



# IDÉE D'ACTIVITÉ

Semaine du : 4 mai au 8 mai 2020

TEM (16 à 18 ans)

PLUS (16 à 18 ans)

## TITRE DE L'ACTIVITÉ : Logigramme ou énigme logique

### Consigne / Descriptif :

Bonjour les jeunes,

Cette semaine, je vous propose un jeu qui permet de résoudre une énigme logique. Le **logigramme** est représenté par une grille qui permet de mettre en relation des informations et de petit à petit retrouver, grâce aux indices écrits, la relation qui existe entre toutes ces informations.

Difficile à me suivre ? C'est normal, une image et des astuces sont nécessaires avant de commencer...

**Énigme exemple** : « Retrouve qui fait quoi et avec quel outil ! »

### Les indices :

1. Princesse aime manger
2. On ne joue pas avec le coussin
3. L'outil d'Aramis n'est ni la salade, ni le coussin
4. On n'utilise pas la salade pour dormir
5. L'outil de Gribouille est le coussin

		Qui			Quoi		
		Aramis	Princesse	Gribouille	Jouer	Dormir	Manger
Outils	Salade	X	O	X	X	X	O
	Coussin	X	X	O	X	O	X
	Balle	O	X	X	O	X	X
Quoi	Jouer	O	X	X			
	Dormir	X	X	O			
	Manger	X	O	X			

Ci-dessus figurent cinq « phrases indices » qui permettent de remplir petit à petit le tableau avec des croix (X) quand on sait que les informations ne sont pas liées et des ronds (O) lorsqu'on sait que les informations correspondent.

Le premier indice nous permet d'inscrire un **rond vert** à l'intersection entre Princesse et manger. Enfin, si c'est princesse qui aime manger, tous les autres ne sont pas ceux qui aiment manger (on inscrit des **croix** aux intersections) et Princesse n'aimera pas autre chose.

Le deuxième indice nous permet d'inscrire une **croix rouge** à l'intersection entre jouer et coussin.

Le troisième indice nous permet d'inscrire **deux croix bleues** aux intersections entre Aramis / la salade et Aramis / le coussin. Si Aramis n'emploie ni la salade, ni le coussin, c'est lui qui utilise la balle. Ainsi j'ajoute un **rond bleu** à l'intersection entre Aramis et la balle. J'ajoute aussi **des croix bleues** aux intersections entre les autres personnages et la balle (puisque l'on sait que c'est Aramis qui l'emploie).

Le quatrième indice nous permet d'ajouter une **croix violette** à l'intersection entre la salade et dormir.

Le cinquième indice nous permet d'ajouter un **rond orange** à l'intersection entre Gribouille et le coussin. Nous ajouterons aussi une **croix** à l'intersection entre Gribouille et la salade, puisqu'il emploie le coussin. Nous pouvons aussi mettre une **croix orange** entre Princesse et le coussin (il est déjà pris). A Princesse, il ne reste que la salade (**rond orange**).

Maintenant qu'on sait que Princesse aime manger et la salade, on peut mettre un rond noir entre salade et manger. On peut aussi ajouter des croix noires sur les lignes horizontales et verticales qui encadrent le rond. Nous en déduisons que le coussin est fait pour dormir et que la balle est faite pour jouer (ronds noirs). Nous en déduisons également que Aramis joue et que Gribouille dort (ronds noirs).

Cet exercice est fait de déductions qui nous permettent d'avancer dans la résolution de l'énigme. Je vous propose d'essayer de travailler sur un logigramme que j'ai conçu et qui est légèrement plus complexe que celui présenté. **Vous le trouverez en annexe.**

A vos crayons et bonne chance pour relever ce défi... !!

#### **Remarques :**

N'hésitez pas à me poser des questions si vous êtes coincés ([sarah.herve@verdeil.ch](mailto:sarah.herve@verdeil.ch)) ou encore de chercher des vidéos Youtube qui pourraient fournir plus d'explications. En voici un exemple, relativement long mais qui pourrait vous aider différemment que l'écrit : <https://youtu.be/LR3pofrjKa4>

Ces grilles s'appellent aussi des intégrammes ou des logigrilles.

Pour aller plus loin (références et liens) :

Personnellement, j'adore ça alors si vous en voulez d'autres, n'hésitez pas à m'écrire...