



MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

ⵎⵉⵏⵉⵙⵜⵉⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵓⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵓⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ

ⵔⵉⵎⵉⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵓⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵓⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ

ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵓⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ ⵓⵔ ⵉⵎⵓⵏⵉⵎⵉⵏⵜ



Université Mouloud Mammeri, Tizi-Ouzou

Université Mouloud Mammeri de Tizi-Ouzou
Faculté des lettres et langues
Département de langue et culture Amazighes

N° d'Ordre : N°
de série :

En vue de l'obtention du diplôme Master / Brevet, Startup

DOMAINE: Langue et culture Amazighe

FILIERE: Linguistique.

SPECIALITE: Linguistique et Didactique.

Titre

**Conception de jeu de société en
tamazight à visée éducative**

Présenté par:

ATEK Malika.
AZOUAOU Djedjiga.

Jury de soutenance:

Président : ACHOUR Ramdane.
Encadrant : GUERCHOUH Lydia.
Examineur : HADAD Samir.
Expert : AIT BELKACEM Samir.
Représentant de l'incubateur : LOUCIF Yamina.

Promotion: 2022/2023.

Remerciements

C'est avec une profonde gratitude que nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de notre mémoire de fin d'étude. Leur soutien, leur bienveillance et leur précieuse collaboration ont été des moteurs essentiels pour mener à bien ce projet.

Nous souhaitons tout d'abord adresser nos remerciements les plus chaleureux à notre encadrante, **Mme Guerchouh Lydia**. Grâce à son expertise, ses conseils éclairés et son dévouement, nous avons pu avancer sereinement dans notre recherche et bénéficier d'une guidance inestimable tout au long de ce processus académique.

Nos sincères remerciements vont également à l'ensemble des enseignants du département de langue et culture Amazighe. Leur bienveillance, leur bonne foi et leur suivi attentif ont été des piliers fondamentaux dans notre parcours universitaire. Leur passion pour l'enseignement et leur engagement à nous transmettre leur savoir ont grandement contribué à notre épanouissement académique et personnel.

Nous souhaitons exprimer notre profonde gratitude envers les membres de l'incubateur de l'UMMTO. Leur précieuse aide et leur accompagnement dans le développement de notre projet startup ont été déterminants pour sa concrétisation. Particulièrement, nous tenons à remercier chaleureusement la directrice de l'incubateur, **Madame ChikhAnnache Sabrina**, pour son soutien indéfectible et ses conseils avisés qui ont renforcé notre détermination à réussir.

Enfin, nous adressons nos remerciements à toutes les personnes qui ont pris part, de près ou de loin, à la réalisation de notre travail de recherche. Vos contributions, vos encouragements et vos conseils ont été une source d'inspiration et nous ont poussés à donner le meilleur de nous-mêmes.

Dédicaces

À la mémoire de mon défunt père, ATEK Arezki, en hommage à ton amour inconditionnel, à ta bienveillance et à ta sagesse qui ont illuminé ma vie, je dédie humblement ce travail.

À nos très chères familles, la famille ATEK et la famille AZOUAOU, on souhaite exprimer notre gratitude infinie envers chacun d'entre vous pour votre soutien indéfectible tout au long de notre parcours. Votre amour, vos encouragements et votre présence à nos côtés ont été une force inestimable qui nous a permis de surmonter les défis et de poursuivre mes rêves. Vous avez été des piliers solides sur lesquels on sait appuyé(e) dans les moments difficiles, et c'est grâce à votre confiance en nous qu'on a pu avancer avec détermination. En partageant cette dédicace avec vous, frères et sœurs, on veut vous dire à quel point votre soutien et votre affection comptent pour nous.

Vous êtes plus qu'une famille, vous êtes nos amis les plus proches, nos complices et nos alliés. Merci d'avoir toujours été là pour nous, de nous avoir encouragé(e) et inspiré(e). Ce travail est dédié à notre lien indéfectible qui transcende le temps et les distances. Cette dédicace s'étend également à tous ceux qui nous aiment et nous ont fait confiance. Vos mots d'encouragement, vos sourires bienveillants et votre confiance en nos capacités ont été d'une valeur inestimable. Vous avez cru en notre potentiel et avez été à nos côtés dans les bons moments comme dans les moins bons. Votre amour et votre confiance ont été des sources de motivation et de gratitude infinies.

Que cette dédicace soit le reflet de notre reconnaissance envers vous tous, et que notre travail puisse servir à honorer l'amour, la confiance et le soutien que nous avons reçu tout au long de notre vie. Avec tout notre amour et notre reconnaissance

Sommaire

Introduction générale.....	07
Partie théorique :	13
Chapitre 1 : Historique de l'évolution des jeux Berbères.....	14
Chapitre 2 : Les jeux de sociétés comme outils éducatifs	35
Partie pratique.....	50
Chapitre 1 : Présentation des étapes de la conception.....	52
Chapitre 2 : Présentation des jeux.....	55
Partie Start-up.....	69
Premier axe : Présentation du projet	70
Deuxième axe : Aspects innovants	78
Troisième axe : Analyse stratégique du marché	81
Quatrième axe : Plan de production et organisation.....	86
Cinquième axe : Plan financier.....	92
Conclusion générale.....	100
Annexes.....	103
Bibliographie.....	107



Introduction générale.

Depuis les premiers jours de l'humanité, le jeu a été une activité fondamentale dans la vie de l'homme. À travers les âges, il a joué un rôle essentiel dans le développement physique, cognitif, social et culturel des individus. Les Berbères, en tant que groupe ethnolinguistique ancien et riche en traditions, ont également accordé une importance particulière au jeu dans leurs histoires et leurs cultures.

L'histoire du jeu remonte à des milliers d'années. Les premiers jeux étaient souvent liés à la survie et à la préparation des jeunes pour les défis de la vie adulte. Ils enseignaient des compétences essentielles telles que la chasse, la pêche, la cueillette et la communication. Les Berbères, peuple autochtone d'Afrique du Nord, ont également cultivé une relation profonde avec le jeu, intégrant des éléments de leur environnement naturel et de leur mode de vie dans leurs pratiques ludiques.

Pour les Berbères, le jeu ne se limitait pas seulement à l'amusement, mais il avait aussi une utilité pratique et éducative. Les jeux traditionnels berbères servaient à transmettre des connaissances, des compétences et des valeurs culturelles aux nouvelles générations. Ils renforçaient les liens communautaires, favorisaient la coopération, développaient la créativité et encourageaient l'apprentissage par l'expérimentation.

Les jeux de société étaient également populaires parmi les Berbères, offrant des opportunités d'apprentissage et de divertissement en groupe. Ils abordaient des thèmes tels que l'histoire, la géographie, la stratégie et la résolution de problèmes, permettant ainsi de développer des compétences intellectuelles et sociales.

Pour comprendre l'importance des jeux dans la culture kabyle, nous nous sommes appuyés sur des ouvrages tels **que 'Jeux en Kabylie au début du XXe siècle' de Boulifa**. Cet ouvrage offre une description détaillée des jeux pratiqués par les enfants de Grande Kabylie au début du XXe siècle. Nous avons trouvé une valeur significative dans ce chapitre, que nous citons ici presque intégralement, en raison de la diversité des jeux présentés, de l'attention portée aux jeux de la petite enfance, de la précision des descriptions et du lien établi par Boulifa avec le contexte socioculturel. Il convient de noter que cette description se concentre principalement sur les jeux pratiqués par les garçons. Il est important de souligner que cette étude datant d'un siècle ne rend pas compte des pratiques contemporaines des enfants kabyles, qui ont adopté de nombreux jeux provenant des villes, de France ou de l'Occident. De même, bon nombre des jeux traditionnels de balles ne sont plus pratiqués

aujourd'hui et ont été remplacés par des activités telles que le football, ou des variantes locales utilisant des terrains et des ballons improvisés.

Aujourd'hui, l'héritage des jeux traditionnels berbères persiste, mais de nouvelles formes de jeux ont émergé pour répondre aux besoins éducatifs et culturels contemporains. La création d'un jeu de société en kabyle à visée éducative s'inscrit dans cette continuité, en combinant les éléments culturels et éducatifs propres à la culture berbère avec des approches modernes d'apprentissage ludique.

C'est pour cela que nous ouvrons les interrogations suivantes :

- **Comment le jeu de société en kabyle peut-il contribuer à la préservation et à la valorisation de la langue et de la culture berbères dans le contexte contemporain ?**
- **Comment le jeu de société en kabyle peut-il favoriser l'apprentissage intergénérationnel en encourageant les interactions et les échanges de savoirs entre les aînés et les jeunes générations ?**
- **Quels sont les aspects ludiques et éducatifs spécifiques du jeu de société en kabyle qui le distinguent des autres jeux disponibles sur le marché, et comment cela peut-il être valorisé pour attirer l'intérêt des enseignants, des parents et des apprenants ?**

Hypothèses :

Le jeu de société en kabyle peut contribuer à la préservation et à la valorisation de la langue et de la culture berbères en offrant une expérience immersive et ludique qui incite les apprenants à explorer et à apprécier les aspects linguistiques, culturels et historiques de la Kabylie. En s'engageant dans le jeu, les apprenants peuvent développer un lien émotionnel avec la langue et la culture, renforcer ainsi leur attachement et leur désir de les préserver.

Le jeu de société en kabyle se distingue des autres jeux disponibles sur le marché par son intégration spécifique de la langue et de la culture kabyles, ainsi que par ses mécanismes de jeu interactifs et attrayants. Cette combinaison unique d'éléments ludiques et éducatifs peut susciter l'intérêt des enseignants, des parents et des apprenants en offrant une approche engageante et efficace pour l'apprentissage de la langue et de la culture kabyles. Les

enseignants peuvent trouver dans ce jeu une ressource pédagogique précieuse, les parents peuvent être encouragés à soutenir l'apprentissage de leurs enfants, et les apprenants peuvent développer leurs compétences linguistiques et culturelles de manière amusante et interactive.

Choix du thème :

Le choix de notre sujet de mémoire sur la conception de jeux de société en tamazight à visée éducative a été motivé par notre passion pour la préservation et la valorisation de la langue et de la culture amazighes. Ayant constaté un manque de ressources ludiques et éducatives adaptées à cette langue, on a ressenti le besoin de combler cette lacune en prévoyant des jeux de société qui permettent aux apprenants de tout âge d'explorer et d'apprendre le tamazight de manière engageante et amusante.

Ce sujet revêt une importance particulière car il permet de mettre en avant le potentiel des jeux de société en tant qu'outils d'apprentissage culturels appropriés. En intégrant des éléments culturels amazighs dans les jeux, nous pouvons favoriser une meilleure compréhension de la langue et de la culture amazighes, ainsi que renforcer le lien entre les apprenants et leur patrimoine.

De plus, l'aspect éducatif de ces jeux offre de multiples avantages, notamment en favorisant le développement des compétences linguistiques, cognitives et sociales. En proposant des jeux de société en tamazight, nous pouvons attirer l'intérêt des apprenants, favoriser leur motivation et leur engagement, et faciliter l'apprentissage de manière ludique et interactive.

Ce choix de sujet de mémoire nous permet également de contribuer à la promotion de la diversité linguistique et culturelle, en offrant une alternative attrayante aux méthodes d'enseignement traditionnelles. En explorant les meilleures pratiques de conception de jeux de société éducatives en tamazight, nous souhaitons apporter une contribution significative à la préservation de la langue et de la culture amazighes, tout en offrant aux apprenants une expérience d'apprentissage enrichissante et gratifiante.

En résumé, le choix de notre sujet de mémoire sur la conception de jeux de société en tamazight à visée éducative est motivé par notre passion pour la préservation culturelle, le désir de combler un manque de ressources adaptées et l'aspiration à offrir aux apprenants une expérience d'apprentissage ludique et engageante. Nous sommes enthousiasmés par

l'opportunité de contribuer à la valorisation de la langue et de la culture amazighes, tout en favorisant l'apprentissage et le développement des apprenants de tous horizons.

Objectif d'étude :

La conception de jeux de société en tamazight à visée éducative est une idée qui mérite d'être soutenue et défendue pour plusieurs raisons. Tout d'abord, elle contribue à la préservation et à la valorisation de la langue et de la culture amazighes, qui sont des éléments essentiels de notre patrimoine culturel. En proposant des jeux de société qui intègrent des éléments culturels spécifiques à la langue tamazight, nous pouvons offrir une expérience d'apprentissage immersive et authentique, tout en renforçant l'attachement des apprenants à leur identité culturelle.

De plus, les jeux de société constituent un moyen puissant d'apprentissage et de développement des compétences pour l'enfant et on sait très bien comment ce dernier aime jouer. *« On ne répètera jamais assez que les enfants adorent jouer ! Alors pourquoi ne pas utiliser le jeu pour les aider à mieux apprendre ? »*¹

Les jeux de société ont retenu l'interaction sociale, la résolution de problèmes, la pensée stratégique, la prise de décision et la créativité. En adaptant ces jeux dans la langue tamazight, nous offrons aux apprenants une opportunité unique d'améliorer leurs compétences linguistiques, tout en développant des compétences transférables qui seront bénéfiques dans d'autres domaines de leur vie.

Un autre avantage majeur de cette approche est son potentiel pour favoriser l'apprentissage intergénérationnel et renforcer les liens au sein des communautés amazighes. Les jeux de société en tamazight peuvent être utilisés comme un outil pour encourager les échanges de savoirs entre les aînés et les jeunes générations, facilitant ainsi la transmission des traditions, des valeurs et des connaissances culturelles.

En outre, les jeux de société en tamazight peuvent contribuer à combler le fossé numérique et offrir une alternative attrayante aux technologies modernes. Alors que de nombreux jeux et activités éducatives se déroulent désormais en ligne, les jeux de société en tamazight peuvent fournir une expérience plus tangible et tactile, permettant aux apprenants de se connecter plus complètement avec la langue et la culture.

¹ Le-jeu-éducatif-comme-outil-d-apprentissage Tice-education.fr 24mars2019.

Enfin, l'introduction des jeux de société en tamazight peut avoir un impact positif sur l'estime de soi et la fierté des locuteurs de tamazight. En offrant des ressources linguistiques et culturelles qui leur sont destinées, nous leur donnons l'opportunité de se sentir valorisés et reconnus dans leur parcours d'apprentissage.

Organisation du travail :

Dans ce travail passionnant de conception de jeux de société en tamazight à visée éducative, nous avons divisé notre étude en trois parties. Dans la première partie théorique, nous l'avons divisé en deux chapitres très pertinents. Le premier de ces derniers vous plongera dans un voyage fascinant à travers l'histoire des jeux berbères, en mettant en lumière leur évolution riche et colorée, notamment à travers le travail de "boulifa" qui a regroupé plusieurs jeux berbères de l'époque ensuite traduit par Salem Chaker, dans la deuxième partie de ce chapitre, nous explorons le jeu comme outils éducatif en étudiant les différentes méthodes d'apprentissage, en mettant l'accent sur les approches innovantes et efficaces qui utilisent les jeux comme outils pédagogiques. Vous découvrirez comment les jeux de société peuvent être adaptés de manière judicieuse pour faciliter l'apprentissage de la langue et de la culture amazighes, captivant ainsi l'intérêt des apprenants.

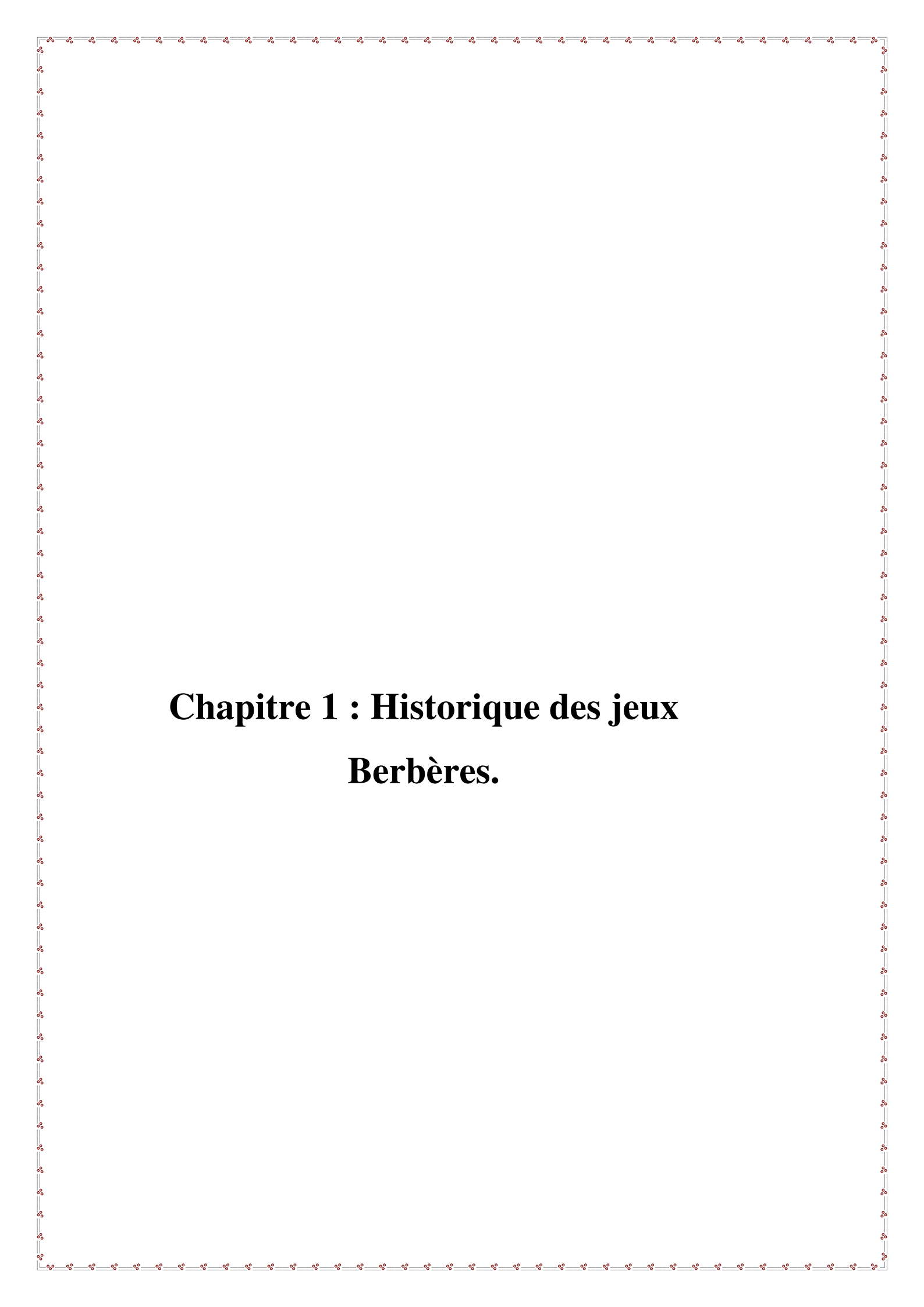
Dans la deuxième partie pratique de notre étude, où nous vous emmènerons dans les coulisses de la création et de l'adaptation des jeux en tamazight. Vous serez immergé dans le processus créatif, découvrant les secrets de conception des jeux de société et les subtilités de leur adaptation dans la langue tamazight. Nous explorons les aspects concrets de cette transformation, en vous montrant comment les jeux peuvent être ajustés correctement pour capturer l'esprit et la beauté de la langue et de la culture amazighes.

Enfin, la troisième partie qu'on a divisée en plusieurs axes où nous avons élargi encore davantage notre exploration en abordant la dimension start-up de ce projet ambitieux. Vous découvrirez comment nous envisageons de promouvoir ces jeux de société en tamazight, en utilisant des stratégies de marketing créatives et en mettant en place des initiatives de financement innovantes. Nous vous dévoilerons nos plans pour mettre en valeur ces jeux uniques et attirer l'attention des passionnés de langue et de culture amazighes, ainsi que des acteurs clés du domaine de l'éducation.

Le jeu de société en kabyle peut favoriser l'apprentissage intergénérationnel en encourageant les interactions et les échanges de savoirs entre les aînés et les jeunes générations. Les aînés peuvent partager leurs connaissances, leurs histoires et leur expérience

culturelle avec les jeunes apprenants, tandis que ces derniers peuvent apporter une nouvelle perspective et une curiosité qui stimule les discussions et les échanges. Le jeu devient alors un catalyseur d'apprentissage et de transmission des savoirs entre différentes générations.

Partie théorique.



Chapitre 1 : Historique des jeux Berbères.

1. Aperçue historique sur l'évolution des jeux berbères à travers le temps :

Dans son ouvrage, **Boulifa**² présente une plongée captivante dans le monde des jeux berbères, en décrivant en détail les activités ludiques auxquelles se livraient les enfants de Grande Kabylie au début du XXe siècle. Ce chapitre offre une exploration riche et nuancée de cette culture de jeux, située en avant de leur diversité et la manière dont ils étaient profondément ancrés dans le tissu social et culturel de l'époque.

Ce qui rend ce chapitre d'autant plus intéressant, c'est la manière dont **Boulifa** accorde une attention particulière aux jeux de la toute petite enfance. Il décrit avec une précision remarquable les activités qui occupaient les plus jeunes membres de la société berbère, témoignant ainsi de leur importance dans le développement des enfants et dans la transmission des valeurs et des traditions.

Une autre dimension fascinante de cette étude est le lien étroit établi entre les jeux et le contexte socioculturel. Boulifa fait régulièrement référence aux coutumes, aux croyances et aux pratiques de la société kabyle, démontrant ainsi que les jeux ne sont pas de simples divertissements, mais qu'ils sont liés à l'identité et à la vie quotidienne de la communauté.

Cependant, il est important de noter que cette description se base sur des observations datant d'il y a un siècle. Lors, les pratiques ludiques des enfants kabyles ont évolué, notamment sous l'influence des jeux urbains, des influences françaises et occidentales. Ainsi, de nos jours, de nombreux jeux traditionnels de balle ont disparu, remplacés par le football ou des variantes improvisées qui ont subi les changements socioculturels de la société berbère.

En somme, l'ouvrage de Boulifa offre un aperçu précieux et détaillé des jeux dans le monde berbère, en mettant en évidence leur évidence, leur lien avec le contexte socioculturel et leur évolution au fil du temps. C'est une plongée dans l'histoire et la culture de la Grande Kabylie, permettant de mieux comprendre l'importance des jeux dans la vie des enfants et dans la transmission des traditions.

² Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890.
<https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>

Voici quelques exemples de jeu issu de son ouvrage qui nous présente le nom et l'explication du jeu, la manière dont il est joué ainsi que quelques traductions de formule de chants de ces jeux :

1.1 Čiwčiw :

Ce sont les tout-petits qui s'adonnent au jeu appelé "cotcot poulet", ceux qui ont encore du mal à parler et ne sortent pas encore pour jouer avec les autres enfants sur la place publique. Lorsqu'un enfant souhaite jouer à "cotcot poulet", il s'adresse à sa mère, sa grand-mère ou sa grande sœur, se tient debout devant elle et tend ses petites mains en disant : "Jouons à čiwčiw !". La personne se tourne alors vers lui, prend ses petites mains posées l'une sur l'autre, les soulève et les abaisse tour à tour tout en disant :

*« Cot-cot poulet
Blanc de la queue
Dis-moi où tu as passé la nuit
– Dans le caniveau au froid
Prends les chevreaux
Pose les chevreaux
Dans la prairie aux fleurs
Saïd* est venu et les a cachés
Le chacal est venu et les a mangés
Frrr ! »³*

*« Čiwčiw n uyaziđ n uyaziđ
Tamellalt deg uxejiđ deg uxejiđ
Yuzzel-d uzrem ad tt-yečč
Yenna-as ugrud
Ferrr ! ».*

Dans ce contexte, la mère prononce le nom de son enfant, qui peut différer de celui de Saïd. Et pour conclure, elle relâche subitement les mains de l'enfant, qui, accompagnant ce mouvement d'un joyeux "frrr" imitant le bruissement des ailes, éclate de rire avec une grande jubilation.

1.2 « L'un le fait cuire, l'autre le mange... » :

³Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890.
<https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>

Ce jeu puise son inspiration dans l'histoire de l'œuf qui n'est pas consommé par celui qui l'a pondue. Il est joué dans le mais d'amuser les enfants. Certains l'appellent également "L'œuf de Mère-grand". Voici comment le jeu se déroule : la mère saisie délicatement la petite main de son fils avec sa main gauche et lui demande de bien étendre ses cinq doigts. Puis, avec sa main droite, elle commence à répondre les doigts un par un. Pour chaque doigt, elle raconte ce qui lui est arrivé et ce qu'il a accompli. En commençant par le petit doigt, elle énonce :

« Voici mon histoire à propos de l'œuf de

Mère-grand :

Celui-ci l'a trouvé

Celui-ci l'a fait cuire

Celui-ci l'a écaillé

Celui-ci l'a mangé

Celui-ci a dit : Mère-grand, où est ma part ?

Et elle répond alors :

Ta part est dans une cavité

La cavité est sous l'épaule

Approche-t-en doucement, doucement...

