

les pictogrammes



Seulement pour 2 joueurs.



Seulement pour 3 joueurs.



Seulement pour 4 joueurs.



Pour 2 joueurs ou plus.



Pour 2 ou 3 joueurs.



Pour 2 ou 4 joueurs. (Mais pas 3 !)



De 2 à 4 joueurs.



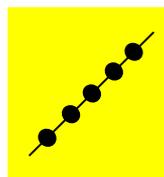
De 2 à 6 joueurs.



De 2 à 8 joueurs.



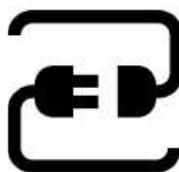
Le déplacement des éléments est important.



L'alignement des éléments est important.



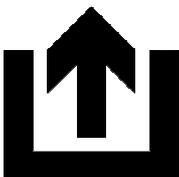
Le plateau se remplit.



La connexion des éléments est importante.



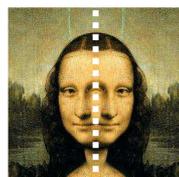
Capture par contagion.



Capture par expulsion du plateau.



Le blocage est important.



La symétrie est importante.



Le comptage est important.



Le retournement des éléments est important.



Des éléments peuvent s'empiler.



Jeu en 3 dimensions.



Jeu de semailles. (Tradition africaine).



Remplissage du plan de jeu par pavage.



Jeu de codage/décodage.



Le rôle du hasard est plutôt important.



Apprentissage très rapide.



Flexibilité d'esprit très importante.



Utilité d'un effort de réflexion important.



Hypothèses et déductions.



Jeu de groupe.



Jeu de groupe et convivialité.



Jeu de coopération.



Le monde est une source d'inspiration.



Équilibre instable (dans un jeu d'adresse).



Jeu d'adresse (manuelle).

l'association I.G.O.R.

utilise aussi les jeux suivants :

- Backgammon
- Blokus ©
- Boomerang ©
- Dames Russes
- Force 3 ©
- Go
- Gomoku-ninuki
- Hexx ©
- Inversé ©
- Jarnac ©
- Othello ©
- Puissance 4 ©
- Quads ©
- Quarto ©
- Quixo ©
- Skat
- Tarot
- Wari ...

pour intervenir dans les lieux suivants :

- les écoles
- les collèges
- les lycées
- les universités
- les établissements d'enseignement spécialisé
- les centres socioculturels
- les maisons de quartier
- le milieu carcéral
- les fêtes de villes et de villages
- les festivals et expositions
- les musées et autres lieux de culture...

nous étudions tout projet intéressant...

le créateur des jeux

Liens avec l'association I.G.O.R. :

Site : <http://igorweb.com>

Mail : w2igor@gmail.com

Téléphone : 06 18 99 62 72

GSM : +33 618 996 272

Guilain DORSIMONT

Mail direct :

w2dog@hotmail.com

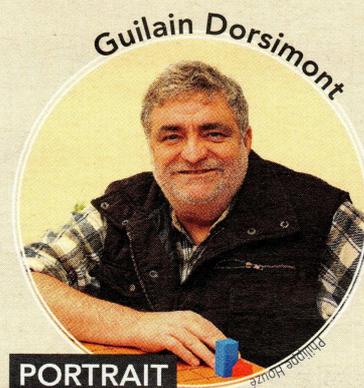


Ci-contre :

*Article paru dans le magazine du Conseil Général
du Département du Nord (février 2015.)*

Auteur : Valérie Dassonville.

Photo : Philippe Houzé.



IGOR joue le jeu

«**Je ne suis pas un matheux du tout**», annonce d'emblée Guilain Dorsimont. Cet ancien enseignant passionné de linguistique a pourtant créé en 1993 (avec un professeur de maths et un informaticien, rencontrés sur des tournois d'Othello) l'association IGOR qui «**répand le virus des jeux mathématiques**». Au départ, IGOR signifiait «*International Games of Reflexion*», mais son créateur décline plus volontiers l'acronyme par «*Ici généralement on réfléchit*» ou «*on rigole*» et parfois même «*on rôle*».

«**J'ai commencé à créer des jeux à ma sortie de l'École normale, avec des petits carrés de bois, pour expliquer les maths aux élèves**, raconte Guilain Dorsimont. **Ça permettait de travailler la divisibilité de manière concrète. Les jeux m'ont beaucoup aidé dans mon travail. Par exemple, certains enfants qui n'arrivaient pas à résoudre des problèmes de géométrie de manière "scolaire" y arrivaient avec les jeux.**» Aujourd'hui, l'association basée à Villeneuve d'Ascq utilise une trentaine de jeux, qui ont en commun d'imposer un minimum de réflexion et dont les règles sont rapides d'acquisition. Elle anime des ateliers dans les établissements scolaires (surtout les collèges), au Forum départemental des sciences, au musée de la vie rurale à Steenwerck... •

☎ 06 18 99 62 72

🌐 igorweb.com