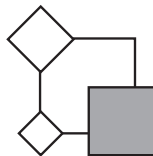
A



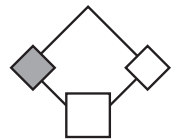
B



C



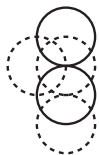
D



E



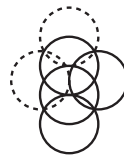
A



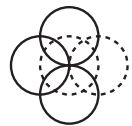
B



C

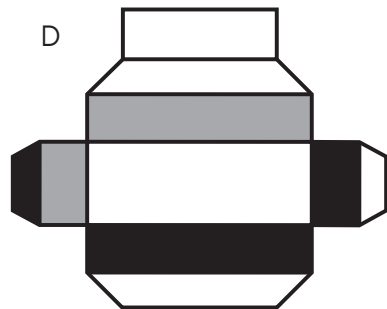
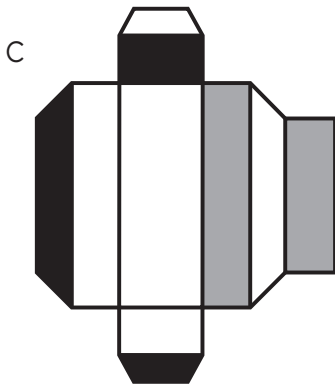
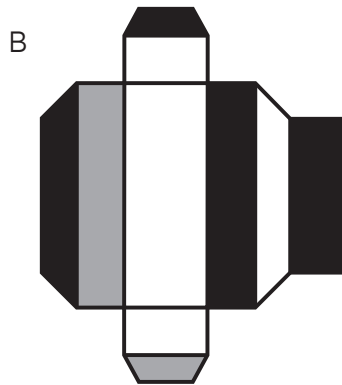
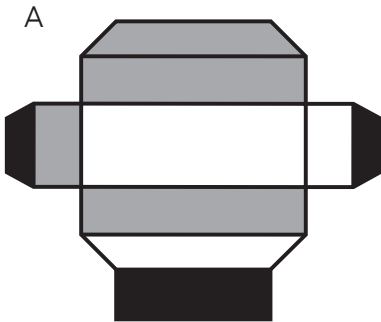
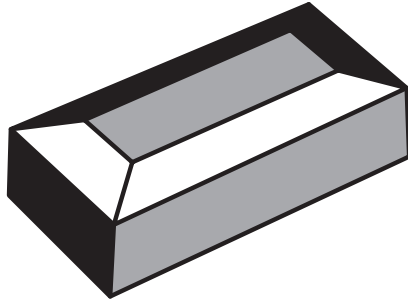


D



E

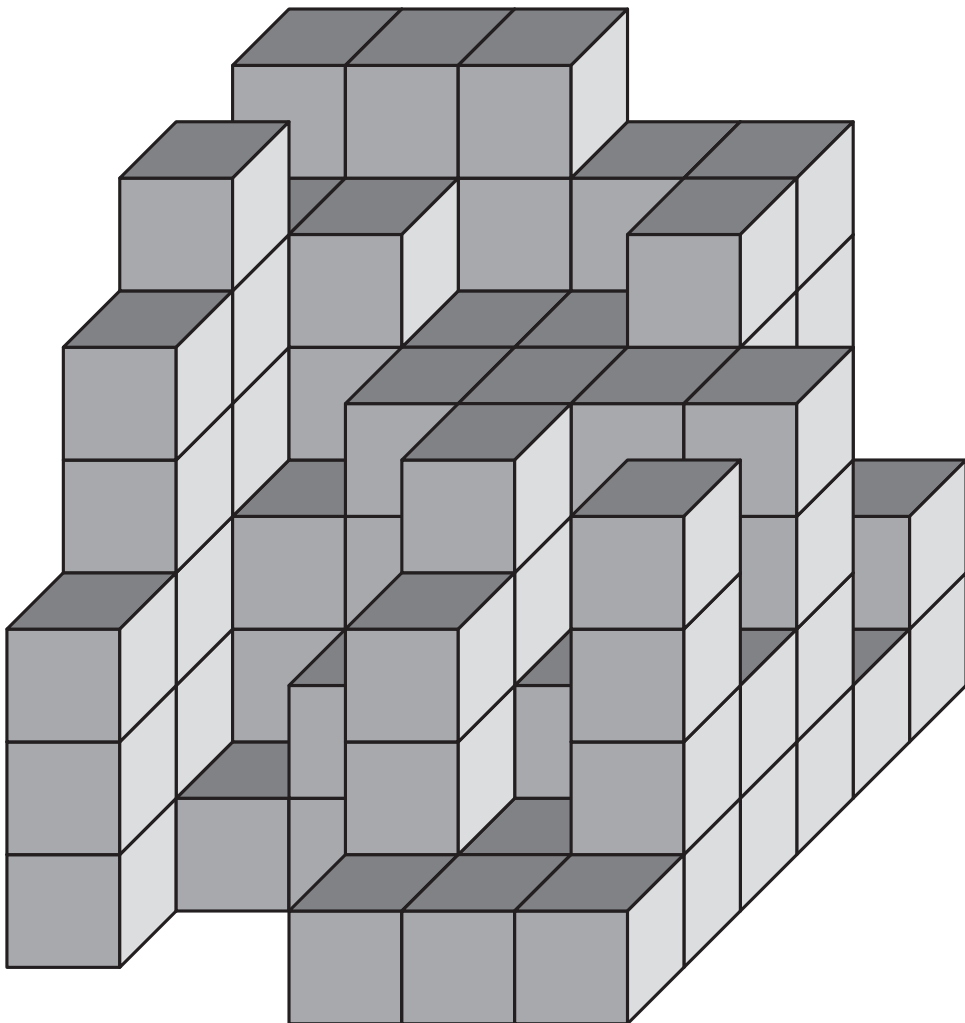
Quelle image (A à D) peut-on couper et plier de façon à former exactement le modèle du haut ?