Et voilà, guili-guili ! »⁴

« Mezzî mezzî meskin

Abed llah ecc akkin

Ameqran n tudrin

Ameccaḥ n ṭarbutin

Adebbez n telkin

Zalymani taktak taktak

Agrud ad yečč taqetṭit

Jemaε liman ma teččid-tt »

Lorsque la maman entame les mots "Approche-t-en doucement, doucement", elle fait glisser ses doigts le long du petit bras de son enfant, provoquant des chatouilles qui le font rire. Et lorsque ses doigts se rapprochent de l'épaule, elle lui chatouille joyeusement sous l'aisselle, faisant éclater de rire l'enfant qui rit aux éclats jusqu'à ce qu'elle le lâche. Si la maman souhaite le chatouiller dans le cou, en réponse à la question "Mère-grand, où est ma part ?" Elle réplique

« Ta part est posée dans la louche

Un rat est venu et l'a emportée

⁴Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890.
<https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>

*Il s'est sauvé jusqu'au toit et l'a posée
Le voilà, le voilà dans la poutre maîtresse, oh il l'a emportée ! »*

1.3 Hǧelǧel ou « La main du dessus » :

Pour jouer à « hǧelǧel », les enfants se rassemblent dans un cercle de quatre ou cinq personnes et s'assoient en plaçant leurs mains sur le sol. Ensuite, ils s'adressent à l'un d'entre eux qui possède une bonne élocution. Celui-ci lève sa main droite, commence par lui-même en posant son index sur sa main gauche, puis la soulève et la dépose sur la main la plus proche de lui. Il répète ce geste en passant d'une main à l'autre jusqu'à ce qu'il ait parcouru toutes les mains de ses camarades. Cependant, sur chaque main, il doit prononcer une parole. Personne ne se retire sa main tant qu'il n'a pas donné l'ordre de se retirer.

Voici les paroles que l'on récite tout au long du jeu ; lorsque l'on arrive au dernier participant qui n'a pas pu être retiré de sa main, les enfants lui infligent alors "la main du dessus".

<i>« Ya hǧelǧel Ô hǧelǧel</i>	<i>« Tisekrin crurden-t hrurden-t</i>
<i>yamǧelǧel Ô mǧelǧel</i>	<i>Ruhen-t yer tala n weemara</i>
<i>Ya ɣurabi Ô ɣurabi</i>	<i>Ad d-swen-t ad d-swen-t</i>
<i>yamselsel Ô enchaîné</i>	<i>Ufan-t ama qquren qquren</i>
<i>Tisekk°rin Les perdrix</i>	<i>Cerqraq a bu reqqraq</i>
<i>n Bu-Saleh de Bu-Salah</i>	<i>Bab n wa ad yekkes wa »</i>
<i>Crurdent, sautillent à petits pas</i>	
<i>hrurdent avancent à petits pas</i>	
<i>Ya eemm-i Ô oncle</i>	
<i>Bel-Yaziḍ Poulet</i>	
<i>Awi-d tallumt mène-nous un tamis</i>	
<i>a nssiff pour tamiser (le couscous)</i>	
<i>I tmeyra pour la fête</i>	
<i>Ucreqraq du Brillant</i>	
<i>Ubreqraq ! Fulgurant</i>	
<i>Ay ageṭṭum Ô plant</i>	

n_lehbeq de basilic

A babn_wa Ô propriétaire de cette main »⁵

Celui sur la main duquel tombe la phrase « Ôte-la ! » doit enlever sa main. Celui qui parle continue ainsi sur toutes les mains restantes jusqu'à ce qu'elles soient toutes retirées. Celui qui reste en dernier doit s'incliner au milieu des autres qui posent alors leurs mains sur son dos, l'une sur l'autre, de façon à ce qu'il ne puisse reconnaître les mains. Alors, on s'adresse à lui et on dit :

« À qui est la main du dessus ? »

Cependant, lorsque celui qui est penché n'est pas très apprécié, même s'il parvient à deviner à qui appartient la main, on ne lui dit pas qu'il a trouvé juste, afin de pouvoir le frapper les cinq fois maximums ! C'est pourquoi il existe une expression qui décrit une situation où un groupe s'acharne injustement sur quelqu'un pour lui causant du tort : "ils vont lui faire la main du dessus", ce qui signifie qu'ils se rassemblent contre cette personne pour lui nuire.

1.4 Les osselets / Ileqqafen / Alqafen :

Il existe différentes variantes pour jouer aux osselets, chacune impliquant un nombre spécifique d'osselets. Chez nous, nous avons le jeu d'osselets simples, le jeu des cinq paires, le jeu des sept paires et le jeu de la calotte.

Dans le jeu d'osselets simples, on utilise cinq petits cailloux ronds. Deux ou trois enfants s'installent sur une surface plane. Celui qui commence lance un osselet en l'air et lâche les autres sur le sol. Il doit attraper l'osselet en l'air et ramasser un par un ceux qui sont sur le sol, en les rassemblant tous dans sa main droite. Toutes les actions se font d'une seule main : lancer, attraper et ramasser. Si un osselet tombe ou si un autre est touché pendant le jeu, le joueur a perdu.

⁵Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890.
<https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>

Le jeu des osselets comporte plusieurs phases : le ramassage, le lancer, la claie, la montée, l'effondrement et "la bouche du lion". Parfois, on demande au joueur de faire le "léchage", ce qui consistait à ramasser deux cailloux.

Lorsqu'un joueur perd, il doit s'arrêter et attendre à l'endroit où il en était jusqu'à ce que ce soit de nouveau son tour. Une fois le jeu terminé, on recommence depuis le début. Le gagnant impose un gage à l'autre joueur. Chacun donne son gage à l'autre jusqu'à ce que tous les gages se retrouvent sur un seul joueur.

Dans le jeu des cinq paires, chaque enfant rassemble cinq paires d'osselets et ils s'installent sur une surface plane pour décider qui jouera en premier. Les cinq paires sont remises à celui qui commence, placées dans ses mains jointes. Il lance tous les osselets en l'air d'un seul coup, retourne sa main droite et essaie d'en attraper le plus possible. Il fait tomber autant d'osselets qu'il le souhaite et lance le reste en l'air pour essayer de les attraper avec une seule main. S'il fait tomber un osselet, il a perdu et doit laisser un autre enfant jouer à sa place.

Avec les osselets qu'il a attrapés dans sa main, le joueur en ramasse un autre : il lance un osselet en l'air tout en ramassant un autre par terre. Il ne doit toucher aucun autre osselet que celui qu'il ramasse. S'il en touche un ou fait tomber celui qu'il essaie de ramasser ou celui qu'il a lancé, il a perdu. S'il perd, il doit remettre tous les osselets restants sur le sol. Il compte alors ce qu'il a ramassé : s'il a cinq paires, il a gagné ; sinon, il doit attendre son prochain tour pour continuer à essayer d'atteindre cinq paires. Une fois le jeu terminé et tous les osselets ramassés, on compte combien chacun en a compris. L'enfant qui n'a pas atteint cinq paires doit tendre son bras aux enfants qui en ont en surplus,

Le jeu des sept paires ressemble beaucoup au jeu des cinq paires, mais dans cette variante, les joueurs peuvent former des équipes de deux, trois ou jouer individuellement, tout comme pour les cinq paires. Une fois qu'ils se sont mis d'accord sur les règles, tout le monde place ses osselets au même endroit. Celui qui commence prend un osselet, la lance en l'air et essaie d'en ramasser autant que possible en attaquant le tas d'osselets placé au sol avec le bord de sa main, tout en rattrapant l'osselet lancé. Il répète ensuite le processus en lançant l'osselet et en tente de ramasser tous ceux qu'il a mis de côté, tout en rattrapant l'osselet en l'air. S'il touche les autres osselets pendant qu'il essaie de ramasser ceux de mis côté, s'il en fait tomber un ou s'il en laisse un seul par terre, il a perdu. Il doit alors rendre tous les osselets et laisser un autre joueur jouer. Il garde près de lui tous les osselets qu'il a réussi à ramasser pendant son tour. Une fois qu'il n'y a plus d'osselets sur le sol, on compte combien chacun en a pris.

Ceux qui n'ont pas atteint sept paires doivent tendre leurs bras à ceux qui en ont en surplus, et ils reçoivent un coup de doigt pour chaque paire manquante sur le bras. Si un seul caillou manque, on pince le joueur. et ils reçoivent un coup de doigt pour chaque paire manquante sur le bras. Si un seul caillou manque, on pince le joueur. et ils reçoivent un coup de doigt pour chaque paire manquante sur le bras. Si un seul caillou manque, on pince le joueur.

Le jeu de la calotte est une variante jouée par les enfants des Aït-Ghoubri, des Aït-Jennad et des Maatka, qui n'est pas connu des enfants des Aït-Iraten et des Aït-Yanni. Les enfants qui veulent jouer à la calotte se rassemblent et chacun rassemble dix paires d'osselets qu'ils versent dans une calotte. Le premier joueur retourne délicatement la calotte, car chaque osselet qui tombera en dehors de la calotte sera pris par son adversaire. Une fois que la calotte est posée sur le sol et que tous les osselets sont tombés, le joueur la retire et la met de côté. Ensuite, il commence à ramasser les osselets un par un. Ses adversaires le surveillent : s'il touche les autres osselets pendant qu'il ramasse ou en fait bouger un autre, il a perdu et doit laisser le joueur suivant jouer. Il garde près de lui tous les osselets qu'il a réussi à ramasser pendant son tour. Une fois qu'il n'y a plus d'osselets à ramasser, on compte combien chacun en a pris. Celui qui n'a pas atteint dix paires doit tendre son bras à ceux qui en ont en surplus, et il reçoit un coup de doigt pour chaque paire manquante. S'il manque un seul caillou, on le pince.

1.5 Hemmijku :

« Hemmijku » est un jeu populaire auquel les enfants jouent pendant le printemps et l'été, en utilisant la poussière de terre. Les enfants qui souhaitent jouer à « Hemmijku » se rassemblent et se répartissent en deux équipes, veillant à ce que chaque équipe ait le même nombre de joueurs. Ils utilisent leurs tabliers de poussière de terre, puis les deux équipes se séparent, se dirigent chacune vers un endroit où elles ne peuvent pas être vues l'une de l'autre. Une fois arrivés à des emplacements appropriés, les enfants commencent à pratiquer le « Hemmijku », ce qui signifie qu'ils cherchent un endroit caché, sans herbe, près d'un chemin, d'une haie ou d'un mur. Chaque enfant prend une poignée de terre qu'il a apportée et la verse délicatement pour former de petits tas.

Une fois que tous les petits tas sont faits, les enfants secouent leurs tabliers et s'avertissent mutuellement, puis ils retournent en courant à l'endroit où les deux équipes se sont séparées. Tout en courant, les enfants crient : "Courons, courons, c'est le retour des veaux !" Leurs adversaires s'accourent également. Lorsque tout le monde est rassemblé au point de

départ, chaque équipe part à la recherche des petits tas de terre de l'équipe adverse, l'une partant dans une direction et l'autre dans une autre. Chaque fois qu'un tas de terre est trouvé, il est dispersé. Une fois que chaque équipe a terminé sa recherche, tout le monde se rassemble à un endroit précis et on compte ensuite combien de tas ont été découverts. Ensuite, on revisite tous les endroits où les équipes ont déposé leurs tâches de terre et on compte ceux qui n'ont pas été dispersés. Le décompte se fait en fonction des tas : tous ceux qui n'ont pas été dispersés sont rendus. Les responsables du décompte ont travaillé en binôme : l'un compte et détruit les tas, tandis que l'autre ramasse de petits cailloux pour tenir le compte. Les autres enfants les accompagnent en les surveillants pour éviter toute erreur ou tricherie lors du décompte. Voici comment se dérouler le décompte : Les autres enfants les accompagnent en les surveillants pour éviter toute erreur ou tricherie lors du décompte. Voici comment se dérouler le décompte : Les autres enfants les accompagnent en les surveillants pour éviter toute erreur ou tricherie lors du décompte. Voici comment se dérouler le décompte :

« *Waḥednehhu* (vers en arabe dialectal)
Tin n At-Rebbu Celle des Aït-Rebbu
Naēlaudni (vers en arabe dialectal)

Elle est montée puis elle est tombée
Ali l'a détruite
Prends donc un caillou ! »⁶

À chaque phrase, on détruit un tas de terre ; celui qui tient les cailloux n'en prend un nouveau que lorsque celui qui fait le décompte dit : « Prend un caillou ! »

Quand on a fini de rechercher les tas de terre, on fait le décompte final pour savoir combien chaque équipe a trouvé de tas et gagné de cailloux. C'est l'équipe qui a récolté le plus de petits cailloux qui a gagné. On compte combien de cailloux elle a en plus de l'équipe adverse et on compte autant de pas que de cailloux. On mesure la distance correspondant au nombre de cailloux en plus, et on établit un repère aux deux extrémités ; l'équipe victorieuse se tourne vers l'équipe vaincue et chacun des gagnants choisit un des vaincus comme monture sur laquelle il va monter pour le faire galoper sur la distance. Quand tous sont montés, chacun des perdants portant un vainqueur sur le dos, les enfants galopent alors d'un repère à l'autre. Tel est le jeu de « *hemmiḡku* » dans lequel les perdants portent sur leur dos leurs vainqueurs.

1.6 L'abeille aveugle :

⁶En ligne Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890. <https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>

Tous les enfants sont familiers avec le jeu de l'abeille aveugle. Lorsque les enfants décident de jouer à l'abeille aveugle, ils choisissent d'abord celui qui aura les yeux bandés. Ils attirent le joueur désigné pour être l'abeille aveugle et lui bandent les yeux avec un voile ou un turban. Une fois les yeux bandés, ils le relâchent et l'abeille aveugle commence à chercher. Les autres enfants le frappent d'un côté, le tirent de l'autre jusqu'à ce qu'il en attrape un. Lorsque l'abeille aveugle parvient à attraper un autre joueur, celui qui a été attrapé prend sa place en tant qu'abeille aveugle. Cependant, si un enfant est attrapé mais parvient à s'échapper avant que l'abeille aveugle ne puisse retirer son bandeau pour le reconnaître, il n'est pas pris et ne prend pas la place de l'abeille aveugle. Les joueurs peuvent également décider que celui qui est attrapé ne prendra pas la place de l'abeille aveugle que lorsqu'il aura deviné qui l'a attrapé (sans retirer le bandeau).

1.7 Cache-cache :

« Cache-cache » est un jeu où l'un des enfants ferme les yeux pendant que ses camarades se cachent chacun de leur côté. L'endroit où celui qui ferme les yeux se tient s'appelle le "miħlal". Une fois que tout le monde est caché, l'un d'entre eux crie : "Elle est mûre !" C'est alors que celui qui ferme les yeux commence à chercher ses camarades. Chaque fois qu'il en attrape un, il lui fait "ğuyğuy", c'est-à-dire qu'il lui gratte la tête. Celui qui a été attrapé a perdu et prend sa place pour fermer les yeux dans la prochaine partie.

Celui qui ferme les yeux doit donc chercher les autres enfants qui se sont cachés. De plus, l'enfant qui parvient à atteindre le "miħlal" sans être vu ne peut plus être attrapé. Par conséquent, si un joueur est moins rapide, il peut être obligé de fermer les yeux deux ou trois fois, car les autres parviennent à atteindre le "miħlal" sans qu'il puisse les attraper.

1.8 Ĥidduc :

Le jeu de « Ĥidduc » est un jeu traditionnel kabyle qui se joue entre cinq ou six enfants. Pour jouer, il faut un os de gigot, un fémur, qui est placé au centre de la zone de jeu. Les joueurs se placent à une distance de quatre ou cinq pas de l'os et lancent un petit caillou plat dans sa direction. Le joueur dont le caillou tombe le plus près de l'os commence à jouer. Les autres joueurs jouent dans l'ordre, chacun essayant de faire tomber l'os avec son caillou. Si un joueur fait tomber l'os, il prend la place du joueur qui était en train de jouer. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Ce joueur est le gagnant.

Il existe une variante du jeu de « Hididuc » dans laquelle le joueur qui fait tomber l'os doit essayer de rattraper les autres joueurs avant qu'ils ne puissent atteindre la ligne de départ. Si le joueur rattrape un autre joueur, ce dernier prend la place du joueur qui fait tomber l'os. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Ce joueur est le gagnant.

Le jeu de Hididuc est un jeu amusant et stimulant qui permet aux enfants de développer leur coordination, leur précision et leur rapidité. C'est aussi un jeu qui permet aux enfants de se socialiser et de faire de nouveaux amis.

Voici quelques conseils pour jouer à Hididuc :

- Utilisez un os de gigot frais et bien sec. Un os qui est trop sec sera cassant et un os qui est trop frais sera mou.
- Choisissez des cailloux plats et de taille moyenne. Des cailloux trop lourds seront difficiles à lancer et des cailloux trop légers ne seront pas assez puissants pour faire tomber l'os.
- Jouez sur une surface plane. Une surface inégale rendra difficile le lancer du caillou et le fait de faire tomber l'os.
- Amusez-vous! Hididuc est un jeu qui doit être agréable. Ne soyez pas trop sérieux et laissez-vous porter par le jeu.

1.9 Les cambrioleurs :

Les enfants sont curieux et imitent les adultes. Ils ont entendu leurs parents dire que "Dieu n'ôte pas les biens licites à leur propriétaire". Ils veulent savoir si c'est vrai, alors ils décident de jouer à un jeu de voleurs.

Les enfants se divisent en trois groupes : les voleurs, les animaux et les chiens. Les voleurs tentent de voler les animaux, et les chiens tentent de les arrêter. Les animaux bêlent et chevrotent pour demander de l'aide.

Les voleurs réussissent à voler quelques animaux, mais les chiens et les animaux réussissent à les arrêter. Les enfants apprennent que Dieu protège les biens licites, et ils s'amuse beaucoup à jouer à ce jeu.

Ce jeu enseigne aux enfants plusieurs leçons importantes. Ils apprennent que Dieu protège les biens licites, que la tromperie ne paye pas, et qu'il est important d'aider les autres. Ils s'amusent aussi beaucoup à jouer à ce jeu, ce qui leur permet de développer leur imagination et leur créativité.

1.10 Mayaf (saute-mouton) :

« *Mayaf* » est un jeu où les enfants sautent sur l'un d'entre eux. Ce sont les enfants déjà un peu grands, ceux qui peuvent sauter, qui jouent à *mayaf*. Quand ils se sont rassemblés, celui qui a été désigné se penche, baisse la tête et met les coudes sur ses genoux ; les autres se mettent alors à sauter par-dessus lui, l'un derrière l'autre. À chaque fois avec un discours que le premier dit à très forte voix et que répètent les suivants. Voici ce qu'ils disent en sautant :

« *A mayaf Ô mayaf*
Zenguxalaf Zeng² de rejet
Zeng, zengayen Zeng, deux fois zeng
Tikliamayen Le voyage dure deux ans
Ṭterfufergus Du côté du potelé
Iylindegguxerdus Tombé dans une fosse
A bu yiwenufus Ô toi avec une main
A bu sin ifassen Ô toi avec deux mains
A bu yiwettiṭ Ô toi avec un seul œil
A bu snatwallen Ô toi avec les deux yeux
Ddebuz : ḥemzey s yiwen Gourdin, j'en
serre un
Ḥemzey s sin J'en serre deux
Tiyimit Assis
Tibedit Debout
A n-nṭīl (kackac) ! Par-dessus ! »⁷

« *A mayaf a myaf*
Win ixedmen kra, ad t-yaf
A tabexsist n uxalaf
Win yeččan, ad yennexlaf
Zeng zeng n uxalaf
Zeng zeng ayen
D tikli n yumayen
D tin n εamayen
Amehmuz n yiwen
Amehmuz n sin
D taqnuṣt ! »

⁷En ligne Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890. <https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>

La règle est la suivante : celui qui se trompe dans les paroles a perdu, sauf s'il dit : « Je répète ce qu'a dit mon frère. » Quand le premier dit : « Avec une seule main », les suivants doivent sauter en ne posant et ne s'appuyant sur le dos de celui qui est penché qu'avec une seule main. Quand on en est à « Avec un seul œil », puis à « Avec les deux yeux », on doit sauter en fermant un œil, puis les deux.

Quand on en est à « gourdin », chacun de ceux qui sautent doit donner un coup avec le talon à celui qui est penché.

À « Assis », celui qui bascule vers l'avant ou tombe en arrière avant que celui qui est penché ne lui dise « Descends ! » a perdu. De même, pour « Debout », celui qui tombe en arrière a perdu.

À la fin, quand on en arrive au « Par-dessus », celui qui est penché se relève un peu, se tient les genoux et ne baisse que la tête ; les autres sautent alors par-dessus lui. Celui qui le touche avec ses pieds ou avec ses habits a perdu, c'est-à-dire qu'il prend sa place et on recommence à jouer. Quand l'un d'eux a perdu, on recommence le jeu depuis le début, c'est-à-dire à partir de *mayaf*. Mais la règle de *kackac* est difficile et il est rare que l'on puisse jouer jusqu'au bout avec le même joueur penché. Aussi, seuls les enfants très habiles au saut jouent à *mayaf*.

[Ce jeu est à la fois un jeu d'adresse physique et verbale : les premières paroles sont obscures et il est donc facile de se tromper en les disant. Le mot *mayaf* a la forme d'un dérivé (nom d'agent en *m-*), d'un verbe *YF (?), peut-être à rapprocher d'if « être supérieur », ou de *AF* « trouver ».]

1.11 Le piquet :

Ce sont les grands enfants, assez forts et habiles, qui jouent au jeu du piquet, comme à *mayaf* d'ailleurs. Le piquet est un jeu de saut dans lequel les enfants se répartissent en deux équipes, l'une se penche, l'autre saute par-dessus et monte dessus, l'un derrière l'autre.

On joue au piquet à huit ou douze enfants. S'ils sont vingt, ils se répartissent en deux équipes de dix. Deux enfants de chacun des groupes tirent au sort : celui qui est désigné par le sort est celui qui se penchera avec son équipe, les autres sauteront par-dessus et s'assoieront sur eux, l'un derrière l'autre.

Pour se pencher, on s'appuie contre un mur ou un piquet ; le premier se penche, le second prend appui sur lui et ainsi de suite jusqu'au dernier de l'équipe. Les autres commencent alors à sauter par-dessus eux. Ceux qui sautent se suivent en fonction de leur habileté au saut car la règle du piquet veut que tous doivent sauter et qu'aucun ne puisse s'abstenir. Il faut que chacun saute le plus loin possible pour laisser de la place à ses camarades. Si le premier n'a pas sauté assez loin, et se retrouve au milieu, ses camarades les plus habiles vont vers lui pour lui dire : « eh bien penche toi ! » et ils sautent par-dessus lui pour se retrouver devant lui.

Ceux qui ont sauté doivent se maintenir sur le dos de leur camarade penché. Si l'un de ceux qui sautent ou sont montés tombe à terre, toute l'équipe prend la place de l'autre et se penche à son tour. Ils ne descendent pas avant qu'on ne leur ait dit « Descendez ! » Ceux qui sont penchés doivent rester debout sur leurs jambes tout en restant penchés. Si l'un d'entre eux tombe, son équipe a perdu et on recommence le jeu ; l'autre équipe saute sur eux puisque ce ne sont pas eux qui ont perdu le jeu.

1.12 Tayulalt :

Chaque enfant doit se procurer une canne pour jouer à tayulalt. Ensuite, ils fabriquent la tayulalt en taillant un morceau de liège avec un couteau afin de lui donner une forme arrondie qui permet de la faire rouler automatiquement lorsqu'elle est frappée avec les cannes. Ensuite, ils se produisent sur le terrain de jeu où ils creusent un trou qui servira de but pour la tayulalt.

Une fois que le trou, appelé "isew" (qu'il boive), est creusé, l'un des joueurs rassemble toutes les cannes et les tient dans une seule main. Il les lance en l'air et les laisse retomber sur le sol. Chaque joueur récupère sa canne dans l'ordre où elles sont entassées. La dernière canne sur le sol désigne le joueur qui commence le jeu et effectue le premier lancer.

Dans ce jeu de tayulalt, chaque joueur essaie de jouer en premier ou en dernier, car ils savent que leur tour ne viendra que lorsque l'un des joueurs précédents aura perdu lors du lancer initial.

Comme mentionné précédemment, le lancer des cannes en l'air est utilisé pour déterminer l'ordre de jeu. Parfois, on utilise également la méthode de "tabecart" (voir § 23 "Tirage au sort") pour décider qui jouera en premier, en formant des paires de joueurs. On peut aussi ne pas utiliser ces méthodes de tirage au sort. Les enfants tracent une marque au sol

à cinq ou six pas du but, qui servira de repère, et lancent leurs cannes du but vers cette marque. Celui qui place sa canne le plus près de la marque joue en premier.

