

Le Magazine de Jeux de Votre Résident

17 Mars 2025

Mots Mêlés : de la Page de Jeu 1 à 2

Les mots mêlés sont un jeu de lettres où l'objectif est de retrouver des mots cachés dans une grille remplie de lettres mélangées.

Comment jouer ?

Une liste de mots à chercher est fournie à côté de la grille.

Ces mots sont dissimulés dans la grille horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Certains mots peuvent être écrits à l'envers pour ajouter un peu de défi !

Dès que vous repérez un mot, tracez un trait dessus (ou entourez-le) pour le marquer comme trouvé.

But du jeu :

Trouver tous les mots de la liste le plus rapidement possible pour découvrir le mot dissimulé que compose les lettres restantes n'appartenant à aucun mot !

Astuces :

Cherchez d'abord les lettres les plus rares (Q, X, Z...).

Repérez les premières lettres des mots dans la grille.

Balayez la grille ligne par ligne et colonne par colonne.

Mots Casés : de la Page de Jeu 3 à 4

Les mots casés sont un jeu de lettres où l'objectif est de placer une liste de mots dans une grille vide en respectant les cases disponibles.

Comment jouer ?

Vous disposez d'une grille comportant des cases vides et une liste de mots à placer. Chaque mot doit être inséré dans la grille en respectant la taille et la disposition des cases.

Les mots peuvent être placés horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale ni à l'envers.

Un mot ne peut être placé qu'une seule fois et ne doit pas se chevaucher avec un autre.

But du jeu :

Compléter toute la grille en casant chaque mot au bon endroit.

Astuces :

Commencez par les mots les plus longs, souvent plus faciles à placer.

Repérez les cases isolées pour y caser les mots courts.

Vérifiez la correspondance entre le nombre de lettres et les cases disponibles.

Mots Codés : de la Page de Jeu 5 à 6

Les mots codés sont un jeu de lettres où chaque case de la grille contient un numéro correspondant à une lettre de l'alphabet. L'objectif est de retrouver tous les mots en déchiffrant ce code.

Comment jouer ?

Une grille remplie de chiffres est fournie, chaque chiffre représentant une lettre spécifique.

Certains indices sont donnés avec des lettres déjà placées pour aider à démarrer.

En utilisant ces lettres et la logique, il faut retrouver les correspondances entre les chiffres et les lettres pour compléter la grille.

Chaque chiffre correspond toujours à la même lettre dans toute la grille.

But du jeu :

Remplir la grille avec les bonnes lettres pour reconstituer tous les mots cachés.

Astuces :

Repérez les lettres déjà dévoilées et essayez de compléter les mots en fonction de leur structure.

Identifiez les lettres les plus fréquentes (comme les voyelles A, E, I, O) qui apparaissent souvent dans les mots.

Testez des associations et ajustez si nécessaire jusqu'à ce que tous les mots soient correctement placés.

Un jeu stimulant qui fait appel à la logique et à la déduction, parfait pour travailler son esprit d'analyse tout en s'amusant !

Mots Fléchés : de la Page de Jeu 7 à 8

Les mots fléchés sont un jeu de lettres où l'objectif est de remplir une grille avec des mots en s'aidant des définitions fournies sous forme d'indices.

Comment jouer ?

La grille contient des cases vides et des flèches pointant vers ces cases.

Chaque flèche est accompagnée d'un indice/Définition qui vous aide à trouver le mot correspondant.

Les mots doivent être écrits horizontalement ou verticalement, dans le sens indiqué par la flèche.

Chaque lettre utilisée fait partie de plusieurs mots, ce qui permet de deviner d'autres réponses au fur et à mesure.

But du jeu :

Compléter toute la grille en trouvant les mots correspondant aux définitions.

Astuces :

Commencez par les indices faciles ou les mots courts qui s'intègrent rapidement dans la grille.

Utilisez les lettres déjà placées pour deviner les mots croisés.

Si un mot vous semble incorrect, vérifiez s'il s'accorde bien avec les mots voisins.

Charades : de la Page de Jeu 9 à 10

Les charades sont un jeu de devinettes où l'objectif est de reconstituer un mot en devinant ses différentes parties, qui sont ensuite assemblées pour former la réponse finale.

Comment jouer ?

Une charade est composée de plusieurs parties, chacune ayant sa propre définition. Chaque partie correspond à une syllabe du mot final.

Une fois toutes les parties trouvées, il faut les assembler pour obtenir le mot complet.

But du jeu :

Trouver le mot final en résolvant chaque partie de la charade.

Astuces :

Pensez aux mots simples et courants qui peuvent correspondre aux définitions.

Essayez d'assembler les syllabes trouvées pour voir si elles forment un mot connu.

Si une partie vous bloque, passez à une autre et revenez-y plus tard.

Anagrammes : de la Page de Jeu 11 à 11

Les anagrammes sont un jeu de lettres où l'objectif est de recomposer plusieurs mots en mélangeant ses lettres.

Comment jouer ?

Un mot ou un groupe de lettres est donné en désordre.

Il faut réarranger ces lettres pour former un mot correct, plusieurs mots sont à trouver. Chaque lettre doit être utilisée une seule fois et toutes doivent être placées.

But du jeu :

Trouver les mots cachés en réorganisant les lettres correctement.

Astuces :

Identifiez d'abord les voyelles et consonnes fréquentes pour deviner la structure du mot.

Essayez de repérer des préfixes ou suffixes connus (ex : RE-, -MENT, -AGE).

Si vous bloquez, écrivez les lettres dans un ordre différent et testez plusieurs combinaisons.

Labyrinthes : de la Page de Jeu 12 à 13

Les labyrinthes sont un jeu de logique et d'observation où l'objectif est de trouver le bon chemin pour atteindre la sortie.

Comment jouer ?

Le jeu se présente sous forme d'un réseau de chemins entrecroisés. Vous commencez à un point de départ et devez rejoindre la sortie en suivant un chemin possible. Certains passages peuvent être bloqués par des murs ou des impasses.

But du jeu :

Trouver le chemin le plus court ou le plus efficace pour sortir du labyrinthe.

Astuces :

Repérez les impasses pour éviter les chemins sans issue. Suivez le labyrinthe à l'envers, en partant de la sortie, pour remonter vers l'entrée. Utilisez un crayon pour tester des trajets et gommer si nécessaire.

Hitori : de la Page de Jeu 14 à 14

Le Hitori est un jeu de logique où l'objectif est d'éliminer certaines cases d'une grille pour que chaque ligne et chaque colonne ne contiennent plus qu'un seul exemplaire de chaque chiffre.

Comment jouer ?

Vous partez d'une grille remplie de chiffres.

Vous devez noircir certaines cases pour que chaque ligne et chaque colonne ne contiennent aucun chiffre en double.

Une case noircie ne doit pas être adjacente à une autre case noircie (ni à gauche, ni à droite, ni en haut, ni en bas).

Les cases non noircies restantes doivent former une seule zone continue, sans être séparées en plusieurs parties.

But du jeu :

Réussir à noircir les bonnes cases tout en respectant les règles de placement.

Astuces :

Repérez les chiffres qui apparaissent plusieurs fois dans une même ligne ou colonne : l'un d'eux doit être noirci.

Une case entourée de deux autres chiffres identiques doit être noircie pour éviter un doublon.

Si noircir une case coupe la grille en plusieurs morceaux, alors ce n'est pas la bonne solution.

Skyscrapers : de la Page de Jeu 15 à 15

Le Skyscrapers est un jeu de logique où l'objectif est de placer des immeubles dans une grille tout en respectant des indices situés autour.

Comment jouer ?

Vous avez une grille vide, carrée (4×4).

Chaque ligne et chaque colonne doivent contenir un immeuble de chaque hauteur (la hauteur est le chiffre attribué, 4 le plus haut et 1 le plus petit), sans répétition (comme dans un Sudoku).

Les chiffres placés autour de la grille indiquent le nombre d'immeubles visibles depuis cette position, en regardant dans la ligne ou la colonne correspondante.

Un immeuble en cache un autre s'il est plus haut, comme dans une ville où les gratte-ciels bloquent la vue des plus petits.

Exemple :

Un indice "1" signifie que seul le plus grand immeuble est visible depuis ce côté.

Un indice "4" signifie que tous les immeubles sont placés dans l'ordre croissant depuis ce point de vue.

But du jeu :

Remplir toute la grille en respectant les règles de hauteur et de visibilité.

Astuces :

Commencez par les indices extrêmes (1 et la taille max de la grille), ils donnent des placements évidents.

Repérez les hauteurs qui ne peuvent apparaître qu'une seule fois par ligne ou colonne. Vérifiez régulièrement si toutes les conditions de visibilité sont respectées avant de valider la grille.

Sudoku : de la Page de Jeu 16 à 16

Le Sudoku est un jeu de logique et de réflexion où l'objectif est de remplir une grille avec des chiffres en respectant des règles précises.

Comment jouer ?

La grille classique est composée de 9×9 cases, divisées en 9 blocs de 3×3.

Certains chiffres sont déjà placés en début de partie.

Vous devez remplir les cases vides en respectant une seule règle essentielle :

Chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 3×3 doit contenir les chiffres de 1 à 9, sans répétition.

But du jeu :

Compléter la grille en plaçant les chiffres correctement tout en respectant les contraintes.