# 151

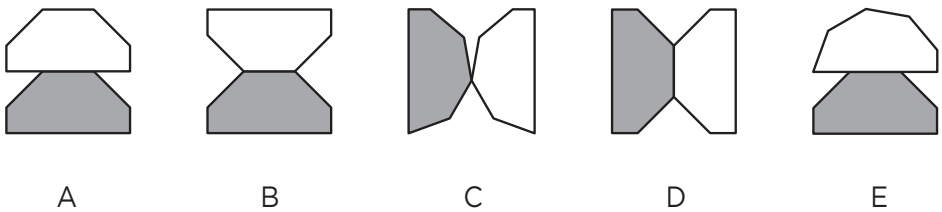
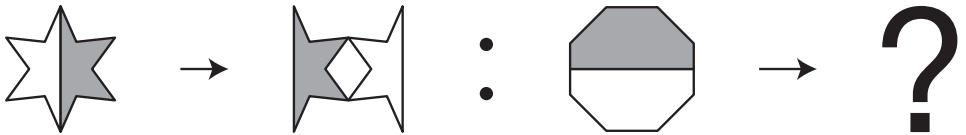
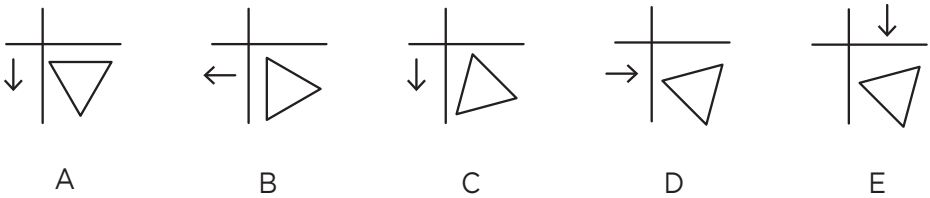
## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image ? Ils formaient à l'origine un bloc de  $6 \times 6 \times 6$  avant qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube « flottant ».



# TRANSFORMATIONS 152

Par quelle image (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation ?  
Les transformations effectuées à gauche du deux-points doivent aussi être effectuées du côté droit.

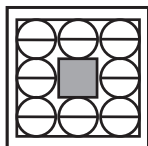


## DÉCRYPTEZ LE CODE

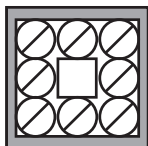
Déchiffrez le code servant à décrire chacune des images de la première ligne. Puis, sur la deuxième ligne, encerclez le code qui correspond à l'image de gauche.



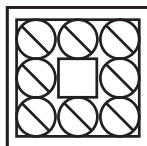
LFR



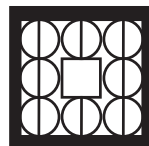
ESR



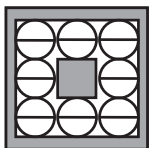
NBY



EFY



LUY



=

EUY

LBR

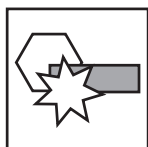
NSR

NFR

LSY



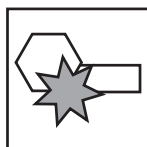
QCA



NZK



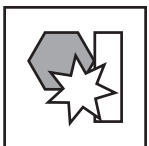
NPA



SZK



SCK



=

NPK

SZK

NZA

QCK

QZA

Quel aigle (A à E) est identique en tout point à l'image originale?

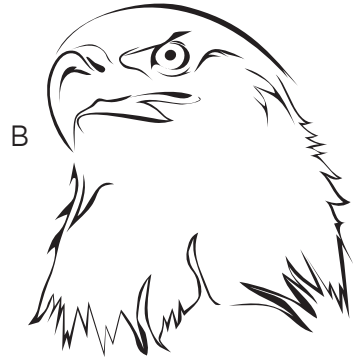
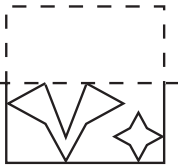
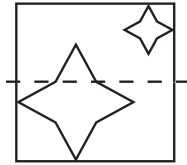


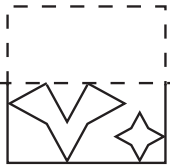
Image originale



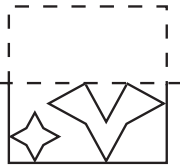
Quelle image (A à E) correspond à celle du haut lorsqu'on la plie en deux le long du pointillé? Imaginez qu'elle a été dessinée sur du papier translucide.



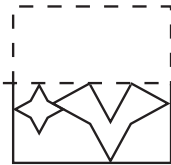
A



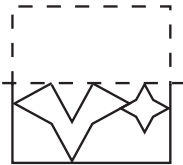
B



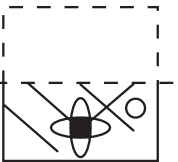
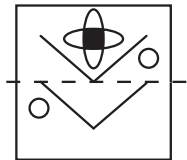
C



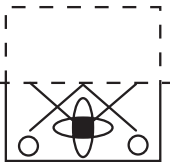
D



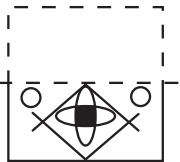
E



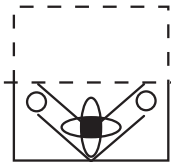
A



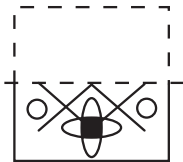
B



C

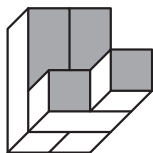
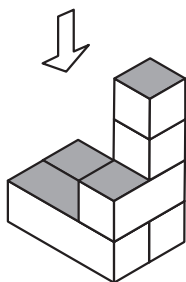


D

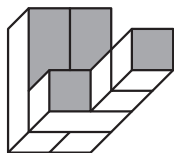


E

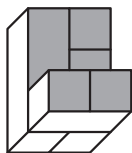
Quelle image (A à D) correspond à la vue que l'on a du premier objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction?



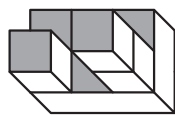
A



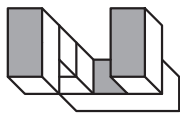
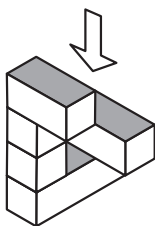
B