Pour jouer, l'enfant pose son pied gauche sur le but, tend l'autre pied devant lui, prend la tayulalt et la pose devant lui. Il la lance ensuite avec l'extrémité de sa canne. Ensuite, il préfère librement le joueur qui joue après lui. Le joueur suivant poursuit le jeu en posant son pied sur le but, visant la tayulalt et la frappant pas trop violemment, en la poussant, comme l'a fait le premier joueur. S'il touche la tayulalt, il désigne le joueur suivant. Sinon, il saisit sa canne et fait avancer la tayulalt vers le trou pour la faire "boire". C'est à ce moment-là que le jeu de tayulalt commence réellement. Lorsqu'un enfant commence à arriver la tayulalt vers le but pour la faire "boire",

Celui qui pousse la tayulalt doit se protéger avec sa canne et "marquer" ceux qui réussissent à toucher la tayulalt. Cela signifie qu'il doit toucher avec sa canne celui qui a réussi à toucher la tayulalt. S'il a été touché avec le pied, il doit le toucher avec le pied. Le marquage n'est valide qu'il parvienne à toucher son adversaire avant que la tayulalt ne s'arrête, à condition qu'aucun autre joueur n'ait pu la toucher entre-temps.

Celui qui a été "marqué" prend la place du joueur précédent et pousse à son tour la tayulalt. Le jeu continue ainsi, avec un joueur poussant la tayulalt et les autres tentés de la lui enlever, jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à la faire "boire". Ensuite, le jeu recommence depuis le début.

Celui qui a réussi à faire "boire" la tayulalt la relance en premier, suivi par le joueur qu'il désigne. Si lors d'une relance, tous les joueurs réussissent à toucher la tayulalt, le dernier joueur la remet au but et recommence la relance. Chacun joue à son tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue à toucher la tayulalt.

1.13 Jeu de ballon :

Le jeu de ballon appelé ddabex est similaire au jeu de tayulalt, mais il est réservé aux enfants plus âgés. La ddabex est une balle fabriquée en cuir, qui est aussi dure qu'une pierre. Les cannes utilisées dans ce jeu sont plus grandes et permettent une excroissance du côté utilisée pour frapper la balle.

Lorsque les enfants jouent à ddabex, ils se divisent en deux équipes et se produisent sur le terrain de jeu où ils établissent les limites à respecter. Au début du jeu, chaque joueur se

positionne dans son camp pour arrêter la balle renvoyée par les adversaires et l'empêcher de franchir la ligne de repère. Deux joueurs, un de chaque équipe, se placent au milieu du terrain, pèsent la balle au sol et se disputent pour tenter de la prendre à l'autre. Lorsqu'un des joueurs réussit à s'éloigner un peu avec la balle, les autres joueurs se précipitent. Ceux du côté gauche du terrain frappent la balle vers la droite, tandis que les autres la frappent vers la gauche. Ainsi, la balle est poussée d'avant en arrière jusqu'à ce qu'elle dépasse la limite. Ceux qui font franchir la limite de l'équipe adverse remportent la partie.

Étant donné que ddabex est joué par des enfants plus âgés, il y a souvent de l'animosité entre les équipes, en particulier de la part de celle qui a perdu. Les parties de ddabex se terminent rarement bien et des bagarres éclatent souvent entre les deux équipes. De plus, même en l'absence de disputes graves, il y a fréquemment des blessés parmi les joueurs. Certains peuvent être touchés par les cannes, tandis que d'autres peuvent être blessés par la balle elle-même, qui est aussi dure qu'une pierre, comme mentionné précédemment.

1.14 Čem :

Le jeu de čem est également joué avec des cannes, c'est pourquoi on l'appelle parfois le jeu de cannes. Les joueurs se rassemblent, chacun avec sa canne. L'un d'entre eux rassemble toutes les cannes dans une main et les lance en l'air. Lorsqu'elles retombent au sol, on observe comment elles se sont posées et chacune récupère sa canne dans l'ordre où elles étaient entassées, jusqu'à la dernière.

Celui qui a récupéré sa canne en première la pose sur le sol, puis il ajoute à côté celle du deuxième joueur, puis du troisième, et ainsi de suite, dans l'ordre de leur récupération. Les cannes sont disposées côte à côte, en laissant un espace suffisant entre chacune permettant à quelqu'un de passer facilement et de pouvoir sauter par-dessus toutes les cannes en un seul lien. Une fois que toutes les cannes sont sur le sol et correctement disposées, le premier joueur ouvre le jeu.

En se tenant debout sur un seul pied, il saute par-dessus les cannes, d'un bout à l'autre de la série. Chaque fois qu'il saute au-dessus d'une canne, il doit faire un lien en arrière sans poser le second pied entre les cannes. Après avoir sauté dans une direction puis dans l'autre par-dessus une canne, il continue la série jusqu'à ce qu'il ait sauté par-dessus toutes les cannes, puis il retourne à son point de départ pour se reposer en posant le pied au sol.

Le parcours peut être effectué avec des sauts rapides ou lents ; celui qui touche une canne a perdu. La canne du perdant est placée en dernière position. Une fois que le joueur qui a sauté s'est reposé, il revient au jeu en se tenant à nouveau sur un seul pied et recommence à sauter de canne en canne. S'il marche sur une canne, il dit : "Čem, elle est cassée, čem, elle est cassée !" et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il atteigne sa canne. Là, il saute dessus à pieds joints et dit : "Čem, elle est sauve !" Ensuite, il prend sa canne, s'assoit et laisse les autres continuer le jeu. Lorsque tous les joueurs ont repris leur canne, celui qui reste le dernier a perdu.

Le joueur qui a perdu plante sa canne debout et les autres joueurs la frappent avec leurs cannes, comme dans le jeu de ħidduc (cf. supra). Celui qui manque la canne-cible est éliminé. Les joueurs visent la canne-cible et recommencent tant que le perdant doit redresser sa canne à chaque fois. Lorsqu'ils sont fatigués ou qu'ils pardonnent au perdant, le jeu recommence depuis le début.

1.15 Ĥeblak :

Le jeu appelé "Ĥeblak ou nanna-s" (la grande sœur) chez les Aït-Yanni est un jeu de commerce d'oignons, similaire à l'histoire du chacal et du hérisson, où l'on perd sans en tirer de leçons.

L'histoire raconte qu'autrefois, un homme des Aït-Aïssi était commerçant d'oignons. Il avait l'habitude de se rendre au marché du dimanche d'Adeni chez les Aït-Iraten, été comme hiver. Un jour, un conflit éclata entre les Aït-Aïssi et les Aït-Iraten, et plus personne n'osait se rendre dans l'autre tribu. Cependant, l'homme des Aït-Aïssi a décidé de se rendre au marché d'Adeni un dimanche. On lui permit de déposer ses paniers, et quelques jeunes d'Adeni commencèrent à lui demander le prix de ses oignons. Le pauvre homme les crut sincèrement et pensa qu'ils pensaient réellement acheter sa marchandise. Mais une fois qu'ils l'entourèrent complètement, ils commencèrent à le frapper avec ses propres oignons en criant : "Malheur à celui qui ne l'aura pas frappé !" Chaque personne qui a répandu un oignon le lui lançait sur la tête. Après l'avoir battu, ils le laissèrent repartir dans son pays. Lorsque la nouvelle se répandit et que sa tribu apprit son malheur, ils lui reprochèrent d'être allé dans un marché des Aït-Iraten. Lorsqu'on lui demandait pourquoi il avait fait cela, il répondait : "Ô, mes amis, tant de douleur, quelle douleur ! Mais je savais bien que ce n'était pas vous, bande de misérables, qui alliez acheter mes oignons !" quelle douleur ! Mais je savais bien que ce n'était pas vous, bande de misérables, qui alliez acheter mes oignons !" quelle douleur ! Mais je savais bien que ce n'était pas vous, bande de misérables, qui alliez acheter mes oignons !"

Depuis cet incident, cette phrase est devenue un proverbe qui signifie que l'espoir de profit peut conduire à prendre des risques inconsidérés pour ses biens ou sa santé physique. On dit alors : "Il lui est arrivé ce qui est arrivé au marchand d'oignons."

Les enfants ont créé un jeu basé sur cette histoire, où ils jouent le rôle du marchand d'oignons. Dans ce jeu, chaque enfant enlève son petit manteau et le noue en une grosse boule à partir de la capuche. Ensuite, ils se rassemblent au même endroit. Ils prennent une ceinture ou un turban qu'ils attachent au mur d'une cabane, ou si cela n'est pas possible, l'un d'entre eux, assez fort, tient le turban par une extrémité. Le joueur qui incarne le marchand d'oignons tient l'autre extrémité du turban tout en surveillant ses oignons. Il rassemble les manteaux noués en tas devant lui, entre ses jambes, et se tient solidement campé ainsi, criant : "Venez, venez, qui veut acheter mes oignons ?" Les autres enfants tournent autour de lui, et chacun d'eux entre, de tous les côtés, lui demande le prix des oignons : "Combien pour les oignons ?" Lorsqu'un enfant crie : "Elle est mûre !", tous essaient de saisir les manteaux et de s'enfuir en courant. Celui qui a réussi à attraper un manteau le lui lance sur la tête, tandis qu'il rassemble les autres manteaux devant lui pour les protéger. Si un joueur est attrapé, il prend la place du marchand d'oignons. Mais le marchand ne doit jamais lâcher le turban, sinon cela ne compte pas.

1.16 Tiqqar – Jeux de jambes :

Le jeu de jambes est un jeu auquel les enfants jouent avec les pieds, au printemps et en été. Ce jeu se joue à deux ou à plusieurs. Quand les enfants sont nombreux, ils se répartissent en équipes. Ils prennent position chacun d'un côté et se mettent à se frapper avec les pieds, soit avec des coups de pied directs, soit par croche-pied ; et on y va allègrement ! Chacun défend ses coéquipiers. Ils jouent jusqu'à ce qu'ils soient fatigués ; ceux qui ont été battus disent : « Cela suffit ! » et ils s'assoient alors pour se reposer.

1.17 Baceltek :

Le jeu appelé "bacheltek" se pratique lorsque les fèves sont mûres et qu'elles peuvent être écosées. Pour y jouer, les enfants qui ont des fèves mûres se rassemblent, et celui qui en possède les écosse dans son tablier. Ensuite, les enfants s'assoient et commencent à jouer.

L'un d'entre eux prend quelques fèves dans le creux de sa main et s'adresse à l'un de ses camarades en lui demandant : "Combien dans ma main ?". Un autre enfant frappe sur sa main et dit : "Impair (ou pair) !". Celui qui a initié le jeu ouvre alors sa paume de main et on compte le nombre de fèves qu'il tient. Si le nombre est impair et que le joueur ayant deviné en

disant "impair" a raison, il récupère toutes les fèves. Sinon, si le nombre est pair, le joueur doit donner à son adversaire le même nombre de fèves qu'il contient dans sa main.

1.18 Tabufferret (Aile-volante) :

À la fin de l'été, on joue avec les figues à un jeu appelé « tabufferret », ce qui signifie "aile-volante". Pour jouer à ce jeu, les enfants qui ont des figues s'assoient en cercle et utilisent des feuilles de figuier pour tapisser une zone du sol. L'un d'entre eux se charge de trouver un petit morceau de bois fin, de la taille d'une main. Ce morceau de bois est ensuite planté au centre des feuilles de figuier. Chaque enfant place alors les figures qu'il a diminuées. On sélectionne la plus belle des figues et on la pique entièrement sur le petit morceau de bois planté, au centre des feuilles de figuier. Cette figue piquée au milieu sur la tige est appelée "le roi". Le roi n'est mangé qu'après que toutes les autres figures que les enfants ont perdues ont été mangées. Une fois que le roi est en place,

Ensuite, une feuille de figuier bien large est sélectionnée, les côtés sont découpés pour lui donner une forme ronde, semblable à une galette. Un trou rond est fait au milieu de cette feuille, qui est appelé tabufferret. Quand la feuille de figuier est prête, l'un des enfants la prend et commence le jeu. Il retourne sa main droite et pose la feuille dessus, puis la lance en direction de la tige placée au centre. Chaque fois qu'un joueur parvient à faire entrer la feuille sur la tige, il prend la moitié d'une figue et la mange. S'il rate la tige, il doit donner le tabufferret à un autre joueur qui la lancera à son tour. Le jeu se poursuit ainsi, en mangeant les moitiés de figues. Lorsque toutes les figures ont été mangées, à l'exception du roi, les enfants se disputent pour savoir qui aura le privilège de le manger.

Dans ce jeu, le vainqueur est celui qui a réussi à prendre et à manger le roi. C'est pourquoi les enfants se battent à la fin du jeu pour déterminer qui aura cette distinction.

1.19 Tirage au sort :

Le *lquræa*, également appelé tirage au sort, n'est pas vraiment un jeu. Il est utilisé lorsque l'on doit procéder à un partage ou effectuer un travail, afin de décider qui le fera en premier. Le tirage au sort peut se faire avec les doigts, un petit caillou, la tabeccart ou des brindilles. Les enfants utilisent généralement les doigts, un petit caillou ou le tabeccart, tandis que les jeunes et les adultes se servent des brindilles.

Lorsque les enfants souhaitent effectuer un tirage au sort avec les doigts, ils se rassemblent et serrent leurs poings en montrant ensemble leur main droite, les doigts repliés, en disant : "Elle est chez toi ! Ô mon Dieu, qu'il la ramène de chez toi !" À la troisième fois, ils relâchent tous leurs doigts en même temps, chacun en dépliant le nombre de doigts qu'il souhaite. On compte alors les doigts déployés et on fait leur somme. Ensuite, en partant de la gauche vers la droite, à partir de celui qui a été désigné au départ, sur compte jusqu'au nombre de doigts dépliés obtenus. La personne sur laquelle s'arrête le compte est choisie par le sort pour commencer ou effectuer l'action en jeu.

Pour le tirage au sort avec un petit caillou, celui qui tire s'éloigne légèrement de ses camarades, se baisse pour ramasser un petit caillou, ouvre la main gauche et y place le petit caillou dans l'articulation d'un doigt. Ensuite, il se réfère à tous les doigts en les égalisant pour éviter qu'un dépassement des autres. Il tend ensuite la main à ses camarades, et chacun choisit le doigt qu'il préfère. Une fois que tous ont choisi un doigt, celui qui effectue le tirage au sort ouvre les doigts. On examine alors la main, et celui qui a tiré le doigt sous lequel se révèle le petit caillou est désigné par le sort. Le tirage au sort avec un petit caillou ne peut se faire qu'entre deux, trois ou quatre enfants au maximum, car on ne joue pas avec le pouce. Lorsque l'on effectue un tirage au sort avec un petit caillou pour quatre enfants, celui qui tire doit veiller à ce que personne ne puisse voir sous quel doigt se trouve le petit caillou. Pour cela, il dissimule avec ses deux pouces l'index et l'auriculaire de la main repliée. Les enfants effectuent ce tirage au sort pour décider de l'ordre des jeux ou, s'ils sont de jeunes bergers, pour décider qui ramènera les animaux à la maison.

Le tirage au sort avec le tabecart est également pratiqué. Il ne peut se faire qu'entre deux personnes. Ceux qui souhaitent effectuer ce tirage au sort choisissent un éclat de caillou plat et large, qu'ils humidifient d'un côté avec de la salive. Celui qui lancera le caillou en l'air le prendra et demandera à son camarade de choisir le côté humide ou le côté sec. Une fois que le choix est fait, le lanceur jette le caillou en l'air. Lorsqu'il retombe au sol, on examine quelle face est tournée vers le haut. C'est celle-ci qui est considérée comme gagnante.

Enfin, il y a le tirage au sort avec des brindilles, également appelé "courte-paille". Il existe deux manières de l'effectuer. La première consiste à tirer une brindille par son extrémité, que quelqu'un tient et cache dans sa main. Dans cette méthode, l'un des enfants prend autant de brindilles qu'il y a de joueurs. Il les égalise en longueur, puis en choisit une discrètement, la raccourcit et la mélange avec les autres. Il aligne les brindilles du même côté,

puis cache le côté plus court dans sa main, en utilisant ses doigts. Il tend ensuite à ses camarades l'extrémité par laquelle toutes les brindilles semblent identiques. Chacun des enfants tire une brindille, et celui qui tire la plus courte est désigné par le sort pour effectuer ce qui avait été convenu.

La seconde méthode est utilisée lorsque le tirage au sort concerne le partage d'un bien, que ce soit des terres ou de la viande lors d'un sacrifice collectif. Le tirage au sort consiste à distribuer les brindilles en fonction du partage, une fois que les pièces ont été déterminées. Chaque participant au partage donne une brindille, de la taille qu'il souhaite, longue ou courte, verte ou sèche. Ensuite, l'un d'entre eux rassemble toutes les brindilles, en demandant à chacun de se souvenir de la sienne.

2. Conclusion partielle :

L'exploration des jeux berbères à travers l'ouvrage de Boulifa nous offre un voyage fascinant à travers le temps et la culture de la Grande Kabylie. En décrivant en détail les jeux pratiqués par les enfants de cette région au début du XXe siècle, Boulifa nous transporte dans un univers riche en diversité et profondément enraciné dans le tissu social et culturel de l'époque.

Un aspect tout aussi captivant de cette recherche est la façon dont elle lie les jeux au contexte socioculturel. Les références constantes aux coutumes, aux croyances et aux pratiques de la société kabyle soulignent que les jeux ne sont pas de simples divertissements, mais qu'ils sont profondément ancrés dans l'identité et la vie quotidienne de la communauté.

Cependant, il est essentiel de reconnaître que cette description repose sur des observations datant d'il y a un siècle. Les pratiques ludiques des enfants kabyles ont évolué avec le temps, notamment sous l'influence des jeux urbains, des apports de la culture française et occidentale, et des changements socioculturels plus larges. De nombreux jeux traditionnels ont laissé place à de nouvelles formes de divertissement.

En somme, l'ouvrage de Boulifa nous offre un aperçu précieux et détaillé des jeux dans le monde berbère. Il met en lumière leur importance, leur connexion au contexte socioculturel, et leur évolution au fil du temps. Cette plongée dans l'histoire et la culture de la Grande Kabylie nous aide à mieux comprendre la place essentielle des jeux dans la vie des enfants et dans la transmission des traditions.

Chapitre 2 : Le jeu de société comme outils éducatif

Dans un monde en constante évolution, l'éducation occupe une place primordiale pour assurer le développement et l'épanouissement des enfants. Les enseignants et les parents sont conscients de l'importance de fournir aux jeunes apprenants des méthodes d'apprentissage innovantes et engageantes. C'est dans ce contexte qu'émerge la nécessité d'une nouvelle stratégie d'apprentissage, notamment à travers des outils ludiques et éducatifs tels que les jeux de société. « *La pédagogie par le jeu ou l'apprentissage par le jeu offre aux enfants la possibilité de s'engager activement et avec imagination avec les personnes, les objets et l'environnement. La représentation symbolique est un aspect critique. En jouant, les enfants peuvent organiser, construire, manipuler, faire semblant, explorer, enquêter, créer, interagir, imaginer, négocier et donner un sens à leur monde. Il favorise le développement holistique (physique, social, émotionnel, cognitif et créatif) d'un enfant et, selon la façon dont il est utilisé, peut également soutenir un large éventail de compétences en littérature et en calcul. Dans le jeu d'échafaudage, le rôle de l'enseignant est essentiel* »⁷.

Les enseignants et les parents recherchent activement des solutions qui favorisent l'engagement des enfants dans leur apprentissage tout en renforçant leurs connaissances et compétences. Ils comprennent que les méthodes traditionnelles d'enseignement peuvent parfois être limitées dans leur capacité à susciter l'intérêt et à maintenir la motivation des élèves. C'est pourquoi l'intégration de jeux de société à visée éducative, notamment dans certaines variantes telles que le kabyle, présente une opportunité stimulante.

La création d'un jeu de société en kabyle à visée éducative répond à ce besoin croissant d'une approche pédagogique innovatrice et adaptée à la culture et à la langue des apprenants. Ce projet offre une occasion unique d'allier l'apprentissage à la fois ludique et culturel, en intégrant des connaissances spécifiques à travers des activités interactives et attrayantes.

En développant cette nouvelle stratégie d'apprentissage, les enseignants pourront bénéficier d'un outil complémentaire pour leurs pratiques pédagogiques, permettant d'enrichir les leçons de manière interactive et de favoriser la participation active des élèves. Les parents, quant à eux, seront ravis de disposer d'un moyen ludique d'accompagner l'éducation de leurs enfants à la maison, en renforçant leur attachement à la langue et à la culture kabyles.

⁷De BienEnseigner, É. (2022). Pédagogie par le jeu : pourquoi et comment enseigner par le jeu ? Bien Enseigner . <https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/>

Dans cette perspective, la création d'un jeu de société en kabyle à visée éducative répond non seulement à la demande croissante de nouvelles stratégies d'apprentissage, mais également à l'importance de préserver et promouvoir notre langue. Ce projet vise à offrir aux enseignants, aux parents et aux enfants une expérience d'apprentissage enrichissante et ludique, renforçant ainsi l'engagement et la valorisation de la langue kabyle dans un contexte éducatif.

1. Arguments qui justifient l'intérêt de la conception de ce type de jeu :

1.1 Favoriser l'apprentissage de la langue kabyle :

Les jeux de société peuvent être utilisés comme un outil d'apprentissage efficace pour enseigner la langue kabyle aux enfants et aux adultes. En utilisant des jeux, les apprenants peuvent apprendre en s'amusant, ce qui peut augmenter leur motivation et leur intérêt pour l'apprentissage de la langue. Les jeux de société peuvent également aider les apprenants à développer leurs compétences en lecture, en écriture, en écoute et en expression orale en langue kabyle.

1.2 Stimuler la créativité et la collaboration :

Les jeux de société peuvent stimuler la créativité des joueurs en leur permettant de créer et d'imaginer des scénarios de jeu. Les jeux de société à visée didactique en kabyle peuvent également encourager la collaboration et le travail d'équipe, ce qui peut aider les apprenants à développer leurs compétences sociales et leur capacité à travailler en groupe.

1.3 Offrir une expérience ludique et attrayante :

Les jeux de société offrent une expérience de jeu ludique et attrayante pour les joueurs, ce qui peut aider à maintenir leur intérêt et leur motivation pour l'apprentissage de la langue kabyle. Les jeux de société à visée didactique en kabyle peuvent également offrir des thèmes et des histoires intéressantes qui reflètent la culture et les traditions de la communauté kabyle.

1.4 Créer un environnement d'apprentissage positif :

Les jeux de société à visée didactique en kabyle peuvent créer un environnement d'apprentissage positif en permettant aux apprenants de s'engager dans un processus d'apprentissage interactif et amusant. Les jeux de société peuvent également encourager l'apprentissage autonome et la résolution de problèmes, ce qui peut aider les apprenants à développer leur confiance en eux et leur estime de soi.

En somme, la conception de jeu de société à visée didactique en kabyle présente un intérêt pédagogique important en offrant une expérience ludique et attrayante pour les apprenants tout en favorisant leur apprentissage de la langue kabyle. Ce type de jeu peut également stimuler la créativité, encourager la collaboration et créer un environnement d'apprentissage positif pour les apprenants.

La transmission du savoir est un processus clé dans le développement et la préservation d'une langue et d'une culture. Elle permet de partager les connaissances, les traditions et les valeurs d'une génération à une autre. Dans le contexte de la langue kabyle, une approche efficace de transmission du savoir est nécessaire pour assurer sa continuité et son épanouissement. Cela implique d'identifier les méthodes qui empêchent l'apprentissage actif, l'engagement et la rétention des connaissances.

Lorsqu'il s'agit de transmettre des connaissances et de favoriser l'apprentissage, il est essentiel d'adopter des méthodes et des modèles efficaces. Dans le contexte de la langue kabyle et de sa culture, il est encore plus important de mettre en place des approches éducatives adaptées qui valorisent cette richesse linguistique et culturelle. Dans cette introduction, nous examinons les différents aspects de la transmission du savoir et des modèles d'apprentissage, en mettant l'accent sur l'importance de créer un jeu de société en kabyle à visée éducative. Mais avant ça on ne peut présenter notre méthode d'apprentissage sans évoquer les modèles existant déjà.

2. Modèles d'apprentissage :

Les modèles d'apprentissage fournissent une structure et des stratégies pour faciliter l'acquisition de nouvelles compétences et connaissances. Dans le cadre de l'apprentissage de la langue kabyle. A travers les jeux de sociétés, il est important de prendre en compte ses modèles et de bien savoir la méthode adéquate pour notre démarche proposée.

2.1 Le modèle behavioriste :

Cette théorie, développée par des psychologues tels que B.F. Skinner et Ivan Pavlov, met l'accent sur l'apprentissage observable et mesurable. Selon cette approche, l'enseignant est considéré comme un modèle de comportement et utilise des renforcements positifs ou négatifs pour favoriser l'apprentissage des élèves.

« Le behaviorisme se concentre sur l'étude du comportement observable et mesurable, en mettant l'accent sur l'association entre les stimuli externes et les réponses comportementales. »⁸

Un exemple serait l'utilisation de récompenses et de punitions pour modeler le comportement des élèves. Une autre application courante est l'apprentissage par essais et erreurs, où les élèves reçoivent à travers des feedbacks immédiats

2.2 Le modèle cognitiviste :

Cette théorie, promue notamment par Jean Piaget et Lev Vygotsky, met l'accent sur les processus mentaux et la construction des connaissances par l'apprenant. Elle souligne l'importance de l'interaction sociale, des schémas mentaux et de la résolution de problème dans l'apprentissage.

