



# RAPPORT POST-ÉVÉNEMENT

---

## GLOBAL GAME JAM LAÂYOUNE 2026

En partenariat avec



# SOMMAIRE

PRÉSENTATION DE L'ÉVÉNEMENT

---

DONNÉES CLÉS

---

LES JEUX CRÉÉS

---

PARTENARIATS

---

RETOMBÉES ET IMPACT

---

COUP DE CŒUR

---

MOMENTS CAPTURÉS

---

ÉMOTIONS ET PERSPECTIVES

---

REMERCIEMENTS

# PRÉSENTATION DE L'ÉVÉNEMENT

## Global Game Jam ?

La Global Game Jam (GGJ) est le plus grand hackathon de création de jeux vidéo au monde. Chaque année, pendant 48 heures, des milliers de participants répartis dans plus de 100 pays se réunissent simultanément pour créer des jeux vidéo autour d'un thème commun révélé au lancement de l'événement.

## Global Game Jam Laâyoune

L'association Saharian Geeks a organisé la Global Game Jam à Laâyoune, faisant de notre ville l'un des sites officiels de cet événement international au Maroc, aux côtés de Casablanca, Rabat et Meknès.

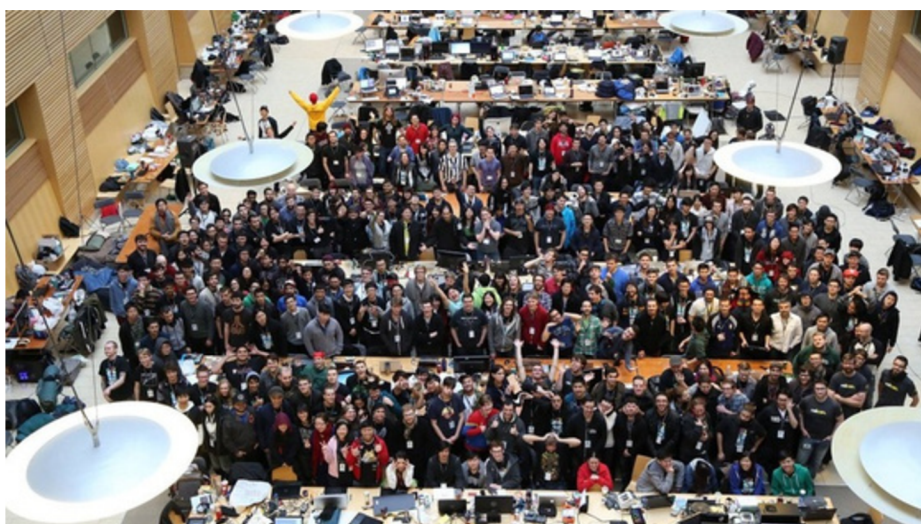
## Global Game Jam Laâyoune

- Promouvoir la création de jeux vidéo comme vecteur d'innovation et d'entrepreneuriat dans la région
- Développer les compétences techniques et créatives des jeunes de Laâyoune et sa région
- Positionner Laâyoune sur la carte mondiale de l'industrie du jeu vidéo
- Créer une communauté locale de développeurs et créatifs passionnés
- Encourager le travail d'équipe et la résolution créative de problèmes

L'édition 2026 s'est déroulée du 30 janvier au 1er février 2026, avec pour thème « **MASK** » (Masque).

”

*« Aucun jeu n'est trop modeste. Tant que vous faites de votre mieux, que vous perfectionnez vos compétences et que vous créez une expérience de jeu complète, du début à la fin, alors vous aurez réussi votre game jam ! »*



```
int score = 100;  
Character player;
```

# GLOBAL GAME JAM LAAYOUNE 2026

CRÉEZ UN JEU EN 48H.  
DES MILLIERS DE PARTICIPANTS. UN SEUL THÈME.  
UN MAXIMUM DE FUN

DU 30 JANVIER AU 01 FÉVRIER 2026

Organisé par

En partenariat avec

Scannez le code du  
formulaire l'inscription



*Aamf*  
Association d'Amitié  
Maroco-Française  
Pour la culture et l'éducation

*criep*



# DONNÉES CLÉS

Données en chiffres montrant l'ampleur de l'événement mais aussi l'importance de la participation marocaines surtout celle de la ville de Laayoune

