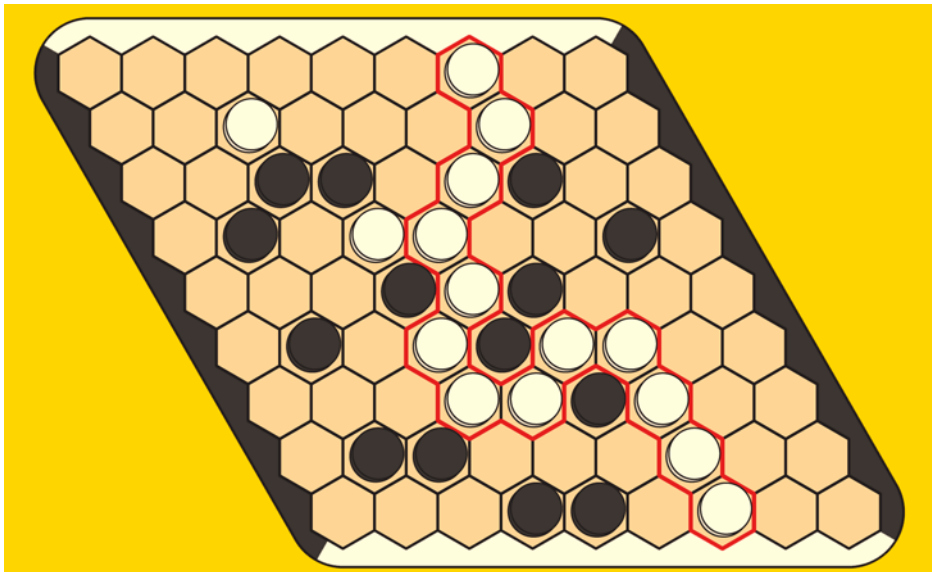


# HEX

Un jeu d'exception

Une action pédagogique du CIJM



Présenté par l'association CIJM

Le Comité international des jeux mathématiques (CIJM) a été fondé en 1993.  
Il se donne pour mission de changer l'image des mathématiques auprès du grand public.  
Il fédère près de 40 associations qui touchent plusieurs millions de personnes dans le monde.  
Il propose une plate-forme internationale d'échanges. Il est notamment soutenu par de nombreuses institutions et universités scientifiques.

**Comité International des Jeux Mathématiques**

Association nationale de jeunesse et d'éducation populaire

Agréée Association nationale par l'Education Nationale

CIJM - Institut Henri Poincaré 11 rue Pierre et Marie Curie 75231 PARIS Cedex 05

cijm@cijm.org N° SIRET : 433 879 343 00047 APE 927 C

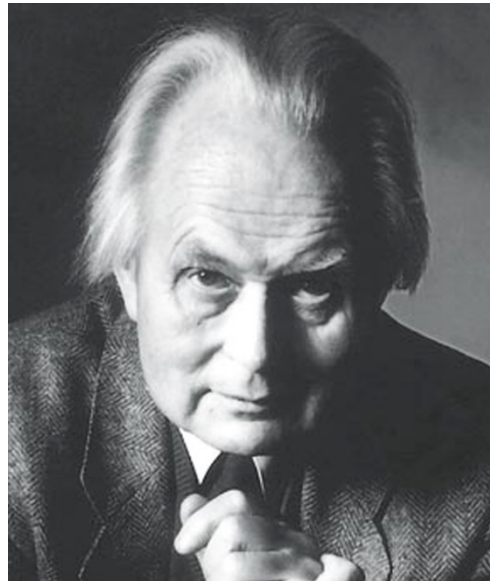
[www.cijm.org](http://www.cijm.org)

# Historique

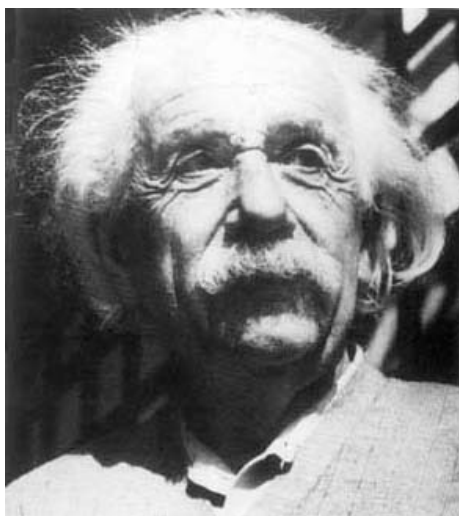
Découvert simultanément des deux côtés de l'Atlantique dans les années quarante par le danois Piet Hein, mathématicien et poète et l'américain John Nash, mathématicien prix Nobel d'économie, le jeu de Hex a fait l'objet d'études et de support de réflexion pour de nombreux esprits scientifiques dont Albert Einstein et Claude Berge le grand théoricien français des graphes.



