

## JEUX LOGIQUES

<b>JEUX LOGIQUES</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
<b>A. JEUX BASES SUR UN MATERIEL MULTICRITERE</b>	<b>2</b>
<b>B. JEUX DE RELATIONS</b>	<b>2</b>
Jeux de définitions	2
Santy anno	3
<b>C. JEUX DE DEDUCTION</b>	<b>5</b>
Oudordodo	5
<b>D. JEUX D'ORGANISATION</b>	<b>6</b>
Broc et troc	6
Oraklos	7
<b>E. JEUX DE STRATEGIE</b>	<b>8</b>
Diam	8
Polygone	9
Rolit	10
Spectrangle	11

## INTRODUCTION

Au cours des années, certains jeux logiques nous ont semblé moins intéressants, mais nous avons conscience du caractère subjectif de nos propos.

Voici pourquoi nous les avons regroupés ici.

## **A. JEUX BASES SUR UN MATERIEL MULTICRITERE**

### **B. JEUX DE RELATIONS**

#### **Jeux de définitions**

##### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 1 à 8  
Niveau : Primaire - Secondaire  
Type : Logique - français

##### Règle du jeu 1 "Trouver le mot"

Sur chaque fiche sont écrites 5 définitions, de plus en plus ciblées, d'un terme mathématique. Il faut trouver le mot à l'aide du minimum de définitions (1 définition rapporte 5 points, 2 définitions en rapporte 4, ... 5 définitions donnent 1 point).  
On fixe un nombre de mots à trouver.  
Chaque équipe donne successivement les différentes définitions jusqu'à ce que le mot soit trouvé. S'il ne l'est pas, on lit la réponse et la carte est retirée.  
L'équipe ayant amassé le plus de points a gagné.

Variante : ne pas retourner les cartes et travailler en collaboration. les mots sont écrits et on vérifie à la fin si tout est correct.

##### Règle du jeu 2 "Trouver le mot et associer les définitions"

Des fiches comportant chacune une définition ont été mélangées.  
Il faut retrouver d'une part les définitions du même mot, d'autre part le mot lui-même.  
Ce jeu se fait en collaboration et on vérifie à la fin si tout est correct.

##### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion
- Notion de définition
- Polysémie des mots, et en particulier de termes mathématiques
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message ; distinguer les informations utiles des autres
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

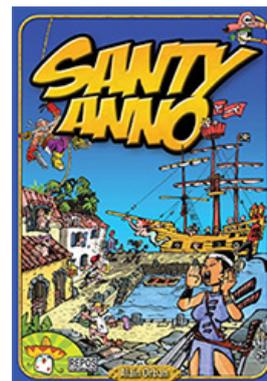
Classement ESAR : A 410, B401, D 403  
Mise en route : assez rapide, à l'aide d'un exemple

Source : Petit Larousse Illustré

## Santy anno

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 8  
Niveau : (Primaire) - Secondaire  
Type : Logique



### Règle du jeu

Vous êtes un pirate membre de l'équipage du Santy Anno, un magnifique 3 mâts qui se trouve amarré au port. Le problème, c'est que comme vos compagnons pirates vous êtes amateur de rhum et le rhum a coulé à flot cette nuit, à un point que ni vous ni vos comparses ne savez plus où se trouve le bateau ! La confusion est telle que personne ne se souvient même qui en était le capitaine à l'arrivée...

Il ne reste plus qu'à suivre la tradition : Les 3 premiers arrivés à l'embarcation seront nommés capitaine et lieutenants, les autres seront bombardés mousles et assignés aux basses besognes. Il faudra donc dégriser au plus vite et retrouver le bon chemin vers le Santy Anno avant les autres...

En premier lieu, chacun choisit son pirate parmi les 8 proposés et prend le hublot et la tuile portrait correspondants.

Chaque joueur s'assied ensuite sur une chaise (n'importe laquelle) et place sa tuile portrait à gauche du bateau.

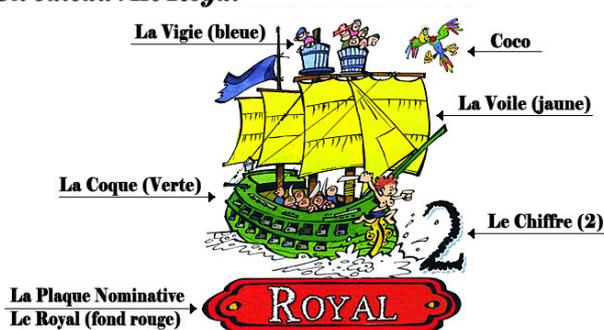


Le Port sert d'aide mémoire et récapitule un certain nombre de choses, comme le sens de lecture des cartes mouvement, l'ordre de résolution des couleurs des divers éléments ou encore les gains en pièces suivant l'ordre d'arrivée.

