



## Journée mondiale de la logique (14 janvier 2026)

# FICHE PÉDAGOGIQUE

**i De quoi est-il question ?** De la Journée de la logique, qui invite à réfléchir, à raisonner et à expliquer ses idées de façon claire.

**l De qui est-il question ?** Cette journée est soutenue par des organisations éducatives et culturelles, dont l'UNESCO.

**g Où cela se déroule-t-il ?** Elle est célébrée un peu partout dans le monde, surtout dans les écoles et les milieux éducatifs.

**Q Quand cela a-t-il eu lieu ?** Le 14 janvier de chaque année.

**?** **Pourquoi c'est important ?** Parce que la logique aide à comprendre, résoudre des problèmes et expliquer pourquoi on pense quelque chose.

**© Pour cette activité, ton objectif sera de développer un peu plus ton sens de la logique !**

### OBJECTIFS

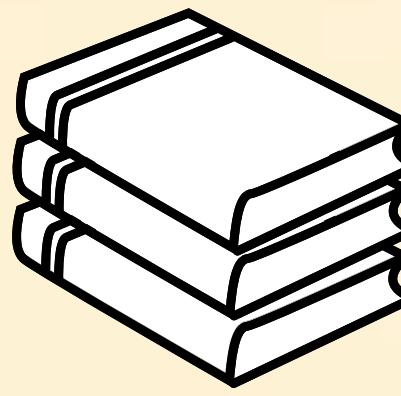
- Comprendre ce que signifie « être logique ».
- Repérer des régularités et des règles dans des suites et des tableaux.
- Utiliser le raisonnement logique pour résoudre des énigmes.
- Expliquer une réponse de façon claire et structurée.

### COMPÉTENCES

- Observer et analyser des informations.
- Identifier des régularités et des relations logiques.
- Justifier une réponse à l'aide d'un raisonnement.
- Développer une réflexion critique.

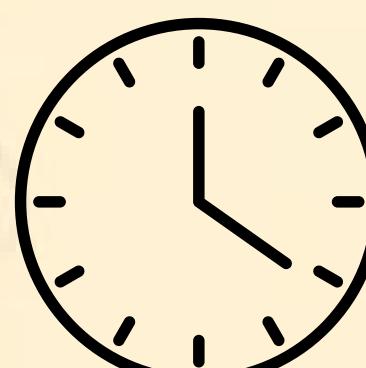
### POUR DÉBUTER

- Montrer une image ou une courte capsule vidéo mettant en scène Spock ou une situation qui demande de réfléchir.
- Dire : « Observez bien... que remarquez-vous qui demande de la réflexion ou de la logique ? »
- Laisser quelques réponses spontanées pour éveiller la curiosité.
- Puis demander aux élèves : « D'après vous, à quoi sert la logique dans la vie de tous les jours ? Pouvez-vous donner des exemples ? »



### MATIÈRES

- **Mathématiques**
  - Raisonnement logique
  - Résolution de problèmes
  - Opérations et calculs simples
- **Français**
  - Lecture de consignes
  - Compréhension de l'information
  - Explication écrite d'un raisonnement
- **Culture générale**
  - Découverte d'une œuvre de science-fiction
  - Référence à une journée internationale



### DURÉE

- Environ 60 minutes

## Journée mondiale de la logique (14 janvier 2026)

# FICHE PÉDAGOGIQUE



### QUESTIONS ET RÉPONSES

**ÉTAPE 1 — Des signaux en provenance de l'espace.** Observation de suites logiques et identification de règles.

- Q1 — La règle est : deux rouges, un vert. Le prochain point sera rouge.
- Q2 — Non. La règle est de multiplier par deux. Donc, le prochain nombre est 32.
- Q3 — La règle est : (lettre + 1), (lettre + 2), (lettre + 3). La prochaine lettre est (O + 5) = T.

**ÉTAPE 2 — L'équipage de l'Enterprise.** Lecture d'indices et déduction des rôles à l'aide de la logique.

- Q4 — Kirk est le capitaine, Spock est le scientifique.
- Q5 — Scotty est l'ingénieur, McCoy est le médecin.
- Q6 — Chekov s'occupe de la navigation, Uhura s'occupe des communications.

**ÉTAPE 3 — Reprendre le contrôle de l'Enterprise.** Résolution d'un carré magique où la somme de chaque ligne, colonne et de la grande diagonale doit être égale à 10.

2	5	8	-5
7	-4	1	6
-3	10	3	0
4	-1	-2	9



### POUR FINIR

- Revenir sur les principales découvertes : qu'avons-nous appris sur la logique aujourd'hui ?
- Demander aux élèves de dire en une phrase ce qui les a le plus surpris ou fait réfléchir pendant les défis logiques.
- Rappeler ensemble que la logique ne sert pas seulement à résoudre des jeux, mais aussi à mieux comprendre des situations, à prendre de bonnes décisions et à réfléchir de façon structurée dans la vie de tous les jours.



### POUR ALLER PLUS LOIN

📘 Catherine Barnoud. *Des jeux de logique*. Édition RETZ.

