



## Aperçus de l'association I.G.O.R.

### Historique :

IGOR a été créée en 1993 par un informaticien, un professeur de mathématiques et un éducateur, tous multi-joueurs. Pourquoi privilégier l'idée du multi-jeux ? – pour développer une forme d'intelligence s'adaptant mieux à un maximum de situations. Ce n'est pas le cas d'un mono-joueur qui sera un spécialiste dans son domaine (par exemple : les champions d'échecs, de dames, de poker, de go ou de bridge... vont tous très religieusement tenter de vous persuader que leur jeu est grand, unique et seul valable !)

Notre mode de pensée permet

- De s'ouvrir à d'autres jeux moins médiatisés
- De rechercher des nouveautés, des domaines encore peu connus
- D'entraîner les esprits ouverts au multi-jeu vers un univers de découverte

De ce fait, nous avons été très bien accueillis, aidés et encouragés à l'époque par le Service Culture de Villeneuve-d'Ascq. Ce qui nous a permis d'avoir cette ville pour port d'attache, à nous, association plutôt « apatride » formée de personnes venant principalement de la région Nord de la France. Nous avons cependant des relations avec des personnes domiciliées ailleurs en France, en Grande-Bretagne, au Danemark et même au Canada...

Cela justifie bien le premier acronyme d'I.G.O.R. : International Games Of Reflexion ... transformé ensuite de façon plus plaisante en Ici Généralement On Réfléchit.

Les premiers temps d'IGOR ont fait ressembler cette association à un petit club de quartier où chaque lundi soir des consommateurs de jeux divers mais intelligents se réunissaient dans un local prêté par la mairie de Villeneuve-d'Ascq. On ne pouvait pas en rester là !

L'épisode suivant a été la propagation d'un jeu bien dans notre style : facile à apprendre difficile à maîtriser, Othello. Nous avons ainsi développé ce jeu étonnant en symbiose avec la Fédération Française d'Othello basée à Paris. Nous avons même organisé un championnat de France décentralisé au château de Flers à Villeneuve-d'Ascq.

Nous avons aussi créé les J.E.R.I.C.O. (Jeux Et Rencontres Inter-Collèges... toujours la passion des acronymes !) Pendant plusieurs années, des collèges se sont affrontés en présentant au moins une équipe de 5 joueurs chacun dans une discipline ludique déterminée ( Echecs, Dames Internationales, Scrabble™, Othello™, Quarto™, )... au bout de quelques années de rencontres, nous avons constaté que c'était toujours le même collège qui gagnait ce tournoi. Là, nous n'avons pas réussi sur un des buts de notre association : permettre un éveil de l'intelligence pour tous et à tout niveau.

Notre association n'est pas là pour favoriser uniquement une sorte d'élite qui serait « gagnante » même dans un domaine non scolaire comme les jeux de réflexion. Nous ne voulons pas agrandir encore plus le fossé déjà bien large existant entre les « premiers de la classe » et les « laissés pour compte ».

Donc, on aura bien compris qu'IGOR, par des moyens ludiques, cherche à obtenir une meilleure (ré)insertion intellectuelle, une ouverture d'esprit et un développement des intelligences pour tous.

### Modernisation :

Après ces principes humanistes, IGOR a dû s'adapter au monde « moderne » : la plupart de nos jeux prennent peu de temps à enseigner. Il faut des règles courtes et immédiatement assimilables pour que l'apprenti joueur puisse mettre sa nouvelle découverte aussitôt en application. Personne n'a le temps ! Le jeu, même à ce niveau restera un loisir. Il faut que le temps passé à apprendre soit rapidement « rentable » pour le nouveau joueur.

Il faut aussi des techniques bien au point au point de vue pédagogie et prise de contact avec, par exemple, un public nouveau, inconnu et très souvent débutant dans ce genre de jeux. Nous évitons de mettre les apprentis en situation d'échec... (sans mauvais jeux de mots).



l'ambiance...

### Autre modernisation : l'utilisation de l'informatique.

Un des plus anciens membres d'IGOR est ingénieur en informatique. Il a composé pour nous quelques logiciels permettant une autre approche de jeux créés chez IGOR. On les retrouvera sur le site : <http://hrx.free.fr/> .

