

Fiche de présentation

Définition :

Spécificité : 1^{er} jeu de société marocain alliant apprentissage et divertissement.

Logo :



Nom de l'éditeur : Dima Maroc, société basée en France.

Porteur du projet : Haitham Alkatmour, dirigeant de « Dima Maroc ».

Nom du jeu : « Dima Maghrib - Le jeu ».

Date et lieu de la création : Conception en France entre Septembre 2024- Juin 2025, impression en Chine en Mai 2025.

Résumé :

Dima Maghrib est un jeu de société innovant destiné à toute la famille, qui permet de découvrir de manière ludique les richesses du Maroc : son histoire, sa culture, sa géographie, ses traditions, ses arts et ses grandes figures. Conçu par des passionnés du Maroc, il vise à éveiller la curiosité, transmettre des connaissances, et renforcer le lien culturel avec le Royaume.

La diversité des questions, la variété de leurs difficultés et de leurs sujets, fait de ce jeu, un moyen unique d'apprendre autour du Maroc et de mettre en valeur tout ce que le Maroc représente.

Ce jeu pourra venir enrichir nos bibliothèques publiques et privées, nos musées, nos représentations culturelles, nos clubs de jeux de société et mettra dans les mains de tous un outil culturel de qualité.

Il allie de façon subtile et raffinée aussi bien modernité et authenticité qu'innovation et traditions.

Fiche technique :

Type de jeu : Jeu de société, jeu de cartes sans plateau.

Nombre de joueurs : de 2 à 8 joueurs.

Durée moyenne d'une partie : 60 minutes.

Âge recommandé : à partir de 12 ans.

Langues : Disponible dans un premier temps en Français. Des versions arabe, espagnole et anglaise sont envisagées.

Contenu : 300 cartes.

Contenu :

- Boîte englobant 300 cartes et des règles du jeu.
- QR codes renvoyant vers des enregistrements vidéo ou audio et vers du texte explicatif.

Catégories de cartes :

- Cartes avec questions à choix multiples pour les 9 thématiques suivantes :
 - o Histoire
 - o Sport.
 - o Patrimoine.
 - o Valeurs et traditions.
 - o Personnalités historiques majeures.
 - o Géographie, faune et flore.
 - o Arts et culture.
 - o Culture générale.
 - o Tourisme.
- Cartes suscitant des débats et faisant appel à de l'éloquence et à de la persuasion, autour de sujets généraux concernant le Maroc.
- Cartes permettant au joueur de chanter parmi trois possibilités de chansons marocaines.
- Cartes avec des citations autour du Maroc, permettant de découvrir qui est la personnalité qui a prononcé la citation en question.
- Cartes joker, posant des questions ou exigeant de réaliser de gages différents et variés.

Objectifs et valeurs :**Objectifs pédagogiques :**

- Valoriser le riche patrimoine culturel marocain.
- Favoriser l'attachement au Maroc et les sentiments d'appartenance et de fierté associés.
- Favoriser l'apprentissage des enfants / jeunes marocains et notamment des MRE.
- Encourager le dialogue intergénérationnel.
- Rendre accessible une partie du patrimoine et culture du Maroc.

Axes éducatifs :

- Histoire du Maroc (Dynasties, ancienneté, dates clés, personnages clés)
- Géographie (villes, régions, Sahara marocain, richesses de la faune et de la flore)
- Diversité linguistique et culturelle (met en avant composantes andalouse, africaine, juive...)
- Symboles nationaux (drapeau, hymne, institutions...)
- Patrimoine (Artisanat, musique, gastronomie, culture, art...)
- Traditions et valeurs (relation parents, amitié, fêtes...)
- Attractivité touristiques (lieux à visiter, traditions à découvrir...)
- Développement du Maroc (Grands chantiers, avancées diverses)
- Sentiment d'appartenance (Sport, développements, valeurs...)

Valeurs :

- L'attachement aux valeurs de la nation marocaine.
- Le plaisir d'apprendre et de partager.
- La convivialité et la détente.
- La compétition et le dépassement de soi.
- L'éthique, la responsabilité intellectuelle et la transparence bibliographique

Public cible :

- Familles marocaines.
- Marocains du monde (MRE).
- Jeunesse (écoles, associations, centres culturels).
- Touristes curieux du Maroc.
- Institutions éducatives, bibliothèques et centres culturels.

Conformité et sécurité

- Jeu imprimé selon les normes CE / EN71.
- Aucun contenu sensible ou offensant.
- Valeurs en cohérence avec les valeurs universelles.
- Composants sécurisés pour enfants.
- Langage accessible, contenu validé par une équipe pédagogique.

Impact et ambition**Impact attendu :**

- Renforcement du sentiment d'appartenance
- Transmission des savoirs culturels
- Promotion du Maroc à l'international
- Image très positive du Maroc, de sa culture et sa civilisation.

Ambition :

- Diffusion nationale et dans parmi les Marocains du monde.
- Intégration dans des programmes éducatifs et culturels.
- Éditions thématiques futures (Maroc des femmes, régions, « Dima Tanger », « Dima Meknès »...etc.)

Informations administratives

- **Nom du porteur de projet / société editrice :** Haitham Alkatmour / Dima Maroc.
- **Statut juridique :** Entreprise individuelle.
- **Coordonnées :** 0033 6 33 20 68 32 // 00212 6 06 06 19 37 56
- **Site web :** www.dimamaghrib-lejeu.com
- **Numéro SIRET France / Code APE France :** 52099016900036 / 5819Z.