

## Jeux de lettres et de préhension intergénérationnels (scolaires et seniors)

Annonce V54606 mise à jour le 16/07/2020

### Description générale

#### Fiche d'identité de la société

|                       |                |
|-----------------------|----------------|
| Forme juridique       | Autre actif    |
| Localisation du siège | Lot et Garonne |

#### Résumé général de l'activité

- Jeux de lettres (5),
- Jeux de préhension (12) : Alzheimer et démences apparentées, petite enfance.
- Méthodes d'utilisation pour les aidants.

#### Présentation des jeux :

- 1er jeu : un jeu de lettre rapide et stratégique où l'on n'attend pas son tour comme au célèbre SCRABBLE. Chaque joueur dispose d'un support ressemblant à un mètre de menuisier qu'il déploie pour former un parcours sur lequel il doit créer des mots de 4 à 11 lettres. Il y a deux variantes de jeu. Jusqu'à 4 joueurs.
- 2ème jeu : un jeu de lettres des petits pour devenir Grand !...  
Le but du jeu est de créer, seul ou aidé d'un adulte, des mots de 2 à 6 lettres sur un parcours monté comme un puzzle. Une liste de 3000 mots est intégrée dans la boîte. Jusqu'à 4 joueurs.
- 3ème jeu : un jeu de lettres et un jeu de culture générale. Le but du jeu est de composer des mots, libres, selon leur nature (nom commun, verbe, ...) ou un thème imposé (cinéma, faune et flore, littérature, ...) en un temps limité à l'aide de cartes pivotantes comprenant deux lettres chacune. Jusqu'à 6 joueurs.
- 4ème jeu : un jeu de lettres sans aucun temps mort. Le but est de s'approprier les mots des autres joueurs par un ajout de lettres. Mais attention à ne pas se faire prendre à son propre piège !.. Il y a deux variantes de jeu. Jusqu'à 6 joueurs.
- 5ème jeu : ensemble de jeux et Méthode d'approche de la maladie d'Alzheimer et de démences apparentées sous la forme de jeux de mémoire.

Jeux 6 à 17: jeux de lettres et de préhension destinés aux malades Alzheimer et petite enfance (maternelle et CP) manuel d'utilisation pour les aidants, aides maternelles, mamans, ...

#### Cibles :

- Familles (foyers, comités d'entreprises, associations, ...),
- Enseignants (maternelle, primaire, collège, lycée),
- Praticiens : Orthophonistes, Gériatres, Ergothérapeutes, Psychologues, Animateurs,
- Seniors (foyers, maisons de retraite, associations, clubs, ...),

- Hôtellerie ,
- Centres de vacance,
- Médiathèques / Ludothèques,
- Mairies (activités périscolaires).

Revendeurs :

- Détaillants de jeux et jouets,
- Enseignes (KINGJOUET, JOUECLUB, FNAC, ...),
- G.M.S,
- Librairies,
- Tabacs / journaux,
- Épiceries rurales.

Tous les jeux peuvent se décliner en plusieurs langues, l'anglais, l'allemand, l'italien, l'espagnol.

## Éléments chiffrés

### Éléments chiffrés concernant la cession

#### Indications concernant les éléments chiffrés

Le dirigeant possède 2 gammes. L'une de 5 jeux, l'autre de 12 jeux.

Programme évolutif sur 5 ans.

Ouvert à toutes propositions :

- 1) rachat concepts, modèles et dessins,
- 2) exploitation sous forme de licences, droit fixe entrée + droits proportionnels.

Accompagnement assuré durant deux années.

Préférence à l'acheteur pour les créations à venir en complément de gammes.

Pour ce qui relève des droits proportionnels, négociation à voir.

Les 150 K€ constituent des droits fixes, les droits proportionnels sont à discuter.

Le cédant est ouvert à toutes négociations.

## Positionnement concurrence

### Positionnement par rapport au marché

Marché exponentiel.

Les jeux de société sont en pleine évolution et connaissent une progression constante depuis cinq ans.

Il y a en France 20 millions de seniors et 7 millions de scolaires (primaire).

En France plus d'un million de personnes sont atteintes d'un Alzheimer ou d'un syndrome apparenté.

La tendance vers le maintien à domicile favorise les activités ludiques.

L'approche ludique des troubles cognitifs donne des résultats très intéressants. Le verbal, le spatial, le kinesthésique, la logique et le numérique permettent d'évaluer les aptitudes sensorielles.

### Concurrence

Très peu de concurrence.

1 principal concurrent sur le web (produits chers).

Très peu de jeux marqués intergénérationnels ou seniors.

## Points forts

Marché en hausse constante.

Jeux évolutifs, adaptables, règles souples.

Jeux primés au LÉPINE, Bronze et argent, au Mondial des inventions de Genève (or), et Start-up-Weekend (3ème prix) incubateur américain.

Charte graphique fidélisante.

Made in France (facultatif) de plus en plus apprécié par la clientèle.

## Points faibles

Fabrication française plus coûteuse qu'en Espagne, Pologne ou en Chine.

## Infos sur la cession

Le marché des jeux de société axés sur les scolaires et les seniors est gigantesque. Il exige même une présence constante que le cédant ne peut assurer.

Le cédant ne peut développer ses créations en l'état et la demande est de plus en plus forte. Il veut se consacrer à l'écriture et à la conception de nouveaux jeux, mais ne veut plus gérer cette activité, faute de temps et aussi de moyens.

Profil recherché

Personne physique ou morale

Complément

Motivation pour les jeux de société,

Connaissance des publics (de préférence mais pas obligatoire).