Astuces :

Repérez les chiffres déjà placés et utilisez-les comme point de départ.

Cherchez les lignes, colonnes ou blocs où un seul chiffre manque.

Utilisez la technique de l'élimination : si un chiffre est déjà présent dans une ligne, une colonne ou un bloc, il ne peut pas y apparaître une seconde fois.

Si vous hésitez, notez les chiffres possibles dans une case avant de valider votre choix.

Jeu des Séquences : de la Page de Jeu 17 à 17

Le jeu des Séquences est un jeu de réflexion où l'objectif est d'identifier et compléter les chiffres manquants au sein d'une série numérique.

Comment jouer ?

La grille présente une suite de chiffres ordonnés allant d'un nombre initial à un nombre final.

Certains chiffres de cette séquence vous sont déjà révélés de façon aléatoire au début du jeu, mais plusieurs cases restent vides.

Votre rôle est simple : déterminer puis compléter tous les chiffres manquants dans l'ordre logique et exact de la séquence proposée.

But du jeu :

Compléter intégralement la séquence en identifiant et en inscrivant tous les chiffres absents dans les cases prévues à cet effet.

Astuces :

Observez bien les chiffres déjà donnés pour comprendre la logique de progression de la

séquence.

Identifiez rapidement les intervalles évidents où il manque peu de chiffres afin de faciliter votre tâche.

Vérifiez régulièrement l'ordre logique de la suite afin d'éviter des oublis ou des inversions.

En cas de doute, notez provisoirement les chiffres possibles dans les cases avant de les confirmer définitivement.

Escalettres : de la Page de Jeu 18 à 18

Escalettres est un jeu de réflexion et de vocabulaire où l'objectif est de compléter une grille en formant une suite logique de mots, en respectant un ordre alphabétiquement croissant.

Comment jouer ?

La grille est composée d'une série de mots disposés sous forme d'une échelle alphabétique. Le premier mot est déjà placé qui vous donne les lettres qui vous servent de base.

Votre mission consiste à identifier et compléter les mots manquants en respectant une seule règle essentielle :

Chaque mot ajouté doit respecter strictement l'ordre alphabétique, en s'intercalant précisément entre les mots futurs.

But du jeu :

Compléter entièrement la grille en plaçant correctement tous les mots manquants dans l'ordre alphabétique imposé.

Astuces :

Observez les mots déjà présents afin de déterminer rapidement la plage alphabétique des mots recherchés.

Commencez par identifier les emplacements où peu de possibilités existent pour accélérer votre progression.

Pensez à vérifier régulièrement l'ordre alphabétique global afin d'éviter les erreurs de placement.

Si vous avez des hésitations, notez plusieurs propositions possibles avant de sélectionner définitivement le mot adéquat.

Mission Animaux : de la Page de Jeu 19 à 19

Mission Animaux est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel vous devez retrouver et entourer un animal précis parmi de nombreuses autres espèces.

Comment jouer ?

Une grille remplie d'une grande variété d'animaux apparaît devant vous. En haut de la grille, une mission précise vous indique quel animal chercher, ainsi que le nombre exact de fois qu'il apparaît.

Votre objectif est simple : identifier et entourer rapidement l'animal demandé, en respectant le nombre précisé dans la consigne.

But du jeu :

Trouver et entourer tous les animaux indiqués par la mission, sans en oublier ni en entourer en trop.

Astuces :

Parcourez méthodiquement la grille, ligne par ligne, pour éviter de manquer un animal

recherché.

Identifiez clairement l'animal demandé avant de commencer, afin de ne pas le confondre avec d'autres espèces similaires.

Vérifiez à la fin votre sélection pour être sûr d'avoir entouré le bon nombre d'animaux. Utilisez une stratégie efficace, par exemple en marquant d'abord mentalement ou légèrement les animaux avant de les entourer définitivement.

Animaux en Mouvement : de la Page de Jeu 20 à 20

Animaux en Mouvement est un jeu d'observation et d'orientation spatiale où il faut placer des animaux selon les consignes précises indiquées dans chaque mission.

Comment jouer ?

Une mission vous est donnée sous la forme d'une consigne claire indiquant qu'un animal précis doit être positionné soit à droite, soit à gauche d'un autre animal indiqué. Votre objectif consiste à respecter cette consigne en plaçant correctement chaque animal à la bonne position par rapport à l'autre.

But du jeu :

Réussir à positionner tous les animaux conformément aux instructions d'orientation précisées dans chaque mission.

Astuces :

Lisez attentivement la consigne pour comprendre exactement l'ordre et le sens des déplacements à effectuer.

Visualisez mentalement la disposition finale avant de déplacer concrètement les animaux sur l'interface.

Vérifiez toujours que l'animal est bien placé du bon côté (à gauche ou à droite), car il

est facile de confondre les deux.

Si besoin, essayez plusieurs positions avant de confirmer votre choix final afin d'être sûr de respecter parfaitement la consigne donnée.

Chasse aux Symboles : de la Page de Jeu 21 à 21

Chasse aux Symboles est un jeu d'observation et de concentration où l'objectif est d'identifier et d'entourer rapidement tous les symboles indiqués sur une grille remplie des quatre symboles classiques des cartes à jouer : pique (♠), trèfle (♣), cœur (♥) et carreau (♦).

Comment jouer ?

Une grille contenant un grand nombre de symboles (♠, ♣, ♥, ♦) vous est proposée. Au-dessus de cette grille, une mission précise vous indique clairement quel symbole vous devez chercher.

Votre objectif est de parcourir la grille afin d'identifier et d'entourer la totalité des symboles mentionnés dans la consigne.

But du jeu :

Retrouver et entourer tous les symboles indiqués, sans exception ni erreur.

Astuces :

Parcourez méthodiquement la grille, ligne par ligne, pour ne manquer aucun symbole recherché.

Concentrez-vous sur le symbole précisé dans la mission pour ne pas être distrait par les autres symboles similaires.

Vérifiez attentivement votre grille une fois terminée pour vous assurer d'avoir bien entouré tous les symboles requis.

En cas de doute, vérifiez les symboles entourés par groupe ou par ligne, pour vous assurer de leur exactitude.

Équations Alimentaires : de la Page de Jeu 22 à 22

Équations Alimentaires est un jeu ludique de réflexion et de calcul où l'objectif est de déterminer la valeur numérique cachée derrière chaque aliment présenté dans une série d'équations.

Comment jouer ?

Le jeu affiche plusieurs équations composées d'aliments à la place de chiffres. Chaque aliment correspond à un nombre précis que vous devez découvrir. À vous de résoudre ces équations en calculant soigneusement pour identifier la valeur exacte associée à chaque aliment.

But du jeu :

Découvrir précisément la valeur numérique cachée de chacun des aliments présentés dans les différentes équations.

Astuces :

Commencez toujours par les équations les plus simples pour identifier rapidement la valeur d'un aliment isolé.

Servez-vous des résultats déjà trouvés dans une équation pour progresser efficacement dans les suivantes.

Vérifiez soigneusement vos calculs intermédiaires afin d'éviter les erreurs qui pourraient fausser toute la suite.

Si vous êtes bloqué, utilisez la technique d'élimination en comparant les équations

entre elles pour identifier plus rapidement la valeur inconnue.

Nombres en Lettres : de la Page de Jeu 23 à 23

Nombres en mots est un jeu de réflexion et d'observation où l'objectif est de relier chaque nombre écrit en chiffres à sa correspondance en écriture littérale.

Comment jouer ?

Vous disposez d'une grille contenant plusieurs nombres écrits en chiffres ainsi qu'une autre grille avec ces mêmes nombres écrits en toutes lettres, placés dans un ordre aléatoire.

Votre mission est de retrouver et regrouper chaque nombre en inscrivant clairement le chiffre à côté de son écriture littérale correspondante.

But du jeu :

Relier correctement tous les nombres en chiffres avec leur écriture en lettres, sans erreurs ni oublis.

Astuces :

Commencez par les nombres dont l'écriture littérale vous semble la plus facile à identifier.

Comparez chaque partie du nombre (milliers, centaines, dizaines et unités) pour faciliter l'association rapide.

Relisez toujours attentivement les écritures littérales avant de valider définitivement votre association.

En cas de doute, procédez par élimination en traitant les nombres les plus simples d'abord.

Chansons à Trous : de la Page de Jeu 24 à 27

Les chansons à trous consistent à présenter un extrait de chanson où certains mots sont remplacés par des blancs (ou « trous »).

Comment jouer ?

Lisez les paroles et repérez les emplacements vides. Proposez les mots qui complètent le texte de la chanson. Vous pouvez vous aider du contexte, de la rime ou du sens général pour retrouver les mots manquants.

But du jeu :

Reconstituer les paroles de la chanson au plus près de la version originale en comblant tous les trous.

Astuces :

- Soyez attentif au thème ou au vocabulaire spécifique à la chanson.
- Cherchez des indices musicaux ou poétiques pour deviner les mots qui riment.
- Si nécessaire, écoutez un court extrait de la chanson originale pour vérifier vos hypothèses.

Mots en Folie : de la Page de Jeu 28 à 28

Mots en Folie est un jeu amusant de réflexion et de vocabulaire où l'objectif est de composer le mot le plus long possible à partir des lettres proposées.

Comment jouer ?