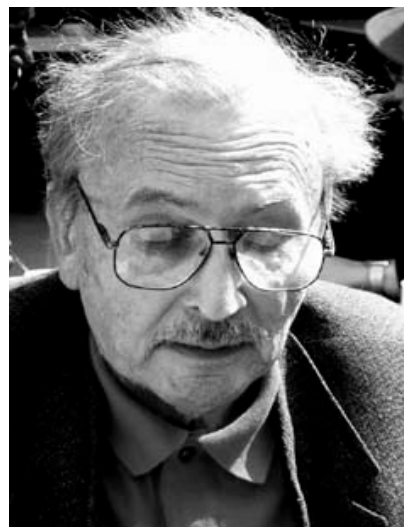
John Nash



Piet Hein

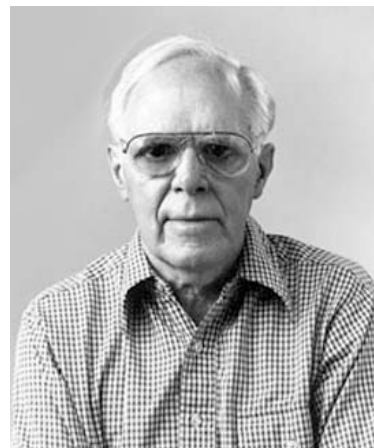


Albert Einstein



Claude Berge

Edité par Parker après la guerre, le jeu a connu alors un grand succès grâce au talent de vulgarisateur de l'américain Martin Gardner et de ses articles dans *American Scientific*. Retombé dans l'oubli pour le grand public, des passionnés à travers le monde entretiennent la flamme essentiellement par Internet traquant la moindre occasion de se confronter.



Martin Gardner

Par la double conjonction de Claude Berge membre du Comité d'honneur du CIJM qui a légué à celui-ci son propre jeu de Hex et la volonté de deux membres de l'association, Laurent Demonet et Mickaël Launay, docteurs en mathématiques, le CIJM a entrepris de rééditer Hex et relancer ainsi un jeu à **l'importance pédagogique majeure**.

Les règles d'une très grande simplicité sont assimilables par un enfant de 6 ans mais la stratégie développée peut tenir en haleine joueurs d'échecs et joueurs de go chevronnés.

Dans le cadre de ses actions pédagogiques  
le CIJM explore plusieurs pistes concernant ce jeu.

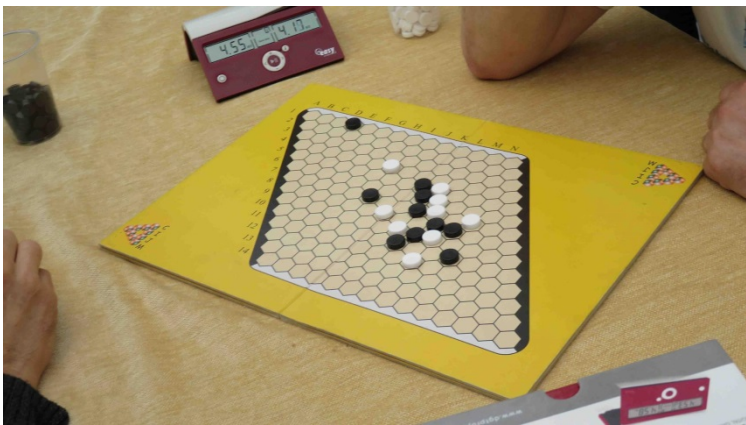
L'une d'elle est la préparation du :

**4<sup>e</sup> open de HEX**

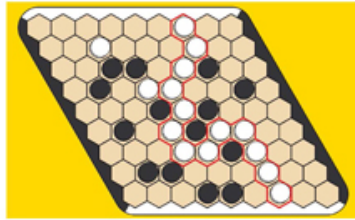
**17<sup>e</sup> salon culture & Jeux Mathématiques**

**Dimanche 29 mai 2016**





# HEX



*Un jeu d'exception*

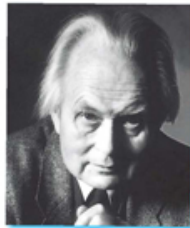
## SES INVENTEURS



### John Nash

1928 - 2015

Prix Nobel d'économie 1994  
Pionnier de la théorie des jeux et  
de la géométrie algébrique  
Prix Abel de mathématiques 2015



### Piet Hein

1905 - 1996

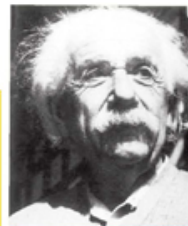
Poète et mathématicien  
Inventeur de jeux  
Instigateur de la superellipse  
dans l'architecture

## SES JOUEURS CÉLÈBRES

### Albert Einstein

1879 - 1955

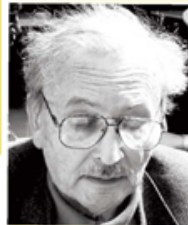
Prix Nobel de physique 1921  
Médaille Copley de sciences physiques 1925  
Médaille Max-Planck de physique théorique 1929



### Claude Berge

1926 - 2002

Mathématicien et artiste  
Pionnier de la théorie moderne des graphes  
Prix Euler d'analyse combinatoire 1993



*Une action  
pédagogique du CIJM*

[www.cijm.org](http://www.cijm.org)