Les gains seront attribués aux joueurs en fonction de leur position d'arrivée sur le bon bateau (celui qui se trompe de bateau ne gagne rien !).



### **Un bateau : Le Royal**



Chacun des 8 bateaux est composé de 6 éléments distinctifs : Une vigie, une voile, une coque et une plaque nominative, chacun d'une couleur différente (bleu, jaune, rouge, vert), ainsi qu'un nom et un chiffre de 1 à 8.

Chaque élément distinctif d'un bateau possède son équivalent sur un (et un seul) autre bateau. Par exemple il y a 2 bateaux possédant une voile jaune, 2 avec une vigie bleue, etc...

Concernant les noms c'est la première lettre qui se trouvera commune, les chiffres eux sont uniques.

Une partie se déroule sur 5 tours, durant lesquels une série de cartes mouvement est retournée sur la table (5 cartes au premier tour, 6 au second, etc...).

Chaque pirate en jeu devra retrouver son chemin vers le bon bateau le plus rapidement possible.

### Tour de jeu

1. Un des joueurs (le maître du jeu) retourne une série de cartes mouvement, dans l'ordre inverse à celui de la flèche qui se trouve sur le port.
2. Chaque joueur doit interpréter les déplacements que lui indiquent les cartes mouvements, et les appliquer dans l'ordre montré par la flèche sur le port, en partant de son bateau de départ. Une fois que le joueur pense savoir quel est son bateau d'arrivée, il va s'asseoir devant ce

dernier, puis il pose son hublot, face cachée, sur le port (ou l'empile sur le précédent s'il s'en trouve déjà un ou plusieurs).

3. On vérifie collectivement, en appliquant un mouvement à la fois, si chaque joueur est bien à sa place.
4. Les pièces sont distribuées, par ordre d'arrivée, aux joueurs bien placés.  
(5 ducats au premier, 4 au second, 3 au troisième, 2 au quatrième et 1 au cinquième, les moins rapides et ceux qui se sont trompés de destination ne gagnent rien...)
5. Chaque joueur se place derrière la chaise du bateau où se trouve sa tuile-portrait, cette dernière est placée à la gauche du bateau.  
Les cartes mouvement sont défaussées et le maître du jeu en retourne une nouvelle série, en ajoutant une carte de plus par rapport au tour précédent (il y aura donc 9 cartes au cinquième tour).

### Fin du jeu

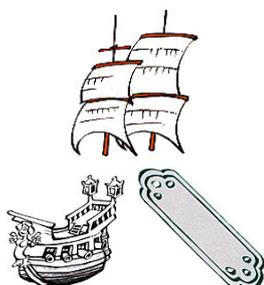
La partie se termine après 5 tours.

Le joueur qui possède le plus de ducats est promu capitaine et gagne la partie.

### Les Cartes Mouvements :



Ici c'est la couleur qui compte. chaque joueur regarde sur le bateau où il se trouve actuellement quel est l'élément de couleur jaune et doit se déplacer vers le bateau qui possède le même élément de couleur jaune.



Cette carte indique que chaque joueur doit se déplacer vers le bateau dont la voile (la coque, la plaque nominale) est de la même couleur que celle du bateau où il se trouve actuellement.



Pour résoudre cette carte, on additionne ou on soustrait l'un des chiffres de la carte au numéro du bateau. Le pirate se déplace vers le bateau désigné par le résultat



Cette carte indique que chaque joueur doit se déplacer vers le bateau dont la vigie est de la même couleur (ou dont la première lettre est la même) que celle du bateau où il se trouve actuellement, à l'exception des bateaux dont la vigie est bleue (ou dont le nom commence par R) qui ne provoquent aucun déplacement.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, logique et rapidité
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message ; distinguer les informations utiles des autres
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

Classement ESAR : A 409, B 403, B 501, C 408, D 301

Mise en route : fort longue, vu la complexité des règles ; nécessite une présence pour le premier tour.

Source : jeu Repos Production - Asmodée

## C. JEUX DE DEDUCTION

### Oudordodo

#### Présentation du jeu



Jeu de 2 à 6

Type de jeu : Logique – observation - déduction

Niveau : Maternelle - (Primaire)

Matériel : 24 cartes, 18 jetons, 10 "jetons Dodo"

#### Règle du jeu :

But du jeu : être le premier à gagner 5 jetons.