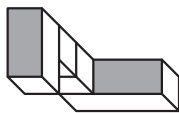
C



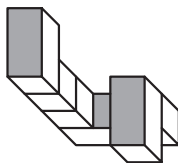
D



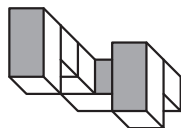
A



B



C

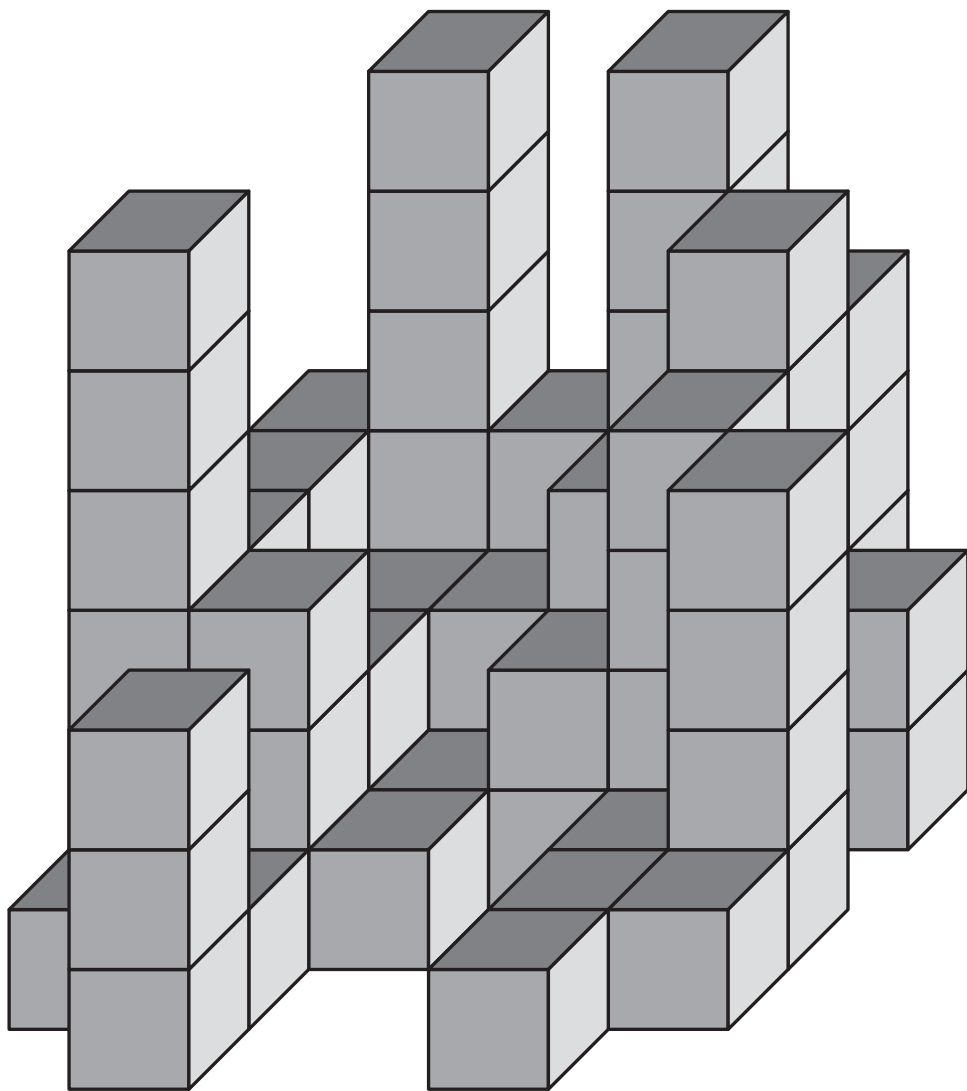


D

# 157

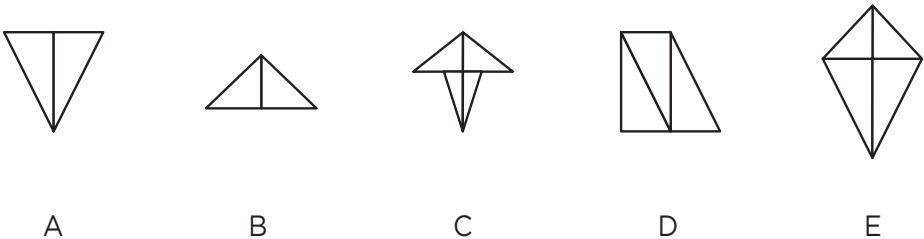
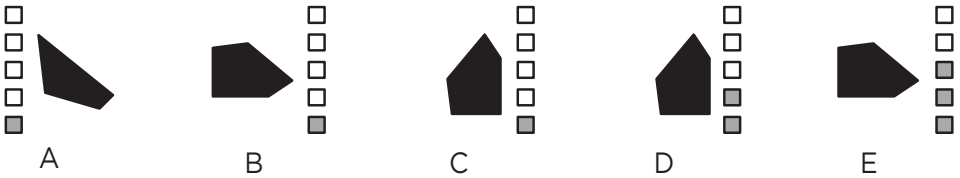
## CASSE-TÊTE CUBIQUE

Combien de cubes comptez-vous sur cette image ? Ils formaient à l'origine un bloc de  $6 \times 6 \times 6$  avant qu'on en retire quelques-uns. Il n'y a aucun cube « flottant ».



# TRANSFORMATIONS 158

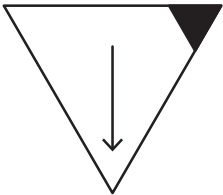
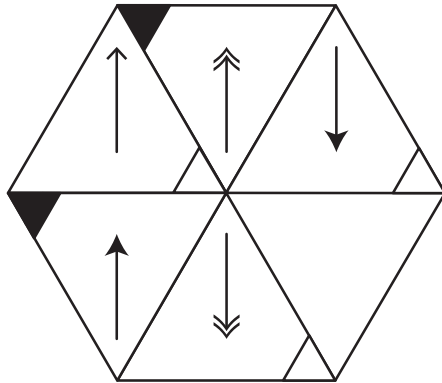
Par quelle image (A à E) doit-on remplacer le point d'interrogation ?  
Les transformations effectuées à gauche du deux-points doivent aussi être effectuées du côté droit.



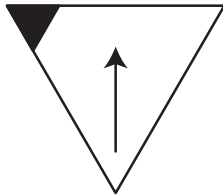
# 159

## CASE PARFAITE

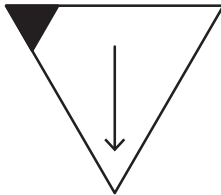
Quelle figure (A à D) doit-on placer dans le triangle vide afin de respecter la suite logique de cet hexagone ?



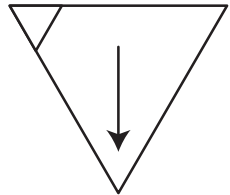
A



B

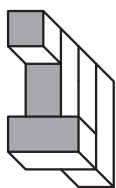
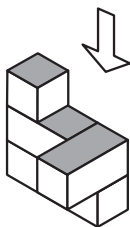


C

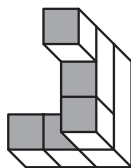


D

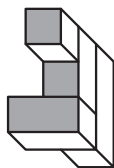
Quelle image (A à D) correspond à la vue que l'on a du premier objet 3D quand on le regarde depuis la flèche de direction ?



