

ROYAUME DU MAROC

OFFICE MAROCAIN DE LA PROPRIETE (19)
INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE



المملكة المغربية

المكتب المغربي
للملكية الصناعية والتجارية

(12) BREVET D'INVENTION

(11) N° de publication :
MA 25914 A1

(51) Cl. internationale :
A63F 1/00

(43) Date de publication :
01.10.2003

(21) N° Dépôt :
27079

(22) Date de Dépôt :
28.03.2003

(71) Demandeur(s) :
**MY RACHID FANIDI ALAOUI, Rte 13, Residence Dar Essalam (A) Avenue Mohammed
TRIKI Agdal RABAT (MA)**

(72) Inventeur(s) :
MY RACHID FANIDI ALAOUI

(74) Mandataire :
MY RACHID FANIDI ALAOUI

(54) Titre : **JEU DE CARTES D'ALPHABETISATION ET UTILISATION DE CES CARTES
POUR LA PUBLICITE**

(57) Abrégé : JEU DE CARTES D'ALPHABETISATION ET UTILISATION DE CES CARTES
POUR LA PUBLICITE Abrégé non disponible

MEMOIRE DESCRIPTIF

Prénom : My Rachid

Nom : FANIDI ALAOUI

C.I.N : B. 11844 du 27/10/99

Profession : Directeur Sté

Adresse : Bte 13, Résidence Dar ESSALAM (A)

Avenue Mohammed TRIKI

Agdal – Rabat

Téléphone : GSM : 065 33 68 69

21 03/03

PV 27079
21/03/03

PICINAZ

87
10

**Jeux de cartes d'alphabétisation
et utilisation de ces cartes pour la publicité**

Objet du présent brevet d'invention

- Par ce nouveau mode de cartes dites « Touti Watani » il faut entendre une distraction sociale pour tous, elle est simple divertissante et effectuée pendant les temps de loisir.
- C'est un jeu de société opéré par chiffre pair opposant deux ou quatre personnes adversaires, l'enjeu étant la victoire du plus intelligent.
- Mais ce que recèle ce jeu comme improvisation, c'est sa conversion en une ARME EFFICACE pour lutter contre l'analphabétisme qui ravage en ce XXI^{ème} siècle la moitié de la population de notre partie.

10

INTRODUCTION

Selon la note historique dont copie jointe de l'ambassade d'Italie à Rabat, il a été supposé que les cartes à jouer sont nées en Chine au Xème siècle Av/ J.C.

En fait, il s'agissait seulement de cartes de dominos qui se jouaient à la façon des « DES » actuels.

Ce genre de cartes, si vieux soit-il, est encore en usage ça et là en Extrême Orient mais très peu connu dans d'autres pays.

Après le Xème siècle Ap/ J.C, c'était le tour des Arabes qui auraient perfectionné et utilisé les jeux de cartes, avec des dessins décoratifs géométriques des dinars en or sur les n° de 1 à 10 respectivement sur chaque carte.

Ce sont donc les Arabes qui, entre les années 1250 et 1500 ont inventé et diffusé l'idée des cartes à jouer actuelles vers le monde occidental et non l'inverse comme le prétendent certains.

Dans le musée de Topkapi à Istanbul en Turquie sont actuellement exposées les originaux des cartes archaïques à jouer arabes au temps des Mamaliks (en Egypte et en Syrie).

La Turquie musulmane et les monarques mamalikes qui occupaient les côtes de l'Afrique septentrionale ont exporté le plus de cartes à jouer au même titre que d'autres produits très convoités par les occidentaux en voie de développement en cette époque.

C'est en 1800 (XVII et XVIII Siècles) que le Senior Théodoro DOTTI a fondé à Milano (Italie) une imprimerie pour fabriquer et commercialiser les cartes à jouer non pas tels que les Arabes les avaient conçues, mais dessinées à la main comme nous les connaissons de nos jours. C'était en quelque sorte un copiage ou plutôt un piratage libre à travers l'histoire puisqu'il n'existait pas d'organisme international de protection de la propriété culturelle ou industrielle et commerciale.