Une série de lettres est affichée devant vous dans un ordre aléatoire. Votre mission est de trouver et former le mot le plus long possible en utilisant uniquement ces lettres. Chaque lettre peut être utilisée une seule fois par mot.

But du jeu :

Composer le mot le plus long possible avec les lettres fournies afin d'obtenir le maximum de points.

Astuces :

Prenez le temps d'examiner attentivement toutes les lettres disponibles avant de former votre mot.

Essayez différentes combinaisons pour découvrir le mot le plus long ou le plus valorisé. Pensez aux formes verbales, adjectifs ou autres déclinaisons possibles pour obtenir un mot plus long.

En cas de blocage, commencez par trouver de petits mots puis essayez de les rallonger progressivement.

Rébus : de la Page de Jeu 29 à 29

Un rébus est une énigme visuelle où l'on fait deviner un mot ou une phrase grâce à une combinaison d'images, de lettres et de sons.

Comment jouer ?

Observez attentivement chaque symbole ou dessin et associez-le à un son ou à un mot. Assemblez ensuite ces éléments dans l'ordre pour reformer la solution du rébus.

But du jeu :

Décoder l'énigme en retrouvant l'ensemble des mots, puis les assembler afin de reconstituer la phrase ou l'expression recherchée.

Astuces :

- Pensez aux homonymes : une image de « seau » peut se lire « saut » si cela fait sens.
- Jouez avec la prononciation : par exemple, un dessin de « nez » peut représenter le son « né ».
- N'hésitez pas à dire les syllabes à voix haute pour mieux percevoir leur enchaînement.

Mots Mêlés



----- : Théâtre d'horreur caractérisé par des situations grotesques et des effets spectaculaires.

Mots à trouver

- | | | | | |
|------------|--------------|--------------|--------------|-------------|
| aèdes | creuserais | éthiopiennes | mésos | serais |
| aidât | déclinais | extasia | nacre | siffloterai |
| ailler | diam | extériorité | natatoire | taris |
| alentis | écran | feudataire | notre | toton |
| celui | écuma | idiotisme | opacifier | tressaille |
| construits | élimée | idoines | ralentissant | tronçonner |
| | encombrerait | inachevée | rasée | |
| | erreraient | isole | reprendrai | |

Mots Mêlés

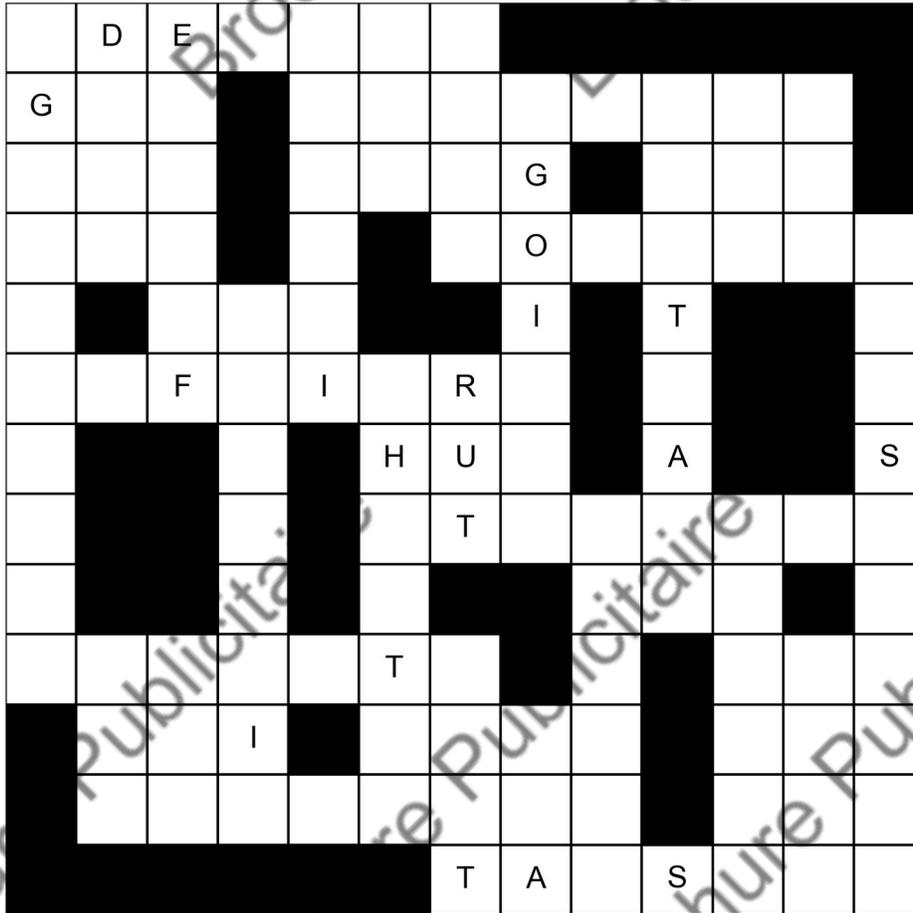


----- : Sonore produit par un frottement, souvent associé à une irritation.

Mots à trouver

- | | | | | |
|--------------|-------------|------------|-----------|--------------|
| ainsi | cuistreries | fines | noise | saxes |
| aphorismes | darne | formaient | nonne | schooners |
| atones | désir | freinerez | ouste | shintô |
| cantilène | diète | hyperactif | renier | siennoise |
| chromatiques | empaquetées | identifier | rétine | surfaçage |
| citron | épars | inquiétiez | riens | trôna |
| confine | épices | maria | rincer | unijambistes |
| | évide | natta | roter | unisse |
| | excédés | nigériens | rougissez | ustensile |

Mots Casés



3
ako
ape
eut
gym
hum
ion
nia
nil
nui

pet
ria
rue
rut
ter
uns
vos
épi
ôte
4

dyke
euro
flag
noue
suât
égal
6
infini
oeuvre
robots

émotif
7
adénine
lolitas
statuts
tassées
égoïsme
éhontés
8

initiait
nigérien
néfliers
olfactif
refusait
ôterions
10
agapanthes
suissesses

Mots Casés



3
abc
ace
bye
ici
peu
phi
pré
sac
sil
urf

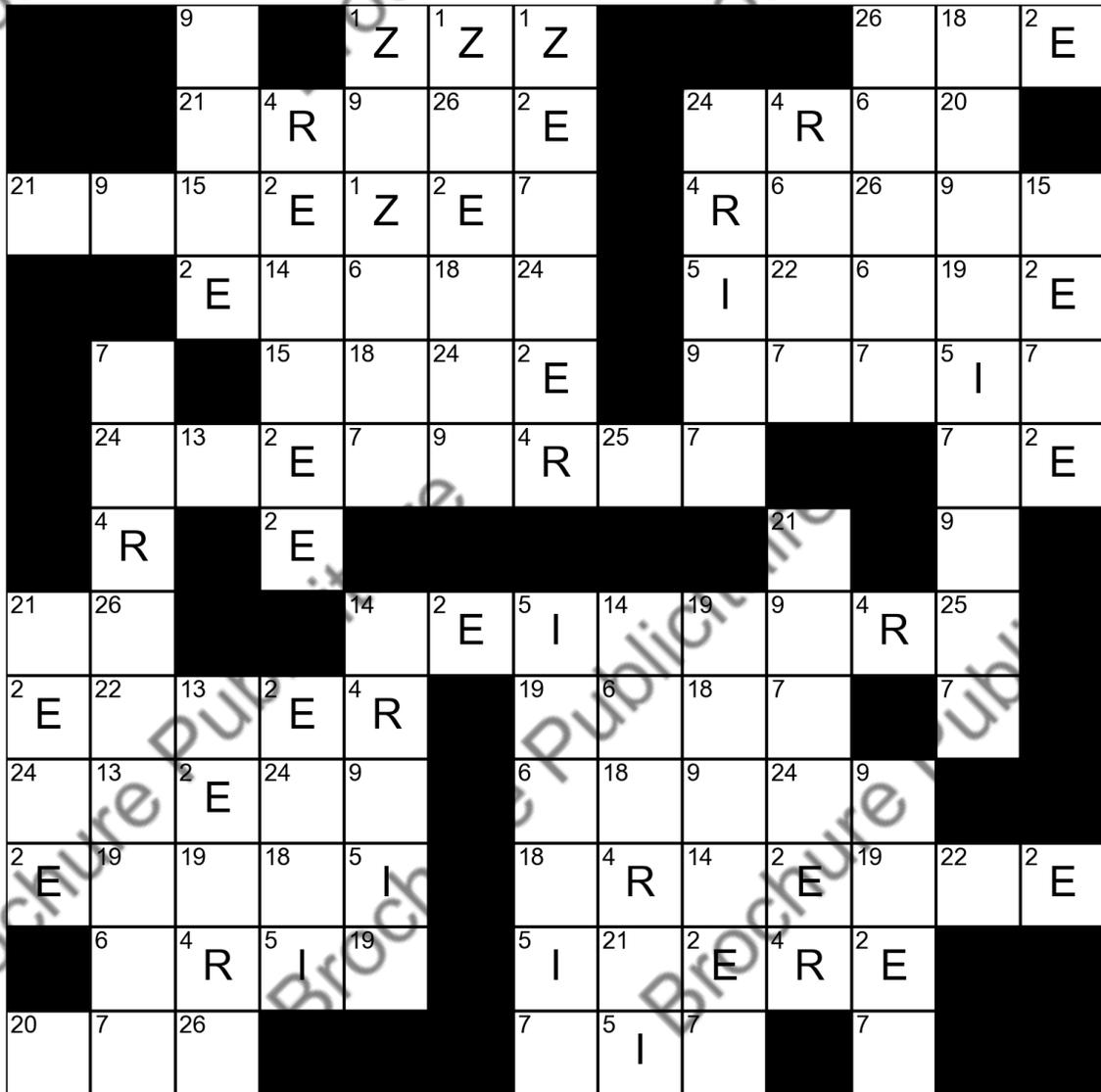
usa
zut
4
ergs
glop
lèse
psys
pubs
pâli
rang
sien

tipi
unis
yoga
émit
5
frémi
griot
ilote
récup
serpe
stups

6
ananas
cognac
loggia
épicéa
7
assigne
sinople
9
gesticula

yéménites
10
logogriphe
tréponèmes
13
reprogrammer
a
zombification

Mots codés



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Z	E	V	R	I								
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Mots codés