### Les interventions et les animations d'IGOR :

Dans des endroits divers, notre association déplace son matériel et ses animateurs sur commande. Nous établissons un programme plus ou moins long avec les demandeurs.

Par exemple, nous avons animé un atelier-jeu

- chaque jeudi après-midi pendant 2 ans à la prison de Loos
- pendant 6 trimestres avec l'EREA de Lomme (programme du Conseil Régional)
- pendant plusieurs années à l'EREA de Lys-lez-Lannoy (professionnellement par le président d'IGOR)
- avec le Forum des Sciences à Villeneuve-d'Ascq (Fêtes des Jeux et des Maths, 4 ans de suite)
- dans divers centres sociaux et diverses municipalités
- dans divers collèges du Nord (aide du Conseil Général)
- à la Fête des Jeux de Wattrelos (opération Lille 2004 capitale européenne de la culture)...

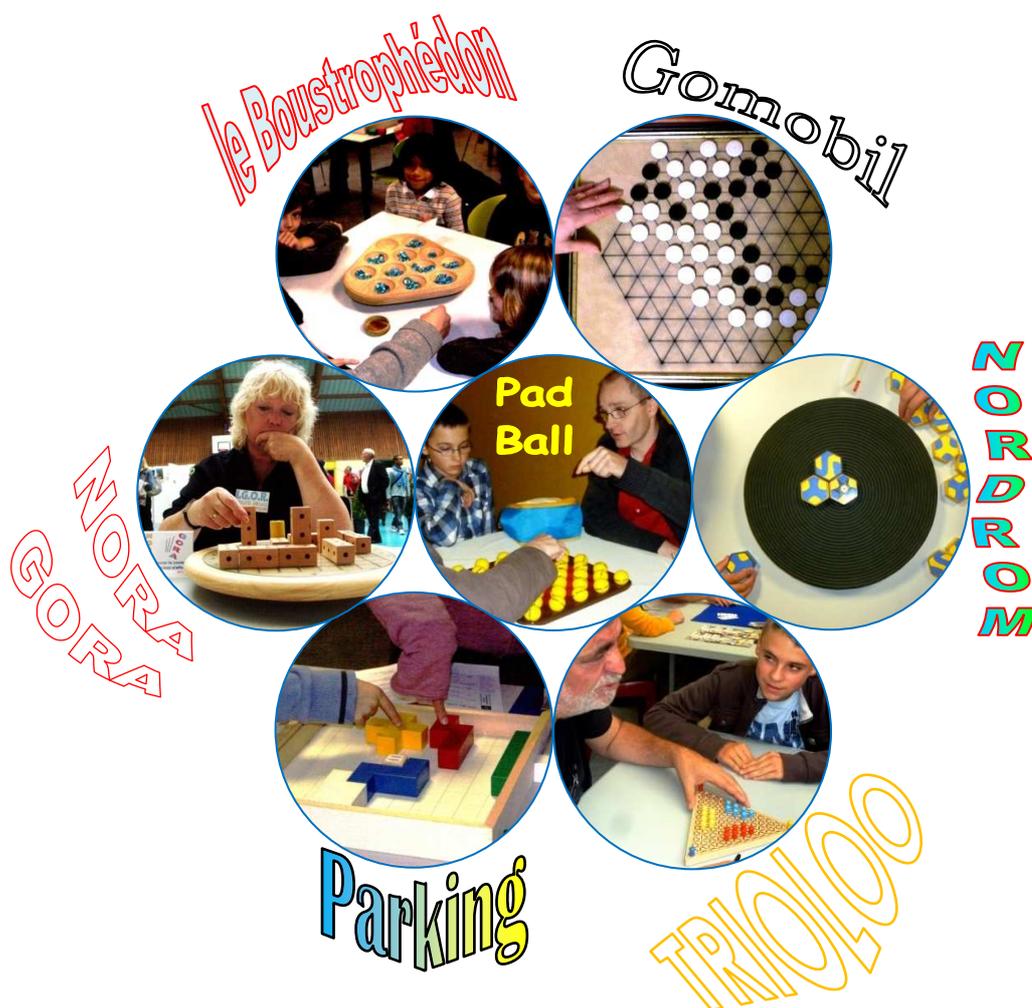
La liste risque d'être longue...