Si le Senior Théodoro DOTTI, en 1800 s'est permis de s'accaparer des cartes à jouer arabes et de les transférer pour en tirer profits, son édition a été à son tour accaparée en 1985 par l'éditeur MENECELLO de Milan, au même titre que de nouveaux arrivants un peu partout dans le monde et que chacun à sa façon, ont imprimé et modernisé ce jeu d'apparence actuelle, mais qui est en réalité vieux de plusieurs siècles !

JOUER OU S'INSTRUIRE

Toute la question est là, puisque l'un m'empêche pas l'autre.

Bien au contraire l'un complète l'autre si l'on veut bien réfléchir.

En jouant selon les nouvelles conceptions du Touti Watani, à force de manipuler les cartes et de voir les lettres alphabétiques arabes ou Tifinaghes, la mémoire les enregistre inconsciemment

Le graphisme, par sa forme et son image reste gravé dans la vision de l'analphabète, et à force de jouer il apprendra les lettres de la même façon qu'il a déjà appris les chiffres arabes de 0 à 9 sur ces mêmes cartes.

Il ne lui restera plus qu'à joindre les lettres pour obtenir des mots. Et voilà que notre joueur, analphabète d'hier est devenu joueur instruit aujourd'hui et demain.

Telle a été l'initiative salutaire et altruiste d'un modeste opérateur chercheur en matière d'alphabétisation qui s'inspirant du passé historique en faveur de l'alphabétisation du présent et de l'avenir, de futures générations de son pays.

A vrai dire, cette improvisation constitue un VECTEUR de lettres puis de mots transmissibles habilement vers la mentalité de l'analphabète de la manière la plus simpliste et la plus captivante.

PRINCIPE DE CE JEU

En date du 08 septembre 1999, journée mondiale de l'alphabétisation, elle a été célébrée au Maroc au C.A.C à Rabat sous le thème : « La nouvelle stratégie de l'alphabétisation : Bilan et perspectives »

C'est cet événement qui a fait jaillir l'idée du Touti Watani dans l'esprit de l'auteur.

La procédure du jeu reste sans changement comme elle a été pratiquée précédemment, quant à la forme, deux changements radicaux la caractérisent.

La figuration nouvelle met en relief notre patrimoine artisanale marocain Arabo-Amazighe, entre autres :

ARABE : { L'artisanat céramique réputé à Fès et Safi
Le Zellij, fresque de carrelage de Fès

AMAZIGHE : { Le Poignard dit Kommeya (hommes)
La Fibule dite Kholala (femmes)

Les cartes
10. 11. 12 { Main décorée de Héné au n° 10
Cavalier marocain de la Fantasia n° 11
Couronne ordinaire au n° 12

REVENDEICATIONS

L'objet des revendications sollicitées porte sur l'emploi de la double alphabétisation (Arabe et Amazighe) sur les cartes à jouer dites :

Touti Watani, à savoir que :

Première revendication

Le jeu de cartes d'alphabétisation est caractérisé en ce qu'il est constitué de quarante cartes réparties en quatre groupes de 10 chacun

CERAMIQUE – FRESQUE JELLIJ – POIGNARD – FIBULE

Deuxième revendication

JONCTION DES LETTRES ALPHABETIQUES AVEC LES CARTES

En divisant les 30 lettres de l'alphabet par 10 cartes on obtient 3 lettres au recto. Quant au verso, il contient les 30 lettres à la fois.

Ceci pour les cartes destinées à la vente publique.

Pour ce qui concerne les insertions publicitaires, elles remplaceront les 30 lettres du verso.

Troisième revendication

Ce jeu de cartes est destiné à servir comme support pour les insertions publicitaires pour les banques, les sociétés, les offices etc...