		1	24	22	5	19	12	24	2		3							
		S			O				R		M							
12	24	18	11				24		24	6	24	24						
	2	R	13	5	O	12	8	14	3	M	25	24	4	T	1	S		
17	2	R	8	7	5	O			8	11	5	O	4	T	24	1	S	
11	24	9	24	19					11	24	14	2	R					
18					18	1	S	1	S	14	3	M	8	5	O	19	1	S
		7				10	18	21					1	S				
1	S	26	19	4	T	13	24	1	S	24	1	S						18
			18	2	R	24	18				18	22	22	24	24	1	S	
18	9	2	R	14	6	4	T				22	13	5	O	1	S	24	
2	R	18	12	1	S		24	11	8	1	S	18	19	4	T			
3	M	14	1	S	4	T		2	R			14	19	24	24	1	S	
18				1	S	14	1	S	6	24	19	12	14					

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
S	R	M	T	O								
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Mots Fléchés



Définitions

- 1:** Texte décrivant les actions et dialogues d'une œuvre audiovisuelle ou théâtrale.
- 2:** Relatif à la République du Congo, sa population ou ses traditions.
- 3:** Personne qui parle beaucoup et de manière incessante.
- 4:** Professionnel du commerce des devises.
- 5:** Perte de la capacité à lire.
- 6:** Position après le deuxième.
- 7:** Pelage animal utilisé pour la confection de vêtements et accessoires.

- 8:** Punition sévère consistant à exécuter un soldat sur dix.
- 9:** Choix le plus avantageux dans une situation donnée.
- 10:** Personne qui prend un enfant sous sa protection légale.
- 11:** Chasseur habile et enthousiaste.
- 12:** Tapis japonais traditionnel en paille de riz.
- 13:** Village nomade constitué de tentes disposées en cercle.

Charades

Charade :

Mon premier est ce qui circule dans les veines et les artères pour transporter l'oxygène.

Mon second est un bond que l'on fait pour s'élever dans les airs.

Mon troisième est la monnaie utilisée au Cambodge.

Mon tout est ce qui concerne les perceptions que l'on ressent par nos sens.

Charade :

Mon premier est un bâtiment agricole souvent en pierre, typique des paysages ensoleillés du sud de la France.

Mon second est une résine brillante, souvent utilisée pour vernir ou protéger, qui provient des arbres d'Asie de l'Est.

Mon troisième est une personne qui partage ses deux parents avec une autre femme.

Mon tout est un appareil qui mélange et pétrit des matériaux comme le béton ou la pâte.

Charade :

Mon premier est la partie du corps où l'on ressent souvent des douleurs quand on reste assis trop longtemps.

Mon second est une action que tu fais pour avancer, en déplaçant tes pieds l'un après l'autre.

Mon troisième est un lieu où l'on cherche et extrait des ressources précieuses du sol.

Mon tout est une substance chimique produite par le cerveau qui influence les émotions et le plaisir.

Charade :

Mon premier désigne la température, l'humidité et les précipitations d'un lieu.

Mon second est ce que l'on fait pour alimenter un four en combustible ou signifie boire de l'alcool en argot.

Mon tout est un système qui régule la température et l'humidité d'un espace pour le rendre confortable.

Charades

Charade :

Mon premier est l'action de séparer et de classer des objets selon des critères spécifiques.

Mon second est ce qui recouvre et protège le corps, souvent de couleur variable.

Mon troisième est une mesure de distance utilisée en Chine, souvent équivalente à environ 500 mètres.

Mon tout est un type de terre fine et colorée utilisée pour le polissage des surfaces.

Charade :

Mon premier est un verbe qui signifie unir deux objets en utilisant une substance adhésive.

Mon second est un cri pour inciter à l'action, souvent utilisé pour amuser les enfants.

Mon troisième est ce que l'on trouve sous nos pieds, où poussent les plantes et où se tiennent les bâtiments.

Mon tout est un insecte dont les ailes sont protégées par des élytres.

Charade :

Mon premier est une portion que l'on partage entre amis lors d'un repas.

Mon second est un bruit sec et soudain, souvent causé par un impact.

Mon troisième est une attitude de mépris envers quelque chose, comme quand on se moque d'une situation sans lui accorder d'importance.

Mon tout est un terme qui désigne l'action de se déplacer à travers un lieu, en suivant différents chemins ou directions.

Charade :

Mon premier est une couleur souvent associée aux yeux clairs, se situant entre le bleu et le vert.

Mon second est la lettre qui représente une unité de mesure de poids, souvent utilisée pour peser des récoltes.

Mon troisième est un jeune morceau d'arbre que l'on peut planter pour faire pousser un nouveau.

Mon tout est un bruit produit par un choc, souvent associé à la musique.

Anagrammes

Anagramme : 4 mots à trouver

D E S R
E S R
E T A N I

Anagramme : 4 mots à trouver

C O
I N
T A

Anagramme : 4 mots à trouver

T S
A E
P L

Anagramme : 4 mots à trouver

L E P
E I
A N T S

Anagramme : 4 mots à trouver

E I
R D
A

Anagramme : 7 mots à trouver

E I
R S
A T

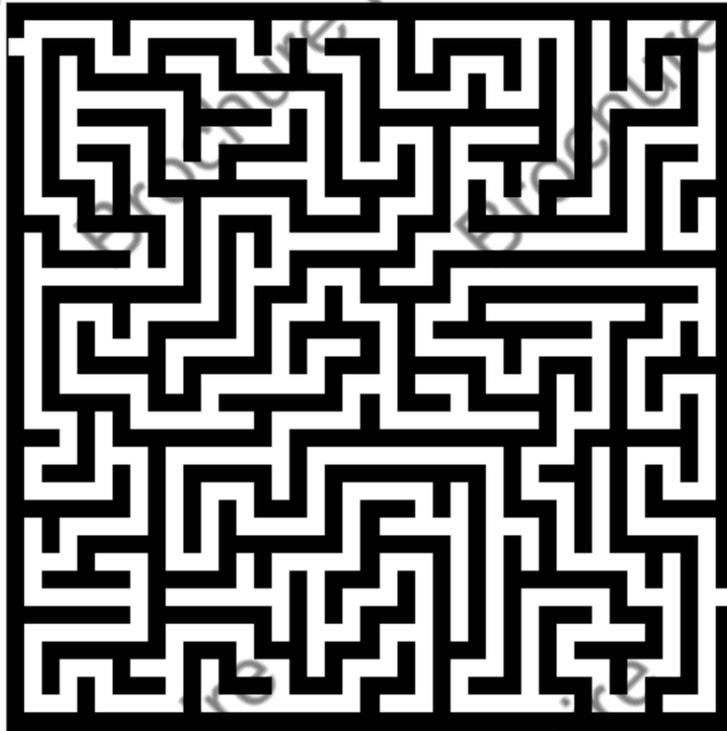
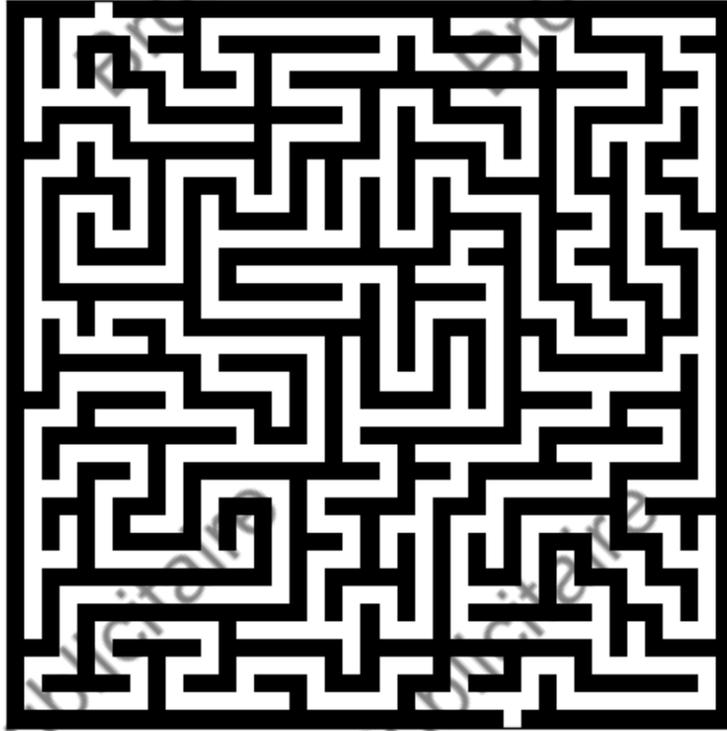
Anagramme : 5 mots à trouver