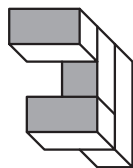
A



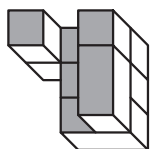
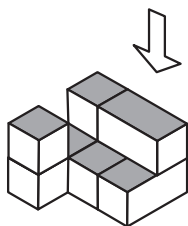
B



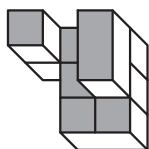
C



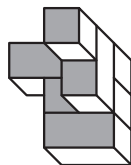
D



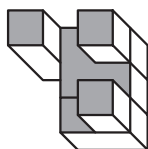
A



B



C



D

# SOLUTIONS

**1**

**57 carrés et rectangles**

**2**

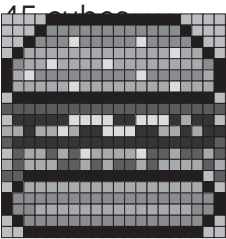
**A-F, B-D, C-E**

**3**

**45 cubes**

**4**

**Un hamburger:**



**5**

**B**

**6**

**C**

**A**

**7**

**VS** - La première lettre désigne la couleur des rectangles (V = noir; P = blanc). La seconde lettre indique l'orientation des rectangles (B = horizontale; S = verticale; N = diagonale).

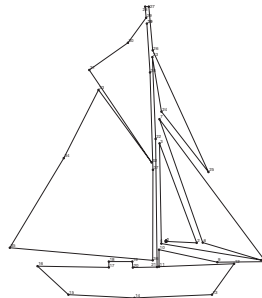
**URO** - La première lettre décrit la figure qui entoure l'étoile (U = cercle; A = carré; T = pentagone). La deuxième lettre désigne la couleur de l'étoile (R = gris; M = blanc). La troisième lettre indique la couleur du fond sur lequel repose l'étoile (E = noir; O = blanc).

**8**

**C**

**9**

**Un voilier:**



# SOLUTIONS

## 10

**D** - Les étoiles forment une suite qui se lit de gauche à droite et de haut en bas. À chaque étape, l'étoile effectue une rotation de 45 degrés dans le sens antihoraire. La forme qui se trouve dans un coin de chacun des carrés se déplace d'un coin à l'autre dans le sens horaire en visitant successivement chacun des quatre coins.

## 11

**D** - Il s'agit de la seule image où la flèche pointe vers l'étoile.

**A** - Les autres barres grises contiennent un cercle de moins que le nombre de coins de la figure géométrique où elles se trouvent.

**E** - Il s'agit de la seule figure où la spirale tourne dans le sens horaire.

## 12

**A**

## 13

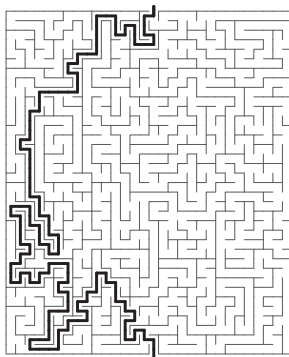
**C**

## 14

**D**

**B**

## 15



## 16

**A** - À chaque étape, l'étoile a une branche de plus tandis que la figure qui se trouve à l'intérieur a un côté de plus.

# SOLUTIONS

**A** - Un triangle reste immobile tandis que le second effectue à chaque étape une rotation de 45 degrés dans le sens horaire en tournant autour du coin inférieur gauche du triangle immobile. Un cercle est attaché à chaque triangle et chaque cercle se déplace autour de son triangle dans le sens horaire en passant d'un coin au suivant.

## 17

**A** - Les faces supérieure et latérales ont été interverties.

## 18

**A-C, B-H, D-F, E-G**

## 19

**D**

## 20

**A  
B**

## 21

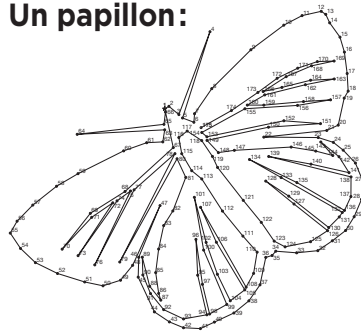
**66 carrés et rectangles**

## 22

**A-D, B-E, C-F**

## 23

**Un papillon :**



## 24

**A** - Les cases forment une suite qui se lit de gauche à droite et de haut en bas. Dans cette suite, il y a alternance entre une réflexion verticale de l'image et la présentation de cette même image après qu'elle a subi une rotation de 180 degrés. Le jeu commence par une réflexion

# SOLUTIONS

à la première étape. Un point gris est ajouté lorsque l'image est réfléchiée et un point noir est ajouté lorsque l'image a subi une rotation.

## 25

**C** - Il s'agit du seul carré qui contient six parties au lieu de cinq.

**E** - Il s'agit de la seule grille où le nombre de côtés de tous les polygones n'est pas égal à 15.

**C** - Il s'agit de la seule image où les côtés du polygone n'ont pas tous la même longueur.

## 26

**C**

## 27

**UFL** - La première lettre désigne la forme blanche (O = étoile; R = triangle; U = ovale). La deuxième lettre indique la couleur du carré (G = noir; E = gris; F = blanc). La troisième lettre se rapporte à l'emplacement du carré (L = à l'intérieur de la figure du centre; B = à l'extérieur de la figure du centre).

**EJH** - La première lettre indique l'orientation de la forme (E = carrés qui ont pivoté au-dessus de carrés n'ayant pas subi de rotation; N = carrés qui ont pivoté sous des carrés n'ayant pas subi de rotation; S = carrés qui ont pivoté à gauche de carrés n'ayant pas subi de rotation; O = carrés qui ont pivoté à droite de carrés n'ayant pas subi de rotation). La deuxième lettre indique si la ligne qui traverse les carrés ayant subi une rotation est discontinue ou continue (C = discontinue; J = continue). La troisième lettre indique le nombre de branches de chaque étoile (X = 5; H = 6).

# SOLUTIONS

**28**

B

**29**

E - La face supérieure de A est incorrecte; les faces avant et latérales de B ont été interverties; la face supérieure de C a subi une rotation incorrecte; une des faces de D n'apparaît pas sur l'image principale.

**30**

B et F

**31**

C  
A  
D

**32**

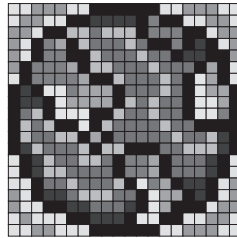
A  
D

**33**

34 cubes

**34**

La Terre:



**35**

D  
B

**36**

A  
C

**37**

B  
D

# SOLUTIONS

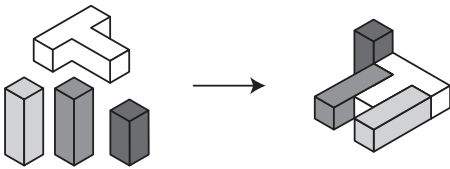
**38**

Un pommier:

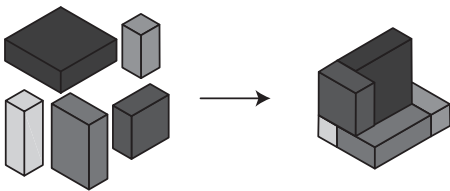


**39**

A:



B:



**40**

E  
D

**41**

A

**42**

D  
E

**43**

B  
C  
D

**44**

B  
D

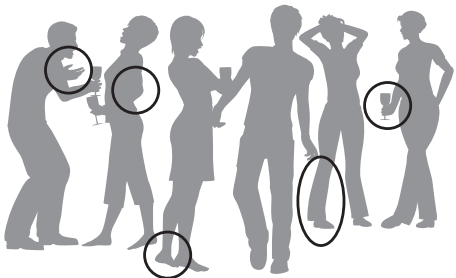
**45**

C - Chacune des boîtes de gauche renferme une figure dont le nombre de côtés équivaut au double du nombre de côtés d'une autre figure située dans la même boîte. Ces deux

# SOLUTIONS

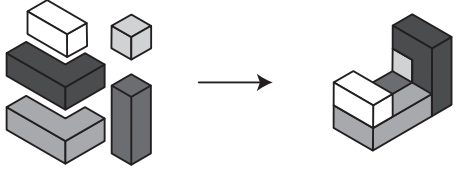
figures fusionnent au centre de la boîte de droite et les deux figures restantes sont noircies.

## 46

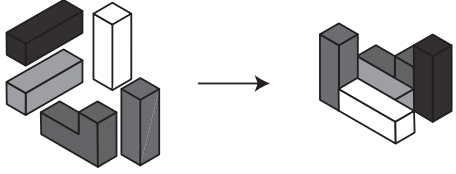


## 47

D:



A:



## 48

B  
D

## 49

C  
A  
B

## 50

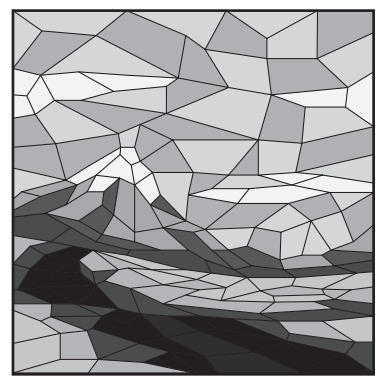
E  
B

## 51

C  
D

## 52

Un paysage montagneux :



# SOLUTIONS

## 53

43 carrés et rectangles

## 54

A-F, B-C, D-E

## 55

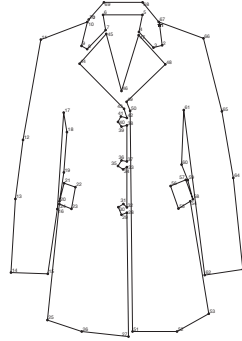
**A** - Les faces avant et latérales de A ont été interverties; une des faces de C est incorrecte; les faces avant et latérales de D ont été interverties; une des faces de E n'apparaît pas sur l'image principale.

## 56

C et D

## 57

Un manteau:



## 58

**D** - Chaque rangée et chaque colonne comptent neuf figures blanches. Il y a aussi deux figures grises dans chaque case: l'une d'elles est un cercle, l'autre est un pentagone ou un triangle, lesquels sont disposés en damier.

# SOLUTIONS

## 59

**B** - Le nombre de petits carrés dans la boîte de gauche est égal au nombre de côtés extérieurs de l'image de droite. Si les petits carrés noirs de la boîte de gauche sont en nombre impair, le carré central de la boîte de droite est noir. Si les petits carrés noirs de la boîte de gauche sont en nombre pair, le carré central de la boîte de droite est blanc.

## 60



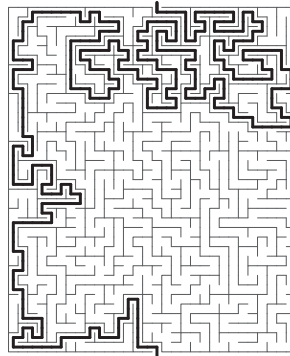
## 61

**C** - Ses faces avant et latérales ont été interverties.

## 62

**A-H, B-E, C-F, D-G**

## 63



# SOLUTIONS

## 64

**B** - La flèche à l'intérieur du cercle effectue une rotation de 180 degrés à chaque étape. Le rectangle se déplace horizontalement de droite à gauche pour traverser le cercle.

**A** - Les formes restent dans le même ordre mais, à chaque étape, le carré vide se déplace d'une case de droite à gauche tandis que la figure noire se déplace d'une case vers la droite.

## 65

**F**

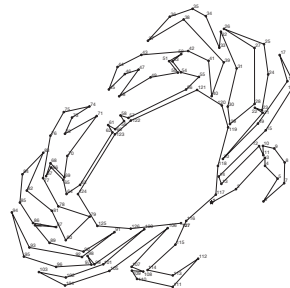
## 66

**D** - Les étoiles ont une branche en moins et leurs couleurs sont inversées. Elles sont maintenant placées à la verticale plutôt qu'à l'horizontale.

**B** - Les trois formes à droite de la flèche sont plus étalées en plus d'être superposées verticalement: la forme la plus grande est en haut et les deux plus petites sont en bas. Les couleurs des formes grises et noires ont été interverties.

## 67

**Un crabe:**



## 68

**C** - Si on fait pivoter chaque case individuelle de 90 degrés dans le sens antihoraire, les lignes continues et discontinues se rejoindront pour créer un parcours continu entre les

# SOLUTIONS

boîtes. Le carré manquant est celui qui pourra compléter précisément ce parcours si on le fait pivoter lui aussi de 90 degrés.

## 69

A  
E

## 70

B  
D

## 71

121 carrés et rectangles

## 72

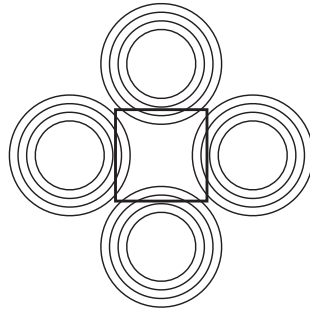
A-D, B-E, C-F

## 73

B - La figure de droite a un point de moins et un côté de plus que celle de gauche.

## 74

Le carré semble déformé :

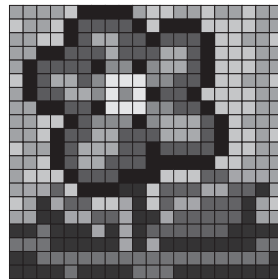


## 75

56 cubes

## 76

Une fleur :



# SOLUTIONS

## 77

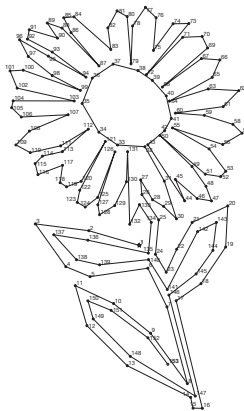
**B** - Le carré vide du côté gauche change de couleur et devient noir ou blanc. Il se scinde en deux petits carrés placés à gauche et à droite de l'image de droite. Les deux carrés restants sont superposés au centre de l'image de droite tandis que le dessin en forme d'œil se trouve dans le carré à l'arrière-plan. Ce carré qui renferme l'œil pivote lui aussi de 90 degrés.

