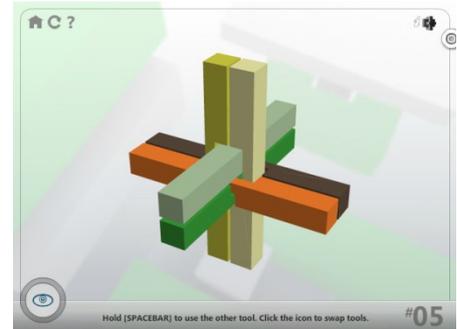


## ENTRAÎNEZ-VOUS !

Pour ceux qui auraient laissé passer l'info, je me permets de rappeler que la prochaine semaine des maths aura pour thème le jeu (et les maths bien sûr !). Quelque chose me dit que l'on ne va pas se limiter à une semaine. Cela fait déjà quelques temps que je voulais vous proposer quelques références de jeux en ligne du type « jeux flash », qui peuvent être qualifiés, pour la plupart d'entre eux, de jeux chronophages. Nos vacances d'été sont souvent ponctuées de jours de pluie que vous mettrez à profit pour vous mesurer à quelques un de ces défis vidéo-ludiques et prendre de l'avance sur vos élèves, auxquels vous ne manquerez de les montrer à la rentrée.

Deux sites s'imposent, à mon sens, comme référence dans ce domaine : [ArmorGames](#) et [Kongregate](#). La qualité des jeux présentés est très variable, mais on y trouve régulièrement des jeux de réflexion d'un bon niveau.

En lien avec la mécanique, on pourra ainsi tester [Interlocked](#), où il faut désassembler des pièces comme dans ces casse-têtes en bois, ou chercher à maintenir l'équilibre d'empilements savants dans [Super Stacker 2](#).



Les jeux dits « de chemins » sont également très nombreux sur le Web. J'y classerai [Hexallin](#) où il faut construire un réseau sur des tuiles hexagonales. Dans un autre genre, on essaiera de créer, en quelques étapes, le plus grand ensemble connexe dans [ColorUID 2](#) (il ne faut pas s'arrêter à son apparence). Enfin, [Apple Worm](#) a un côté déjà-vu et, pourtant, ses graphismes enfantins ne sauraient dissimuler des situations complexes.

Comme le cinéma, le jeu vidéo se scinde entre grosses productions et auteurs indépendants. Ces derniers proposent des créations personnelles dans lesquelles le manque de moyens est compensé par une grande inventivité dans les formes de jeu et par des choix graphiques qui dénotent une sensibilité artistique indéniable. [Hoshi Saga](#) propose ainsi une série de jeux d'énigme dont l'unique but est de faire apparaître une étoile à cinq branches, par tous les moyens possibles et imaginables. Toujours du côté du soleil levant, [EyezMaze](#) a créé plusieurs scénettes (intitulées « grow ») dans lesquelles il faut enchaîner des actions dans un certain ordre. Par exemple, dans [Grow Cube](#), on devra effectuer plusieurs essais pour découvrir les chaînes de conséquences et assurer le meilleur résultat final.

On terminera par un auteur belge que j'apprécie tout particulièrement, [Bart Bonte](#), qui réalise des jeux aussi esthétiques qu'innovants. Le dernier en date, [Red](#), succède assez logiquement à [Yellow](#). Tout au long de ces petites énigmes visuelles, il faut en général commencer par chercher la règle du jeu (souvent simple) avant de résoudre le problème (une ampoule d'aide vous assistera en cas de besoin). Je ne peux m'empêcher de vous soumettre également [Factory Balls](#) qui requiert une bonne analyse des motifs pour retrouver la suite des coloriages à exécuter.

