LES DÉFIS À DEUX, EN CARTES

À imprimer, découper, et emporter.

Vingt-cinq défis qui se jouent à deux, tirés du tome 1. Chaque carte porte la règle et rien d'autre : à vous de trouver la stratégie qui gagne à tous les coups.

Les stratégies sont expliquées dans le livre, et un coup de pouce vous attend sur editionstetechercheuse.com/enigmes si vous bloquez.

Imprimez sur du papier épais si vous en avez, découpez sur les traits, et gardez le paquet dans une poche.

C'EST VOUS QUI NOUS FAITES CONNAÎTRE

Éditions Tête Chercheuse est une petite maison indépendante : pas de vitrine en librairie, pas de campagne d'affichage. Un livre se fait connaître par ceux qui l'ont lu, et par eux seuls.

Deux phrases de votre part sur Amazon, et ce livre apparaîtra devant des lecteurs qui ne l'auraient jamais trouvé. C'est ce qui le fait vivre, et ce qui nous permet de publier le prochain.

amazon.fr › Vos commandes › Écrire un commentaire

DÉFI À DEUX · 5 minutes

LE COMPTE À VINGT ET UN

À deux. Vous comptez à tour de rôle en partant de 1.

À chaque tour, on annonce un, deux ou trois nombres qui se suivent.

Celui qui est forcé de dire 21 a perdu.

Il existe une façon de gagner à tous les coups. Trouve-la.

DÉFI À DEUX · 6 minutes

LE MOT QUI GRANDIT

À deux. Vous ajoutez chacun une lettre à votre tour, au début ou à la fin de ce qui est déjà écrit.

À tout moment, la suite de lettres doit pouvoir devenir un mot français existant.

Celui qui complète un mot d'au moins quatre lettres a perdu.

Celui qui est mis au défi et ne peut citer aucun mot possible a perdu aussi.

DÉFI À DEUX · 6 minutes

LE DERNIER JETON

À deux. Dessinez quinze bâtons côte à côte sur une feuille.

Chacun son tour, on en barre un, deux ou trois.

Celui qui barre le dernier bâton a gagné.

Il existe une façon de gagner à tous les coups. Trouve-la.

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LE DEVIN DE NOMBRES

À deux. L'un choisit secrètement un nombre entier entre 1 et 100 et l'écrit sur un papier retourné.

L'autre pose des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non.

Combien de questions suffisent, au pire, pour trouver le nombre à coup sûr ?

DÉFI À DEUX · 10 minutes

LES TROIS TAS

À deux. Dessinez trois tas de bâtons : un de 3, un de 4, un de 5.

Chacun son tour, on barre autant de bâtons qu'on veut, mais dans UN SEUL tas.

Celui qui barre le dernier bâton de tous a gagné.

Y a-t-il une façon de gagner à coup sûr ?

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LE DUEL DES VINGT QUESTIONS

À deux. L'un pense à un objet du quotidien et l'écrit sur un papier retourné.

L'autre pose des questions auxquelles on ne répond que par oui ou non, et doit trouver en vingt questions maximum.

Quelle est la meilleure façon de poser ses questions ?

DÉFI À DEUX · 10 minutes

LE MORPION À QUATRE

À deux. Dessinez une grille de six cases sur six.

Chacun son tour, on pose son symbole dans une case vide.

Le premier qui aligne QUATRE symboles, horizontalement, verticalement ou en diagonale, a gagné.

Quelle est la meilleure première case, et pourquoi ?

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LE NOMBRE À DEVINER, VERSION DURE

À deux. L'un choisit un nombre de trois chiffres, tous différents, et l'écrit sur un papier retourné.

L'autre propose un nombre de trois chiffres. On lui répond par deux comptes : combien de chiffres sont bons ET bien placés, et combien sont bons mais mal placés.

Quelle stratégie permet de trouver en le moins d'essais possible ?

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LE DERNIER BÂTON FAIT PERDRE

À deux. Dessinez deux rangées de bâtons : une de 4, une de 7.

Chacun son tour, on barre autant de bâtons qu'on veut, mais dans une seule rangée.

Attention, la règle est inversée : celui qui barre le DERNIER bâton a perdu.

Comment gagner à coup sûr ?

DÉFI À DEUX · 6 minutes

LE DUEL DES MOTS INTERDITS

À deux. Choisissez ensemble trois mots interdits, par exemple OUI, NON et PEUT-ÊTRE.

L'un pose des questions pendant deux minutes, l'autre doit répondre à toutes sans jamais prononcer un mot interdit, et sans rester silencieux.

Quelle stratégie permet de tenir les deux minutes ?

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LA COURSE À CENT

À deux. On part de zéro. Chacun son tour, on ajoute un nombre entre 1 et 10 au total.

Celui qui atteint exactement 100 a gagné.

Qui gagne à coup sûr, celui qui commence ou celui qui suit ?

DÉFI À DEUX · 10 minutes

LE CARRÉ DES MOTS

À deux. Dessinez une grille de cinq cases sur cinq.

Chacun son tour, on annonce une lettre à voix haute, et TOUS LES DEUX l'écrivent dans la case de leur choix, sur leur propre grille.