Toutes les cartes sont disposées face visible sur la table. Le premier joueur, appelé le "meneur du jeu", cache Dodo sous l'une des cartes. Le joueur suivant pose une question.

Ex : "Dodo dort-il chez un animal à plumes ?".

Le meneur de jeu doit répondre par oui ou par non. Si la réponse est oui, le joueur qui a posé la question retourne tous les animaux qui n'ont pas de plumes. Si la réponse est non, il retourne tous les animaux qui ont des plumes. Puis il tente sa chance et donne une solution, même au hasard. S'il n'a pas trouvé Dodo, c'est au joueur suivant de poser une question.

A chaque fois que Dodo est trouvé, on gagne un jeton.

#### Variantes :

- Le gagnant est le premier à avoir 5 jetons (plus rapide).
- Diminuer le nombre de cartes (pour les plus petits)
- Ne pas retourner les cartes au fur et à mesure.
- Utiliser uniquement des négations, ou une phrase avec un connecteur logique : "et", "ou", ...

#### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, prise en compte d'informations,
- Développement de l'attention, de la réflexion et de la déduction
- Utilisation des négations, des connecteurs logiques (variante)
- C.T.Socles : Distinguer, sélectionner les informations utiles des autres, percevoir l'absence d'une donnée et la formuler.
- C.D. Traitement des données : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes

Classement ESAR : A 411, B 411, C 412, D 301

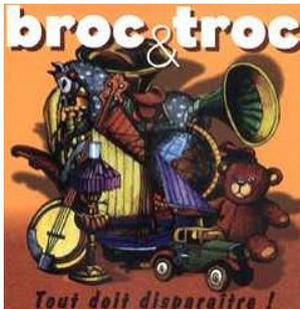
Mise en route : Présence nécessaire jusqu'au gain du premier jeton

Source : jeu Djeko

## **D. JEUX D'ORGANISATION**

### **Broc et troc**

#### **Présentation du jeu**



Nombre de joueurs : de 2 à 5

Type : Logique – Constitution d'ensembles

Niveau : Primaire

Matériel : 45 cartes toutes différentes contenant chacune 3 objets parmi 9.

#### **Règle du jeu :**

On étale 36 cartes, faces visibles, en un carré 6x6, et on écarte les 9 dernières.

Chaque joueur s'empare tour à tour d'une carte parmi les cartes disponibles, et la place face visible devant lui.

Lorsque toutes les cartes ont été prises, on procède au décompte des majorités.

Pour chacun des 9 objets possibles, le joueur qui en possède la majorité marque autant de points qu'il en possède d'exemplaires. Les autres joueurs ne marquent rien. En cas d'égalité sur la majorité, personne ne marque. Le joueur dont le total des points est le plus grand a gagné

#### **Intérêt didactique et notions abordées**

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie (tenir compte des cartes des autres joueurs)
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message ; distinguer les informations utiles des autres
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

Classement ESAR : A 409, B 401, C 412, D 301

Mise en route : assez rapide ; présence pour la mise en route du jeu

Source : jeu Interlude - Cocktail Games

## Oraklos

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 5

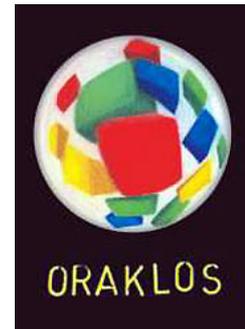
Niveau : Primaire - Secondaire

Type : logique

Matériel : 70 cartes "souhait", 54 dés colorés,

3 marqueurs, une corde, de quoi marquer les points (à ajouter),

un gobelet (à ajouter).



### Règle du jeu

Placer les 3 marqueurs pour qu'ils soient accessibles à chaque joueur.

Il doit y avoir le même nombre de dés de chaque couleur, le total dépend du nombre de joueurs (2-32, 3-36, 4-48, 5-40). Chaque joueur prend le même nombre de dés.

Le joueur le plus jeune commence. Un tour de jeu se déroule en 4 phases :