« Le cognitivisme explore les processus mentaux internes, tels que la perception, l'attention, la mémoire et la résolution de problèmes, afin de comprendre comment les individus acquièrent, suscitent et organisent les informations. »⁹

Exemple : Un élève résout un problème mathématique en utilisant des stratégies de résolution de problèmes. Il analyse le problème, identifie les informations pertinentes, applique des règles mathématiques et parvient à une solution en utilisant sa mémoire de travail et sa capacité de raisonnement.

2.3 Le modèle humaniste :

Cette approche, représentée par des théoriciens tels que Carl Rogers et Abraham Maslow, met l'accent sur le développement personnel et l'épanouissement de l'individu. Elle met en avant l'importance de l'autonomie, de l'estime de soi et de l'engagement de l'apprenant dans le processus éducatif*« L'approche humaniste de l'apprentissage met l'accent sur le développement holistique de l'individu, en définit l'importance de l'autonomie, de l'estime de soi, de la motivation intrinsèque et de la réalisation du potentiel personnel. »¹⁰*

⁸ John B. Watson (1913), "La psychologie telle que la voit le comportementaliste", *Psychological Review*.

⁹ Ulric Neisser (1967), "Psychologie cognitive", Appleton-Century-Crofts.

¹⁰ Carl Rogers (1969), "Liberté d'apprendre : une vision de ce que l'éducation pourrait devenir", Charles E. Merrill Publishing Company.

Exemple : Un enseignant crée un environnement d'apprentissage encouragé, où les élèves sont encouragés à poursuivre leurs intérêts personnels et à s'exprimer librement. Les élèves sont autonomes dans leurs choix d'apprentissage, et l'enseignant agit comme un facilitateur, offrant un soutien et des ressources pour favoriser le développement global des élèves.

2.4 Le modèle constructiviste :

Cette théorie, développée par des chercheurs tels que Jean Piaget et Lev Vygotsky, met l'accent sur l'importance de la construction active des connaissances par l'apprenant. Elle souligne le rôle de l'interaction sociale, de la résolution de problèmes et de la réflexion critique dans l'apprentissage.

« Le constructivisme considère que les apprenants ont développé leur connaissance et leur compréhension en s'appuyant sur leurs expériences préalables et en construisant des significations nouvelles à partir de celles-ci. »¹¹

Exemple : Un étudiant utilise des ressources en ligne telles que des articles, des vidéos et des forums de discussion pour apprendre un nouveau sujet. Il interagit avec d'autres apprenants via des plateformes d'apprentissage en ligne, partage des idées, pose des questions et bénéficie de la diversité des connaissances et des perspectives présentes dans la communauté en ligne.

2.5 Le modèle socioconstructiviste :

Cette approche, inspirée des travaux de Lev Vygotsky, met l'accent sur le rôle des interactions sociales dans la construction des connaissances. Elle souligne l'importance de l'apprentissage collaboratif, du soutien social et de la zone proximale de développement, où l'apprenant est guidé par des pairs ou des enseignants plus compétents.

« Le socio-constructivisme s'est mis en avant le rôle essentiel des interactions sociales et de la collaboration entre les individus dans le processus d'apprentissage, où les connaissances sont construites collectivement à travers des échanges, des discussions et des négociations de sens. »¹²

¹¹ Jean Piaget (1977), "La Construction du Réel chez l'Enfant", Delachaux et Niestlé.

¹² Lev Vygotsky (1978), "L'esprit dans la société : le développement des processus psychologiques supérieurs", Harvard University Press.

Exemple : Des élèves travaillent en groupes pour réaliser un projet artistique. Ils partagent leurs idées, leurs compétences et leurs perspectives, s'entraident et s'influencent mutuellement pour créer une œuvre collaborative qui intègre différentes approches et styles artistiques.

3. La place qu'offre l'apprentissage à travers le jeu dans les modèles de transmission du savoir :

La méthode de l'apprentissage à travers le jeu trouve sa place dans plusieurs courants pédagogiques, notamment dans le courant constructiviste et socioconstructiviste.

Dans le constructivisme, l'apprentissage est considéré comme une construction active des connaissances par l'apprenant lui-même. « *Pour Piaget, nous sommes capables de modifier nos actions en les rendant plus performantes. Piaget pense que la capacité d'apprendre est liée au développement de l'enfant.* ».¹³ Le jeu est perçu comme une activité permettant à l'enfant de construire ses propres connaissances et de développer ses compétences en interagissant avec son environnement. Le jeu offre des opportunités d'exploration, d'expérimentation et de résolution de problèmes, ce qui correspond aux principes du constructivisme.

Dans le courant socioconstructiviste, l'accent est mis sur le rôle des interactions sociales dans l'apprentissage. Le jeu offre une plateforme sociale où les enfants peuvent interagir, coopérer, négocier et partager leurs connaissances avec leurs pairs. Il favorise également la zone proximale de développement, où les enfants peuvent bénéficier du soutien et de la guidance d'autres enfants ou d'adultes plus compétents. Selon Vygotski « *le seul apprentissage valable pendant l'enfance est celui qui anticipe sur le développement et le fait progresser* ».¹⁴

Le jeu offre de nombreux avantages pédagogiques, tels que l'engagement actif des apprenants, la motivation intrinsèque, le renforcement des compétences sociales et émotionnelles, et la consolidation des connaissances par la pratique. Il permet aux apprenants d'expérimenter, de faire des erreurs, d'apprendre de nouvelles compétences et de développer leur créativité.

¹³Coutou, É. (2015, 18 mai). *Le jeu et l'apprentissage*. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01387776> Consulté 2/07/2023

¹⁴Idem.

Ainsi, la méthode de l'apprentissage à travers le jeu s'aligne avec les principes du constructivisme et du socioconstructivisme en offrant un cadre d'apprentissage interactif, expérientiel et socialement stimulant. Elle met l'accent sur l'engagement actif des apprenants et favorise le développement de compétences cognitives, sociales et émotionnelles. Cette approche pédagogique est largement utilisée dans les contextes éducatifs pour promouvoir un apprentissage significatif et motivant.

4. Les fondements théoriques de la conception de jeu de société à visée didactique :

La conception de jeux de société à visée didactique repose sur plusieurs fondements théoriques issus de différentes disciplines. Voici quelques exemples :

4.1 La théorie de l'apprentissage :

Selon le ministère de l'éducation de l'Ontario : « *Le jeu constitue un vecteur d'apprentissage et est central à l'innovation et à la créativité.* »¹⁵ Les jeux de société à visée didactique sont conçus pour faciliter l'apprentissage en fournissant une expérience pratique et interactive aux joueurs. Cette théorie implique que les joueurs doivent être actifs dans leur propre apprentissage, plutôt que de simplement recevoir des informations passivement.

4.2 La théorie de la motivation :

Les jeux de société à visée didactique sont conçus pour motiver les joueurs à apprendre. Cette théorie implique que les joueurs doivent être intrinsèquement motivés, c'est-à-dire qu'ils doivent trouver le jeu intéressant et stimulant en soi.

4.3 La théorie de la conception de jeu :

Les jeux de société à visée didactique sont conçus en suivant des principes de conception de jeu. Ces principes incluent la clarté des règles, l'équilibre entre les joueurs, la variété des choix et la récompense pour l'effort.

4.4 La théorie de la cognition :

Les jeux de société à visée didactique peuvent être conçus pour stimuler différents types de cognition, tels que la mémoire, la résolution de problèmes et la prise de décisions. Cette théorie implique que les jeux doivent être adaptés aux capacités cognitives des joueurs pour maximiser l'efficacité de l'apprentissage.

4.5 La théorie de l'interaction sociale :

Pour Roger Caillois (1913-1978) écrivain et sociologue français, dans '**Les jeux et les hommes, le masque et le vertige**' (1967), « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisations.* »¹⁶ Les jeux de société à visée didactique encouragent souvent l'interaction sociale entre les joueurs.

¹⁵ Apprendre par le jeu : 1^{er} qu'est-ce que le jeu ? 26 septembre 2017, OntarioScienceCentre <https://www.youtube.com/watch?v=UShq0qJAn-4>

¹⁶ Maryse METRA, Approche théorique du jeu.pdf 5 février 2006. IUFM Lyon, p.5

Cette théorie implique que l'apprentissage peut être renforcé par l'interaction sociale et que les joueurs peuvent apprendre les uns des autres.

En somme, la conception de jeux de société à visée didactique repose sur un ensemble de théories et de principes qui visent à créer des jeux éducatifs efficaces et attrayants pour les participants.

5. Les différentes formes de jeu éducatif :

Il existe de nombreuses formes de jeux éducatifs, et celles-ci peuvent varier en fonction du but éducatif spécifique du jeu, du public cible et de la manière dont le jeu est conçu. Voici quelques exemples de formes de jeux éducatifs :

5.1 Jeux de plateau :

Ce sont des jeux qui impliquent des pièces de jeu et un plateau de jeu, où les joueurs déplacent leurs pièces en fonction de règles spécifiques pour atteindre un objectif éducatif. *« Le jeu de société, comme son nom le mentionne, sont des jeux à pratiquer en groupe le but de ce type de jeu est d'aider l'enfant à s'intégrer à l'intérieur d'un groupe... »*.¹⁷

5.2 Jeux de rôle :

Ces jeux permettent aux joueurs d'assumer un rôle fictif et de résoudre des problèmes éducatifs en interagissant avec les autres joueurs. *« Le jeu de rôle est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité. »*¹⁸

5.3 Jeux vidéo éducatifs :

Les jeux vidéo éducatifs sont des jeux interactifs qui utilisent des graphismes, des sons et des animations pour enseigner des concepts éducatifs. *« Dorénavant, nous vivons dans un monde où la technologie est omniprésente. Donc, désormais, les jeux de sociétés évoluent également et emploient des écrans comme des supports de plusieurs jeux éducatifs. »*¹⁹

¹⁷ Les différents types de jeu éducatif - les ptits cracks. (2019, 9 mai). Les ptits Cracks. <https://www.lesptitscracks.fr/les-differents-types-de-jeu-educatif/> Consulté le : 15/07/2023.

¹⁸ Larousse, É. (s. d.-b). *Jeux de rôle* - LAROUSSE. https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861 Consulté le : 15/07/2023.

¹⁹ Op Cit.

5.4 Jeux de cartes :

Les jeux de cartes éducatifs sont similaires aux jeux de plateau, mais utilisent des cartes au lieu de pièces de jeu. « *En jouant aux cartes, votre enfant développe des habiletés sociales, comme attendre son tour et respecter les consignes. Les jeux de cartes peuvent aussi lui apprendre à accepter de perdre...* »²⁰

5.5 Jeux de simulation :

Les jeux de simulation sont conçus pour reproduire des situations réelles ou imaginaires et permettent aux joueurs de résoudre des problèmes éducatifs en interagissant avec l'environnement de simulation. « *La simulation n'existe que par analogie à la réalité. C'est pourquoi on la qualifie de reproduction ou modèle d'une réalité. Insistons sur le fait que, bien que simplifié, le modèle doit être juste puisque la fonction essentielle de la simulation est de permettre une meilleure compréhension de la réalité.* »²¹

5.6 Jeux de construction :

Les jeux de construction impliquent la construction de quelque chose, comme un modèle ou une structure, en suivant des instructions spécifiques qui enseignent des concepts éducatifs. « *Dès leurs plus jeunes âges, les enfants manipulent des cubes, des briques des buchettes et autres objets. Cela développe leurs motricité fine et leurs capacité sensorielles.* »²²

²⁰Les bienfaits des jeux de cartes. (s. d.). <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/apprentissage-jeux/fiche.aspx?doc=jouer-aux-cartes> Consulté le : 18/07/2023.

²¹*Jeu, simulation et jeu de rôle.* (1996, août 28). <https://www.puq.ca/catalogue/livres/jeu-simulation-jeu-role-539.html> P.73 Consulté le : 19/07/2023

²²Les différents types de jeux. (2019, 11 décembre). Je Joue et J'apprends. <https://jejoueetjapprends.wordpress.com/types-de-jeux/> Consulté le : 18/07/2023.

6. Les principes pédagogiques de la conception de jeu de société à visée didactique :

La conception de jeux de société à visée didactique repose sur des principes pédagogiques clés pour maximiser l'efficacité de l'apprentissage tout en offrant une expérience de jeu agréable et engageante pour les joueurs. Voici quelques exemples de principes pédagogiques :

6.1 La clarté des objectifs pédagogiques :

Les objectifs d'apprentissage doivent être clairement définis et communiqués aux joueurs. Les joueurs doivent savoir ce qu'ils doivent apprendre et comment le jeu les aidera à atteindre ces objectifs. « ...Par la pédagogie du jeu, la créativité et l'esprit critique de l'enfant sont stimulés. Le jeu permet d'instaurer un monde de possibles, que les enfants peuvent explorer de mille et une manières en endossant tour à tour des rôles différents. »²³

6.2 L'adaptabilité au niveau des compétence :

Les jeux de société à visée didactique doivent être adaptés au niveau de compétence des joueurs pour éviter que le jeu ne soit trop facile ou trop difficile. Un jeu qui est adapté au niveau de compétence des joueurs peut offrir une expérience de jeu stimulante et gratifiante. D'après Schneider, la compétence sociale peut être définie comme « l'aptitude à se comporter de manière socialement appropriée dans différents contextes. »²⁴

6.3 La variété des activités :

Les jeux de société à visée didactique doivent offrir une variété d'activités pour stimuler différentes compétences et aider les joueurs à apprendre de manière holistique. Par exemple, un jeu peut inclure des activités de lecture, d'écriture, de calcul et de raisonnement logique. « Les variations sonores, les mouvements de couleurs ou la diversité des textures leur permettent de mesurer leurs aptitudes physiques, d'éprouver leurs limites et de comprendre l'influence qu'ils peuvent avoir sur leur environnement. En se confrontant au réel, le jeune enfant ouvre la première porte vers son imaginaire. »²⁵

²³ Page, A. P. (2023b, juillet 26). *Qu'est-ce que la pédagogie par le jeu ? quels sont les avantages ?* Ecole Galilée. <https://www.ecolegalilee.fr/pedagogie-jeu#:~:text=Par%20la%20p%C3%A9dagogie%20du%20jeu,%C3%A0%20tour%20des%20r%C3%B4les%20diff%C3%A9rents>. Consulté le : 20/07/2023.

²⁴ Schneider B. H. (1993). *Children's social competence in context : The contributions of family, school and culture*. Oxford : Pergamon Press. Consulté le : 20/07/2023.

²⁵ Victoria. (2023, 19 juillet). Pourquoi le jeu est si important pour le développement des enfants ? | Action Education. *Action Education*. <https://action-education.org/importance-du-jeu-developpement-des-enfants/> Consulté le : 21/07/2023.

6.4 L'interactivité :

Les jeux de société à visée didactique doivent encourager l'interaction sociale et la collaboration entre les joueurs. Les joueurs peuvent apprendre les uns des autres et acquérir des compétences sociales en jouant ensemble. « *Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages. De plus, il est un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux.* »²⁶

6.5 La rétroaction constructive :

Les jeux de société à visée didactique doivent fournir une rétroaction constructive pour aider les joueurs à comprendre leurs erreurs et à améliorer leur performance. La rétroaction peut être donnée par le jeu lui-même ou par les autres joueurs. « *... le joueur/utilisateur a besoin d'un retour sur son expérience. Il souhaite connaître sa progression dans le jeu, savoir s'il joue bien ou mal, s'il gagne où s'il perd.* »²⁷

6.6 La progression :

Les jeux de société à visée didactique doivent offrir une progression logique pour aider les joueurs à construire des compétences et des connaissances de manière progressive. Les joueurs doivent avoir l'impression de progresser dans leur apprentissage à mesure qu'ils jouent.

Selon cette auteure : « *cette théorie peut amener l'enfant à prendre conscience de ses stratégies mentales, en l'occurrence cinq gestes mentaux : l'attention, la compréhension, la mémorisation, la réflexion et l'imagination. Ces cinq gestes sont mobilisés lors de tout apprentissage (scolaire ou non scolaire) tout au long de notre vie* »²⁸ la conception de jeux de société à visée didactique repose sur des principes pédagogiques qui visent à maximiser l'efficacité de l'apprentissage tout en offrant une expérience de jeu agréable et engageante pour les joueurs.

²⁶ Bour, C. (2012, 11 juin). *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?* <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00815424#:~:text=Le%20jeu%20est%20un%20outil,interactions%20des%20%C3%A9l%C3%A8ves%20entre%20eux.> Consulté le : 23/07/2023.

²⁷ Gamificator, E., & Gamificator, E. (2022, 13 décembre). *Les mécanismes de rétroaction | El gamificator.* el Gamificator | Stratégie et conseil en gamification. <https://www.elgamificator.com/mecanismes-de-retroaction> Consulté le : 23/07/2023.

²⁸ Marie Versele, L'apprentissage par le jeu <http://ligue-enseignement.de/lapprentissage-par-le-jeu/> mai 2016. Consulté le : 24/07/2023.

7. Les avantages de l'utilisation de jeux de société en tant qu'outils éducatifs :

L'utilisation de jeux de société en tant qu'outils éducatifs présente de nombreux avantages. Tout d'abord, ces jeux permettent une approche ludique de l'apprentissage, ce qui rend l'expérience plus engageante et motivante pour les apprenants. Ils permettent d'apprendre en jouant et en s'amusant, favorisant ainsi une meilleure rétention des connaissances. *« le jeu offre un environnement particulièrement propice à la stimulation, rendant les enfants plus motivés, donc plus concentrés et attentionnés, mais aussi plus responsables de leurs actes. »*²⁹

De plus, les jeux de société encouragent l'interaction sociale entre les joueurs, favorisant ainsi la communication, la collaboration, la négociation et le travail d'équipe. Cette interaction sociale développe les compétences sociales et émotionnelles des apprenants.

En outre, les jeux de société sollicitent différentes compétences cognitives telles que la résolution de problèmes, la prise de décision, la réflexion stratégique, la planification et la créativité. *« La forme du jeu, qui se veut moins formelle, amène les enfants à prendre confiance en eux. Ils ont moins peur de l'erreur et de l'échec et peuvent explorer et comprendre une situation, un problème, de manière ludique, sans réels risques. »*.³⁰ Ils stimulent également la mémoire, l'attention et la concentration. Les jeux de société peuvent être adaptés à différents niveaux de compétence et d'âge, permettant ainsi une différenciation selon les besoins des apprenants. Ils peuvent aborder une grande variété de sujets, des concepts académiques tels que les mathématiques, les sciences, les langues, à des sujets transversaux tels que la culture, l'environnement et l'éthique.

De plus, les jeux de société offrent aux apprenants l'occasion de prendre des décisions et de faire face aux conséquences de leurs choix, favorisant ainsi le développement de l'autonomie, de la pensée critique et de la résilience. Ils permettent également aux enseignants d'évaluer les compétences et les connaissances des apprenants grâce à des opportunités d'évaluation formative. *« En effet, adopter une pédagogie par le jeu, ce n'est pas donner des jeux aux enfants et les laisser s'amuser, sans intervention. Il faut considérer l'apprentissage ludique comme un moyen de transmettre des connaissances et non comme une possibilité de décharge. Bien au contraire. Le professeur doit donc, durant l'activité garder un rôle*

²⁹ Lsdm, E. (2022, 17 mai). *La pédagogie par le jeu : avantages et inconvénients - La salle des maitres*. La Salle des Maitres. <https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/> Consulté le : 26/07/2023.

³⁰ Idem.

actif. »³¹ Les jeux de société permettent une expérience pratique, permettant aux apprenants de mettre en pratique leurs connaissances et leurs compétences dans un contexte concret et significatif, favorisant ainsi la transférabilité des apprentissages vers des situations réelles.

En résumé, l'utilisation de jeux de société en tant qu'outils éducatifs favorise un apprentissage ludique, interactif, adaptatif et engageant. Ils renforcent les compétences cognitives, sociales et émotionnelles des apprenants tout en explorant différents sujets et en favorisant l'autonomie et la réflexion critique.

8. Conclusion partielle :

La pédagogie par le jeu offre aux enfants la possibilité de s'engager activement et avec imagination dans leur apprentissage. Elle favorise le développement holistique des enfants, couvrant les aspects physiques, sociaux, émotionnels, cognitifs et créatifs. Les jeux de société à visée éducative peuvent également soutenir un large éventail de compétences en littérature et en calcul. L'enseignant joue un rôle central dans ce processus d'apprentissage ludique, guidant et soutenant les élèves.

L'apprentissage par le jeu, en accord avec la théorie de l'apprentissage, offre aux joueurs une expérience active et interactive, les encourageant à participer activement à leur propre éducation. La motivation intrinsèque est au cœur de cette approche, car les joueurs sont incités à apprendre parce qu'ils trouvent le jeu intrinsèquement intéressant et stimulant.

En somme, ce chapitre a mis en lumière l'importance des fondements théoriques pour guider la conception de jeux de société éducatifs et a souligné les multiples avantages de l'utilisation de ces jeux en tant qu'outils pédagogiques. Ils offrent une opportunité précieuse d'engager les apprenants dans un apprentissage actif, interactif et significatif, tout en favorisant le développement de compétences essentielles pour leur réussite éducative et personnelle.

³¹Lsdm, E. (2022, 17 mai). *La pédagogie par le jeu : avantages et inconvénients - La salle des maitres*. La Salle des Maitres. <https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/> Consulté le : 12/08/2023.

Partie pratique.

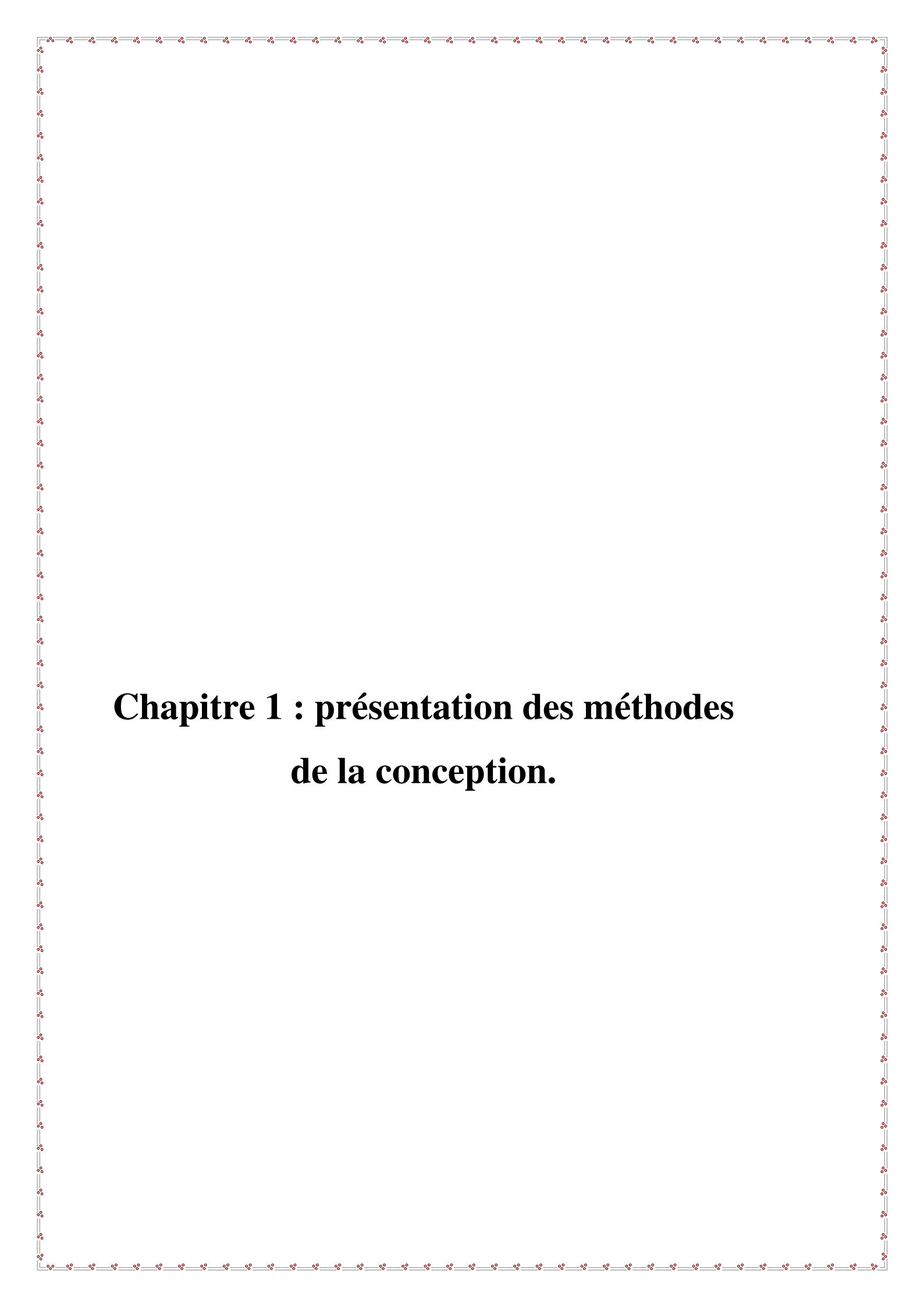
Dans cette deuxième partie de notre mémoire sur la conception et l'adaptation des jeux de société en tamazight à visée didactique, nous nous concentrerons sur les aspects pratiques de notre projet. Après avoir exploré les raisons et les bénéfices d'utiliser les jeux de société comme outils éducatifs dans notre première partie, nous allons maintenant passer à l'action.