A S S
I R
T P E

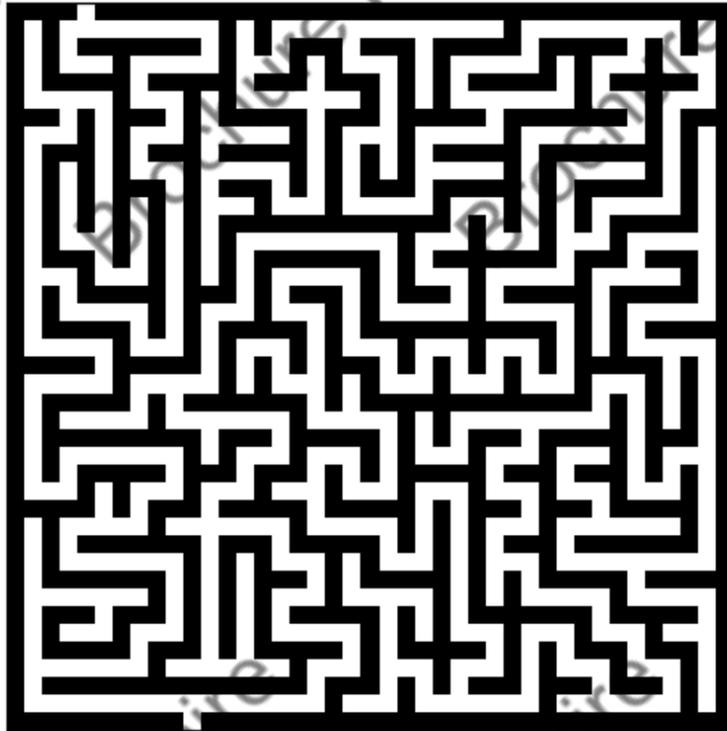
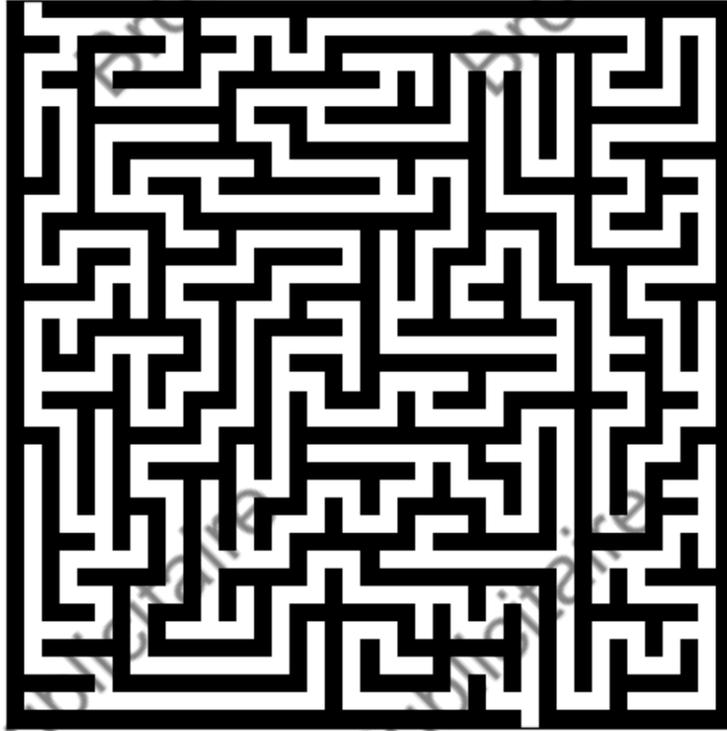
Anagramme : 5 mots à trouver

E U
R D
T E I

Labyrinthes



Labyrinthes



Hitori

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

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

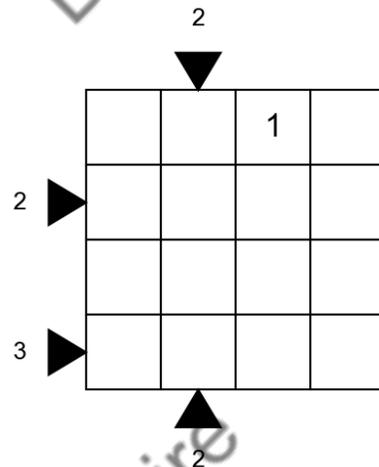
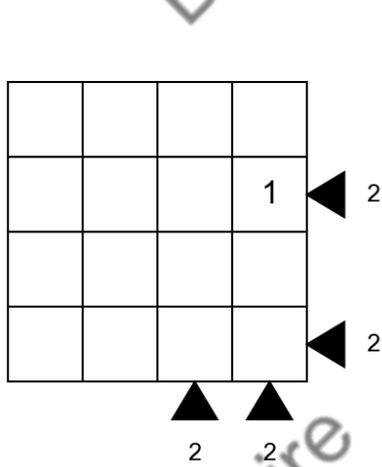
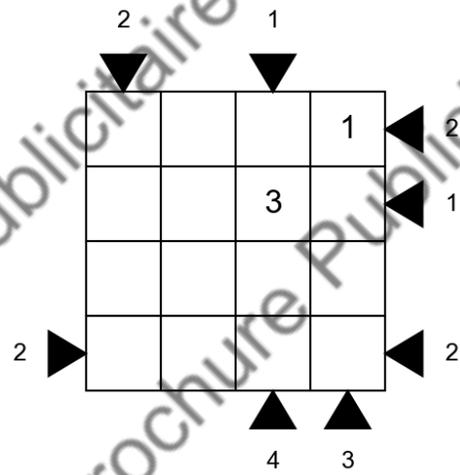
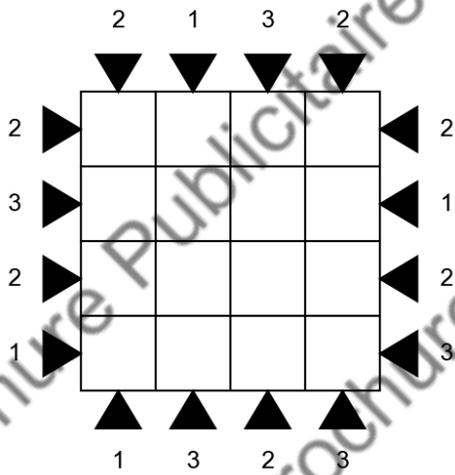
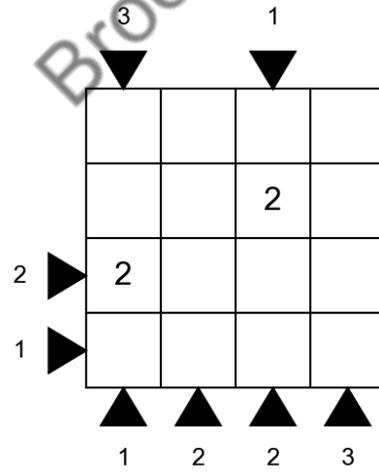
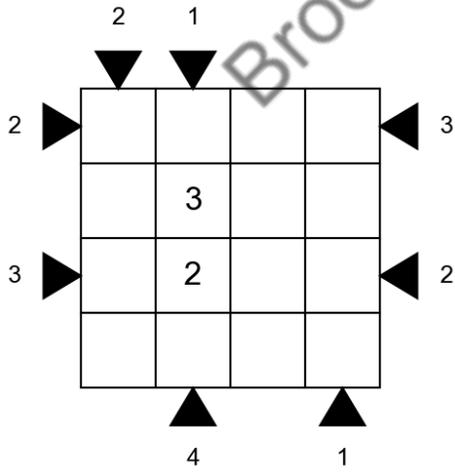
2	1	4	5	3
5	3	2	1	4
4	2	5	3	1
3	5	5	4	2
1	5	1	2	5

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

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

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

Skyscrapers



Sudoku

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

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

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

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

Jeu des Séquences

Séquence du 1 au 25

10	18	7	5	3
4	8	24	1	6
19	22	20	9	12
14	15	13	2	11

Complétez les nombres
manquants :

—	—	—	—	—
---	---	---	---	---

Séquence du 1 au 25

17	3	16	8	23
5	7	24	4	19
2	18	22	12	14
11	20	9	6	15

Complétez les nombres
manquants :

—	—	—	—	—
---	---	---	---	---

Séquence du 1 au 25

25	2	3	9	23
5	12	15	4	6
7	22	20	17	14
21	11	18	8	10

Complétez les nombres
manquants :

—	—	—	—	—
---	---	---	---	---

Séquence du 1 au 25

22	14	25	17	21
7	3	4	16	9
5	23	24	20	12
11	1	19	15	18

Complétez les nombres
manquants :