## La Global Game Jam mondialement

  
**+35 000**  
Jammers

  
**+12 000**  
Jeux créés

  
**97**  
Pays

  
**803**  
Sites

## La Global Game Jam au Royaume du Maroc

### Laayoune

Hybride (Online et Présentielle)  
12 Participants  
3 Jeux

### Casablanca

Online  
13 Participants  
5 Jeux

Indicateur	Valeur	Description
Participants officiels	12	Participants de la ville de Laayoune, avec une participation notable d'un participant venu de Tantan, avec une tranche d'âge entre 20 et 39 ans
Participants en apprentissage	4	Participants non capable de produire un prototype, mais voulant apprendre à faire un jeu vidéo en vivant l'expérience de GGJ26
Equipes formées	5	La formation d'équipes était un excellent exercice, pour simuler la gestion de projet avec un workflow et des rôles complémentaires (designer, coder, Sound designer...)
Jeux officiels soumis	3	Jeux dans le cadre du hackathon et uploadé sur le site officiel
Jeux d'apprentissage	2	Jeux créés dans l'événement mais qui ont servis d'apprentissage pour les participants
Durée de l'événement	48 heures	Un stress bienfaisant mettant en défi la gestion de temps et de projets des participants

# LES JEUX CRÉÉS

Sous le thème « **MASK** », les équipes ont fait preuve d'une créativité remarquable en interprétant ce concept de manières diverses et originales.

## Jeux officiels (soumis à la GGJ)

### **The Hyporite Game**

Un jeu explorant le thème du masque social et de l'hypocrisie dans les interactions humaines. Le joueur doit naviguer dans des situations sociales en choisissant quand révéler sa vraie nature ou porter un masque.

### **MASECHA**

Un jeu à la sauce dark souls, offrant une expérience de jeu unique ancrée dans la culture locale.

### **Survive the Maze**

Un jeu d'exploration et de survie où le masque joue un rôle central dans la navigation d'un labyrinthe mystérieux rempli de défis.

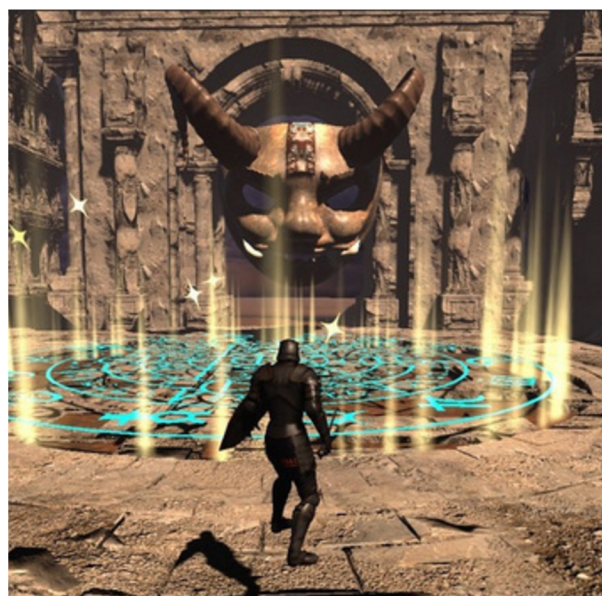
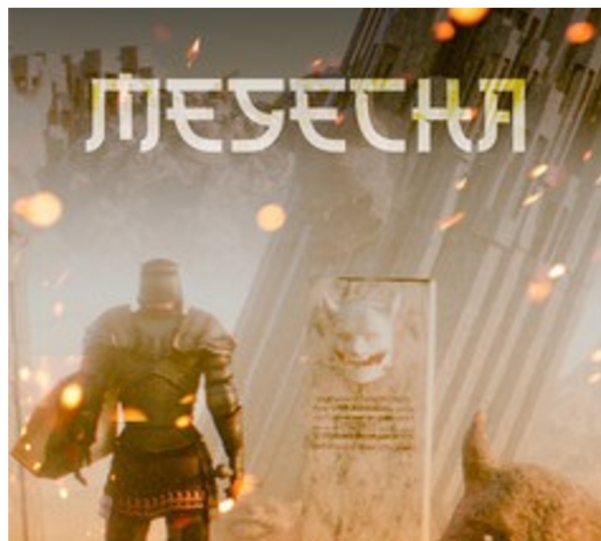
## Jeux d'apprentissage

Deux projets supplémentaires ont été développés par des participants en mode apprentissage, leur permettant de s'initier au développement de jeux vidéo dans un cadre bienveillant et collaboratif.

## Disponibilité des jeux

Les jeux officiels sont disponibles sur la plateforme de la Global Game Jam :

<https://globalgamejam.org/group/31492/games>



# PARTENARIATS

Cette édition a marqué le début d'une collaboration prometteuse avec l'**Association de l'Amitié Maroco-Française**. Cette présence ouvre des perspectives de partenariats afin d'intégrer les talents de la ville de Laayoune dans les programmes nationaux soutenus par l'**Institut Français** et l'**Ambassade de France** au Maroc, comme le **VGC (Video Game Creator)** ou le **VGI (Video Game Incubator)**

**CRIEP (Centre Régional de l'Innovation et Expérimentation Pédagogique)**, qui a gracieusement mis à disposition ses locaux équipés pour accueillir l'événement pendant 48 heures. Cette contribution a été essentielle au bon déroulement de la Game Jam, offrant un cadre propice à la créativité et à l'innovation.