Cette partie vise à fournir une présentation simple et claire des étapes clés impliquées dans la conception et l'adaptation des jeux de société en tamazight. Nous allons vous guider à travers le processus, en soulignant les considérations importantes liées à la langue, à la culture et à la pédagogie.

Tout d'abord, nous commencerons par la création des composants en tamazight. Nous présenterons des méthodes pratiques pour traduire et produire les éléments du jeu, tels que les règles, les cartes, les plateaux de jeu et les pièces. Nous mettrons l'accent sur l'importance de maintenir une cohérence linguistique et culturelle tout au long du processus, afin de garantir une expérience de jeu fluide et authentique.

Ensuite, nous aborderons la sélection d'un jeu de base approprié. Nous discuterons des critères à prendre en compte lors du choix du jeu, en mettant l'accent sur sa compatibilité avec nos objectifs didactiques et son potentiel d'adaptation en tamazight. Nous présenterons ensuite les différentes techniques de traduction et d'adaptation qui peuvent être utilisées pour rendre le jeu accessible aux joueurs Amazighophones

Enfin, à la fin de cette partie, nous aurons le plaisir de vous présenter notre propre conception et adaptation d'un jeu de société en tamazight à visée didactique. Nous vous décrirons en détail notre démarche, les choix que nous avons faits et les résultats obtenus. Cette présentation servira d'exemple concret pour illustrer les concepts et les techniques que nous avons abordés tout au long du chapitre.



Chapitre 1 : présentation des méthodes de la conception.

1. La conception d'un jeu de société en Tamazight :

La conception de jeux de société en tamazight à visée éducative est un projet d'une grande importance qui cherche à promouvoir et à préserver la langue et la culture . Face au constat de l'absence de ressources éducatives et ludiques en tamazight, notre équipe s'est engagée à créer des jeux innovants et attrayants permettant d'apprendre cette langue tout en explorant les richesses de la culture berbère. Nous avons entrepris ce projet dans le but de sensibiliser un large public à la richesse de la langue et à la diversité de la culture amazighe, en fournissant des outils pédagogiques engageants et accessibles.

Pour amorcer notre projet, nous avons commencé par une recherche approfondie sur les jeux de société existants en tamazight. Malheureusement, il est apparu évident qu'il y avait un manque significatif de ressources dans ce domaine. Cette carence a provoqué chez nous un sentiment d'urgence à combler ce vide en proposant des jeux conçus pour la langue et la culture. Cette recherche préliminaire nous a également permis de mieux comprendre les besoins et les préférences des joueurs potentiels, ce qui nous a guidés dans la création de notre projet.

2. Adaptation des jeux existants vers la langue Tamazight :

Afin d'offrir une variété de jeux en tamazight, nous avons entrepris d'adapter les jeux existants vers cette dernière. Cette tâche n'a pas été sans défis, car il a fallu accepter l'intégrité du gameplay et du contenu tout en assurant une parfaite adéquation avec la langue et la culture berbères. Toutefois, cette démarche nous a permis de proposer des jeux populaires et appréciés par les joueurs dans une version accessible aux locuteurs de Tamazight.

Lors de l'adaptation des jeux existants en tamazight, nous avons puisé dans notre riche patrimoine matériel et immatériel pour enrichir ces adaptations. En intégrant des éléments emblématiques de la culture berbère, tels que des motifs traditionnels, des symboles culturels, des coutumes et des personnages historiques, nous avons veillé à offrir une expérience de jeu authentique et immersive. En dépendant de ces éléments au gameplay, nous avons créé des jeux qui annoncent un début dans notre culture et transportent les joueurs dans un univers culturellement riche et diversifié.

3. Conclusion partielle :

La conception de jeux de société en tamazight à visée éducative est le fruit d'un travail passionné et engagé en faveur de la préservation et de la promotion de la langue et de la culture tamazight. Grâce à notre recherche, notre créativité et notre engagement envers la culture amazighe, nous avons réussi à créer une collection de jeux qui allient divertissement et apprentissage. Notre ambition est de permettre aux joueurs, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de notre communauté, de découvrir et de s'épanouir dans la langue et culture, tout en contribuant à la préservation de ce riche patrimoine pour les générations futures. En proposant des outils ludiques et éducatifs.

Chapitre 2 : présentation des jeux.

1. Conception du jeu de plateau « ISSIN » :

La conception de jeux de société en kabyle peut être une excellente méthode pour promouvoir l'apprentissage et le développement de compétences chez les enfants en milieu didactique. Les jeux de société peuvent être conçus pour aider les enfants à apprendre des concepts clés en kabyle, tels que les couleurs, les chiffres, les formes, les mots et les phrases.

La conception d'un jeu de société en kabyle nécessite une planification minutieuse et une réflexion sur les objectifs pédagogiques que l'on souhaite atteindre. Les jeux de société doivent être amusants et interactifs, tout en fournissant des informations utiles et en aidant à renforcer les compétences des joueurs.

Il est important de considérer l'âge des joueurs et leurs niveaux de maîtrise de la langue kabyle lors de la conception d'un jeu de société en kabyle. Les jeux pour les plus jeunes enfants peuvent être plus simples et se concentrer sur des concepts de base, tandis que les jeux pour les enfants plus âgés peuvent être plus complexes et inclure des questions de compréhension écrite et orale.

En outre, les jeux de société en kabyle peuvent être un excellent moyen pour stimuler la créativité et la collaboration chez les enfants en milieu didactique. Les enfants peuvent travailler en équipe pour concevoir, tester et améliorer leurs jeux de société en kabyle.

En somme, la conception de jeux de société en kabyle en milieu didactique peut être un moyen efficace et amusant d'encourager l'apprentissage de la langue kabyle et de développer des compétences chez les enfants.

1.1 Présentation du jeu :

Pour notre premier jeu, nous avons puisé dans notre patrimoine culturel pour trouver une source d'inspiration authentique. Le bijou berbère traditionnel « Afezim » s'est avéré être le symbole parfait pour notre jeu de plateau. « Afezim » est bien plus qu'un simple bijou, il représente un symbole fort de l'héritage berbère, transmettant des valeurs culturelles et des traditions millénaires. Ainsi, nous avons utilisé des logiciels informatiques tels qu'Adobe Illustrator et d'autres outils de conception de design pour donner vie à notre prototype de jeu de plateau. Le plateau de jeu, magnifiquement stylisé à travers Afezim, offre une immersion visuelle dès le début du jeu et éveille la curiosité des joueurs quant à la culture qu'il représente.

Au cœur de notre jeu de plateau, nous avons inclus un quizz de culture générale touchant notre culture amazighe et d'autres cultures du monde. Les questions soigneusement sélectionnées permettent aux joueurs de s'amuser tout en approfondissant leurs connaissances sur la culture berbère, sa géographie, ses coutumes et sa contribution au patrimoine mondial. En incorporant cette dimension éducative, nous aspirons à susciter l'intérêt pour la langue tamazight et à élargir les connaissances des joueurs sur la richesse culturelle de cette langue.

1.2 Composants du jeu :

- Un plateau sous forme de broche berbère, conçus d'un chemin à niveau à suivre.
- Un paquet de carte de 30 question à piocher + 10 cartes bonus et blocage afin de pimenter le jeu.
- Des pions de couleurs qui représentent les joueurs sur le plateau
- Une page de réponse sur toutes les questions qui sera tenue pour l'arbitre du jeu ou le correcteur du jeu, qui suivras

1.3 Déroulement du jeu :

L'ouverture du jeu se fera par l'emplacement de la table de jeu entre les joueurs et chaque joueur sera défini par un pion de couleur qui lui permettra d'avancer ou de reculer au cours de la partie, ensuite un paquet de carte sera mis à côté afin que les joueurs puissent piocher à tour de rôle, le jeu débutera par un joueur qui piochera une carte ou il aura une question sur quoi il doit répondre. Les questions peuvent être directes ou bien avec des propositions de réponses qu'il faut choisir, si la réponse est juste le joueur pourra avancer son pion selon les case défini dans chaque carte (1 ou 2 cases maximum), mais attention s'il tombe sur des cartes pièges qui vont le reculer soit de 1 ou 2 ou même à la première case du jeu. Quand le premier joueur termine son tour c'est au tour du second joueur de jouer sa carte et ainsi de suite.

1.4 Les composant du jeu :

- 30 Cartes en générale
 - 20 Cartes de questions (culture général : géographie- devinettes – invention - ...)
 - Des questions sur quoi il faudra répondre à tour de rôle, dans chaque carte on précise de combien de case peut-on avancer (1 case ou 2 case)
 - 10 cartes avantages et blocages :

1. 4 Cartes qui permettent de bloquer un adversaire au choix.
 2. 2 Cartes qui permettront de renverser le déroulement de la partie.
 3. 2 Carte poison, pour qui la piochera le remettra jusqu'au début du jeu.
 4. 2 Cartes qui permettent de prendre la place du meilleur joueur de ton choix.
- 04 pions de couleurs différentes pour identifier les joueurs dans le jeu.
 - Un tapi sur quoi jouer (Le plateau lui-même).

1.5 Composition des cartes de questions :

Les questions sont en effet des questions qui touchent à la culture berbère mais aussi à d'autres cultures du monde, composées de 30 cartes deviser en 06 rubriques, dans chaque rubrique on trouve des questions en relation avec la catégorie destinée.

1.5.1 Les rubriques :

- 1- Rubrique histoire
- 2- Rubrique géographie
- 3- Rubrique math
- 4- Rubrique art
- 5- Rubrique science
- 6- Rubrique linguistique

1.6 Le but du jeu :

Le premier qui arrivera à la dernière case sera le gagnant, mais le jeu continuera jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueur. La fin du jeu sera par un classement des joueurs du premier au derniers.

1.6.1 Les avantages de ce jeu :

- 1- D'enrichir la culture de l'enfants, sur sa langue natale.
- 2- Créer l'esprit de compétition s'il est joué à plusieurs.
- 3- Un stimulateur mental pour l'enfants, en éveillant son esprit créatif et imaginaire.
- 4- L'apprentissage de la langue d'une manière plus facile à l'enfants.

1.7 La fiche des questions et réponses pour les cartes de jeu de société en kabyle

De culture générale :

1. Acu n wallal agaman i ssexdamen Yimaziyen zik, akken ad hesben ussan ?
 - Tiririt : Ayyur
2. Isem-is ugellid n ugeffur i yellan d umyi yer Yimaziyen ?
 - Tiririt : Anzar
3. Anwa ay dayersi w ameqqran deg umaḍal ?
 - Tiririt : D tizmegt tamidadit
4. Amek i as-qqaren i ufrux ur nezmir ara ad yafeg xas yesea afriwen ?
 - Tiririt : Tayaziḍt
5. Dacu-t yisem niḍen n izem ?
 - Tiririt : D ayrad
6. Aḡinwiṛ (pingouin) yezmer ad yettwaḥseb d afrux ?
 - Tiririt : D tidet yezmer ad yettwaḥseb d afrux, ackuyezmer ad yafeg .
7. Anwa agman ay yesselḥuyen idammen deg tfekka ?
 - Tiririt : D ul
8. Aḥal n yiniten i tesseateslit n unzar ?
 - Tiririt : Tesea 07 n yiniten
9. Anta i d tamurt tameqqrant akk deg Tefriqt ?
 - Tiririt : D Lezzayer
10. Amek i as-enqqar i yidurar i d -yeyzin i tmurt n Leqbayel ?
 - Tiririt : Idurar n ḡerḡer

11. Anwa aseggas i deg tekcem Tmaziyt yer uyarbaz ?
 - Tiririt : Deg useggas 1996
12. Isem –is wasif ameqqran yellan akk deg umaḍal ?
 - Tiririt : D asif n Amazun
13. Isem –is i tnezruft i imeqqren ukk deg umaḍal ?
 - Tiririt : D tamezruft n ugediz n unzul (l'antarctique), d tin iyum ugris, tezga-d nnig n tmurt n Alaska
14. Anwa i d–isbedden tagelda n Numidia ?
 - Tiririt : D Agellid Masinnissa deg lqern wis kraḍ uqbel talalit n Eissa
15. Amek i as -enqqar i yimezday iqdimen n Tegzirin Tiqanariyin ?
 - Tiririt : Igwanciye (les Guanches)
16. Imaziye d ayref imezwura n Tefriqt n ugafa d tidet ney d lekdeb ?
 - Tiririt : D tidet
17. Acu i awen-d yesmektay usakut-a : 14 deg yunyu 2001
 - Tiririt : D Tikli taberkant tameqqrant n Yimaziye deg Lezzayer tamaneyt.
18. D acu i d uttun n usiwel n yiyallen n usellek deg ugezdu n Tizi Wezzu ?
 - Tiririt : 14
19. Deg liḥala n tmeryiwt s usewir 1 d 2, d acu i tayawsa tamenzut ilaqen ad txedmed ?
 - Tiririt : Ad terred aman isemmaḍen yef wadeg n tmeryiwt.
20. Anwa i d adrar elayen akk deg umaḍal?
 - Tiririt : D adrar n Ibrest
21. Anwa yuranungal n « Les misérables » ?
 - Tiririt : « VICTOR HUGO »
22. Anta tantaliyin niḍen i yellan yer tama n teqbaylit ?

- Tiririt : D tacawit , tamzabit ,tarifit
23. Deg unnuy yettembiwili n d-iæddan deg tilizri n Brbr tv isem –is i uqjun-nni n Nillu ?
- Tiririt : Patrac
24. Anta-tt terbaet n ddabex uḍar i yuwin taqbuct n ddunit deg 2014 ?
- Tiririt : D tarbeet talmanit .
25. Deg Umyi n Leqbayel, anwa i d awadem i tekreh Tteryel ?
- Tiririt : D Mqidec
26. Anta tizirt i yessean akk atas n yimazdey?
- Tiririt : D tizirt n Jaba(Java), i yellan deg Andunisiya
27. Anta tizirt meqqren deg Ugrakal ?
- Tiririt : D tizirt n Sissil
28. Deg usaru n Eli d Weeli, d acu yeqqel umyar nni yemmuten ?
- Tiririt : yeqqel d ayarda
29. Anwa i d adlis i yenzan ugar deg umaḍal ?
- Tiririt : D linjil (La bible)
30. Degunnuyyettembiwili n « Eicuca » mi tečča tgellidttahelwat i as-id - tefkayelli-s eicuca d acuteqqel ?
- Tiririt : Teqqel d Arsel (ours)
31. D anta i tamaneyt n tmurt n Sewisra ?
- Tiririt : D tameddint n Jenib « Genève »
32. Mi ara tilitmettut s tadist, syinyer-s ad tefsex, yef wacu n lḡiha i ilaq ad tezzel ?
- Tiririt : yef tama tazelmaḍt
33. Kemmel amseḍfer-agi akkeniwata : 1 ; 0 ; 2 ; 1 ; 3 ; 2 ; 4 ; ?

- Tiririt d 3
 - « Ad uyaley s 1, syin ad azeý s 2 :
 - $1 (-1) = 0 (+2) = 2 (-1) = 1 (+2) = 3 (-1) = 2 (+2) = 4 »$
34. Seiý yef useklu 10 n yefrax, yusa-d uşeyyad ,yewwet selbarud ylin-d 02 n yifrax, açał i d yeggran yef useklu ?
- Tiririt : ulac afrux d yeggran, acku rewlén akken ma slan i ssut n wæber
35. Deg umazrar d yellan yakkan deg TV4 s yisem n « Dda Mezyan », D acu –tt twuri n Țawes deg twacult n DdaMezian ?
- Tiririt : D tislit n DdaMezian
36. Deg usaru n « le monde de Narnia » i wumi xedmen tasuqqilt yer teqbaylit, s uzwel n « Tmacahut n Narnia », Amek i as-qqaren i yizem-nni yetteawanen arrac-nni akken ad selken tamurt akken tella ?
- Tiririt : isem-is Aşlan
37. Isem-is udrar elayen akk deg Tefriqt ?
- Tiririt : Adrar n kilimunğaru
38. Deg usaru yettwassnen deg umađal n Harry Potter, asmi i yekcem harry yer uyerbaz n budlar, amek qqaren i ugraw uyur itekka ?
- Tiririt : Grifundor
39. D tidet neý d lekdeb, Tagellidt Ilizabet tẓur-d tamurt n Lezzayer ?
- D tidet , tusa –d ass n 25 tuber 1980 .
40. Deg unnuy yettembiwilen yettwassnen deg umadal s "L'Âge de Glace" xedmen tasuqqilt s yisem n Pučči, açał n yimeddukkal i yekseb Pučči, d wamek i asen – qqaren ?
- Yesæa 2 n yimeddukkal, Zenýuf d Maskara
41. Anta –tt terbeet tayelnawt i d-yewwin atas n teqbuccin deg umađal ?
- Tiririt : D Brizil

42. Anta takebbanit i d tamenzut deg ufares n lbitrul deg umaḍal ?
- Tiririt : D takebbanit n Saudi Armacu
43. Aḥal n yigarawen (Océans) yellan deg umaḍal ?
- Tiririt : Llan 05 n yigarawen
44. bder-d 3 n yiselwayen n Lezzayer i yettḥfen aṭas deg leḥkem ?
- Tiririt :
 - Abdelaziz Bouteflika, s wugar n 20 n yiseggasen
 - Houari Boumédiène, s 13 n sna d 6 n wagguren d 8 n wussan.
 - Chadli Bendjedid, s 12 n yiseggasen d 11 n wayyuren d 2 n wussan
45. Anti takebbanit imeqqren akk deg tmurt n Lezzayer ?
- D takebbanit n Sunatrak
46. Isem-istmanayt n Ustrali ?
- Tiririt : kanberra
47. Anta i d tamurt i wessiēen akk deg umaḍal ?
- Tiririt : Tamurt n Rusya
48. Anwa aseggas ideg yudef uḥric n start-up yer Tmaziyt ?
- Tiririt : deguseggas n 2023.

2. Le jeu « Dobbel » Adapté vers « DdemZdem » :

Dobble, ou Spot it! dans sa version originale, est un jeu de cartes qui met au défi l'observation et la rapidité des joueurs. Il se compose d'un ensemble de cartes sur lesquelles sont imprimés différents symboles ou images. Chaque carte partage un symbole en commun avec chaque autre carte du jeu, mais il y a toujours un et un seul symbole qui est commun à deux cartes seulement.

L'objectif du jeu est de repérer rapidement le symbole commun entre deux cartes. Lorsqu'un joueur repère le symbole, il doit dire à voix haute le nom du symbole et prendre la carte correspondante. Une nouvelle carte est ensuite retournée et le processus se répète. À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de cartes remporte la partie.

Maintenant, parlons des changements que nous avons apportés pour créer notre adaptation en tamazight, qui se nomme maintenant, « DdemZdem » en utilisant la langue kabyle et en intégrant des éléments de notre culture locale. Tout d'abord, nous avons remplacé les mots présents sur les cartes par des mots en langue kabyle, ce qui ajoute une dimension culturelle et linguistique à notre version du jeu. Nous avons soigneusement choisi des mots qui représentent des aspects importants de notre culture kabyle, tels que des mots liés à notre environnement naturel, à notre cuisine traditionnelle, à nos festivités et à notre patrimoine artistique.

En plus des changements linguistiques, nous avons également modifié les images présentes sur les cartes pour refléter notre culture kabyle. Chaque illustration a été choisie avec attention pour représenter des éléments de notre vie quotidienne et de notre patrimoine culturel. Nous avons inclus des images de paysages emblématiques de notre région, des motifs traditionnels présents dans nos vêtements, des instruments de musique kabyles, des danses folkloriques et d'autres symboles culturels qui nous sont chers.

Ces changements dans les images ajoutent une dimension visuelle et esthétique à notre adaptation du jeu. Ils nous permettent de nous immerger davantage dans notre culture et de partager fièrement nos traditions avec les autres joueurs. Chaque carte devient une fenêtre ouverte sur notre patrimoine, une invitation à découvrir et à apprécier notre riche héritage culturel kabyle.

En résumé, en apportant ces changements linguistiques et visuels à notre adaptation en tamazight, nous créons une expérience de jeu qui est à la fois divertissante et éducative. En utilisant la langue kabyle et en intégrant des images qui représentent notre culture, nous préservons et valorisons notre identité kabyle. Ce jeu devient ainsi un moyen puissant de transmettre nos traditions, notre langue et notre héritage culturel aux générations futures, tout en partageant une expérience ludique et enrichissante avec les autres joueurs.

2.1 Analyse linguistique des mots utilisés dans le jeu DdemZdem :

Dans cette analyse, nous allons étudier les mots employés dans ce jeu sous plusieurs aspects linguistiques, dans un premier temps nous nous intéresserons à l'étymologie de chaque mot, ensuite nous évoquerons les modalités obligatoires qui les déterminent avec le changement qu'apporte chaque transformation.

Cette analyse explorera la signification et l'origine des mots clés, mettant en lumière leur importance dans la compréhension du contexte narratif et de l'univers du jeu. En comprenant les nuances linguistiques, nous espérons offrir aux joueurs et aux passionnés une appréciation plus profonde de la richesse culturelle inscrite dans chaque dialogue et élément interactif de "DdemZdem".

En somme, cette étude linguistique aspire à ouvrir une fenêtre sur la fascination que pourras exercer la langue Amazighe à travers les expressions utilisées dans le jeu, célébrant ainsi la diversité culturelle qui se manifeste de manière remarquable dans cette création ludique captivante.

❖ Azamul :

Nom, singulier, masculin, EL, d'après le site « Amawal.net », qui désigne un Symbol.Lexique du berbère moderne (Editions Imedyazen, Paris 1980). Pl, izumal. Ea, Uzamul.

Dans l'étude morphologique du terme suivant « Azamul ». Qui vient d'une invention néologique chez les kabyles,

Dans l'étymologie de la racine **ZML**, qui est tri-litière. Selon J.M.Cortade dans son dictionnaire du lexique français-touareg, le terme « Azamul » est aussi attestée chez les touareg sous la racine **HML** de « ihmàl », « Ahamoul » qui signifie « Indice ».

Donc on déduit que le mot « Azamul » a subi une dérivation nominale qui est dérivé du verbe « Zmel ».

Le schème : Azamul / AC₁AC₂uC₃.

Ex :Azamulayelnaw – symbole national.

Azamulaserdasi – symbole militaire.

❖ **Igider :**

Nom, masculin, singulier, EL,attribué à une espèce d'oiseaux qui est souvent nommé l'aigle.

- D'après le dictionnaire de J.M.Dallet kabyle-français, parler des Ait Mangellat. P. 251 :

Igider (i) : éhederigudar (i). Oiseau de proie difficile à identifier : vautour, épervier ou milan ?
Aigle ?

- D'après le dictionnaire Berbère de M.A. Haddadou le vocabulaire Amazighe commun :

Un mot est commun à quelques dialectes :

-eheder, ejadar « aigle » (To)

-igider « aigle, vautour » (MC)

-igider, ijider « aigle, vautour, milan, oiseau de proie » (K)

-gider, ijidar « vautour, aigle » (Cha)

Dans son aspect étymologique on retrouve la racinetri-litaire, **GDR**

Le schème du terme « Igider » : IC₁iC₂C₃.

❖ Tamussni :

Nom féminin, singulier, qui désigne la connaissance, le savoir. *tamusni*, pl. *timusniwin* « savoir, connaissance » *amusnaw*, pl. *imusnawen* « qui a de l'expérience, fém. *tamusnawt*, pl. *timusnawin* (K) *issin* « savoir, connaître » *tamusni*, pl. *timusniwin* « science, savoir, connaissance » (Cha) *essen* « savoir » *tamusni* « savoir, science, connaissance, instruction » (Zng). D'après le dictionnaire de M. A. Haddadou, Racine berbère commune.

D'après M.A.Haddadou la racine du terme *tamusni* est SN.

Dans son étymologie le terme « *Tamusni* » est dérivé de la racine trilitère WSN/ SNWL Le schème du terme « *Tamusni* » : $Tamuc_1C_2i$.

❖ Taqbaylit :

Nom féminin, Singulier, El, qui désigne la langue kabyle, d'après le dictionnaire de J. M. Dallet (Leqbayel) : Les kabyles. Nom collectif est d'origine arabe ; il a le sens premier de « tribus » donc on suppose l'origine mais aussi peut-être à une femme kabyle. EA. *Teqbaylit*. Mas. *Aqbayli*. PL. *Leqbayel*, *iqbayliyen*. Fém.PL. *tiqbayliyin*.

