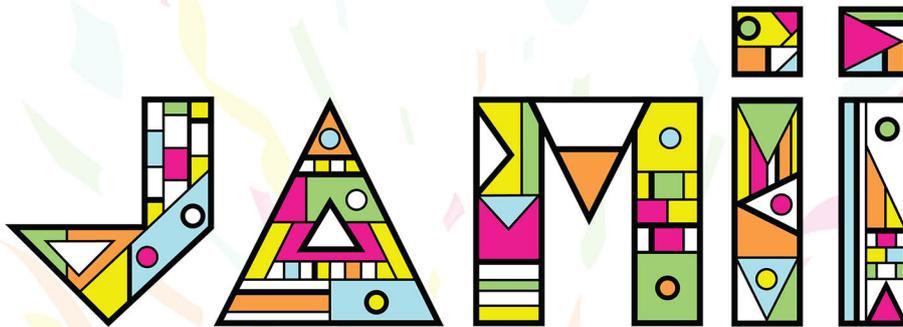


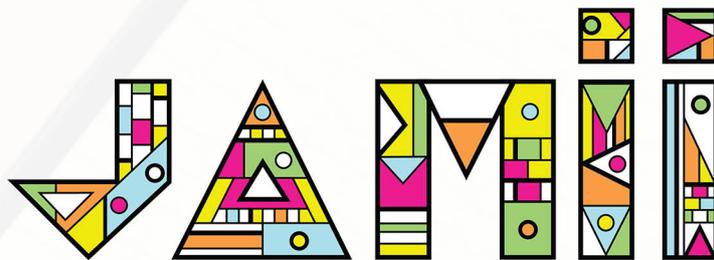
# DOSSIER DE PRÉSENTATION



*Jouons Ensemble pour Mieux Nous Connaître !*



[www.jamii.fr](http://www.jamii.fr)



*Jouons Ensemble pour Mieux Nous Connaître !*

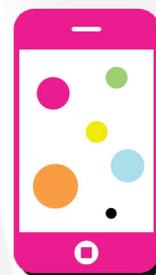
# Apprendre en s'Amusant avec l'Histoire et la Pop Culture Afro des 5 continents.



**Events**



**Boîte de jeu**



**Digital**



localisation



date de création

## CONSTAT

**Force est de constater la difficulté à trouver des informations concernant toutes les cultures afro du monde.**



**Peu de supports culturels et ludiques pour apprendre sur les Cultures des mondes afros des 5 continents.**

**Les livres scolaires ne mentionnent que l'Histoire de l'esclavage ou la colonisation, et ne sont pas valorisants.**



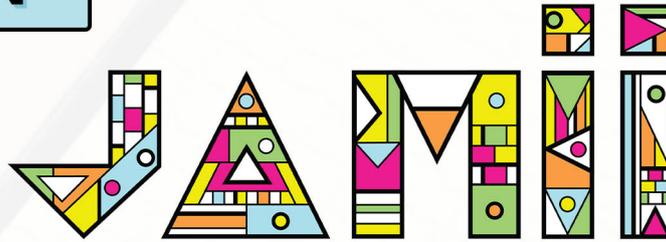
**Connaissance populaire peu valorisée.**

**Difficulté de communiquer sur la diversité et l'inclusion de façon ludique et décontractée dans la Société, à l'école ou en entreprise.**



**Manque de supports digitaux répondant aux attentes des Ministères de l'éducation et de la Culture des différents pays Francophones et de l'ONU (ODD4).**

# SOLUTION



*Jouons Ensemble pour mieux nous Connaître !*

En swahili, (la langue la plus parlé sur le continent africain) cela signifie **Communauté.**



Premier concept phygital qui réunit autour de la diversité grâce à ses personnalités, les lieux et exploits réalisés.

Inclusif, il est destiné à toutes les personnes assoiffées de connaissances.

En plus de créer du lien social, sa thématique et ses catégories favorisent l'apprentissage et l'estime de soi, car la connaissance n'est jamais mieux acquise que par le jeu.

**JAMII** nous réunit **TOUS-TES** et devient une grande cours de récréation, où l'on apprend ensemble l'Histoire Mondiale.