—	—	—	—	—
---	---	---	---	---

Jeu - Escalettres

Puzzle 1

R	O	N					
-	-	I	-				+I
N	O	-	I	A			+A
-	V	I	-	-	N		+V
-	V	O	I	-	-	R	+E

Puzzle 2

E	T	E					
-	-	T	E				+P
-	-	E	T	-			+O
P	E	-	T	-	-		+T
-	O	P	-	T	T	E	+T

Mission Animaux

Entourez 12 Chiens



Entourez 10 Vaches



Jeux d'Animaux en Mouvement

 va à gauche de 



 va à droite de 



 va à droite de 



 va à gauche de 



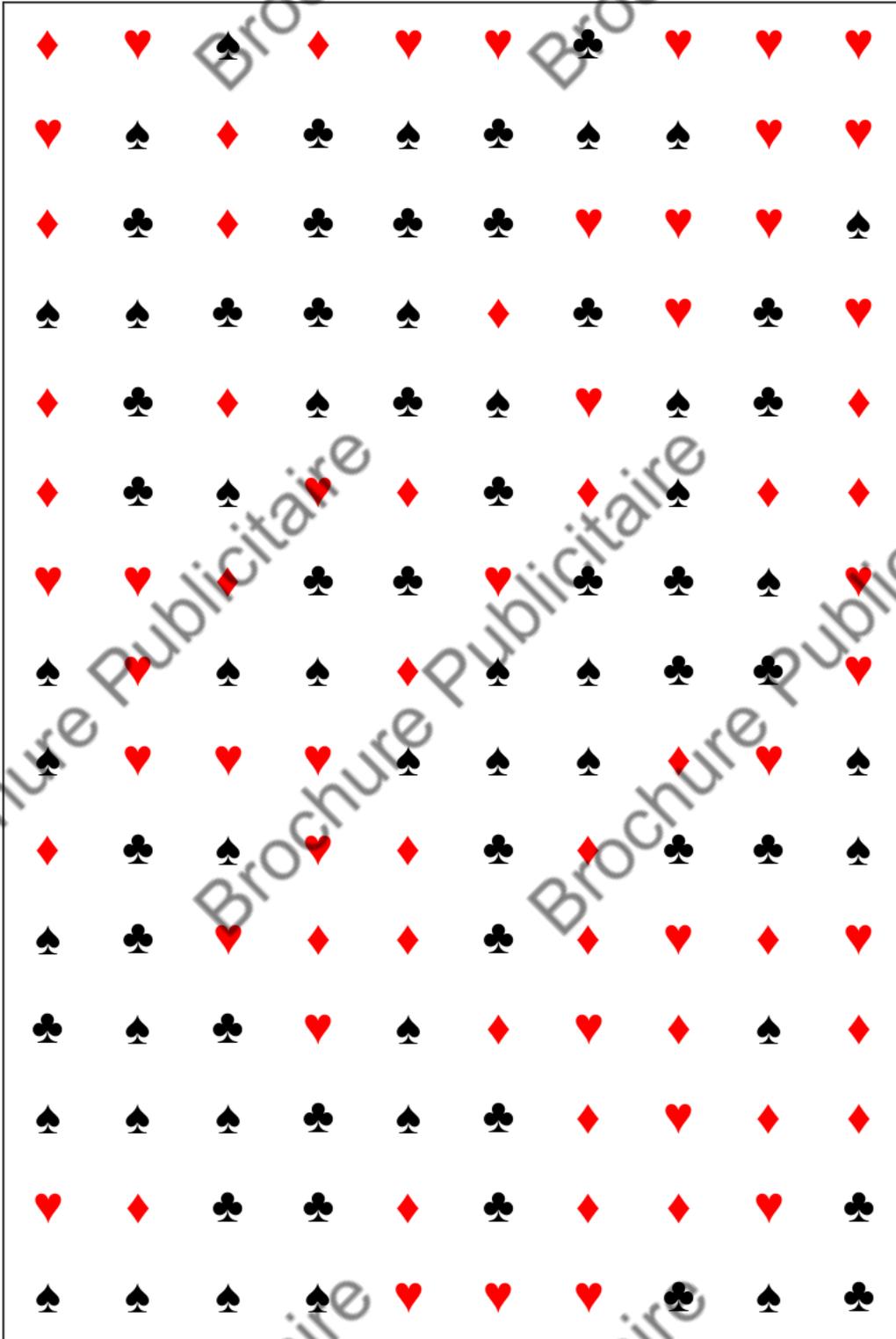
 va à gauche de 



 va à gauche de 



Chasse aux Symboles - Entourez les symboles : TREFLE



Equations Alimentaires

Équations :

- 1) $4 \times \text{🍇} = 60$
- 2) $\text{🍇} + \text{🍉} = 26$
- 3) $\text{🍉} + \text{🍎} = 18$

Équations :

- 1) $2 \times \text{🍌} = 36$
- 2) $\text{🍌} + \text{🍒} = 20$
- 3) $\text{🍒} + \text{🍓} = 12$

Équations :

- 1) $2 \times \text{🍇} = 10$
- 2) $\text{🍇} + \text{🥝} = 12$
- 3) $\text{🥝} + \text{🍎} = 21$

Équations :

- 1) $4 \times \text{🍌} = 24$
- 2) $\text{🍌} + \text{🍎} = 10$
- 3) $\text{🍎} + \text{🥝} = 14$

Équations :

- 1) $3 \times \text{🍇} = 39$
- 2) $\text{🍇} + \text{🍒} = 26$
- 3) $\text{🍒} + \text{🍓} = 27$

Équations :

- 1) $3 \times \text{🍍} = 21$
- 2) $\text{🍍} + \text{🍓} = 22$
- 3) $\text{🍓} + \text{🍒} = 16$

Équations :

- 1) $4 \times \text{🍎} = 52$
- 2) $\text{🍎} + \text{🥝} = 24$
- 3) $\text{🥝} + \text{🍌} = 23$

Équations :

- 1) $4 \times \text{🍇} = 40$
- 2) $\text{🍇} + \text{🥝} = 18$
- 3) $\text{🥝} + \text{🍓} = 16$

Nombres en mots : Reliez les nombres à leur écriture

4444	7299	9143	2240
9294	4805	2664	2598
6099	2206	1606	6523

deux mille six cent soixante-quatre		neuf mille deux cent quatre-vingt-quatorze	
quatre mille quatre cent quarante-quatre		six mille cinq cent vingt-trois	
sept mille deux cent quatre-vingt-dix-neuf		deux mille deux cent quarante	
six mille quatre-vingt-dix-neuf		mille six cent six	
neuf mille cent quarante-trois		deux mille cinq cent quatre-vingt-dix-huit	
deux mille deux cent six		quatre mille huit cent cinq	

Chanson à trous : Francis Cabrel - Les Murs De Poussière

Il rêvait d'une ville étrangère
Une ville de filles et de jeux
Il voulait vivre d'autre manière
Dans un autre milieu
Il rêvait sur son chemin de pierres
"Je partirai demain, si je veux
J'ai la force qu'il faut pour le faire
Et j'irai trouver mieux"
Il voulait trouver mieux
Que son lopin de terre
Que son vieil arbre tordu au milieu
Trouver mieux que la douce lumière
du soir
Près du feu
Qui (1) _____ son père
Et la troupe entière de ses aïeux
Le soleil sur les murs de (2) _____
Il voulait trouver mieux...
Il a fait tout le tour de la terre
Il a même demandé à Dieu
Il a fait tout l'amour de la terre
Il n'a pas trouvé mieux
Il a croisé les rois de naguère
Tout drapés de (3) _____ et de feu
Que son lopin de terre
Que son vieil arbre tordu au milieu
(4) _____ mieux que la douce
lumière du soir
Près du feu
Qui (5) _____ son père

Et la troupe (6) _____ de ses
aïeux
Au soleil sur les murs de poussière
Il n'a pas trouvé mieux...
Il a dit "Je retourne en arrière
Je n'ai pas trouvé ce que je veux"
Il a dit "Je (7) _____ en arrière"
Il s'est brûlé les yeux
Il s'est brûlé les yeux
Sur son lopin de terre
Sur son vieil arbre tordu au milieu
Aux (8) _____ de la douce (9)
_____ du soir
Près du feu
Qui réchauffait son père
Et la troupe (10) _____ de ses
aïeux
Au soleil sur les murs de poussière
Il s'est brûlé les yeux
Il s'est brûlé les yeux
Il s'est brûlé les yeux

Propositions

(1):

- réchauffait
- chauffait
- aidait

(2):

- poussière
- terre
- gravier

(3):

- diamants
- bijoux
- pierres précieuses

(4):

- Trouver
- Découvrir
- Chercher

(5):

- réchauffait
- chauffait
- suivait

(6):

- entière
- complète
- totale

(7):

- retourne
- reviens
- vais

(8):

- reflets
- éclats
- miroirs

(9):

- lumière
- clarté
- lueur

(10):

- entière
- complète
- infinie

Chanson à trous : Charles Aznavour - Emmenez-Moi

Vers les docks où le poids et l'ennui
Me courbent le dos
Ils arrivent le ventre alourdi
De fruits les bateaux
Ils (1) _____ du bout du monde
Apportant avec eux
Des idées vagabondes
Aux (2) _____ de ciels bleus
De (3) _____
Traînant un parfum poivré
De pays inconnus
Et d'(4) _____ étés
Où l'on vit presque nus
Sur les plages
Moi qui n'ai connu toute ma vie
Que le ciel du nord
J'aimerais débarbouiller ce gris
En virant de bord
Emmenez-moi au bout de la terre
Emmenez-moi au pays des merveilles
Il me semble que la misère
Serait moins pénible au soleil
Un verre à la main
Je perds la notion des choses
Et (5) _____ ma pensée
M'enlève et me dépose
Un merveilleux été
Sur la grève
Où je vois tendant les bras
L'amour qui comme un fou

Court au devant de moi
Et je me pends au cou
De mon rêve
Quand les bars ferment, que les
marins
Rejoignent leur bord
Moi je rêve encore jusqu'au matin
Debout sur le port
Emmenez-moi au bout de la terre
Emmenez-moi au pays des merveilles
Il me semble que la misère
Serait moins pénible au soleil
Un beau jour sur un rafiote craquant
De la coque au pont
Pour partir je (6) _____ dans
La soute à charbon
Prenant la route qui mène
À mes rêves d'enfant
Sur des îles (7) _____
Où rien n'est important
Que de vivre
Où les filles alanguies
Vous ravissent le coeur
En (8) _____ m'a t'on dit
De ces (9) _____ de fleurs
Qui enivrent
Je (10) _____ laissant là mon
passé
Sans aucun remords
Sans bagage et le coeur libéré
En chantant très fort
Emmenez-moi au bout de la terre

Emmenez-moi au pays des merveilles
Il me semble que la misère
Serait moins pénible au soleil...