NB : Dans les modalités obligatoires qui concernent le nombre on remarque le changement vers un pluriel externe par l'ajout de (en) au Mas. et (in) au fém.

Dans son étymologie le terme « *Taqbaylit* » en kabyle la racine quadrilatère QBYL. Le « i » arabe « *Qabila* » devient une semi-voyelle « y ».

« QBYL ».

Dans l'aspect morphologique on retrouve le schème : $TaC_1C_2AC_3C_4it$.

Analyse sémantique :

Cette aspect désigne les signifiants qui ne renvoient pas aux mêmes signifiés d'un parler à un autre, et parfois dans le même parler on retrouve un seul terme qui renvoie à plusieurs sens. Le mot « *Taqbaylit* » désigne dans le premier sens (la tribu) d'après, J. M. Dallet. Ensuite on retrouve le deuxième sens qui désigne la langue kabyle. Md : *Taqbaylit* d *tutlayt-nneytayemmat*. On a aussi ce qui renvoie à un individu (homme kabyle / femme kabyle). MD : *wagi d zzin n teqbaylit / Aqbayli d bu lhiba d tissas*.

❖ **Yemma :**

ma, pl. matt, maw « mère, ma mère, p.ext. Ascendant féminin, sœur de la mère, épouse du père, épouse du père du frère etc. » (To) emmi « ma mère » (Nef) ma « mère » imma « ma mère, maman » yemma, ms (sur l'élément y-, voir racine Y) (Ghd) ima « ma mère » (Snd) mamma, pl. id mamma « maman, mère » mma, amma, ms. (Wrg, Mzb) imma, mma, ma, pl. id mma « mère, maman » yemma, ms. (MC) immi « ma mère » ummi, ummu « ma mère » yemmi, yemm « ma mère » (Chl) ima « mère, ma mère » (R) yemma, sgspl « ma mère, maman » tayemmaî, pl. tiyemmatin « mère » (K) imma, yemma « ma mère, maman » (Cha).

Dans la variante kabyle, en ce qui concerne la modalité du nombre dans la transformation du nom « Yemma » vers le pluriel, on constate un changement vers l'extérieure par l'ajout des affixes « T » dans la position initiale et « in » en position finale : (Tiyemmatin).

Dans l'étymologie du mot « yemma » On déduit qu'il est pan berbère car il est attesté dans plusieurs dialectes dont sa racine est mono-litére qui a une seule consonne « M ».

Le schéma : YeĈ1a

❖ **Uccen :**

D'après le dictionnaire Berbère de Haddadou sur le vocabulaire Berbère commun :

Le nom du chacal est commun à plusieurs dialectes, à l'exception du touareg. -weccin « chacal » (Ghd) -uccen « chacal » (Nef, snd) -uccen « chacal » fém. tuccent (Mzb) -uccen « chacal » tuccent « femelle du chacal, p. ext. effondrement du sol, fissure dans les parois » (Wrg) -uccen « chacal » fém. tuccent (MC, Chl, R, Cha) -uccen « chacal » tuccent « femelle du chacal, p. ext. fissure, lézarde dans les parois des murs » (K)

Dans son étymologie le terme Uccen est dérivé d'une racine bilitère composée de deux consonnes suivantes : **WCN**.

Partie start-up.

Première axe : Présentation du projet.

1. Le domaine d'activité :

Le projet se situe dans le domaine des services éducatifs et du divertissement, en proposant des jeux de société en tamazight à visée éducative. L'objectif est de promouvoir la langue et la culture Tamazight tout en offrant une expérience ludique et interactive aux joueurs.

1.1 Comment l'idée a-t-elle germé et comment s'est-elle développée ? :

L'idée a émergé en constatant le manque de ressources éducatives et ludiques en tamazight. L'équipe a été inspirée par la volonté de préserver et de transmettre cette langue ancestrale aux générations futures. Le projet s'est développé en réalisant une recherche approfondie sur les jeux de société existants en tamazight, ce qui a renforcé la conviction que la création de jeux éducatifs dans cette langue était nécessaire.

1.2 De quoi s'agit-il ? :

Le projet consiste à concevoir et développer une collection de jeux de société en tamazight à visée éducative. Ces jeux offriront une immersion dans la langue et la culture Tamazight tout en stimulant l'apprentissage de manière ludique. Le projet vise également à adapter des jeux existants vers la langue tamazight pour élargir la gamme de choix et toucher un public plus large.

1.3 Le déroulement :

La réalisation du projet se déroulera en plusieurs étapes. Tout d'abord, une recherche approfondie sera effectuée sur les jeux de société existants en tamazight pour évaluer les besoins et les lacunes. Ensuite, une équipe de concepteurs de jeux, de linguistes et de spécialistes en culture berbère (Nous) travaillera conjointement pour créer de nouveaux jeux éducatifs et adapter des jeux existants vers la langue tamazight.

1.4 L'équipe :

Le projet sera réalisé par une équipe intégrée et multidisciplinaire, composée de concepteurs de jeux (nous), de linguistes spécialisés en tamazight (nous) de graphistes, de spécialistes en production et de professionnels du marketing. Chaque membre apportera ses compétences spécifiques pour garantir la réussite du projet.

1.5 Où sera-t-il accompli ?

Après la naissance de l'idée du projet, le suivi de ces derniers a été pris en charge au niveau de l'incubateur de l'UMMTO par des formations qui ont aidé à l'amélioration de notre projet.

Dans la prochaine démarche le projet sera réalisé dans un studio de développement dédié, équipé des logiciels nécessaires à la conception des jeux. Le travail d'adaptation et de création se fera en étroite collaboration avec des experts en culture berbère pour s'assurer de l'exactitude et de la fidélité des éléments culturels intégrés. La production des jeux aura lieu en partenariat avec des fabricants de jeux compétents et se fera dans des lieux adaptés à la production de jeux de qualité. En attendant d'ouvrir notre propre entreprise de production

En résumé, le projet vise à concevoir des jeux de société en tamazight à vocation éducative pour promouvoir la langue et la culture berbère. Il sera réalisé par une équipe passionnée, avec une recherche approfondie et une collaboration étroite avec des experts en culture berbère. Le résultat sera une collection de jeux innovants, attrayants et éducatifs qui permettront aux joueurs de s'immerger dans la langue tamazight tout en découvrant la richesse de la culture amazighe.

2. Les valeurs proposées à ce projet :

Pour atteindre cet objectif, nous mettons l'accent sur les valeurs suivantes dans la conception et le développement de nos jeux :

- 2.1 Modernité :** Nous cherchons à offrir des jeux de société innovants et originaux, répondant à des besoins éducatifs et ludiques spécifiques qui n'ont pas été combinés jusqu'à présent en tamazight.
- 2.2 Performance :** Nous nous engageons à fournir des jeux de haute qualité, dont les mécanismes et les contenus éducatifs sont à la hauteur, voire susceptibles, des attentes des joueurs.
- 2.3 Flexibilité :** Nous concevrons nos jeux de manière à pouvoir les adapter pour différents niveaux d'apprentissage et d'âges, afin de répondre aux besoins spécifiques de notre public varié.
- 2.4 Accomplissement de tâches :** Nous voulons aider les joueurs à acquérir des compétences linguistiques en tamazight tout en leur offrant des expériences ludiques et

gratifiantes. Ainsi qu'à la promotion de notre culture à travers le territoire national et l'international.

2.5 Conception culturelle : nous nous efforçons de créer des jeux qui reflètent fidèlement la culture et les traditions tamazight, en intégrant des éléments culturels pertinents. À travers notre riche patrimoine matériel et immatériel seront illustrer et présenter dans nos divers jeux proposés.

2.6 Réduction des coûts : Nous cherchons des moyens de rendre le prix de nos jeux abordables, contribuant ainsi à rendre l'apprentissage de la langue tamazight plus accessible à un large public.

2.7 Réduction des risques : Notre approche de conception sera optimisée sur la sécurité et la fiabilité des jeux, offrant aux joueurs une expérience éducative en éloignant l'enfants des outils technologiques nocifs à sa santé physique et mentale.

2.8 Accessibilité : Nous nous engageons à rendre nos jeux disponibles dans différentes régions où la langue tamazight est parlée, afin de toucher un public plus large.

2.9 Facilité d'utilisation : Nous veillerons à concevoir des jeux conviviaux avec des règles claires et simples, pour que les joueurs puissent se permettre sur l'apprentissage sans obstacles.

En mettant l'accent sur ces valeurs, nous créerons une collection de jeux de société en tamazight qui captivent, éduquent et enrichissent les joueurs tout en célébrant la langue et la culture tamazight. Nous sommes convaincus que notre passion, notre recherche approfondie et notre collaboration avec des experts nous permettront de réaliser un projet porteur de sens et bénéfique pour la communauté amazighe.

3. Présentation des membres de l'équipe :

L'équipe travaillant sur le projet est composée de deux étudiantes en langue et culture Amazighe de la faculté des lettres et langues. Voici les détails concernant chaque membre de l'équipe, leurs compétences et leurs rôles :

- **ATEK MALIKA** : Etudiante en langue et culture amazighes, elle possède des compétences dans la conception informatique et logicielle. Elle est responsable de la communication et de la production du projet. Malika a également suivi des formations dans l'incubateur de l'UMMTO, notamment en BMC, Design Thinking, finance et prototypage.
- **AZOUAOU DJEDJIGA** : Etudiante en langue et culture amazighes, Djedjiga est chargée de la production des jeux. Elle apporte ses connaissances en langue et culture amazighes pour garantir l'authenticité culturelle des jeux. En outre, elle est responsable de la rédaction et de la présentation du projet. Djedjiga a également suivi les formations proposées dans l'incubateur de l'UMMTO.

Concernant l'organisation du travail, Atek Malika est en charge de la conception informatique et logicielle des jeux, tandis qu'Azouaou Djedjiga est responsable de la production des jeux ainsi que de la rédaction et de la présentation du projet. Elles travailleront ensemble pour assurer une cohérence entre la communication et les contenus du projet.

Pour les modes d'interaction et de communication au sein de l'équipe, Atek Malika et Azouaou Djedjiga avaient des réunions régulières en personne ou en ligne pour discuter des progrès du projet, partager des idées et prendre des décisions. Elles communiqueront également par le biais d'e-mails, de messagerie instantanée et d'appels téléphoniques pour maintenir une collaboration fluide.

Les formations suivies dans l'incubateur de l'UMMTO ont permis à l'équipe d'acquérir des compétences essentielles en gestion de projet, en développement d'entreprise et en finance, ce qui les aide à mener à bien le projet de jeux de société éducative en tamazight.

Grâce à cette organisation efficace et à la collaboration étroite entre les membres de l', nous sommes confiants que nous pourrons réaliser avec succès ce projet et contribuer à promouvoir la langue et la culture Tamazight tout en offrant une expérience ludique et éducative aux joueurs.

4. Objectifs commerciaux du projet :

4.1 Court terme (première année) :

- Lancement de la collection de jeux de société en tamazight sur le marché local.
- Acquérir une notoriété et une visibilité auprès des communautés amazighes et des établissements éducatifs dans la région.
- Atteindre un chiffre d'affaires initial significatif pour couvrir les coûts de production et de marketing.

4.2 Moyen terme (1 à 3 ans) :

- Élargir la gamme des jeux de société éducative en tamazight pour différents groupes d'âge et niveaux d'apprentissage.
- Augmenter la présence sur le marché régional et s'étendre à d'autres régions où la langue tamazight est parlée.

4.3 Établir des partenariats avec des établissements d'enseignement et des centres culturels pour intégrer les jeux dans des programmes d'éducation et des activités culturelles.

5. Longue durée (3 ans et plus) :

5.1 Consolider la position de leader sur le marché des jeux de société éducatives en tamazight.

5.2 Élargir la présence internationale en proposant des traductions dans d'autres langues applicables.

5.3 Contribuer à la promotion de la langue et de la culture tamazight à l'échelle nationale et internationale.

Estimation de la part de marché cible : À court terme, la part de marché cible serait principalement concentrée sur les communautés amazighes locales et les établissements éducatifs de la région. Avec une stratégie de marketing ciblée et une offre unique de jeux éducatifs en tamazight, (nous pourrions viser à au moins 10 à 20 % du marché local.)

À moyen terme, en élargissant la gamme de jeux et en développant des partenariats, vous envisagez de conquérir 30 à 40 % du marché régional où la langue tamazight est parlée.

À long terme, avec une présence établie sur le marché local et régional, ainsi que des efforts pour proposer des traductions dans d'autres langues, (nous pourrions viser une part du

marché national allant jusqu'à 50 % ou plus,) en fonction de l'adoption et de la demande des joueurs et des établissements éducatifs.

Il est essentiel de garder à l'esprit que ces estimations peuvent varier en fonction de la concurrence, des facteurs économiques et de la réponse du public aux jeux de société en tamazight. Une gestion efficace du projet, une stratégie de marketing solide et une attention continue aux besoins des clients seront essentielles pour atteindre ces objectifs commerciaux.

6. Calendrier de réalisation du projet :

Pour diviser l'objectif final du projet en tâches partielles, nous pouvons suivre les étapes ci-dessous :

6.1 Recherche préliminaire :

Durée : 1 mois

- Recenser les jeux existants en tamazight, identifier les lacunes et les besoins du marché.
- Concevoir les mécanismes de jeu, créer les plateaux de jeu, les cartes, et les éléments graphiques en utilisant des logiciels tels qu'Adobe Illustrator. Adapter des jeux existants vers la langue tamazight en s'inspirant du patrimoine culturel amazighe
- Réunir une sélection de questions pertinentes concernant la culture amazighe et d'autres cultures pour insérer le quizz de culture générale dans le jeu de plateau.

6.2 Test et ajustement des jeux :

Durée : 2 semaines

- Tester les prototypes auprès de groupes de joueurs pour évaluer leur jouabilité, l'équilibre du jeu et l'exactitude des éléments culturels. Ajuster les mécanismes de jeu en fonction des retours.

6.3 Production de jeux :

Durée : 1 mois

- Sélectionner les fournisseurs et fabricants compétents pour la production en série des jeux. Assurer la qualité et l'esthétique des produits finaux.

6.4 Marketing et préparation de la distribution :

Durée : 1 mois

- Concevoir et mettre en œuvre des stratégies de marketing pour promouvoir les jeux. Identifier les canaux de distribution adaptés pour rendre les jeux accessibles au public.

6.5 Lancement commercial :

Durée : 1 semaine

- Lancer officiellement les jeux sur le marché, assurer leur disponibilité dans les points de vente et en ligne.

6.6 Suivi et évaluation :

Durée : Continue

- Collecter les retours des joueurs, analyser les ventes, évaluer l'impact éducatif et culturel du projet. Effectuer des mises à jour et des améliorations en fonction des commentaires reçus.

Ce calendrier comme on peut le voir dans ce tableau qui représente une estimation basée sur une planification réaliste du projet. Il est important de noter que certains délais peuvent varier en fonction des contraintes et des imprévus rencontrés tout au long de la réalisation du projet. Cependant, en suivant ces étapes et en respectant les délais, nous nous rapprocherons de la concrétisation de notre projet de conception de jeux de société en tamazight à visée éducative.

			1	2	3	4	5	6	7
1		Études préalables : choix de l'implantation de l'unité de production, préparation des documents nécessaires	+						
2		Commande des équipements		+					
3		Construction d'un siège de production (usine)			+	+			
4		Installation des équipements					+		
5		Achat de matières premières						+	
6		Réalisation du prototype							+

Deuxième axe : Aspect innovant.

1. Nature des innovations :

Incertitude du marché :

L'incertitude dans notre projet concerne la réception du public face à cette offre nouvelle et innovante. Étant donné qu'il existe actuellement un manque de jeux dans cette langue, nous ne pouvons pas prévoir avec certitude comment le marché réagira. Cependant, nous sommes convaincus que notre approche éducative et ludique répondra à un besoin réel chez les locuteurs de tamazight et chez ceux qui s'intéressent à la culture berbère.

Incertitude technologique :

L'incertitude technologique dans notre projet est relativement faible, car notre priorité est de proposer un jeu attractif qui assure une sécurité à nos enfants loin des écrans bleus.

Innovation du marché :

L'innovation du marché dans notre projet réside dans la création de jeux de société en tamazight à visée éducative. Jusqu'à présent, il existe un manque significatif de ressources éducatives et ludiques dans cette langue, et notre initiative vise à combler cette lacune. En proposant une collection de jeux innovants et attrayants, nous apportons une nouvelle offre sur le marché, ciblant présentement les locuteurs de tamazight et les passionnés de la culture berbère.

Innovation radicale :

Notre projet peut être qualifié d'innovation radicale car il apporte une nouveauté significative sur le marché des jeux de société. En combinant la préservation de la langue et de la culture tamazight avec des mécanismes de jeu éducatifs et divertissants, nous proposons une approche novatrice qui permet aux joueurs d'apprendre tout en s'amusant. Cette innovation radicale vise à susciter l'intérêt pour une langue et une culture souvent sous-représentées dans l'industrie du jeu.

Innovation technologique :

L'innovation technologique dans notre projet réside dans l'utilisation de logiciels de conception avancés tels qu'Adobe Illustrator pour la création de prototypes de jeux de société. Ces outils nous permettent de concevoir des plateaux de jeu, des cartes, et des éléments graphiques personnalisés en accord avec la culture amazighe. L'utilisation de ces technologies modernes facilite le processus de conception, augmente l'efficacité de la production et garantit un résultat de haute qualité.

Innovation croissante :

Notre projet représente une innovation croissante car il s'inscrit dans une dynamique d'amélioration et d'expansion continue. Au fur et à mesure que nous développons de nouveaux jeux et adaptations en tamazight, nous enrichissons notre offre éducative et ludique. Cette croissance nous permettra d'atteindre de nouveaux publics et d'élargir notre impact sur la préservation de la langue et de la culture berbère.

2. Domaines d'innovation :

Dans l'ensemble, l'innovation de notre projet de conception de jeux de société en tamazight à visée éducative englobe différents domaines qui apportent une valeur ajoutée significative à notre offre. Voici comment notre projet répond à ces différents aspects de l'innovation :

2.1 Nouveaux processus : Notre projet vise à optimiser l'apprentissage de la langue tamazight en proposant de nouveaux processus d'enseignement et d'apprentissage. En utilisant des mécanismes de jeu éducatifs et interactifs, nous améliorons l'efficacité de l'acquisition des connaissances linguistiques et culturelles. Ces processus novateurs permettent aux joueurs d'apprendre tout en s'amusant, d'augmenter ainsi la rentabilité de l'expérience éducative.

2.2 Nouvelles fonctionnalités : Les jeux de société en tamazight que nous concevons offrent de nouvelles fonctionnalités en comparaison avec les jeux existants dans cette langue. L'intégration d'un quizz de culture générale touchant la culture berbère et d'autres cultures constitue une fonctionnalité améliorée qui enrichit l'expérience de jeu. Les joueurs peuvent ainsi non seulement apprendre la langue tamazight, mais également approfondir leur connaissance de la culture amazighe, ainsi qu'une offre de produits et de services améliorés.

2.3 Nouveaux clients : Notre projet cherche à toucher de nouveaux segments de clientèle visés par la langue et la culture Tamazight. En proposant des jeux éducatifs attrayants et culturellement pertinents, nous visons à attirer des joueurs, des locuteurs de tamazight ou non, qui souhaitent découvrir et s'immerger dans cette langue et sa culture. Cette démarche nous permet d'élargir notre public cible et d'attirer de nouveaux joueurs vers la langue Tamazight.

2.4 Nouvelles offres : La création de jeux de société en tamazight à visée éducative représente une offre de produits innovants sur le marché. Jusqu'à présent, il existe un manque de ressources ludiques et éducatives dans cette langue, et notre projet vient combler cette lacune en proposant une collection de jeux innovants qui répondent aux besoins des locuteurs de tamazight. Cette offre nouvelle et originale vise à susciter l'intérêt pour la langue et la culture amazighes.

2.5 Nouveaux modèles : Notre projet implique également une adaptation du modèle d'affaires traditionnel dans le domaine des jeux de société. En se concentrant sur des

jeux en tamazight à visée éducative, nous adoptons un nouveau "système" de création de valeur qui allie divertissement et apprentissage. Cette approche novatrice nous permet de promouvoir la langue tamazight tout en offrant des éducatifs attractifs, apportant ainsi une valeur culturelle et pédagogique significative à nos jeux de société.

En résumé, notre projet de conception de jeux de société en tamazight à visée éducative englobe différents aspects de l'innovation, allant de la création de nouveaux processus éducatifs à l'offre de produits et de services améliorés pour toucher de nouveaux segments de clientèle. Nous aspirons à faire découvrir la richesse de la langue et de la culture tamazight à travers des jeux innovants, contribuant ainsi à la préservation et à la promotion de ce riche patrimoine linguistique et culturel.

Troisième axe : Analyse stratégique du marché.

1. Le segment du marché :

Le segment du marché pour notre projet de conception de jeux de société en tamazight à visée éducative se concentre principalement sur deux groupes :

1.1 Le marché potentiel :

Le marché potentiel est composé de plusieurs groupes d'individus ou d'institutions ayant un intérêt pour la langue et la culture Tamazight. Ces groupes peuvent inclure :

- Les locuteurs de tamazight qui souhaitent justifier leurs connaissances de la langue et de la culture amazighe.
- Les étudiants, les enseignants et les établissements d'enseignement qui recherchent des outils pédagogiques innovants pour l'apprentissage du tamazight.
- Les passionnés de culture et d'histoire qui s'intéressent à la découverte de nouvelles cultures et traditions.
- Les touristes et les voyageurs souhaitant découvrir la culture berbère lors de leur séjour dans des régions berbérophones.

Le marché potentiel s'étend à la fois aux locuteurs de tamazight qui cherchent à se reconnecter avec leur héritage culturel, ainsi qu'aux non-locuteurs qui désirent découvrir cette langue et la richesse de la culture amazighe.

1.2 Le marché cible (le segment) :

Le marché cible de notre projet comprend principalement les locuteurs de tamazight, en particulier ceux de la diaspora berbère vivant dans des régions où cette langue est parlée. Nous visons également les jeunes générations berbérophones et non-berbérophones qui souhaitent explorer cette culture et acquérir une compréhension plus profonde du tamazight.

Pourquoi avons-nous choisi ce marché cible : Nous avons choisi ce marché cible pour plusieurs raisons :

- Tout d'abord, il y a un besoin clair d'offrir des ressources éducatives et ludiques en tamazight, tant pour les locuteurs natifs que pour ceux qui souhaitent découvrir cette langue.

- En ciblant les locuteurs de tamazight de la diaspora berbère, nous cherchons à renforcer leur connexion avec leur culture d'origine, même lorsqu'ils vivent en dehors des régions berbérophones.
- Cibler les jeunes générations permet de transmettre la langue et la culture tamazight aux nouvelles générations et d'encourager leur intérêt pour leur patrimoine linguistique et culturel.

Possibilité de conclure des contrats d'achat avec certains clients importants : En nous concentrant sur la promotion de la langue tamazight et la valorisation de la culture amazighe, nous prévoyons d'établir des partenariats avec des établissements d'enseignement, des associations culturelles, des institutions gouvernementales et des acteurs du tourisme dans des régions berbérophones. Ces partenariats nous permettent d'atteindre un plus large public et de mettre en avant notre offre éducative dans les contextes appropriés.

De plus, nous envisageons de collaborer avec des organismes éducatifs et culturels qui partagent nos objectifs de préservation de la langue et de la culture tamazight. En travaillant avec des clients importants et des partenaires stratégiques, nous pourrions étendre notre portée et assurer la durabilité de notre projet.

2. Mesure de l'intensité de la concurrence :

Nos concurrents:

2.1 Concurrents directs : Nos concurrents directs sont d'autres concepteurs et éditeurs de jeux de société éducatifs. Il s'agit d'entreprises ou de créateurs qui proposent des jeux similaires, visant à enseigner des langues et des cultures spécifiques. Ces concurrents peuvent également cibler le marché des langues moins courantes, mais susceptibles de présenter un potentiel éducatif et culturel attractif.

2.2 Concurrents indirects : Nos concurrents indirects sont les fournisseurs de ressources éducatives en ligne et hors ligne. Cela inclut les applications éducatives, les cours en ligne, les livres et autres supports pédagogiques qui visent à enseigner des langues et des cultures diverses. Bien que ces concurrents ne se concentrent pas spécifiquement sur les jeux de société, leur offre d'apprentissage peut représenter une alternative pour les personnes intéressées par l'apprentissage du Tamazight.

Déterminer leur nombre et leurs parts de marché : Le nombre de concurrents directs peut varier en fonction du marché spécifique des jeux de société éducatifs en Tamazight. Étant donné le manque actuel de ressources spécifiques à cette langue, il est possible que le nombre de concurrents directs soit limité à ce stade. Cependant, le nombre de concurrents indirects, tels que les fournisseurs de ressources éducatives en ligne, peut-être plus important et diversifié.