**LES EVENTS**



**LE JEU**



**EN PRÉPARATION**

**PLATEFORME**

**EN PLUS D'ÊTRE UNE BOÎTE DE JEU,  
JAMII EST UNE EXPÉRIENCE HUMAINE**



**JAMII FESTIVAL : Le 18 septembre 2022, s'est tenue la première édition avec plus de 20 intervenant.es et plus de 200 festivalier.es. Des ateliers et animations pour adultes et ados, un dj set, un talk, une projection, des expos, des stands et bien sûr, une partie géante de Jamii.**



**JAMII C PARTY : Seul.e ou en bande, la Jamii Team vous accueille et anime des parties de feu et des talks dans des restaurants, des cinémas, des écoles.**



**JAMII TEAM BUILDING (en préparation) : Parler diversité et inclusion en toute décontraction et de façon ludique. Renforcer les équipes par la découverte de l'Autre. Tels seront les bénéfices proposés au B2B.**

# JAMII LE JEU

Jeu de société physique qui comprend :  
1 plateau, 1 dé, 5 pions, 500 questions portant sur des faits réalisés sur les 5 continents et décliné en 5 catégories :

**Histoire Géographie**

**Musique**

**Sport**

**Cinéma TV**

**Gastronomie**



Seul.e ou en équipe, le but est d'atteindre la **JAMII** en répondant à un maximum de questions en 30 secondes.

A partir de 2 joueur-euses, 14 ans et +.

**Algérie**

**Rhum**

**Teddy Riner**

**Black Panther**

**Aya Nakamura**



**Accras**

**Omar Sy**

**Serena Williams**

**Michael Jackson**

**Christiane Taubira**

Afin de s'actualiser, des recharges par thème, par langue, par pays seront disponibles; 100 nouvelles questions à ajouter aux 500 de la boîte.

La première disponible depuis octobre 2021 rend hommage aux

**Figures Féminines.**



## Application Phygitale



Jamii développe une application avec un jeu vidéo en free-to-play afin de rendre l'expérience de jeu internationale et sans limite et pour participer favorablement à l'Objectif du Développement Durable N4 de l'ONU, qui souhaite favoriser l'apprentissage tout au long de la vie et réduire les inégalités sociales dans l'éducation.



**EN PREPARATION**

# LES VALEURS

## Éducation, Partage, Estime de soi, Humanisme et Innovation EPEHI



### DÉCOUVRIR

C'est un pont entre toutes les cultures Africaines, ancestrales et actuelles des 5 continents.

Grâce à ses différents formats, Jamii est un jeu de connaissance accessible à un large panel de joueur.ses.

Il favorise la connaissance et l'estime de soi de façon ludique et innovante.



### APPRENDRE

Jamii permet de réduire les inégalités et les stigmatisations dans l'éducation et rend la connaissance accessible à tout âge.

Il pallie au manque de représentation de la population afro dans la société et **valorise** aussi bien un pays, une culture, un mouvement... que la personne qui donne une bonne réponse.



### RASSEMBLER

En tant que jeu de société, Jamii permet de garder un lien social et de renforcer les liens familiaux. Que ce soit en physique ou digital, il réunit les gens autour d'une activité ludique et permet aux jameurs-ses des 4 coins du monde de discuter et apprendre ensemble.

De par ses valeurs de partage, Jamii promeut l'Humanisme.



## COMMENT EST NÉ JAMII ?



**Evingel**

° Française “d’ailleurs“, l’artiste visuelle Evingel est influencée par ses racines caribéennes, sa nationalité française, son expérience aux USA et sa famille multiculturelle...

° Ne trouvant pas sa place dans le système scolaire conventionnel, elle le quitte à 16 ans pour entrer directement dans la vie active.

° Ne trouvant toujours pas sa place dans le monde du salariat, elle le quitte en 2007 pour celui de l’entrepreneuriat.

° Autodidacte, elle se forme seule aux métiers du graphisme, de la photographie et de la vidéo, qu’elle exerce depuis 15 ans.

Elle développe ses activités et son savoir faire en créant une marque, en fondant un média sur la parentalité (M.O.M.E), en organisant des évènements destinés aux adultes et aux enfants, en écrivant un livre sur galanterie (Le Manuel du Bonhomme) et en créant sa pâtisserie sans matière grasse (La Cakery Paris).