### Création de jeux :

Parallèlement à ce qui précède, nous continuons à créer nos propres jeux. Ce sont donc des jeux originaux, non commercialisés. Dans certains cas, ils sont fabriqués pour être utilisés en animation et non pour être vendus. Nous ne sommes pas une association à buts lucratifs.

Evidemment, tous ces jeux « maison » se doivent de respecter un principe cité précédemment : « facile à apprendre, difficile à maîtriser », donc utiles.

### Quelques exemples de créations :



## Les 20 principaux jeux créés par IGOR :

ALDERA	remplissage, capture, blocage
BACTERY	déplacement, capture, 2 équipes de 2 joueurs
BALL ATOM	3D, équilibre, maîtrise des mouvements manuels, concentration
BLORG	2 à 6 joueurs, déduction, bluff, remplissage
BOUSTROPHEDON	adaptation de jeux traditionnels africains pour plus de 2 joueurs, jeu de semailles
DEVINHEX	déduction, géométrie, circuit
FIBOX	déduction, arithmétique, suite de Fibonacci
GLOBULES	connexions, remplissage, convivial, rapide et simple
GOMOBIL	très stratégique, adaptation du go avec pierres mobiles et captures
KLOOK	pour 2 joueurs ou plus, acquisition rapide, mouvement original
LAPPLAND	jeu inspiré du pays lapon, remplissage, blocage, un peu de hasard
LYNKS	connexions, déplacements, captures, 2 à 6 joueurs, convivial
NORA GORA	nombre indéterminé de joueurs, jeu de coopération
NORDROM	labyrinthes et archipels, connexions, esthétique, stratégique
PAD BALL	pièces appartenant à tous, 2 ou 4 joueurs, notion de symétrie
PARKING	facile à apprendre, très difficile à maîtriser
TAKAWAR	captures, déplacements, pièces neutres ou non, connexions
TETROÏD	3D, remplissage d'une boîte, règle ultra simple
TRIOLOO	strictement pour 3 joueurs, notion de symétrie, demande une bonne « vision » du jeu
WESCODE	décodage, plusieurs versions possibles

## Projets :

Développer (ou continuer à développer) :

- le goût de la réflexion à l'aide de méthodes ludiques et détendues. Le contact est primordial pour que l'information passe bien.
- la création et la fabrication de nos jeux « maison » dans le but d'améliorer encore la bonne qualité de nos interventions.
- réaliser concrètement des nouveaux jeux d'adresse inspirés de jeux traditionnels, ces créations existent virtuellement, les plans sont déjà tracés.
- la pratique de 3 jeux valables mais encore trop marginaux en France ( le Skat, Othello™ et le Backgammon) cela sous forme de « club » dans un lieu qui voudra bien nous accueillir.
- une réalisation plus pointue en informatique : nouveaux logiciels, écrans tactiles...

## Renseignements pratiques :

Tous les intervenants d'IGOR sont bénévoles. Nous demandons une participation aux groupes qui nous demandent d'intervenir. Ces tarifs sont plutôt bas par rapport à la qualité de la prestation.

Il est possible aussi de tenir un stand « petite enfance » avec des jeux d'éveil adaptés à cet âge.

Nous avons aussi un intérêt pour certains jeux d'adresse se rapportant aux traditions régionales.

Mais, en général nos jeux concernent l'intellect et sont de bon niveau. Nous avons l'habitude de respecter le public en lui proposant de réfléchir avec le sourire. Nous essayons de minimiser l'esprit de compétition et de maximiser le droit à l'erreur.

Détails : il nous est possible d'animer en français, anglais, allemand et (un peu) en néerlandais.

## Contacts :

Site : <http://igorweb.com/>

Adresse mail : [w2igor@gmail.com](mailto:w2igor@gmail.com)

Téléphone :

- de France : 06.18.99.62.72
- d'ailleurs : + 33 6.18.99.62.72