En ce qui concerne les parts de marché, elles dépendront de la taille et de la notoriété des concurrents directs et indirects. Étant donné que notre projet se concentre sur la création de jeux de société en Tamazight, une offre unique dans ce domaine, notre part de marché peut augmenter rapidement si nous atteignons efficacement notre marché cible.

Identifier leurs forces et leurs faiblesses :

2.3 Forces des concurrents directs :

- Expérience dans le développement de jeux éducatifs.
- Connaissance approfondie du marché cible.
- Possibilité d'utiliser des ressources marketing importantes pour promouvoir leurs produits.
- Offre de jeux éducatifs dans d'autres langues moins courantes, pouvant toucher des publics similaires.

2.4 Faiblesses des concurrents directs :

- Possibilité de négliger la spécificité de la culture amazighe dans leurs jeux éducatifs.
- Manque de ressources en langue Tamazight pour créer des jeux dédiés à cette langue et culture.
- Limitation de l'offre de jeux en Tamazight, ce qui peut limiter leur capacité à répondre à la demande émergente pour cette langue.

2.5 Forces des concurrents indirects :

- Large éventail de ressources éducatives en ligne et hors ligne.
- Possibilité de couvrir plusieurs langues et cultures, offrant ainsi un choix varié.

- Flexibilité dans les formats d'apprentissage proposés, tels que les applications mobiles, les cours en ligne, etc.

2.6 Faiblesses des concurrents indirects :

- Peut manquer de la dimension ludique et interactive des jeux de société.
- Peut ne pas être spécifiquement adapté à la culture berbère et à la langue Tamazight.
- Possibilité de ne pas susciter autant d'engagement et d'intérêt qu'un jeu de société.

En considérant les forces et les faiblesses de nos concurrents directs et indirects, notre projet a l'opportunité de se démarquer en tant qu'offre unique et spécifiquement dédiée à l'apprentissage du Tamazight à travers des jeux de société éducatifs et culturellement pertinents. En mettant en valeur les aspects uniques de notre offre, tels que l'immersion dans la culture amazighe et l'apprentissage ludique, nous pouvons attirer efficacement notre marché cible et augmenter notre part de marché au fil du temps.

3. La stratégie marketing :

Stratégie Marketing pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Pour assurer le succès de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative, une stratégie marketing efficace est essentielle. Voici comment nous planifierons cette stratégie en tenant compte de nos moyens financiers et en équilibrant le mix marketing :

3.1 Définir notre budget marketing : La première étape consiste à définir un budget marketing réaliste en fonction de nos moyens financiers. Nous évaluerons le montant que nous pouvons consacrer aux différentes activités de marketing, telles que la publicité en ligne, les partenariats, les événements, la création de contenu, etc. Nous allouerons les ressources de manière stratégique pour maximiser l'impact de notre stratégie marketing tout en restant dans nos limites budgétaires.

3.2 Mettre l'accent sur le marketing numérique : Étant donné que les ressources financières sont limitées, nous privilégierons les activités de marketing numérique, car elles offrent un excellent rapport coût-efficacité et permettent de toucher un large public. Nous utiliserons les réseaux sociaux, le référencement, le marketing de contenu et les

campagnes par e-mail pour promouvoir nos jeux de société en Tamazight et atteindre notre marché cible de manière rentable.

3.3 Créer du contenu éducatif et culturel : Le marketing de contenu jouera un rôle central dans notre stratégie. Nous créerons du contenu éducatif et culturel de haute qualité, tels que des articles de blog, des vidéos explicatives et des infographies, qui mettent en valeur la langue Tamazight, la culture amazighe et les avantages de l'apprentissage à travers nos jeux de société. Ce contenu aidera à attirer notre public cible et à établir notre expertise dans le domaine de l'apprentissage éducatif.

3.4 Partenariats stratégiques : Nous chercherons à établir des partenariats stratégiques avec des organismes éducatifs, des associations culturelles et des acteurs du tourisme qui partagent nos valeurs et notre mission. Ces partenariats nous permettront d'élargir notre portée et de toucher de nouveaux publics qui peuvent être intéressés par l'apprentissage de la langue Tamazight et la découverte de la culture amazighe.

3.5 Participer à des événements pertinents : Nous participerons à des événements culturels et éducatifs pertinents, tels que des foires, des festivals et des salons, pour présenter nos jeux de société et établir des liens avec notre public cible. Ces événements offriront une occasion de promouvoir nos produits en personne, de recueillir des commentaires directs et d'accroître notre visibilité sur le marché.

3.6 Fidéliser les clients : Outre l'acquisition de nouveaux clients, nous nous efforcerons de fidéliser ceux qui ont déjà acheté nos jeux de société. Nous mettrons en place un programme de fidélité, des offres spéciales et un excellent service client pour encourager les clients existants à revenir et à recommander nos produits à d'autres.

En équilibrant judicieusement notre mix marketing, en mettant l'accent sur le marketing numérique, la création de contenu éducatif, les partenariats stratégiques et la fidélisation des clients, nous pourrions planifier une stratégie marketing efficace qui maximise notre impact tout en respectant nos moyens financiers. Cette stratégie nous aidera à promouvoir nos jeux de société en Tamazight, à toucher notre marché cible, et à contribuer à la préservation et à la valorisation de la langue et de la culture amazighes.

Quatrième axe : Plan de production et d'organisation

1. Le Processus de Production des Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

1.1 Achat de matières premières :

La première étape du processus de production consiste à acquérir les matières premières nécessaires à la fabrication des jeux de société. Cela peut inclure du papier de haute qualité et du bois ainsi que du plastique pour les plateaux de jeu et les cartes, des matériaux pour les pions et les figurines, des encres d'impression, des dés, et tout autre élément nécessaire à la création des jeux. Nous veillerons à sélectionner des fournisseurs de confiance qui fournissent des matières premières conformes à nos et à nos normes de qualité.

1.2 Fabrication :

Une fois les matières premières en main, le processus de fabrication peut commencer. Cette étape implique l'utilisation de machines et d'équipements de pointe pour produire les différents éléments des jeux de société. Par exemple, nous utiliserons des machines d'impression pour créer les plateaux de jeu et les cartes, des machines de découpe pour les formes spécifiques, et des machines d'assemblage pour créer les pions et les pièces du jeu.

1.3 Conditionnement du produit :

Après la fabrication des différents éléments du jeu, nous passerons à l'étape de conditionnement du produit. Cela implique de rassembler tous les composants du jeu, tels que le plateau, les cartes, les pions et les règles du jeu, et de les assembler dans un ensemble complet. Nous veillerons à ce que chaque élément soit soigneusement vérifié pour s'assurer de sa qualité avant de procéder à l'emballage final.

1.4 Emballage :

L'emballage est une étape cruciale pour assurer la protection et la présentation des jeux de société. Nous concevrons des emballages attrayants et fonctionnels qui reflètent la qualité et la pertinence culturelle de nos jeux. Les boîtes d'emballage contiendront tous les éléments du jeu et porteront les informations importantes, telles que le nom du jeu, les illustrations, les instructions et les caractéristiques du produit.

1.5 Qualité du produit réalisé :

Tout au long du processus de production, nous accorderons une attention particulière à la qualité du produit réalisé. Chaque étape sera minutieusement supervisée pour garantir la conformité aux normes de qualité établies. Des contrôles de qualité seront effectués à différents stades de la production pour identifier et corriger les éventuels défauts. Nous nous efforcerons de livrer des jeux de société en Tamazight qui répondent aux normes de qualité élevées attendues par nos clients et qui reflètent la valeur éducative et culturelle que nous souhaitons offrir. La satisfaction des joueurs et des utilisateurs finaux sera notre priorité, et nous nous engageons à fournir des produits finaux de qualité supérieure qui contribuent à la promotion et à la préservation de la langue et de la culture amazighes.

2. L'approvisionnement :

L'Approvisionnement pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Dans le cadre de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative, l'approvisionnement est un aspect essentiel pour garantir la qualité et la disponibilité des matières premières, des matériaux et des équipements nécessaires à la production de nos jeux. Voici comment nous aborderons l'approvisionnement :

Déterminer la politique d'achat : Nous établirons une politique d'achat claire et cohérente pour les matières premières, les matériaux et les fournitures nécessaires à la fabrication de nos jeux de société. Cette politique prendra en compte des facteurs tels que la qualité des produits, la disponibilité, les coûts, les délais de livraison, ainsi que les considérations environnementales et éthiques. Nous privilégierons les fournisseurs qui partagent nos valeurs de durabilité, d'éthique et de respect de l'environnement.

Déterminer les fournisseurs les plus importants : Nous effectuerons une analyse approfondie du marché pour identifier les fournisseurs les plus importants et les plus fiables pour les matières premières, les matériaux et les équipements nécessaires à la production de nos jeux. Nous chercherons des partenaires de confiance, ayant une réputation solide dans l'industrie des jeux de société et capable de répondre à nos besoins en termes de qualité et de quantité.

Nous établirons des relations de partenariat avec nos fournisseurs, favorisant une communication ouverte et une coopération mutuelle. La collaboration avec des fournisseurs

de confiance contribuera à assurer un approvisionnement stable et régulier, ce qui est essentiel pour répondre à la demande de nos jeux de société en Tamazight.

Déterminer la politique de paiement et les délais de réception : La politique de paiement et les délais de réception seront fixés en accord avec nos fournisseurs. Nous établirons des modalités de paiement raisonnables, en tenant compte de nos capacités financières et des exigences du marché. Nous veillerons également à respecter nos obligations de paiement envers nos fournisseurs pour entretenir des relations de confiance et encourager une livraison ponctuelle et fiable des matières premières et des matériaux.

Concernant les délais de réception, nous négocierons avec nos fournisseurs pour obtenir des délais qui nous permettent de respecter notre calendrier de production. Nous serons transparents avec nos fournisseurs concernant nos besoins de production, les délais de livraison attendus et les quantités requises. Une communication ouverte et efficace avec nos fournisseurs nous permettra de gérer efficacement l'approvisionnement tout au long du processus de production.

En adoptant une approche réfléchie et stratégique en matière d'approvisionnement, nous nous assurerons de disposer des ressources nécessaires pour produire des jeux de société de haute qualité en Tamazight, tout en établissant des partenariats solides avec nos fournisseurs et en respectant nos engagements financiers. Cela contribuera à la réussite de notre projet et à la satisfaction de nos clients, en offrant des produits qui reflètent la valeur éducative et culturelle que nous souhaitons promouvoir.

3. La main d'œuvre :

- La main d'œuvre pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Dans le cadre de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative, la main-d'œuvre joue un rôle crucial dans le processus de création, de production et de commercialisation des jeux. Voici comment nous aborderons la main-d'œuvre :

3.1 Déterminer le nombre de postes que le projet peut créer :

Nous évaluerons les différentes étapes du processus de production et d'exploitation de notre entreprise de jeux de société pour déterminer le nombre de postes que le projet peut créer. Cela inclura des postes tels que concepteurs de jeux (2 employés), graphistes (1), ingénieurs de production (1), employés de l'assemblage (1), responsables de la logistique (1), spécialistes du marketing (1), représentant commercial (1).

3.2 Déterminer la nature et le type de main-d'œuvre dont nous avons besoin et leurs emplacements :

La nature de la main-d'œuvre nécessaire variera en fonction des différentes fonctions et responsabilités au sein de l'entreprise. Nous rechercherons des personnes compétentes, créatives et passionnées par la culture amazighe et l'éducation pour occuper les postes de concepteurs de jeux et de graphistes. Pour les postes techniques tels que les ingénieurs de production et les employés de l'assemblage, nous embaucherons des personnes ayant des compétences en fabrication et en assemblage de jeux de société. L'emplacement de la main-d'œuvre dépendra également de la stratégie d'expansion de l'entreprise. Dans les premières étapes, nous pourrions envisager de localiser notre équipe dans un seul endroit, par exemple, dans une ville avec une main-d'œuvre qualifiée disponible et des coûts de main-d'œuvre abordables. À mesure que l'entreprise se développe, nous pourrions envisager d'étendre notre main-d'œuvre à d'autres régions pour optimiser la production, la distribution et le marketing.

3.3 Déterminer la possibilité de recourir à la manutention :

Pour certaines étapes du processus de production, il peut être nécessaire de recourir à la manutention, en particulier lors de l'assemblage des pièces et de l'emballage des jeux de société. Dans ce cas, nous étudierons les possibilités de travailler en collaboration avec des entreprises de manutention locales ou de recruter du personnel spécialisé dans la logistique et la manutention. La gestion efficace de la manutention contribuera à optimiser les processus de production, à réduire les coûts et à améliorer l'efficacité opérationnelle.

En conclusion, la main-d'œuvre est un facteur clé dans la réussite de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative. En déterminant le nombre de postes nécessaires, la nature et le type de main-d'œuvre recherchée, ainsi que les possibilités de recourir à la manutention, nous nous assurerons d'avoir une équipe compétente, motivée et bien organisée pour atteindre nos objectifs de manière efficace et productive. La synergie entre notre main-d'œuvre et notre projet contribuera à créer des jeux de société de haute qualité qui promeuvent la langue et la culture Tamazight tout en offrant une expérience éducative enrichissante.

4. Les principaux partenaires :

Les Principaux partenaires pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Dans le cadre de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative, il est essentiel de collaborer avec différents acteurs pour faciliter la réalisation du projet, bénéficier de leurs compétences et ressources complémentaires, et promouvoir la diffusion de nos jeux. Voici les principaux partenaires que nous envisageons :

4.1 Fournisseurs de matières premières et de matériaux : Nous établirons des partenariats avec des fournisseurs de matières premières et de matériaux de haute qualité pour assurer une production de jeux de société durable et conforme à nos standards. Ces fournisseurs joueront un rôle clé dans la qualité finale de nos jeux et contribueront à maintenir une chaîne d'approvisionnement fiable.

4.2 Collectivités locales et institutions éducatives : Nous collaborerons avec des collectivités locales, des écoles et des institutions éducatives pour promouvoir nos jeux de société auprès des enseignants, des parents et des élèves. Ces partenariats nous permettront d'intégrer nos jeux dans les programmes éducatifs et les activités parascolaires, offrant ainsi une approche ludique de l'apprentissage de la langue Tamazight et de la culture amazighe.

4.3 Laboratoires de recherche et experts en pédagogie : Nous pourrions collaborer avec des laboratoires de recherche et des experts en pédagogie pour améliorer la dimension éducative de nos jeux. Leur expertise nous aidera à développer des mécanismes d'apprentissage efficaces, à concevoir des questions culturellement pertinentes pour nos quizz et à évaluer l'impact éducatif de nos jeux sur les joueurs.

4.4 Banques et institutions financières : Nous pourrions avoir besoin d'un soutien financier pour démarrer et développer notre entreprise. Les banques et les institutions financières peuvent jouer un rôle clé en fournissant des prêts, des subventions ou des investissements pour financer notre projet et soutenir notre croissance.

4.5 Incubateurs et accélérateurs d'entreprises : Nous pourrions rechercher des incubateurs ou des accélérateurs d'entreprises spécialisés dans le domaine du jeu ou de l'éducation pour bénéficier de mentorat, de formation, de réseautage et de conseils stratégiques. Ces partenariats nous aideront à renforcer notre modèle d'entreprise, à développer notre marché et à accélérer notre croissance.

4.6 Distributeurs et revendeurs : Nous chercherons à établir des partenariats avec des distributeurs et des revendeurs spécialisés dans les jeux de société et l'éducation. Ces partenaires nous aideront à étendre notre présence sur le marché et à atteindre un public

plus large, en assurant la distribution de nos jeux dans les magasins de jouets, les librairies, les écoles et les centres éducatifs.

En collaborant avec ces principaux partenaires, nous pourrions bénéficier d'un accompagnement et d'une intégration qui renforceront la viabilité de notre projet de jeux de société en Tamazight à visée éducative. Ces partenariats stratégiques nous permettront de tirer parti des ressources complémentaires, des expertises variées et du réseau d'influence de chaque acteur, contribuant ainsi au succès de notre entreprise et à la réalisation de notre mission éducative et culturelle.

Cinquième axe : Plan financier.

1. Les couts et charges :

1.1 Les Coûts et Charges pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Pour assurer le succès de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative, il est essentiel d'estimer tous les coûts et les charges impliqués dans le processus de développement, de production et de commercialisation. Voici les principaux éléments budgétaires en dinars algériens (DA) :

1.2 Coûts de développement et de conception :

- Recherche et développement : 300 000 DA
- Conception graphique et illustration : 200 000 DA
- Acquisition de logiciels de conception : 100 000 DA

1.3 Coûts de production :

- Achat de matières premières et matériaux : 450 000 DA
- Coûts de fabrication des jeux : 150 000 DA
- Coûts d'emballage et de conditionnement : 50 000 DA

1.4 Coûts de main-d'œuvre :

- Salaires annuelles pour l'équipe de conception et de production : 190 000 DA /mois 12 = 2 280 000
- Frais de marketing et de vente : 100 000 DA

1.5 Frais généraux :

- Loyers pour les locaux de l'entreprise : 80 000 DA/ mois / 12 = 960 000 Année.
- Services publics et autres frais généraux : 40 000 DA

1.6 Coûts de distribution et de commercialisation :

- Frais de distribution et de transport : 60 000 DA
- Frais de marketing et de publicité : 120 000 DA

1.7 Les charges d'exploitation : (eau, gaz, carburant, assurance et autre consommable) 7 000 000.00 DA

1.8 Expert-comptable et avocat : 90 000.00 DA

2. Modes et sources d'obtention de financement :

Pour financer notre projet, nous envisageons différentes sources de financement, notamment :

2.1 Prêt bancaire : Nous solliciterons un prêt bancaire pour financer une partie des coûts de production, de marketing et de distribution. Nous envisageons de demander un prêt de 1 000 000 DA auprès d'une institution financière pour couvrir ces dépenses.

2.2 Crédit d'exploitation : Nous chercherons également à obtenir des subventions et des aides gouvernementales pour soutenir notre projet en raison de son caractère éducatif et culturel. Nous avons prévu de demander des subventions d'un montant de 300 000 DA auprès d'organismes publics.

Comment obtenir un remboursement (tableau des paiements) : Pour rembourser le prêt bancaire, nous prévoyons de procéder comme suit :

- Première année : Paiement d'intérêts seulement (60 000 DA)
- Deuxième année : Paiement d'intérêts et de capital (180 000 DA)
- Troisième année : Paiement d'intérêts et de capital (180 000 DA)
- Quatrième année : Paiement d'intérêts et de capital (180 000 DA)

Au cours de ces quatre années, nous prévoyons de générer suffisamment de revenus grâce à la vente de nos jeux de société pour rembourser le prêt bancaire et couvrir les autres coûts et charges du projet.

3. Le chiffre d'affaire :

Le Chiffre d'affaires pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Le chiffre d'affaires est un indicateur clé de la performance financière d'une entreprise. Dans le cadre de notre projet de conception de jeux de société en Tamazight à visée éducative, nous présenterons deux scénarios possibles du chiffre d'affaires attendu en dinars algériens (DA) : le scénario optimiste et le scénario pessimiste.

4. Scénario Optimiste :

Dans le scénario optimiste, nous prévoyons une forte demande pour nos jeux de société en Tamazight, en raison de l'engouement du public pour la promotion de la culture amazighe et

de l'intérêt croissant pour les jeux éducatifs. Voici les estimations pour le chiffre d'affaires dans ce scénario :

4.1 Ventes de jeux de société en Tamazight :

- Nombre de jeux vendus : 8 000 unités
- Prix de vente unitaire : 4 000 DA (incluant les marges bénéficiaires)
- Chiffre d'affaires prévisionnel : $8\,000 \times 4\,000 = 32\,000\,000$ DA

4.2 Ventes de jeux de société en Tamazight à l'étranger :

- Nombre de jeux vendus : 3 000 unités
- Prix de vente unitaire : 5 000 DA (incluant les coûts d'expédition et les marges bénéficiaires)
- Chiffre d'affaires prévisionnel : $3\,000 \times 5\,000 = 15\,000\,000$ DA

Total du chiffre d'affaires prévisionnel (Scénario Optimiste) : $32\,000\,000$ DA + $15\,000\,000$ DA = $47\,000\,000$ DA

5. Scénario Pessimiste :

Dans le scénario pessimiste, nous envisageons une demande plus modérée pour nos jeux de société en Tamazight, en raison de la concurrence ou d'autres facteurs économiques. Voici les estimations pour le chiffre d'affaires dans ce scénario :

5.1 Ventes de jeux de société en Tamazight :

- Nombre de jeux vendus : 5 000 unités
- Prix de vente unitaire : 3 000 DA (incluant les marges bénéficiaires)
- Chiffre d'affaires prévisionnel : $5\,000 \times 3\,000 = 15\,000\,000$ DA

5.2 Ventes de jeux de société en Tamazight à l'étranger :

- Nombre de jeux vendus : 1 500 unités
- Prix de vente unitaire : 4 000 DA (incluant les coûts d'expédition et les marges bénéficiaires)
- Chiffre d'affaires prévisionnel : $1\,500 \times 4\,000 = 6\,000\,000$ DA

Total du chiffre d'affaires prévisionnel (Scénario Pessimiste) : 15 000 000 DA + 6 000 000 DA = 21 000 000 DA

En présentant ces deux scénarios, nous anticipons les différentes possibilités de performance commerciale de notre projet. Le chiffre d'affaires réel se situera quelque part entre ces deux extrêmes, et nous adapterons notre stratégie de gestion en conséquence. En étant préparés à ces scénarios, nous pourrons mieux gérer les ressources et les opérations pour assurer la stabilité financière de notre entreprise de jeux de société en Tamazight et poursuivre notre mission éducative et culturelle.

6. Le tableau des coûts et des investissements (prévisions) :

Articles	Montant
Recherche et développement	300 000 DA
Conception graphique et illustration	200 000 DA
Acquisition de logiciels de conception	100 000 DA
Matière première et matériaux	450 000 DA
Coûts de fabrication des jeux	150 000 DA
Coûts d'emballage et de conditionnement	50 000 DA
Loyers pour les locaux de l'entreprise	80 000 DA/MOIS
Salaires mensuel de l'équipe (pour 05 employés)	190 000 DA
Frais de marketing et ventes	100 000 DA
Services public et autres frais généraux	40 000 DA
Frais de distribution et de transport	60 000 DA
Frais de publicité	120 000 DA
Les charges d'exploitation(eau, gaz, carburant, assurance, et autres consommables..)	700 000 DA
Expert-comptable et avocat	80 000 DA
TOTALE	2 620 000 DA

7. Les Comptes de résultats escomptés :

7.1 Les Comptes de Résultats Escomptés pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Le compte de résultats escomptés est un outil financier essentiel qui résume les revenus et les charges prévus pour une année comptable donnée, permettant de déterminer si l'entreprise réalise un bénéfice ou une perte. Voici les comptes de résultats escomptés pour notre projet de jeux de société en Tamazight en dinars algériens (DA) :

7.2 Comptes de résultats escomptés (Chiffres en DA) :

7.2.1 Scénario Optimiste :

Chiffre d'affaires total	47 000 000 DA
Cout des ventes	12 000 000 DA
Marge brute	35 000 000 DA
Frais d'exploitation	
- Frais de personnel	350 000 DA
- Loyer et charges locatives	80 000 DA
- Frais publicitaires	120 000 DA
- Autres charges d'exploitation	70 000 DA
Total des Frais d'Exploitation	620 000 DA
Bénéfice d'Exploitation	34 380 000 DA
Autres Revenus et Charges	
- Revenus d'Intérêts	10 000 DA
- Charges d'Intérêts	15 000 DA
- Autres Revenus	8 000 DA
- Autres Charges	3 000 DA
Total des Autres Revenus et Charges	0 DA (équilibré)
Bénéfice Avant Impôts	34 380 000 DA
Impôt sur les Bénéfices	6 876 000 DA (taux d'imposition de 20%)
Bénéfice Net	27 504 000 DA

7.2.2 Scénario Pessimiste :

Chiffre d'Affaires Total	21 000 000 DA
Coût des Ventes	6 500 000 DA
Marge Brute :	14 500 000 DA
Frais d'Exploitation :	
- Frais de Personnel	250 000 DA
- Loyer et Charges Locatives	80 000 DA
- Frais Publicitaires	100 000 DA
- Autres Charges d'Exploitation	45 000 DA
Total des Frais d'Exploitation	475 000 DA
Bénéfice d'Exploitation	14 025 000 DA
Autres Revenus et Charges :	
- Revenus d'Intérêts	10 000 DA
- Charges d'Intérêts	12 000 DA
- Autres Revenus	2 000 DA
- Autres Charges	2 000 DA
Total des Autres Revenus et Charges	2 000 DA
Bénéfice Avant Impôts	14 023 000 DA
Impôt sur les Bénéfices	2 804 600 DA (taux d'imposition de 20%)
Bénéfice Net	11 218 400 DA

8. Le plan trésorerie :

Le Plan de Trésorerie pour les Jeux de Société en Tamazight à Visée Éducative :

Le plan de trésorerie est un document essentiel pour assurer une gestion financière rigoureuse et prévoir les flux de trésorerie prévus tout au long de la première année d'activité de notre entreprise de jeux de société en Tamazight. Ce plan permettra d'identifier toutes les recettes et les dépenses prévues, calculées chaque mois, afin de garantir la stabilité financière de l'établissement.