Propositions

- (1):
- viennent
 - arrivent
 - proviennent
- (2):
- reflets
 - miroirs
 - échos
- (3):
- mirages
 - chimères
 - illusions
- (4):
- éternels
 - imaginaires
 - infinis
- (5):
- soudain
- (6):
- brusquement
 - tout à coup
 - travaillerai
 - œuvrerai
 - consacrerai
- (7):
- lointaines
 - éloignées
 - distantes
- (8):
- tressant
 - entrelaçant
 - faisant
- (9):
- colliers
 - guirlandes
 - ornements
- (10):
- fuirais
 - laisserais
 - partirais

Puzzle 1

T	E	E	C	U	L	P	J	A	X
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Trouver le mot le plus long possible avec ces lettres !

Puzzle 2

D	B	Y	Y	A	U	Q	T	T	E
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Trouver le mot le plus long possible avec ces lettres !

Puzzle 3

E	E	B	V	S	A	K	U	U	T
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Trouver le mot le plus long possible avec ces lettres !

Puzzle 4

I	A	R	R	A	F	U	L	V	S
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Trouver le mot le plus long possible avec ces lettres !

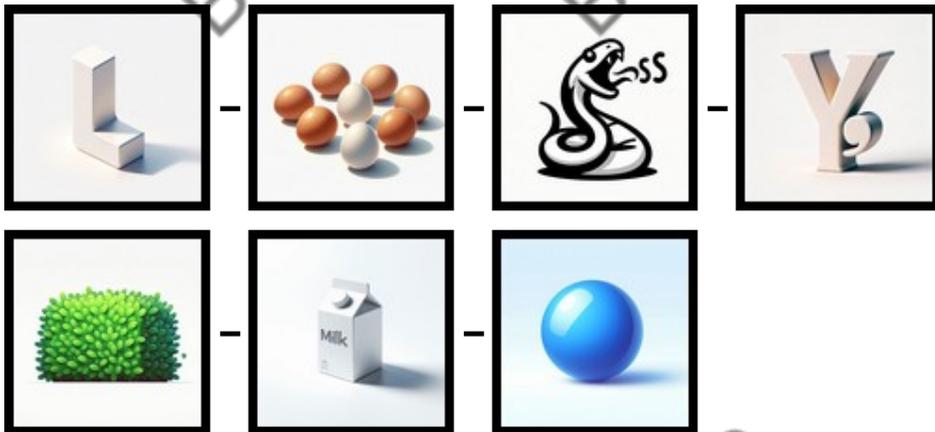
Rébus 1



Rébus 2



Rébus 3



Brochure Publi

Brochure Publi

Brochure Publi

Brochure Publicitaire

Brochure Publicitaire

Brochure Publicitaire

CORRECTION

Brochure Publicitaire

Brochure Publicitaire

Brochure Publicitaire

Correction des Mots Mêlés

O	G	D	R	C	O	N	S	T	R	U	I	T	S
L	A	T	U	R	E	P	R	E	N	D	R	A	I
G	R	I	E	E	R	I	A	T	A	D	U	E	F
N	E	A	L	U	R	A	U	C	O	I	X	C	F
E	L	R	L	S	D	R	S	L	I	T	D	R	L
R	L	E	I	E	M	E	E	E	E	F	O	A	O
I	I	R	A	R	N	A	C	R	E	G	I	N	T
O	A	B	S	A	O	T	I	L	A	L	U	E	E
T	E	M	S	I	T	O	I	D	I	O	M	R	
A	D	O	E	S	R	M	E	S	O	N	E	S	A
T	E	C	R	I	E	X	T	A	S	I	A	N	I
A	S	N	T	E	E	V	E	H	C	A	N	I	T
N	G	E	T	H	I	O	P	I	E	N	N	E	S
N	T	R	O	N	C	O	N	N	E	R	I	T	S

Mot à découvrir : GRAND-GUIGNOL

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

Mot à découvrir : GRATTANT

Correction des Mots Casés



Correction des Mots codés



1 Z 2 E 3 V 4 R 5 I 6 O 7 S 8 Q 9 A 10 X 11 F 12 M 13 H 14 G 15 L 16 W 17 K 18 U 19 N 20 P 21 B 22 C 23 J 24 T 25 D 26 Y



1 S 2 R 3 M 4 T 5 O 6 P 7 G 8 I 9 B 10 W 11 L 12 D 13 H 14 U 15 Z 16 Q 17 F 18 A 19 N 20 V 21 X 22 C 23 K 24 E 25 J 26 Y

Correction de Mots codés

Corrections des Mots Fléchés



Correction des Charades

Solution de la Charade :

La solution est : sensoriel

Avec comme découpage : sang - saut - riel

Solution de la Charade :

La solution est : malaxeur

Avec comme découpage : mas - laque - soeur

Solution de la Charade :

La solution est : dopamine

Avec comme découpage : dos - pas - mine

Solution de la Charade :

La solution est : climatiser

Avec comme découpage : climat - tiser

Solution de la Charade :

La solution est : tripoli

Avec comme découpage : tri - peau - li

Solution de la Charade :

La solution est : coléoptère

Avec comme découpage : coller - hop - terre

Solution de la Charade :

La solution est : parcourir

Avec comme découpage : part - coup - rire

Solution de la Charade :

La solution est : percussion

Avec comme découpage : pers - q - scion

Corrections des Anagrammes

Correction de l'Anagramme de adееeinrrsst :

desserraient dresseraiient redressaient sédentariser

Correction de l'Anagramme de acinot :

aconit action cation contai

Correction de l'Anagramme de aelpst :

palets pastel plaste plates

Correction de l'Anagramme de aeelinpst :

penalties platinées pénaliste pénalités

Correction de l'Anagramme de adeir :

aider aride radié raide

Correction de l'Anagramme de aeirst :

aîtres raïtes restai satire
serait taries tiarés

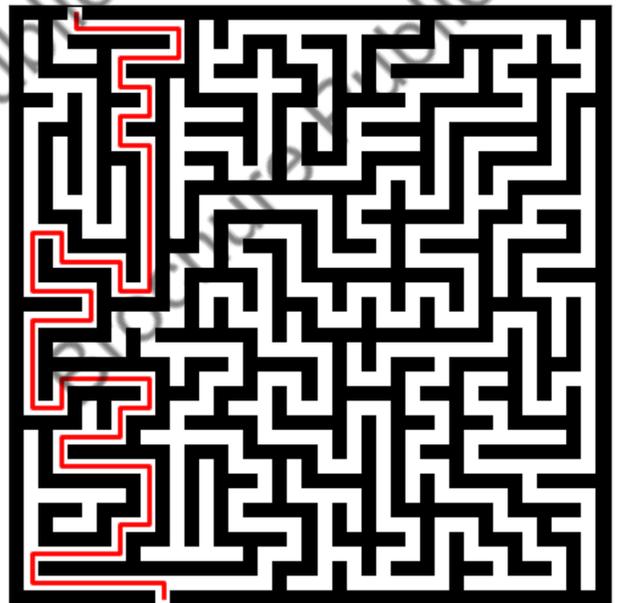
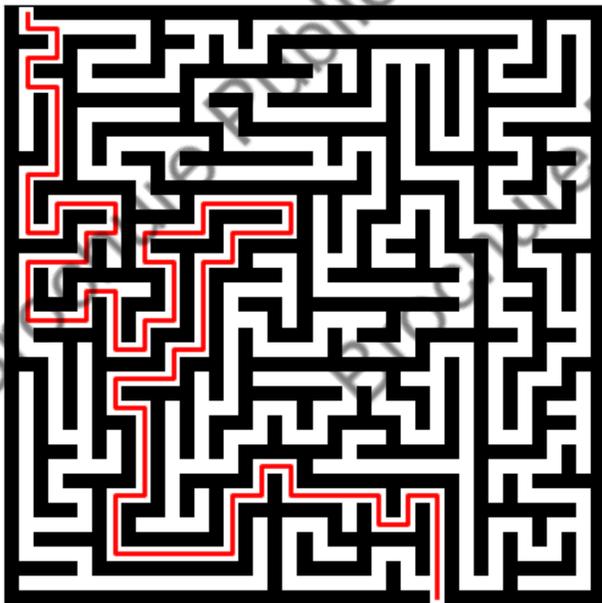
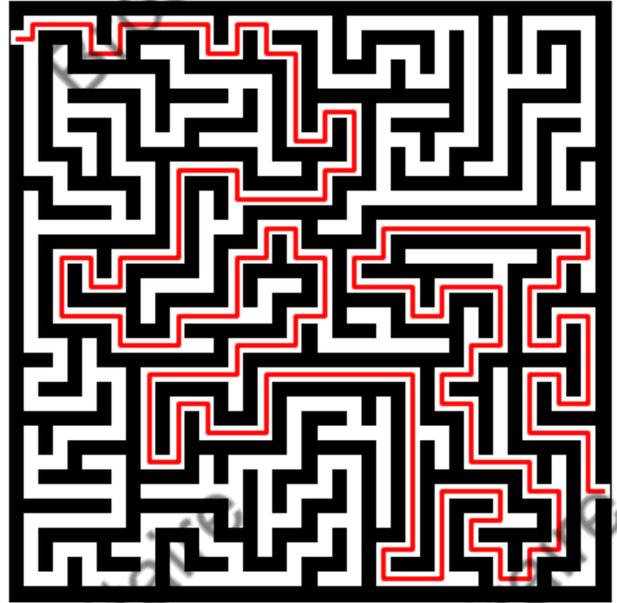
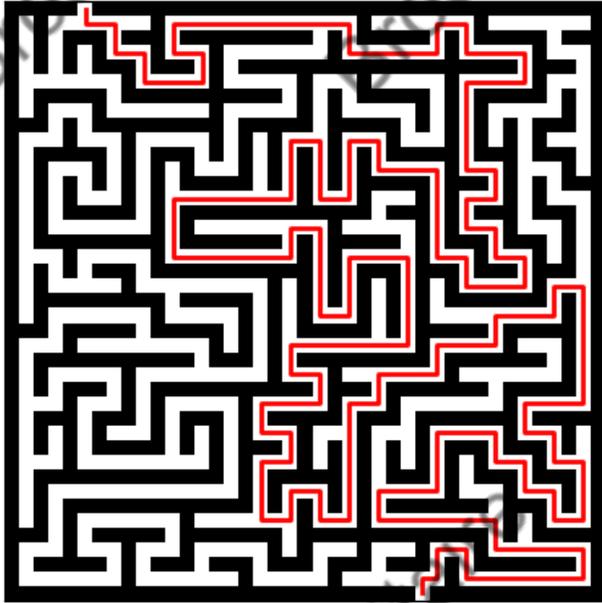
Correction de l'Anagramme de aeiprsst :