1. Envoi des espions  
Trois cartes sont distribuées une par une à chaque joueur : ce sont les prédictions : elles restent visibles.
2. Choix des dés  
Dans le sens horlogique, chaque joueur met des dés cachés dans le gobelet (2-6, 3-5, 4-4, 5-3). Ensuite, le premier joueur jette les dés sur la table, si possible pas trop près les uns des autres.
3. Recherche des prédictions  
Chaque joueur cherche le plus rapidement possible si une de ses prédictions est remplie (l'ordre des couleurs doit être respecté). Il prend alors un marqueur.  
Il y a 4 conditions à remplir : pas de trou au-dessus du dé, pas de croisement de lignes avec ou sans dé, formation d'un quadrilatère avec les lignes, pas de dé à l'intérieur du quadrilatère.
4. Décompte  
On vérifie les prédictions en commençant par le marqueur le plus élevé. Chaque prédiction vérifiée rapporte le nombre de points du marqueur, ou enlève ces points en cas d'erreur. La corde sert de vérification : si elle passe par un dé dans un intervalle, la prédiction est refusée. Les cartes utilisées sont défaussées, les dés sont récupérés au fur et à mesure du décompte par les joueurs ; en cas d'égalité, c'est le premier des joueurs qui prend d'abord les dés. Le joueur situé à gauche du premier joueur devient le premier joueur du tour suivant.

Le jeu s'arrête lorsque le premier joueur a dix points ou quand les cartes sont épuisées.

### Variante plus complexe : antipodes

On enlève les cartes avec 3 ou 4 coins de la même couleur. 6 cartes communes sont placées au centre. On place 4 dés de chaque couleur dans le gobelet.

Cette fois, il faut trouver rapidement une carte qui ne correspond pas à aucune prédiction vraie. Les dés avec un trou au-dessus peuvent maintenant être utilisés.

Après le décompte ou si chaque prédiction est vérifiée, toutes les cartes sont défaussées et six nouvelles cartes sont piochées.

Le premier joueur à marquer 5 points gagne la partie.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, prise en compte de critères, orientation dans le plan
- Utilisation des négations (variante)
- C.T.Socles : Analyser et comprendre un message ; distinguer les informations utiles des autres
- C.T.Term. : S'approprier une situation : rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes.

Code ESAR : A 402, B 503, C 315, D 301

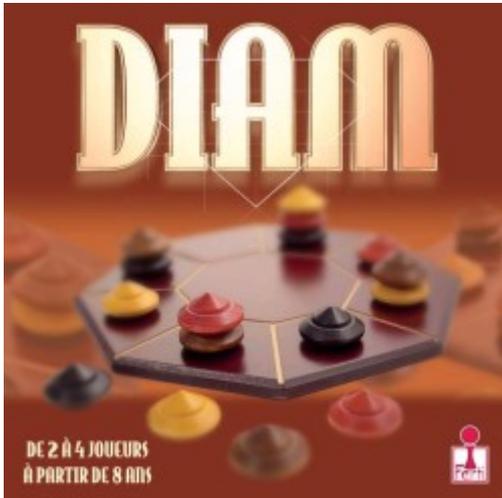
Mise en route : Présence nécessaire lors de la première partie

Source : jeu Splotter Spellin

## **E. JEUX DE STRATEGIE**

### **Diam**

#### **Présentation du jeu**



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Logique – recherche de propriétés communes - déplacement dans l'espace

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : un plateau octogonal  
pièces de 4 couleurs différentes

#### **Règle du jeu :**

Le jeu se joue en deux équipes disposant en tout de 8 pions.

Le but du jeu est de placer 2 pions de la même couleur sur 2 cases diamétralement opposées et à la même hauteur qui n'est pas le 1<sup>er</sup> niveau) : c'est un Diam.

À son tour, chaque joueur peut :

- soit poser un pion de sa réserve sur une case vide ou sur un pion déjà disposé sur le plateau,
- soit déplacer un de ses pions (et les pions éventuels posés au-dessus) déjà disposé sur le plateau d'une seule case (à gauche ou à droite, sur le(s) pion(s) éventuels qui s'y trouvent déjà).

Une case ne peut jamais contenir plus de 4 pions.

Si 2 Diam sont créés au même tour de jeu, c'est le plus élevé qui l'emporte.

#### **Variante :**

Lorsqu'un joueur peut faire un Diam, au lieu de faire le Diam, il annonce "Diam !" L'adversaire peut alors recommencer son coup. Un joueur gagne lorsque l'adversaire ne peut plus faire de coup sans provoquer une annonce "Diam !"

#### **Intérêt didactique et notions abordées**

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Structuration spatiale
- Développement de la stratégie
- C.T.Socles : Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.T.Term. : Reconnaître une propriété commune à des situations différentes ; Formuler des généralisations et en contrôler la validité.

Classement ESAR : A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : par un exemple de début de partie

Source : jeu Gigamic

## Polygone

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2

Type : Logique – stratégie -  
déplacement dans le plan

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : un plateau hexagonal  
12 pièces de 2 couleurs différentes



### Règle du jeu :

Chacun des deux joueurs dispose de 12 bâtonnets à sa couleur disposés de son côté en une forme géométrique représentée sur l'image.