Mois	Recettes	Dépenses	Soldes	TOTAL HT	MONTANT TVA	TOTAL TTC
Janvier	4 000 000 DA	2 000 000 DA	2 000 000 DA	3 636 364 DA	363 636 DA	4 000 000 DA
Février	3 500 000 DA	1 800 000 DA	3 700 000 DA	3 181 818 DA	318 182 DA	3 500 000 DA
Mars	3 800 000 DA	1 700 000 DA	5 800 000 DA	3 454 545 DA	345 455 DA	3 800 000 DA
Avril	4 200 000 DA	2 200 000 DA	7 800 000 DA	3 818 182 DA	381 818 DA	4 200 000 DA
Mai	4 500 000 DA	1 900 000 DA	10 400 000 DA	4 090 909 DA	409 091 DA	4 500 000 DA
Juin	4 600 000 DA	2 000 000 DA	13 000 000 DA	4 363 636 DA	436 364 DA	4 800 000 DA
Juillet	5 000 000 DA	2 500 000 DA	15 500 000 DA	4 545 455 DA	454 545 DA	5 000 000 DA
Aout	4 800 000 DA	2 300 000 DA	17 000 000 DA	4 363 636 DA	436 364 DA	4 800 000 DA
Septembre	4 300 000 DA	1 900 000 DA	19 400 000 DA	3 909 091 DA	390 909 DA	4 300 000 DA
Octobre	4 100 000 DA	2 100 000 DA	21 400 000 DA	3 727 273 DA	372 727 DA	4 100 000 DA
Novembre	4 400 000 DA	2 300 000 DA	23 500 000 DA	3 818 182 DA	381 818 DA	4 200 000 DA
Décembre	5 000 000 DA	2 500 000 DA	26 000 000 DA	4 545 455 DA	454 545 DA	5 000 000 DA
TOTAL ANNUEL	54 500 000 DA	26 200 000 DA	28 300 000 DA	46 090 909 DA	4 609 091 DA	51 700 000 DA

Conclusion générale.

Conclusion Générale :

Le présent mémoire a porté sur un projet novateur et enrichissant visant à concevoir et adapter des jeux de société en tamazight dans le cadre de l'arrêté 1275 STARTUP. Notre démarche s'inscrit dans une perspective éducative et culturelle, cherchant à promouvoir et préserver la langue et la culture amazighes tout en offrant des outils pédagogiques ludiques.

Au fil de ce parcours passionnant, nous avons tout d'abord identifié un besoin criant en matière de jeux de société en tamazight. L'absence d'offres dans cette langue au sein du marché nous a poussés à concevoir de nouveaux jeux, tout en adaptant avec soin des jeux existants pour les rendre accessibles à un public Amazighophone.

Notre processus de création a été méticuleux et exigeant. De la recherche initiale à la conception graphique, en passant par l'intégration de la culture amazighe dans les jeux, chaque étape a été minutieusement planifiée et exécutée. Nous avons également utilisé des outils informatiques de pointe pour donner vie à nos idées et produire des prototypes de qualité.

L'une des pierres angulaires de notre projet réside dans l'inclusion de questions de culture générale tamazight dans nos jeux, offrant ainsi une opportunité d'apprentissage unique tout en s'amusant. Nous sommes convaincus que la préservation de notre patrimoine culturel passe par l'éducation, et les jeux de société en tamazight sont un moyen efficace d'y parvenir.

Nous avons également eu l'occasion de travailler en étroite collaboration avec divers partenaires, notamment l'incubateur de l'UMMTO et d'autres acteurs impliqués dans le soutien à notre démarche entrepreneuriale. Leur accompagnement précieux a contribué au développement et à la concrétisation de notre projet.

En ce qui concerne le volet financier, nous avons établi des prévisions prudentes, envisageant des scénarios optimistes et pessimistes pour notre chiffre d'affaires. Nous avons identifié diverses sources de financement, y compris des financements personnels, des prêts bancaires et des subventions, pour assurer la viabilité financière de notre entreprise de jeux de société en tamazight.

En conclusion, ce projet de conception et d'adaptation de jeux de société en tamazight représente bien plus qu'une simple entreprise entrepreneuriale. Il incarne notre engagement envers la préservation de notre culture et la promotion de notre langue. Nous espérons que ces

jeux apporteront des heures de divertissement éducatif aux générations actuelles et futures, tout en contribuant à la vitalité de la culture amazighe.

Nous sommes fiers du chemin parcouru et sommes déterminés à poursuivre cette aventure passionnante. Notre mémoire se termine, mais notre mission continue, car nous croyons fermement en la puissance de l'éducation par le jeu pour un avenir culturellement riche et diversifié.

Annexes.

Annexe 1

Budget de startup

Bilans de startup :

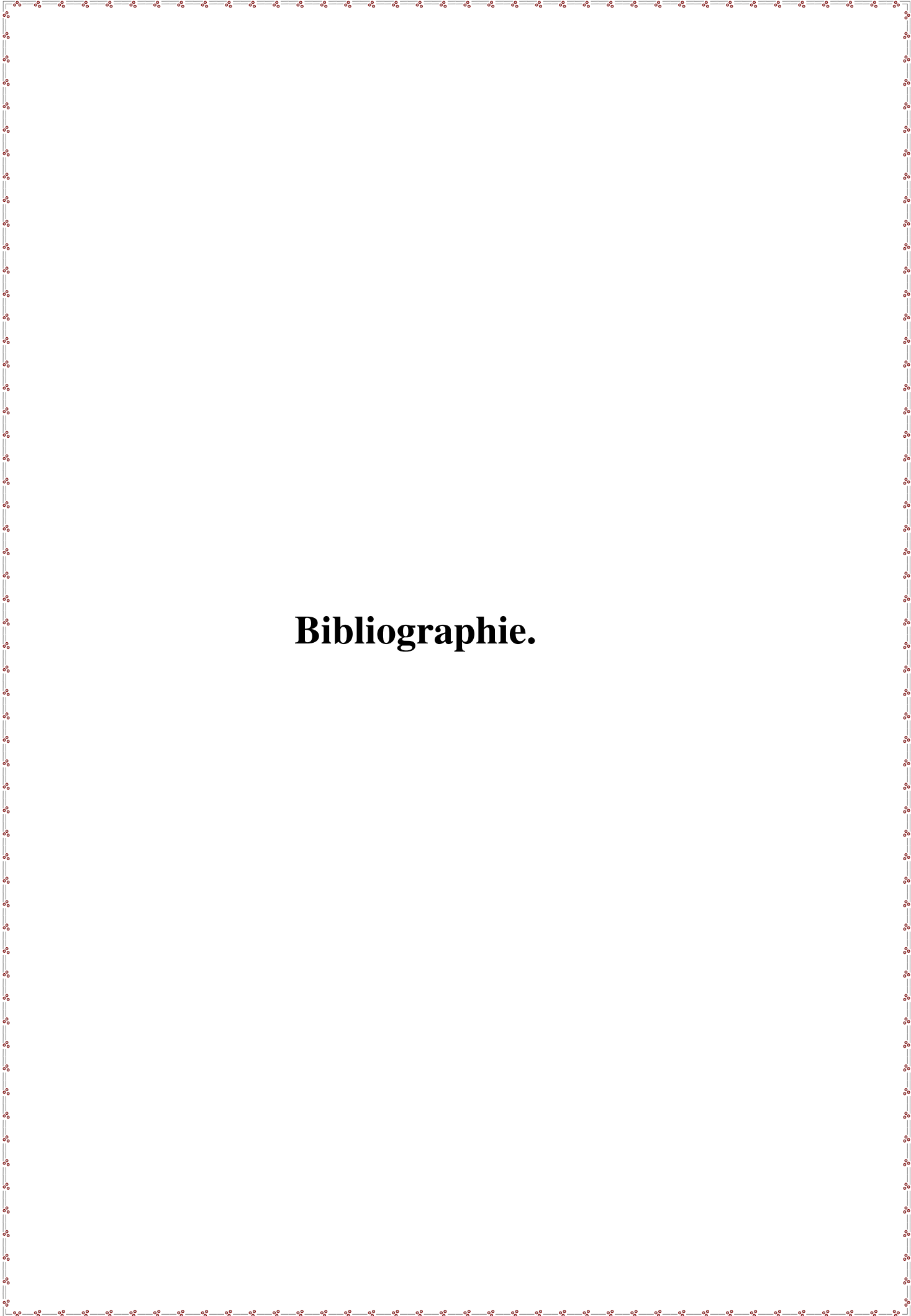
Actif							
	Réalisation			Prévision			
En milliers DZD	N-2	N-1	N	N+1	N+2	N+3	N+4
Immobilisation incorporelles	580	650	800	820	850	900	920
Immobilisation corporelles							
Production immobilisée							
Terrain							
Bâtiment							
Autres Immobilisations corporelles							
Immobilisations en concession							
Immobilisation en cours							
Immobilisation financières							
Titres en équivalence							
Autres participations et créances rattachées							
Autres titres immobilisés							
Prêts et autres titres financiers non courants							
Impôts différés actif	580	650	800	820	850	900	920
Actif non courant							
Stocks et encours	90	95	105	110	125	135	140
Créances et emplois assimilés							
Clients	105	110	120	130	140	150	155
Autres débiteurs							
Impôts et assimilés	950	995	1050	1100	1200	1250	1300
Autres créances et emplois assimilés							
Disponibilités et assimilés							
Placement et autres actifs financiers courants							
Trésorerie	150	200	230	280	320	350	400
Actif courant	1295	1400	1505	1620	1785	1885	1995
Total Actif	1875	2050	2305	2440	2635	2785	2915
PASSIF							
	Réalisation			Prévision			
En milles DZD	N-1	N-2	N	N+1	N+2	N+3	N+4

Capitaux propres							
Capital émis	650	650	650	650	650	650	650
Capital non appelé							
Écart de réévaluation							
Primes et réserves –réserves consolidées							
Résultat net-RN part du groupe							
Autre capitaux propres –report à nouveau							
Part de la société consolidant (1)							
Capitaux propres	650	650	650	650	650	650	650
Passifs non- courants							
Emprunts et dettes financières	100	100	150	180	180	200	210
Impôt différé passif							
Autres dettes non courantes							
Provisions et produits constatés d'avance							
Passifs non-courants	100	100	150	180	180	200	210
Passifs courants							
Fournisseurs et comptes rattachés	450	480	550	585	645	675	690
Impôts	275	300	365	385	480	550	595
Autres dettes	400	520	590	640	680	710	770
Trésorerie passif							
Passifs courants	1125	1300	1505	1610	1805	1935	2055
Total passif	1875	2050	2305	2440	2635	2785	2915
Vérification de l'équilibre actif/passif							

Comptes de résultats escomptés

Compte de résultat prévisionnel de startup :

	Réalisation			Prévision			
En milliers DZD	N-2	N-1	N	N+1	N+2	N+3	N+4
Vente des stocks annexes	40000	43000	47000	48000	49500	50000	51000
Variation des stocks produits finis et en cours							
Production immobilisée							
Subvention d'exploitations							
Production de l'exercice	40000	43000	47000	48000	49500	50000	51000
Achats consommés	950	990	1100	1150	1250	1280	1300
Services extérieure et autre consommations	500	550	600	650	700	720	750
	875	940	1000	1050	1120	1140	1170
Consommation de l'exercice	2325	2480	2700	2850	3070	3140	3220
Valeur ajoutée d'exploitation	37675	40520	44300	45150	46430	46860	47780
Charges de personnel	2100	2200	2380	2400	2550	2570	3000
Impôts et taxes et versement assimilés	950	995	1050	1100	1200	1220	1250
Excédent brut d'exploitation	34625	37325	40870	41650	42680	43070	43530
Autres produits opérationnels							
Autres charges opérationnelles							
Dotations aux amortissement ,provisions							
Reprise sur pertes de valeurs et provisions							
Résultat opérationnel							
Produits financiers							
Charges financières	850	900	960	980	1050	1070	1090
Résultat financier							
Résultat ordinaire avant impôt	33775	36425	39910	40670	41630	42000	42460
Impôt exigible sur résultat ordinaire	8780	9470	10380	10575	10825	10920	11040
Impôt différé sur résultat ordinaire							
Total des produit des activités ordinaires							
Total des charges des activités ordinaires							
Résultat net des activités ordinaires	24995	26955	29530	30095	30805	31080	31420
Élément extraordinaire (produits)							
Éléments extraordinaire (charges)							
Résultat extraordinaire							
Résultat net de l'exercice	24995	26955	29530	30095	30805	31080	31420



Bibliographie.

❖ Articles et les revues :

1. Jean Piaget (1977), "La Construction du Réel chez l'Enfant", Delachaux et Niestlé.
2. John B. Watson (1913), "La psychologie telle que la voit le comportementaliste", *Psychological Review*.
3. Lev Vygotsky (1978), "L'esprit dans la société : le développement des processus psychologiques supérieurs", Harvard University Press.
4. Rogers (1969), "Liberté d'apprendre : une vision de ce que l'éducation pourrait devenir", Charles E. Merrill Publishing Company
Ulric Neisser (1967), "Psychologie cognitive", Appleton-Century-Crofts.
5. Ulric Neisser (1967), "Psychologie cognitive", Appleton-Century-Crofts.

❖ Dictionnaire :

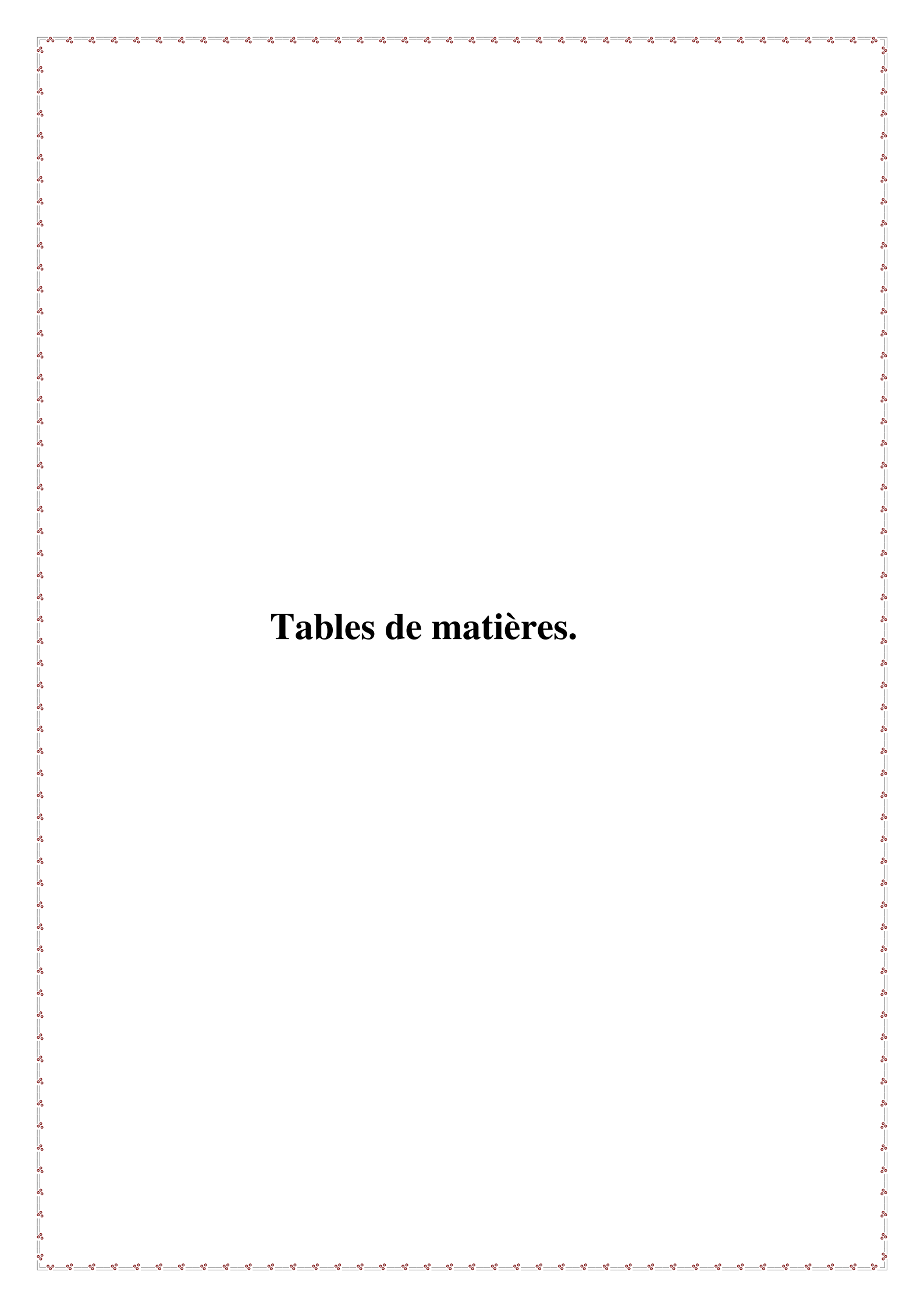
1. Dictionnaire des racine berbères communes de Mohand Akli HADDADOU p.68,p.197
2. Dictionnaire du vocabulaire berbères commun volume 1 de Mohand Akli HADDADOU p.436
3. Dictionnaire kabyle-français de J.M.DALLET p.642 , p.251
4. Lexique français-touareg de J.M.Cortade p.257

❖ Sites internet :

1. Apprendre par le jeu : 1^{er} qu'est-ce que le jeu ? 26 septembre 2017, OntarioscienceCentre. <https://www.youtube.com/watch?v=UShq0qJAn-4>
2. Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890. <https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>
3. Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890. <https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>
4. Boulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890. <https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>
5. Bour, C. (2012, 11 juin). *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire* ? <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas00815424#:~:text=Le%20jeu%20est%20un%20out>

- [il.interactions%20des%20%C3%A9l%C3%A8ves%20entre%20eux](#). Consulté le : 23/07/2023
6. Coutou, É. (2015, 18 mai). *Le jeu et l'apprentissage*. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01387776> Consulté 2/07/2023
 7. De bienEnsigner,E.(2022). Pédagogie par le jeu : pourquoi et comment enseigner par le jeu ? Bien Enseigner . <https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/>
 8. En ligneBoulifa, S. (2003). Jeux en Kabylie au début du XXe siècle. *Encyclopédie Berbère*, 25, 3874–3890. <https://doi.org/10.4000/encyclopedieberbere.1503>
 9. Gamificator, E., & Gamificator, E. (2022, 13 décembre). *Les mécanismes de rétroaction | El gamificator*. el Gamificator | Stratégie et conseil en gamification. <https://www.elgamificator.com/mecanismes-de-retroaction> Consulté le : 23/07/2023.
 10. *Jeu, simulation et jeu de rôle*. (1996, août 28). <https://www.puq.ca/catalogue/livres/jeu-simulation-jeu-role-539.html> P.73 Consulté le : 19/07/2023
 11. Larousse, É. (s. d.-b). *Jeux de rôle LAROUSSE*. https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861 Consulté le : 15/07/2023
 12. Le-jeu-éducatif-comme-outil-d-apprentissage Tice-education.fr 24mars2019.
 13. Les bienfaits des jeux de cartes. (s. d.). <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/apprentissage-jeux/fiche.aspx?doc=jouer-aux-cartes> Consulté le : 18/07/2023.
 14. Les différents types de jeu éducatif - les ptits cracks. (2019, 9 mai). Les ptits Cracks. <https://www.lesptitscracks.fr/les-differents-types-de-jeu-educatif/>Consulté le : 15/07/2023.
 15. Les différents types de jeux. (2019, 11 décembre). Je Joue et J'apprends. <https://jejoueetjapprends.wordpress.com/types-de-jeux/> Consulté le : 18/07/2023.
 16. Lsdm, E. (2022, 17 mai). *La pédagogie par le jeu : avantages et inconvénients - La salle des maitres*. La Salle des Maitres. <https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/> Consulté le : 26/07/2023.
 17. Marie Versele, L'apprentissage par le jeu<http://ligue-enseignement.de/lapprentissage-par-le-jeu/>mai 2016. Consulté le : 24/07/2023.
 18. Maryse METRA, Approche théorique du jeu.pdf5 février 2006. IUFM Lyon, p.5

19. Page, A. P. (2023b, juillet 26). *Qu'est-ce que la pédagogie par le jeu ? quels sont les avantages ?* Ecole Galilée. <https://www.ecolegalilee.fr/pedagogie-jeu#:~:text=Par%20la%20p%C3%A9dagogie%20du%20jeu,%C3%A0%20tour%20des%20r%C3%B4les%20diff%C3%A9rents>. Consulté le : 20/07/2023.
20. Schneider B. H. (1993). *Children's social competence in context : The contributions of family, school and culture*. Oxford : Pergamon Press. Consulté le : 20/07/2023.
21. Victoria. (2023, 19 juillet). Pourquoi le jeu est si important pour le développement des enfants ? | Action Education. *Action Education*. <https://action-education.org/importance-du-jeu-developpement-des-enfants/> Consulté le : 21/07/2023.

A decorative border composed of small red dots arranged in a rectangular frame around the page.

Tables de matières.

Table des matières

Introduction générale.....	07
Partie théorique.....	13
Chapitre 1 : Historique de l'évolution des jeux Berbères.....	14
1.1. Aperçue historique sur l'évolution des jeux berbères à travers le temps.....	15
Chapitre 2 : Les jeux de sociétés comme outils éducatifs.....	35
1. Arguments qui justifient l'intérêt de la conception de ce type de jeu	37
1.1 favoriser l'apprentissage de la langue kabyle.....	37
1.2 stimuler la créativité et la collaboration.....	37
1.3 offrir une expérience ludique et attrayante.....	37
1.4 Créer un environnement d'apprentissage positif.....	37
2. Les différents modèles d'apprentissage.....	38
2.1 Le model béhavioriste.....	38
2.2 Le model cognitiviste.....	39
2.3 Le model constructiviste.....	39
2.4 Le model humaniste.....	40
2.5 Le model socioconstructiviste.....	40
3. La place qu'offre l'apprentissage à travers le jeu dans les modèles de transmission du savoir.....	41
4. Les fondements théoriques de la conception de jeu de société à visée didactique...43	43
4.1 La théorie de l'apprentissage.....	43
4.2 L a théorie de la motivation.....	43
4.3 La théorie de la conception de jeu.....	43
4.4 La théorie de la cognition.....	43
4.5 La théorie de l'interaction sociale.....	43
5. Les différentes formes de jeu éducatif.....	44
5.1 Jeux de plateau.....	44
5.2 Jeux de rôle.....	44
5.3 Jeux vidéo éducatif.....	44
5.4 Jeux de carte.....	45
5.5 Jeux simulation.....	45
5.6 Jeux de construction.....	45
6. Les principes pédagogiques de la conception de jeu de société à visée didactique...46	46
6.1 La clarté des objectifs pédagogiques.....	46
6.2 L'adaptabilité au niveau des compétences.....	46
6.3 La variété des activités.....	46
6.4 L'interactivité.....	47

6.5 La rétroaction constructive.....	47
6.6 La progression.....	47
7. Les avantages de l'utilisation de jeux de société en tant qu'outils éducatifs.....	48
8. Conclusion partielle.....	49
Partie pratique.....	50
Introduction.....	51
Chapitre 1 : Présentation des étapes de la conception.....	52
1. La conception d'un jeu de société en Tamazight.....	53
2. Adaptation des jeux existants vers la langue Tamazight.....	53
3. Conclusion partielle.....	54
Chapitre 2 : Présentation des jeux.....	55
1. Conception du jeu de plateau « ISSIN ».....	56
2. Le jeu « Dobbel » Adapté vers «DdemZdem».....	64
Partie start-up.....	69
Premier axe : Présentation du projet	70
1. L'idée de projet (la solution proposée)	70
2. Les valeurs suggérées.....	71
3. Présentation de l'équipe.....	73
4. Les Objectifs commerciaux du projet.....	74
5. Calendrier de réalisation du projet.....	75
Deuxième axe : Aspects innovants	78
1. La nature des innovations.....	78
2. Les domaines d'innovation	79
Troisième axe : Analyse stratégique du marché	81
1. Le segment du marché.....	81
2. La mesure de l'intensité de la concurrence.....	82
3. La stratégie marketing	84
Quatrième axe : Plan de production et organisation.....	86
1. Le processus de production.....	86
2. L'approvisionnement.....	87
3. La main d'œuvre.....	88
4. Les principaux partenaires.....	89
Cinquième axe : Plan financier.....	92
1. Les coûts et les charges.....	92
2. Modes et sources d'obtention de financement.....	93
3. Le chiffre d'affaires.....	93
4. Scénario optimiste.....	93

5. Scénario pessimiste.....	94
6. Tableau des couts et des investissements (Prévisions).....	96
7. Les comptes de résultat escomptés.....	97
8. Le plan de trésorier.....	98
Conclusion générale.....	100
Annexes.....	103
Bibliographie.....	107