

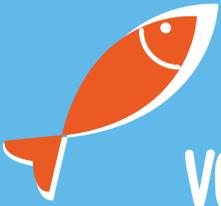
LOGO



BOOSTEZ

VOTRE MÉMOIRE





VOTRE MÉMOIRE RESSEMBLE
À CELLE D'UN POISSON ROUGE?
PAS DE PANIQUE.

C'EST BIEN CONNU, ELLE NE
S'USE QUE SI L'ON NE
S'EN SERT PAS. DANS CE GUIDE,
RETROUVEZ DES CONSEILS, DES
JEUX ET DES QUIZ... ILS VOUS
PERMETTRONT D'ACTIVER VOS
PETITES CELLULES GRISES, DE
BOOSTER VOS NEURONES ET
DE RETROUVER UNE MÉMOIRE
D'ÉLÉPHANT.





IMMENSEMENT

**La mémoire
n'est pas un muscle,
mais elle a besoin
d'entraînement!**



TOUT-EN-UN

Réfléchir, échanger,
s'étonner... C'est le secret
d'une bonne mémoire.

SPEC

✓ 1^{er} jeu :

Allez du départ à l'arrivée en vous déplaçant d'une case à l'autre, horizontalement et verticalement, sans repasser deux fois par une même case. Formez à chaque déplacement une séquence de trois symboles dont l'ordre est :

1 SKI - 2 BONHOMME DE NEIGE - 3 PATIN.

✓ 2^e jeu :

À vue d'œil, quel est d'après vous, dans ce tableau, le symbole le plus représenté et celui qui l'est le moins ?

Le plus représenté _____

Le moins représenté _____

✓ 3^e jeu :

Où se trouve le point de rencontre de la ligne horizontale qui comporte : 3 SKIS + 3 PATINS + 2 BONSHOMMES DE NEIGE et de la colonne qui comporte : 3 BONSHOMMES DE NEIGE + 1 PATIN + 4 SKIS ? _____

✓ 4^e jeu :

Situez dans ce tableau le symbole jouxté par :

- à sa droite : 1 SKI.
- à sa gauche : 1 BONHOMME DE NEIGE.
- au-dessous : 1 BONHOMME DE NEIGE.
- au-dessus : 1 SKI.

✓ 5^e jeu :

Sachant que SKI = 1, BONHOMME DE NEIGE = 3 et PATIN = 5, trouvez la colonne dont les valeurs des symboles additionnées successivement les unes aux autres permettent d'obtenir un total de 32 points. _____

✓ 6^e jeu :

Trouvez, pour chacun des trois symboles représentés, le dessin qui est différent des autres.

SKI _____
BONHOMME DE NEIGE _____
PATIN _____

DÉPART

	A	B	C	D	E	F	G	H

ARRIVÉE

ÉNIGME

Un indice de masse corporel supérieur à 30 diminue le volume des zones cérébrales impliquées dans la mémoire.

À QUI EST LE TERRAIN DE GOLF?

A partir des trois renseignements que nous vous donnons, vous devez découvrir qui occupe chacun des quatre lieux que nous vous proposons dont le propriétaire du terrain de golf. Pour vous aider, vous disposez d'un tableau dans lequel vous pouvez inscrire les renseignements négatifs (0) ou positifs (1) que vous allez obtenir par déduction.



LES INDICES

- Mme Jenny Carlton et le locataire du pavillon se rencontrent pour jouer au bridge, mais quand le comte Harreboung et la personne qui loge à l'hôtel ne savent pas jouer au bridge.
- Le locataire du pavillon et Roger Guitoune ont la même voiture.
- Le comte de Harreboung habite près du terrain de golf.

	Terrain de golf	Tente	Hôtel	Pavillon
Comte HARREBOURG				
Gaston BLANCHET				
Roger GUITOUNE				
Mme Jenny CARLTON				

Super!
le chocolat
noir dope
notre
mémoire.



MULTI-JEUX

BONNES ANNÉES

Placez ces dates pour reconstituer l'année de ces événements.

58 67 45

1 9	Création de la Sécurité sociale
1 9	Première transplantation cardiaque.
1 9	Première échographie.

Le qi gong,
le tai chi chuan
ou le yoga
favorisent
la concentration.

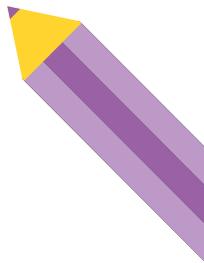
PETIT PROBLÈME



Pain blanc
et alcool sont
à éviter.

Jean a planté sept arbustes dans son jardin, le long d'un côté de sa clôture. Sachant que la distance entre chaque arbuste est de cinq mètres et que la clôture est parfaitement droite, quelle distance sépare le premier arbuste du dernier ?





MULTIETTRES

Formez des mots de huit lettres composés de lettres de couleurs de gauche en vous aidant de la couleur des lettres du mot à trouver.