## 78

**Étonnamment, le rectangle horizontal le plus haut est identique au rectangle vertical.**

## 79

**Une marguerite :**



## 80

**E** - Toutes les formes présentes dans les cases sont une réflexion de celle qui se trouve dans la case du centre le long d'un axe de symétrie vertical, horizontal ou diagonal correspondant à la position respective des figures dans la grille. Par exemple, la case supérieure droite est réfléchi le long d'un axe de symétrie qui se déplace diagonalement depuis la case centrale de la rangée supérieure vers celle qui se trouve à l'extrême droite de la rangée du centre.

# SOLUTIONS

## 81

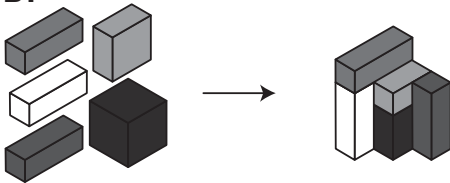
**A** - La face avant de B a subi une rotation incorrecte; la face avant de C est incorrecte; une des faces de D n'apparaît pas sur l'image principale; les faces avant et latérales de E ont été interverties.

## 82

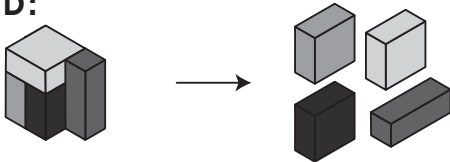
**A et B**

## 83

**B:**



**D:**



## 84

**D**  
**C**

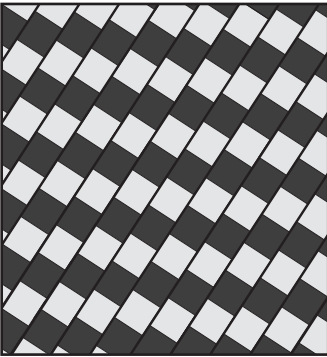
## 85

**D** - Chaque grille subit une transformation particulière: les carrés sont traversés par deux lignes diagonales perpendiculaires; les cercles noirs sont traversés par une ligne horizontale et une ligne verticale; les triangles sont scindés en deux par une ligne horizontale ou verticale qui passe en plein centre. Toutes les lignes touchent le bord de la grille sans toutefois pénétrer dans les cases qui renferment un cercle blanc.

# SOLUTIONS

86

Les lignes foncées semblent déformées même si elles sont parallèles:



87

- A** - Il s'agit de la seule figure où le nombre de flèches ne correspond pas au nombre de côtés du polygone.
- C** - Il s'agit de la seule grille qui n'a aucune rangée ou colonne composée de trois carrés gris.
- B** - Il s'agit de la seule figure qui renferme un seul élément de couleur grise.

88

D

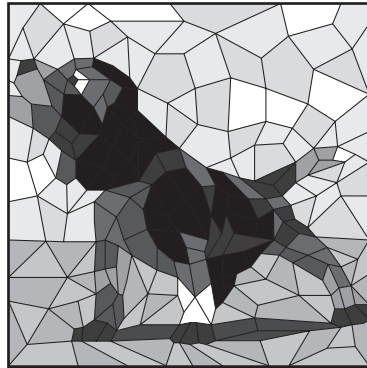
89

B

C

90

Un chiot:



91

A

D

C

# SOLUTIONS

92

C  
C

93

C  
B

94

B  
A

95

C - Les figures de gauche scindées par une ligne sont plus grosses du côté droit et entourent le cercle. Elles deviennent aussi noires.

96

Les deux carrés sont de même grosseur même si celui du haut semble plus grand.

97

21 triangles

98

A-F, B-D, C-E

99

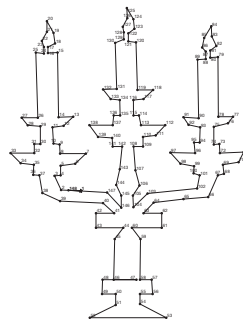
B  
C

100

A  
A

101

Un chandelier:



# SOLUTIONS

## 102

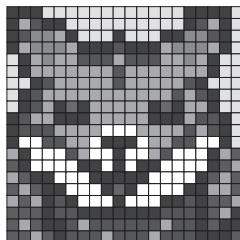
**B** - Les petits ovales gris sont au même endroit dans la ligne diagonale qui va de la case supérieure gauche à la case inférieure droite. Ces ovales se déplacent en périphérie de la grille pour former trois diagonales distinctes. Le reste de chaque case forme une suite qui se lit de gauche à droite et de haut en bas. Deux secteurs contigus du grand ovale changent de couleur à chaque étape en faisant le tour du cercle dans le sens horaire et en passant du gris au blanc ou vice-versa. À chaque étape, la grande flèche se déplace en indiquant l'endroit où se trouvait le petit ovale gris à l'étape précédente.

## 103

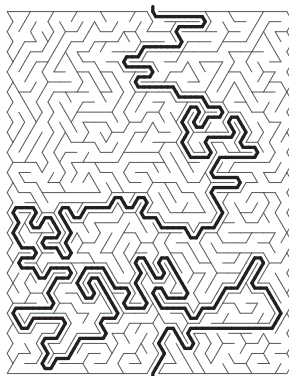
42 cubes

## 104

Un renard:



## 105



## 106

**B** - À chaque étape, le carré noir se déplace dans le sens horaire autour du cadre. Une ligne noire est ajoutée là où il se trouvait à l'étape précédente. Le trait qui coupe le cercle effectue une rotation

# SOLUTIONS

dans le sens horaire en se déplaçant de 90 degrés à chaque étape.

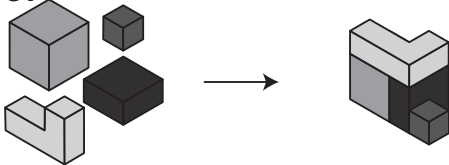
**B** - À chaque étape, les deux cases noires passent d'une colonne à l'autre en alternant entre le centre et les bords de la grille. À chaque étape, l'étoile se déplace d'une case vers le bas et de deux cases vers la droite. Le cercle se déplace d'une case vers le bas et de trois cases vers la droite. Si une figure doit « quitter » la grille, elle « retourne » alors à l'autre bout de la même rangée ou colonne.