partisse persista piastres pressait

Correction de l'Anagramme de deertu :

réduite tiédeur éditeur érudite

Labyrinthes



Hitori

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

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

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

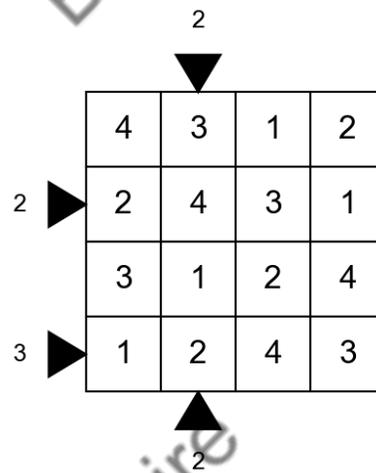
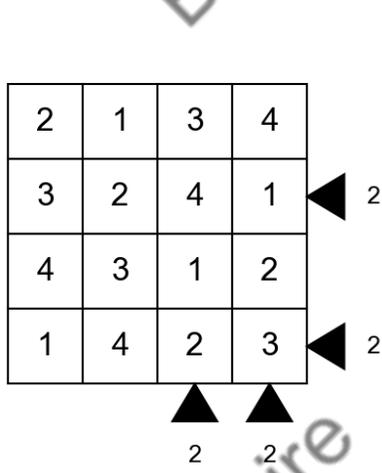
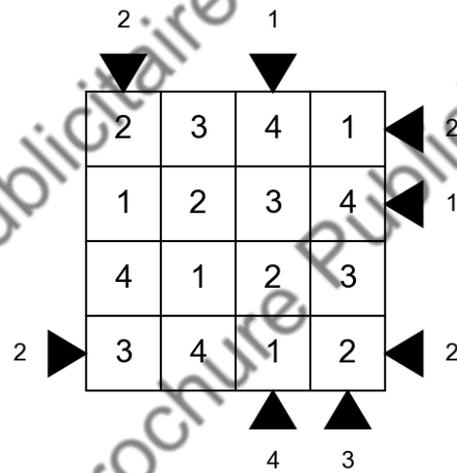
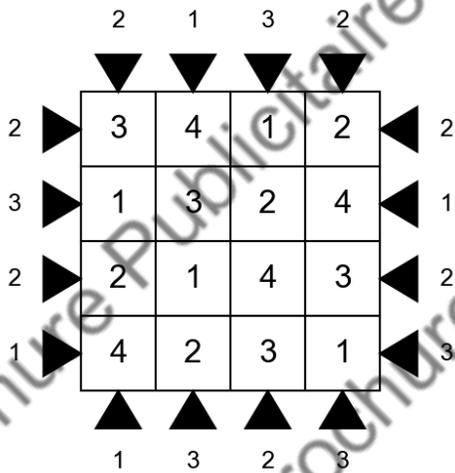
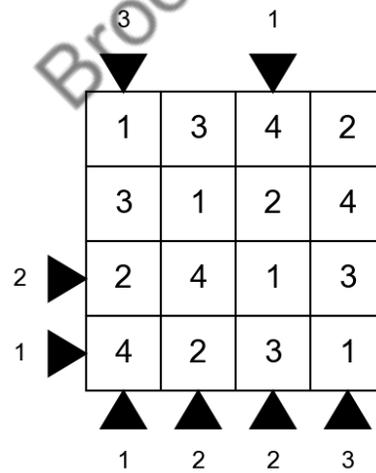
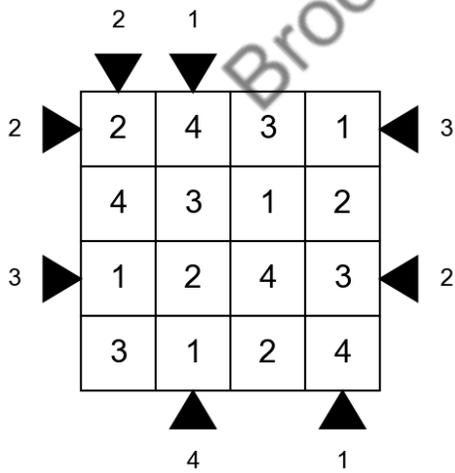
	2	3	1	4
2	1	5	4	
3		4	5	1
	5	1	2	3
5	4		3	

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

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

Correction de Hitori

Skyscrapers



Sudoku

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

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

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

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

Correction - Escalettres

Correction 1

R	O	N					
N	O	I	R				+I
N	O	R	I	A			+A
A	V	I	R	O	N		+V
A	V	O	I	N	E	R	+E

Correction 2

E	T	E					
P	E	T	E				+P
P	O	E	T	E			+O
P	E	O	T	T	E		+T
T	O	P	E	T	T	E	+T

Correction des Equations Alimentaires

Solution :

$$\text{🍇} = 15$$

$$\text{🍉} = 11$$

$$\text{🍎} = 7$$

Solution :

$$\text{🍇} = 5$$

$$\text{🥝} = 7$$

$$\text{🍎} = 14$$

Solution :

$$\text{🍇} = 13$$

$$\text{🍒} = 13$$

$$\text{🍓} = 14$$

Solution :

$$\text{🍎} = 13$$

$$\text{🥝} = 11$$

$$\text{🍑} = 12$$

Solution :

$$\text{🍌} = 18$$

$$\text{🍒} = 2$$

$$\text{🍓} = 10$$

Solution :

$$\text{🍌} = 6$$

$$\text{🍑} = 4$$

$$\text{🥝} = 10$$

Solution :

$$\text{🍍} = 7$$

$$\text{🍓} = 15$$

$$\text{🍒} = 1$$

Solution :

$$\text{🍇} = 10$$

$$\text{🥝} = 8$$

$$\text{🍓} = 8$$

Corrections : Francis Cabrel - Les Murs De Poussiere

- (1) réchauffait
- (2) poussière
- (3) diamants
- (4) Trouver
- (5) réchauffait
- (6) entière
- (7) retourne
- (8) reflets
- (9) lumière
- (10) entière

Corrections : Charles Aznavour - Emmenez-Moi

- (1) viennent
- (2) reflets
- (3) mirages
- (4) éternels
- (5) soudain
- (6) travaillerai
- (7) lointaines
- (8) tressant
- (9) colliers
- (10) fuirais

Correction - Mots en Folie

Correction du puzzle :

T	E	E	C	U	L	P	J	A	X
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Plus longs mots possibles : capulet, cautèle, exécuta, tape-cul

Correction du puzzle :

D	B	Y	Y	A	U	Q	T	T	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Plus longs mots possibles : débattu

Correction du puzzle :

E	E	B	V	S	A	K	U	U	T
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Plus longs mots possibles : baveuse, beautés, buveuse, sauveté

Correction du puzzle :

I	A	R	R	A	F	U	L	V	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Plus longs mots possibles : arrivas, raflais

Harry Potter



Le poulet était là



Le ciel est bleu