**Académie Régionale** qui a permis l'utilisation des infrastructures du **CRIEP**, témoignant de la reconnaissance institutionnelle de la valeur éducative de cet événement. Honorable mention de **AIPDP (Association pour l'Innovation Pédagogique et le Développement Professionnel)** qui a facilité l'organisation logistique.



# RETOMBÉES ET IMPACT

## Impact éducatif

- Développement de compétences techniques : programmation, game design, graphisme, son ...
- Apprentissage du travail en équipe sous contrainte de temps
- Initiation à la gestion de projet et du temps
- Découverte des métiers de l'industrie du jeu vidéo
- Stimulation de la créativité et de la résolution de problèmes

## Impact personnel et professionnel

- Mise en réseau de talents locaux avec la communauté nationale et internationale
- Renforcement du sentiment d'appartenance à une communauté créative mondiale
- Création de liens intergénérationnels (participation d'un jeune de 13 ans)
- Potentiel de création d'emplois et de startups dans le secteur créatif

## Rayonnement

- Positionner la région Laâyoune-Sakia El Hamra sur la carte mondiale du développement de jeux vidéo
- Démontrer le potentiel créatif et technique de la jeunesse de la région
- Renforcer les liens entre les acteurs éducatifs, associatifs et culturels



# COUP DE CŒUR

Une édition marquée par des participations assez spéciales



**Adnane El Khyati (13 ans)**

A insisté à participer, puisqu'il essayait déjà d'apprendre tout seul le Game DEV, il a donc sauté sur l'occasion, bien que sa participation était conditionnée par l'accompagnement parental

**Abdellah Bouaouida**

Professeur d'Informatique à Tantan, ça fait 3 ans qu'il fait plus de 300km, pour passer ce week-end de jam à Laayoune. Abdellah a aussi joué le rôle de mentor pour les nouveaux participants

**Salma El Mabrouki**

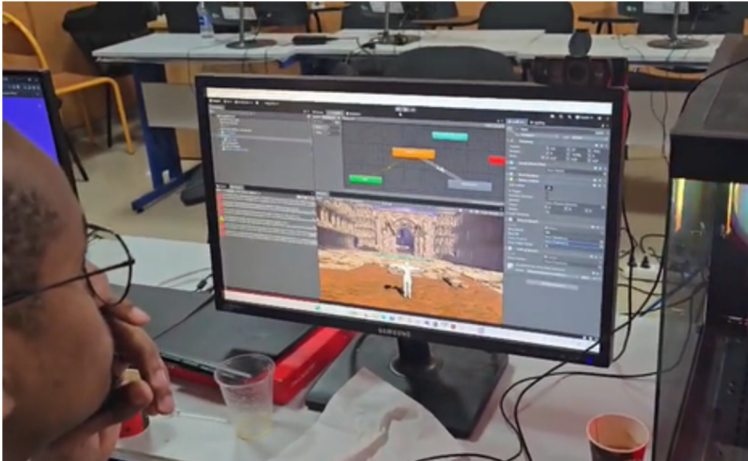
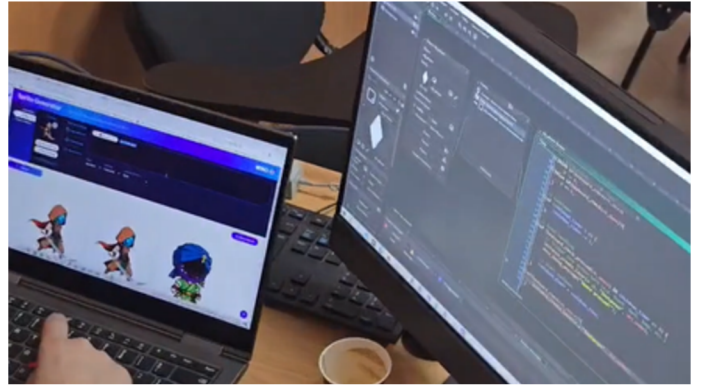
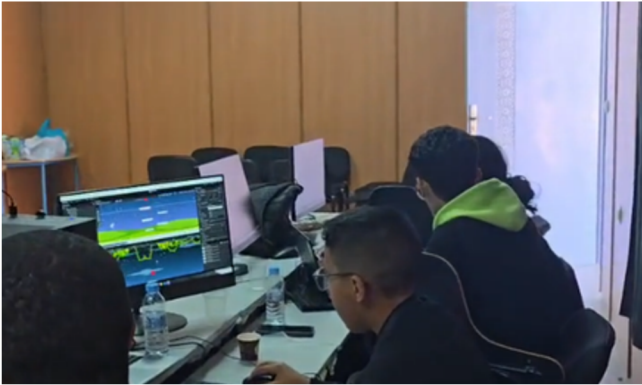
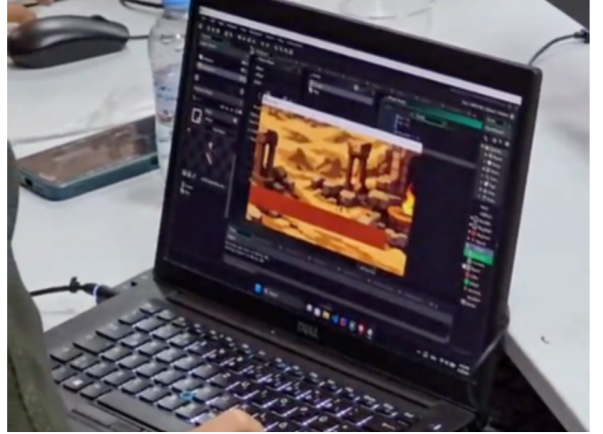
Jeune étudiante en informatique à Rabat, et amateur de jeux vidéo, elle ne manque pas d'occasion pour assister aux événements Gaming, y compris la MGE, elle a profité des vacances scolaires à Laayoune pour participer au JAM