## 107

**A:**



**C:**



## 108

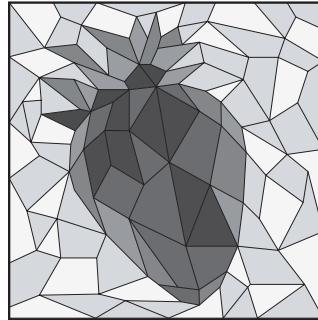
**C**  
**B**

## 109

**D**  
**B**

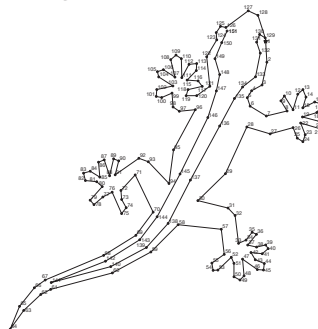
## 110

**Une fraise:**



## 111

**Un gecko:**

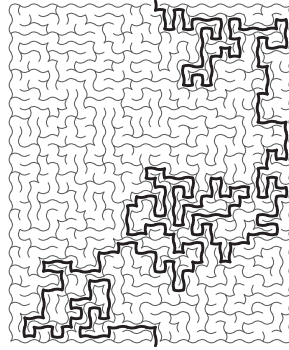


# SOLUTIONS

## 112

**E** - En partant de gauche à droite et de haut en bas, les barres grises effectuent à chaque étape une rotation de 45 degrés dans le sens horaire. Les étoiles de la rangée supérieure ont six branches, celles de la rangée du centre en ont cinq et celles de la rangée du bas en ont sept. Dans chaque rangée, la forme qui se trouve dans la colonne de gauche effectue une rotation de 90 degrés dans le sens horaire depuis la gauche vers la colonne du centre, puis elle est réfléchié verticalement depuis la colonne du centre vers celle de droite. Le cercle gris reste dans la même position horizontale dans chaque colonne et dans la même position verticale dans chaque rangée.

## 113



## 114

- A** - Les étoiles ont une branche en moins à chaque étape. Le point noir qui se trouvait initialement en haut du cercle avance de deux positions autour du cercle dans le sens horaire, tandis que l'autre point noir avance d'une seule position à la fois.
- C** - À chaque étape, l'image effectue une rotation de 90 degrés dans le sens horaire. Le point noir zigzague diagonalement le long de l'arrangement tandis que le cercle qui en renferme un autre se déplace dans le sens horaire autour de l'arrangement.

# SOLUTIONS

## 115

**D** - Chacune des étoiles situées à droite de la grille indique que le X doit monter d'une case, tandis que chaque cercle signifie qu'il doit ensuite se déplacer d'une case vers la droite.

## 116

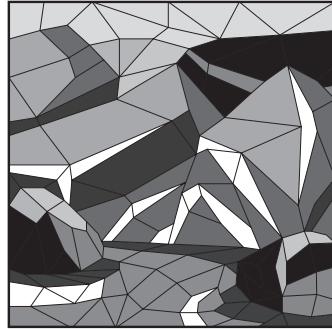


## 117

**E**  
**A**

## 118

**Un ruisseau qui coule entre des rochers :**



## 119

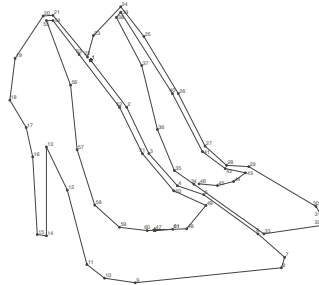
**B** - Ses faces avant et latérales ont été interverties.

## 120

**A-G, B-F, C-D, E-H**

## 121

**Des chaussures à talons hauts :**



# SOLUTIONS

## 122

**A** - Les cercles suivent un tracé symétrique à travers toute la grille, le long de la diagonale depuis le coin supérieur gauche jusqu'au coin inférieur droit. Les lignes discontinues changent de diagonale à chaque étape en traversant les cases de gauche à droite et de haut en bas. Les figures grises à l'intérieur des cercles suivent un tracé dans l'ordre suivant: pentagone, blanc, étoile, rectangle, étoile, et ainsi de suite.

## 123

**E**

## 124

**E** - Chaque figure se divise en deux figures identiques qui, ensemble, ont le même nombre de côtés que les deux figures originales. Le côté gauche de ces nouvelles figures est de la même couleur que la figure originale

de gauche, tandis que le côté droit est de la même couleur que la figure originale de droite.

**C** - Les figures de même couleur ont été combinées pour former de nouvelles figures. Elles ont d'abord été centrées avant d'être fusionnées.

## 125

**LIK** - La première lettre indique l'orientation de l'ensemble de la forme (H = coin en bas à gauche; L = coin en haut à droite). La deuxième lettre désigne la couleur du carré qui forme le coin (W = noir; I = blanc; J = gris). La troisième lettre décrit la pointe de flèche (K = à une pointe; M = à deux pointes).

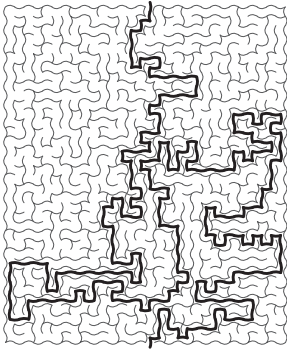
**CQ** - La première lettre désigne la couleur du cercle central (C = noir; Y = blanc). La deuxième lettre indique l'emplacement du cercle (D = au centre; Q = en haut à droite; N = en haut à gauche).

# SOLUTIONS

## 126

A

## 127



## 128

E - Le point noir effectue une rotation autour du cercle dans le sens antihoraire en avançant d'une place à chaque étape. Le rectangle noir fait de même, mais il se déplace dans le sens horaire. Le triangle du centre effectue une rotation de 45 degrés dans le sens horaire à chaque étape.

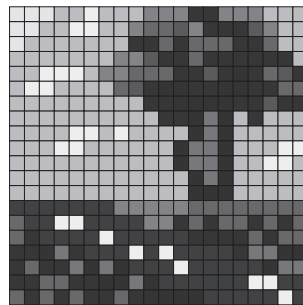
E - La flèche centrale effectue une rotation de 45 degrés dans le sens horaire à chaque étape. Le point noir se déplace entre les quatre coins du carré central dans le sens horaire. À chaque étape, le symbole z se déplace d'une seule case à la fois dans le sens horaire, tandis que le symbole du nœud se déplace de deux cases à la fois dans le même sens.

## 129

35 cubes

## 130

Un arbre au bord d'une rivière :



## 131

A - Une face latérale de B est incorrecte ; la face supérieure de C a subi une rotation

# SOLUTIONS

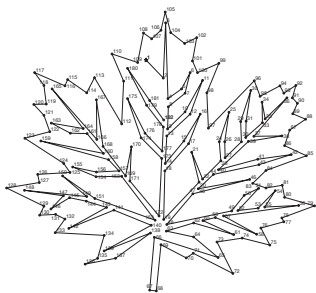
incorrecte; les faces avant et latérales de D ont été interverties; une des faces de E n'apparaît pas sur l'image principale.