° Noël 2018, Evingel recherche un jeu ludique et moderne pour sa fille de 14 ans qui lui parlerait de ses racines africaines, mais aussi de son actualité afro-caribéenne, afro-américaine, afro-péenne, etc.

Il n’existe pas, elle décide donc de le réaliser... **POUR TOUS-TES!**

Grâce à toutes ses casquettes et à son expérience, elle se lance dans la conception de ce jeu et teste son prototype en à peine 4 mois.

Rédaction, graphisme, illustration, webmaster, logistique, photo, vidéo, réseaux sociaux, etc.

Elle a tout réalisé seule, mais de façon participative, en consultant régulièrement sa communauté, afin de partager sa vision avec le plus grand nombre.

# LES RÉSEAUX SOCIAUX



**9000**

**FOLLOWERS**



**60%**

**FEMMES**  
25/45ans



**1M**

**VUES CUMULÉES**  
vidéos

**@jamiie.lejeu**



Instagram



Facebook



Youtube



Linkedin



Spotify



TikTok

# LES VENTES



**+1500**

**BOÎTES  
VENDUES**

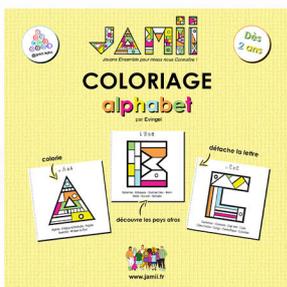


**10**

**POINTS DE VENTE  
DANS LE MONDE**

La boîte de jeu et sa recharge **Figures Féminines** sont disponibles sur [www.jamii.fr](http://www.jamii.fr), ainsi que dans **10 points de vente** :  
**Paris** (Salon de coiffure, Espace de co-working, Librairies)  
**Genève** (Concept store)  
**Martinique** (Librairie)  
**Côte d'Ivoire** (Fnac et Concepts store)

Un cahier de coloriages abécédaires, des t-shirts et des totes bag sont aussi disponibles à la vente lors de nos évènements.



# ON EN PARLE



plus d'info sur  
[www.jamii.fr/parutions](http://www.jamii.fr/parutions)



Parmi 345 projets, le **Trophée Créatrices d'Avenir 2021** est attribué à **FATACCY Vanessa**, récompensée par la Région Île-de-France, la BPI, Air France, Groupama, Poussin Communication, pour son parcours et son projet qui ont particulièrement impressionnés le jury.

Vanessa a par ailleurs remporté le **Trophée "Quartier"** récompensant une femme agissant dans un quartier prioritaire de la politique de la ville, en ayant créé une entreprise.



En janvier 2022, le projet **JAMII** a rejoint **Station F**. Créé par Xavier Niel (Free), c'est le plus grand campus de startups au monde (devant la Silicon Valley).

Sélectionnée parmi plus de 300 startups, **JAMII** développera sa partie digitale, avec l'aide de toutes les ressources mises à sa disposition.

# LES RETOURS



**En famille ou entre ami.s, le concept met tout le monde d'accord sur le fait qu'on apprend en s'amusant.**

**Des client.es l'ont utilisé lors d'ateliers dans leur entreprise, pour sensibiliser leurs collègues aux questions d'inégalités. D'autres l'ont offert pour des anniversaires ou des mariages, dans le but de renforcer les liens familiaux.**

**Plusieurs professeur.es francophones ont témoigné avoir utilisé le jeu avec leur classe afin de démontrer que l'Histoire peut être amusante.**

**Des personnalités mentionnées dans Jamii ont joué, acheté ou cité le jeu auprès de leur communauté; Teddy Riner, Elisabeth Moreno, Marie-José Perec, etc...**

**La Collectivité Territoriale de Guyane a effectué une commande de boîtes en 2021.**

**Après l'intervention de JAMII dans des classes de collèges et lycées pour animer des parties, ces derniers ont aussi commandé leurs boîtes.**

**CONTACT**



**MERCI**

**contact@jamii.fr**

**07.51.81.69.84**



**www.jamii.fr**

Le nom et le logo JAMII, le dessin distinctif de la boîte, du plateau et des cartes, ainsi que leur contenu, sont des marques déposées.

© 2023 EVINGEL/JAMII Tous droits réservés.

JAMII est distribué par JAMII siret : 89884985600015 .

132 rue Gabriel Péri - 93200 SAINT DENIS - FRANCE