À la fin, chacun compte ses points : chaque mot français d'au moins trois lettres, lu horizontalement ou verticalement, rapporte autant de points que sa longueur.

Quelle est la meilleure façon de jouer ?

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LES TROIS RANGÉES

À deux. Dessinez trois rangées de bâtons : 1, 2 et 3.

Chacun son tour, on barre autant de bâtons qu'on veut, dans une seule rangée.

Celui qui barre le dernier bâton a gagné.

Celui qui commence peut-il gagner à coup sûr ?

DÉFI À DEUX · 10 minutes

LE MOT DE DIX LETTRES

À deux. L'un choisit un mot français de dix lettres et trace dix tirets.

L'autre propose des lettres. Chaque lettre juste est placée à tous ses emplacements, chaque lettre fausse coûte un point.

Quelles lettres proposer en premier pour perdre le moins de points possible ?

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LA GRILLE DES POINTS

À deux. Dessinez une grille de cinq points sur cinq.

Chacun son tour, on relie deux points voisins par un trait, horizontal ou vertical.

Celui qui ferme un carré de quatre traits le marque à son nom et REJOUE aussitôt.

Celui qui a le plus de carrés à la fin a gagné. Quelle est la clé de ce jeu ?

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LE JEU DES QUINZE

À deux. Écrivez les chiffres de 1 à 9 sur une feuille.

Chacun son tour, on prend un chiffre encore libre et on l'inscrit à son nom. Un chiffre pris ne revient jamais.

Le premier qui possède TROIS chiffres dont la somme fait exactement 15 a gagné.

Ce jeu ressemble à un jeu de hasard. Il n'en est pas un. Pourquoi ?

DÉFI À DEUX · 9 minutes

LE JEU DU DERNIER MOT

À deux. Écrivez une liste de vingt mots au hasard.

Chacun son tour, on raye un, deux ou trois mots consécutifs à partir du début de la liste.

Celui qui raye le dernier mot a gagné.

Qui gagne, celui qui commence ou celui qui suit ?

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LE PORTRAIT CHINOIS

À deux. L'un pense à une personne que vous connaissez tous les deux.

L'autre pose des questions du type : si c'était un animal, lequel serait-ce ? Si c'était une couleur ?

Il doit deviner en dix questions maximum.

Quelles questions sont les plus efficaces ?

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LE DUEL DES DIX CASES

À deux. Dessinez une bande de dix cases numérotées de 1 à 10, et posez un jeton sur la case 1.

Chacun son tour, on avance le jeton de une, deux ou trois cases, jamais en arrière.

Celui qui pose le jeton sur la case 10 a gagné.

Qui gagne, et quelle est la stratégie ?

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LE VRAI OU FAUX À DEUX

À deux. Chacun écrit sur un papier trois affirmations sur soi : deux vraies et une fausse.

L'autre doit deviner laquelle est fausse, en posant trois questions maximum.

Comment rendre le mensonge indétectable, et comment le débusquer ?

DÉFI À DEUX · 8 minutes

LES TROIS TAS DE SEPT

À deux. Dessinez trois tas de sept bâtons chacun.

Chacun son tour, on barre autant de bâtons qu'on veut, mais dans un seul tas.

Celui qui barre le dernier bâton a gagné.

Celui qui commence gagne-t-il à coup sûr ?

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LE JEU DE LA CHASSE

À deux. Dessinez une grille de cinq cases sur cinq. L'un pose son jeton dans un coin, l'autre dans le coin opposé en diagonale.

Chacun son tour, on déplace son jeton d'une case, horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. Celui qui a posé son jeton en premier commence.

Attraper l'autre signifie poser son jeton sur sa case.

Prouve que celui qui COMMENCE ne pourra jamais attraper l'autre, quoi qu'il fasse.

DÉFI À DEUX · 12 minutes

LE PARTAGE DES VINGT JETONS

À deux. Dessinez vingt jetons en ligne et écrivez sur chacun une valeur au hasard entre 1 et 9.

Chacun son tour, on prend UN jeton, toujours à l'une des deux extrémités de la ligne.

À la fin, chacun additionne les valeurs de ses jetons. Le plus fort total gagne.

Celui qui commence peut-il s'assurer de ne jamais perdre ?

DÉFI À DEUX · 14 minutes

LE DEVIN ET LES DEUX NOMBRES

À deux. L'un choisit deux nombres entiers différents entre 1 et 50, et les écrit sur deux papiers retournés.

L'autre en retourne UN seul, le lit, puis doit dire si le nombre caché est plus grand ou plus petit.

A-t-il vraiment plus d'une chance sur deux de deviner juste ?

DÉFI À DEUX · 10 minutes

LE MOT DE LA FIN

À deux, pour finir ce livre. Chacun choisit dix défis qu'il a résolus et en note le numéro sans le montrer.

À tour de rôle, l'un décrit un défi sans le nommer et sans donner sa solution, l'autre doit retrouver lequel c'est.

Un point par défi trouvé. Comment décrire pour être compris, et comment questionner pour deviner ?