Participants entraînés de jouer à Mario Kart

La Game Jam n'est pas uniquement 48h de pression, mais aussi des moments de détente pour se rafraîchir les méninges, de temps en temps les participants prennent des pauses pour discuter, échanger, et même se défier dans des jeux qu'ils apprécient.

# MOMENTS CAPTURÉS



# ÉMOTIONS ET PERSPECTIVES

## Une participation Satisfaisante

Cette édition de la Game Jam a connu une participation active et engagée. Les participants ont montré un réel intérêt pour la création de jeux vidéo, et les mentors ont joué un rôle essentiel dans l'accompagnement des équipes. Cela confirme qu'une communauté locale est en train de se construire progressivement.

## Une frustration motivante

Plusieurs participants ont ressenti une frustration face à leurs limites techniques. Ils avaient des idées ambitieuses mais pas toutes les compétences pour les réaliser entièrement. Cette frustration est positive : elle montre une vraie volonté d'apprendre et de s'améliorer. La Game Jam a permis à chacun de faire un premier pas concret dans la création vidéoludique.

## Une volonté Enthousiaste

À la fin de l'événement, de nombreux participants ont exprimé le souhait de continuer à apprendre et à développer leurs projets. Pour répondre à cette demande, un espace communautaire en ligne a été créé afin de permettre des rencontres régulières, des échanges et un accompagnement continu. L'objectif est de transformer cette motivation en projets solides et durables.



## Une résolution ambitieuse

Au-delà de l'événement, une ambition commune s'est affirmée : **représenter la ville de Laâyoune lors de la MGE** avec des jeux de qualité supérieure, dont les participants pourront être fiers. Cette résolution traduit une volonté claire de progresser, d'élever le niveau technique et créatif, et de positionner Laâyoune comme un acteur sérieux et prometteur dans le domaine du jeu vidéo. L'objectif n'est pas seulement de participer, mais de proposer des projets aboutis, structurés et compétitifs.

Et pourquoi pas intégrer les jeunes de Laayoune dans les programmes VGC ou VGI, soutenus par l'ambassade de France et le ministère de la jeunesse et de la culture.

# REMERCIEMENTS

Ce rapport post-événement est autant le reflet de nos résultats que de notre engagement à bâtir à la ville de Laayoune une communauté qui a de l'ambition, pour toutes celles et ceux qui croient en le pouvoir du jeu vidéo comme vecteur de transmission culturelle et levier économique et social.

L'association Saharian Geeks tient à exprimer sa sincère gratitude à tous ceux qui ont contribué au succès de cette édition :

- Au CRIEP et à l'AIPDP pour l'accueil chaleureux et la mise à disposition des locaux
- À l'Académie Régionale de l'Éducation pour son accord et son soutien institutionnel
- À l'Association de l'Amitié Maroc-Française pour sa présence et les perspectives de collaboration
- Aux participants pour leur créativité, leur engagement et leur enthousiasme, nourrissent le cœur de notre projet
- Au bureau de l'association et aux amis pour leur soutien financier et moral
- À la communauté mondiale de la Global Game Jam pour ce cadre exceptionnel de création

**sans oublier Midi 1 Radio pour la couverture médiatique**

Scannez pour écouter la chronique "Gaming Time" qui parle de l'événement



ou

**[Cliquez ici pour y accéder](#)**  
(version pdf uniquement)