Le but est d'être le premier à retirer du plateau de jeu 7 des pièces adverses, ou (et c'est plus difficile) d'atteindre avec l'une de ses pièces le bord opposé du plateau.

A son tour, le joueur doit bouger l'un de ses bâtonnets en le faisant progresser physiquement vers l'avant. Pour cela il le fait pivoter sur l'une de ses extrémités, de manière à ce que l'autre soit plus haute après qu'avant.

Chaque fois qu'un polygone constitué des pièces des 2 joueurs est ainsi créé, et uniquement à la condition qu'il n'y ait aucun bâtonnet à l'intérieur de ce polygone, le joueur disposant du plus grand nombre de bâtonnets sur le pourtour du polygone gagne ceux de son adversaire (il les enlève du plateau).

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Structuration spatiale
- Développement de la stratégie
- C.T.Socles : Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.T.Term. : Reconnaître une propriété commune à des situations différentes ; Formuler des généralisations et en contrôler la validité.

Classement ESAR : A 406, B 501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : par un exemple de début de partie

Source : jeu Facabo

## **Rolit**

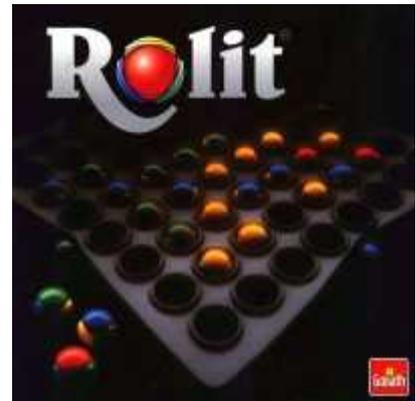
### **Présentation du jeu**

Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : Primaire - Secondaire

Type : logique, stratégie

Matériel plateau de jeu (36 cases), 36 billes quadricolores



### **Règle du jeu**

Une bille de chaque couleur est placée au centre du jeu.

Chaque joueur à tour de rôle doit placer une bille de sa couleur sur le plan de jeu (ou tablier).

Les billes sont toujours placées sur une case adjacente à une bille adverse. De plus, il faut que cette bille finisse d'encadrer une ligne continue de billes adverses (ou une seule) qui sont alors capturées.

Les captures ne retirent pas les billes du tablier, mais on les retourne pour qu'elles passent à la couleur de l'attaquant. Si un joueur n'a plus de billes de sa couleur, il peut en placer une à côté d'une autre bille de son choix.

La partie prend fin quand le plateau est rempli.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de billes de sa couleur sur le tablier remporte la partie.

### **Intérêt didactique et notions abordées**

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie
- C.T.Socles : Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.T.Term. : Reconnaître une propriété commune à des situations différentes ; Formuler des généralisations et en contrôler la validité.

Classement ESAR : A 406, B501, B 505, C 315, D 301

Mise en route : nécessite une présence au moins pour le début de la partie, sauf si les joueurs connaissent le jeu Othello (Reversi)

Source : jeu Goliath

## Spectrangle



### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : (Maternelle) - Primaire - Secondaire

Type : logique, stratégie

Matériel :

- plateau de jeu,
- triangles colorés (1, 2, 3 couleurs), tous différents
- triangle blanc (joker)

### Règle du jeu

Chaque joueur possède une main visible de 4 triangles colorés,  
A son tour de jeu, il doit en poser un sur le plateau triangulaire, de telle manière que toute connexion soit correcte, et en reprendre une dans le sac.

Les points sont obtenus en multipliant la valeur inscrite au centre du triangle posé par le nombre de triangles adjacents et par les éventuels bonus inscrits sur la case du plateau où vient d'être posé le triangle.

La partie se termine quand plus personne ne sait placer de pièces.

Le vainqueur est celui qui a alors le plus de points

### Variantes

Pour des enfants plus jeunes (maternelle), on peut négliger l'aspect "comptage des points".

### Prolongement

Reconstruire les triangles du jeu.

Utiliser ou créer les carrés de Mac Mahon, le jeu "Quads"

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Travail sur le matériel logique, les cas possibles ou impossibles (tous les triangles sont différents : au cours du jeu, certaines configurations ne pourront plus être obtenues)
- Développement de la stratégie
- C.T.Socles : Distinguer, sélectionner les informations utiles des autres, percevoir l'absence d'une donnée et la formuler.
- C.D. : Organiser selon un critère
- C.T.Term. : Choisir une procédure adaptée et la mener à son terme

Classement ESAR : A 406, B 408, D 301

Mise en route : assez rapide ; présence pour démarrer la partie

Source : jeu Jumbo