## 132

B et F

## 133

Une feuille d'érable:



## 134

B - À part les croix noires, toute la grille est symétrique par rapport à l'axe horizontal qui passe en son centre. À chaque étape, la croix dans un coin de la case se déplace

d'un coin à l'autre dans le sens horaire, de gauche à droite et de haut en bas.

## 135

A - Ses faces avant et supérieure ont été interverties.

## 136

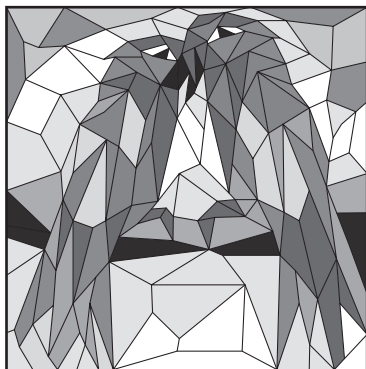
A-F, B-H, C-G, D-E

## 137

B  
E

## 138

Deux perroquets perchés sur une branche:

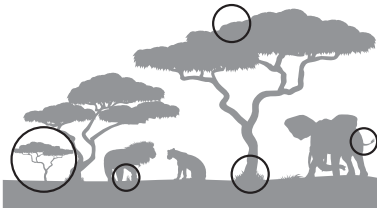


# SOLUTIONS

## 139

**E** - Sur les images de gauche, les deux flèches pointent vers deux carrés et ceux-ci sont intervertis sur les images de droite. La flèche à grosse pointe noire est toujours orientée vers le carré noir sur les images de droite.

## 140

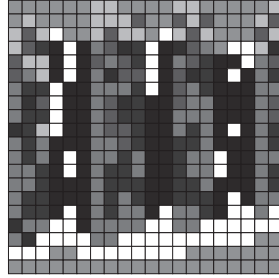


## 141

120 cubes

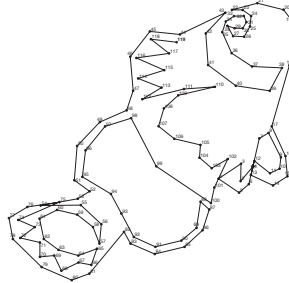
## 142

Des chutes d'eau:



## 143

Un poisson-clown:



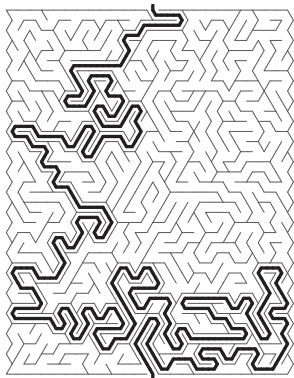
## 144

**C** - Les cases forment une suite qui se lit de gauche à droite et de haut en bas. À chaque étape, le demi-cercle gris fait une réflexion par rapport à l'axe vertical et change de grosseur dans l'ordre suivant: gros, moyen, petit, moyen, gros, etc. À chaque étape, on noircit une nouvelle bande

# SOLUTIONS

de l'hexagone en laissant une bande blanche à côté de celle qui a été noircie à l'étape précédente, puis on noircit les bandes restantes une à la fois jusqu'à ce que l'hexagone soit complètement noirci. L'hexagone effectue une rotation de 90 degrés dans le sens antihoraire à chaque étape.

## 145



## 146

**C** - À chaque étape, les deux lignes effectuent une rotation de 45 degrés dans le sens antihoraire. Le carré noir se déplace vers le centre de la ligne après la première étape, puis jusqu'à son extrémité pour ensuite revenir au centre et, enfin, retrouver sa position initiale et ainsi de suite. Le rectangle situé dans la partie inférieure du cercle effectue une rotation de 90 degrés à chaque étape.

**D** - À chaque étape, chacune des figures change de couleur en passant du noir au blanc ou du blanc au noir. Toutes les figures montent de deux cases chaque fois jusqu'à ce qu'elles ne puissent plus grimper plus haut dans la grille.

## 147

27 triangles

## 148

A-C, B-F, D-E

# SOLUTIONS

## 149

**D** - Il s'agit de la seule forme composée de deux figures qui ne se chevauchent pas. Elle est donc la seule qui ne comporte pas deux zones grises.

**A** - Il s'agit du seul arrangement qui ne présente pas un carré ayant subi une rotation.

**D** - Il s'agit du seul arrangement composé de six cercles au lieu de cinq.

## 150

**C**

## 151

109 cubes

## 152

**D** - Le polygone situé dans la plus petite zone se déplace vers la plus grande zone. Il devient plus gros et effectue une rotation de 45 degrés. La flèche se déplace pour pointer vers le polygone.

**B** - Les deux parties de couleurs différentes changent de place en restant dans la même position.

## 153

**NSR** - La première lettre désigne la couleur du contour de la boîte (L = noir; E = blanc; N = gris). La deuxième lettre indique l'orientation des lignes à l'intérieur du cercle (S = horizontale; U = verticale; F = en haut à gauche vers le bas à droite; B = en haut à droite vers le bas à gauche). La troisième lettre décrit la couleur du carré central (R = gris; Y = blanc).

# SOLUTIONS

**QZA** - La première lettre désigne la forme grise (Q = hexagone; N = rectangle; S = étoile). La deuxième lettre décrit la forme qui est au premier plan (P = hexagone; C = rectangle; Z = étoile). La troisième lettre indique l'orientation du rectangle (A = verticale; K = horizontale).

## 154

C

## 155

B  
E

## 156

B  
D

## 157

74 cubes

## 158

**B** - La forme noire a été prélevée du rectangle et a subi une rotation de 90 degrés dans le sens horaire. Les petits carrés gris et blancs correspondent au nombre de formes grises et blanches présentes dans le rectangle de gauche.

**A** - Les formes grises ont été isolées, assemblées et mises en blanc.

## 159

**C** - La rangée inférieure formée de trois triangles est identique aux trois triangles du dessus si toute la rangée supérieure, considérée comme un tout, subit une rotation de 180 degrés pour venir se placer sous la rangée inférieure, puis que les triangles blancs deviennent noirs et vice-versa.

## 160

C  
A

PARUS CHEZ LE MÊME ÉDITEUR



## Testez votre logique

Plus de 400 défis variés,  
3 niveaux de difficulté

par Tim Dedopulos  
pour la société Mensa



## Musclez votre QI

200 jeux de logique emballants,  
10 niveaux de difficulté

par Gareth Moore, Ph. D.,  
pour la société Mensa



## Quiz ultime

700 questions, 5000 réponses :  
une seule question peut exiger  
beaucoup de réponses

par Daniel Smith