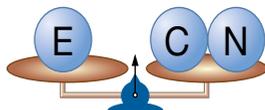
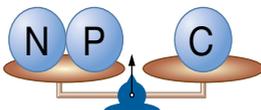
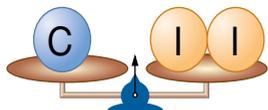
IMMENSE

A	T	S	L	S	O	▶									
I	M	A	V	N	I	T	E	▶							
E	T	R	Y	R	A	D	H	▶							

PÈSE-LETTRES

Les boules marquées d'une même lettre ont un poids identique. Aidez-vous des pesées pour trouver le poids de chaque boule et vous formerez un mot de cinq lettres.

10 g 20 g 30 g 40 g 70 g





MULTI-JEUX

MOTS CODÉS

Trouvez des noms **en rapport avec l'eau** en sachant que les lettres sont remplacées par des nombres, un même nombre représentant toujours la même lettre. Attention, les mots ne se croisent pas !

B ¹	I ²	K ³	N ⁴										
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	

▶	9	11	6	12	11	13	★	5	26	19	11	19	22
★	▶	4	5	9	11	13	★	▶	16	7	11	5	★
▶	21	★	▶	20	6	10	13	▶	15	2	6	▶	7
23	▶	21	★	▶	13	2	17	2	11	13	▶	18	▶
16	8	▶	1	★	▶	5	5	6	5	3	★	5	5
13	19	5	▶	21							★	1	13
10	22	2	8								★	2	13
											★	3	16
★	★		9	11							★	16	★
▶	5	▶	16	4	19						★	2	12
	15	13	5	15							★	7	▶
											★	4	21
											★	2	2
											★	4	5
											★	2	2
											★	13	5
											★	26	
											★	2	8
											★	8	19
											★	11	11
											★	16	★
★	▶	25	19	6	5	19	★	▶	15	5	9	19	11
▶	10	16	19	7	20	11	★	▶	20	19	18	2	10
▶							★	▶					11



Thinkstock



MULTI-JEUX

SUDOKU

Complétez les grilles afin que chaque ligne, chaque colonne et chaque carré de neuf cases contienne une seule et unique fois tous les chiffres de 1 à 9.

FACILE

1.

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

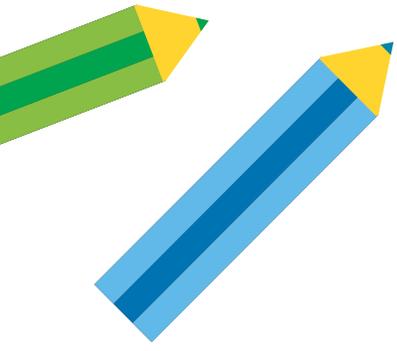


SPECIMEN

MOYEN

2.

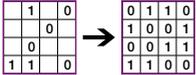
	2				5			
	8	5			3	6		
3			4	8	6		5	
	7				4	2		
5	9						4	7
		8	9					1
	5		3	4	2			8
		4	8			7	2	
			6					9





TAKUZU

Remplissez la grille avec les chiffres 0 et 1. Chaque ligne et chaque colonne doivent contenir autant de 0 que de 1. Les lignes et les colonnes identiques sont interdites. Il ne doit pas y avoir plus de deux 0 consécutifs dans une ligne ou une colonne.



1.

FACILE

						0		
0	1		0				1	0
	1							
1							1	
			0		0	0		0
	1		0		1			
		1						
				1				0 0
1		1					1	
0	0				0			

2.

MOYEN

	0		0 0		0		0
1							
				0			
	0		1				1 1
1							
			0 0				
1 0		0				1 1	
			0		0		
0		1					0 0
0				1			





MULTI-JEUX



FUBUKI

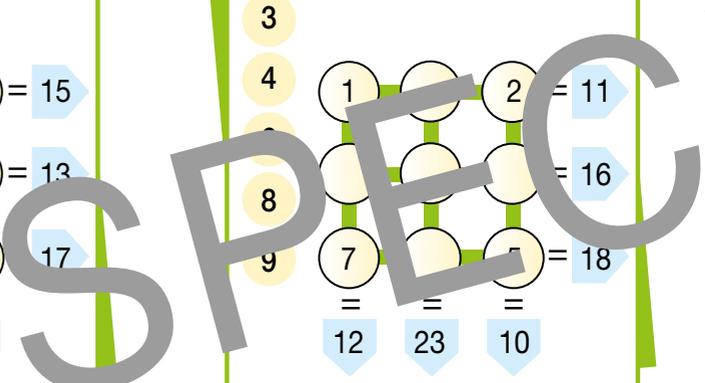
Placez dans la grille les pions jaunes disposés sur la gauche, de façon à obtenir la somme indiquée à l'extrémité de chaque ligne et de chaque colonne.

Facile

1			
3	5		6 = 15
4			= 13
7			
9	2		8 = 17
	=	=	=
	8	14	23

Facile

3			
4	1		2 = 11
			= 16
8			
9	7		5 = 18
	=	=	=
	12	23	10



Notre cerveau...
Plus de
100 milliards
de neurones.

Moyen

2	9		
3	1		= 6
6			
7		4	= 21
8			5 = 18
	=	=	=
	16	12	17



LOGO

pra is vissentem publiciente te nonfect atilne
es bonficae con permissum opon tem pubit ia
publice rratum fatuus ines retiam octus vitis.
Les aude consum quod niriviri in diem