

Commercialisation de jeux intergénérationnels adaptés

Postée le **18/05/2026**

Description générale

Fiche d'identité de la société

Forme juridique : Entreprise Individuelle

Ancienneté de la société : Plus de 10 ans

Localisation du siège : Lot et Garonne, Aquitaine, France

Résumé général de l'activité

Commercialisation de jeux éducatifs destinés aux écoles et aux familles, ainsi que de jeux destinés aux aidants de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer ou d'une démence apparentée.

En plus

La société possède un ou plusieurs brevets

La société possède une ou plusieurs marques déposées à l'Inpi

A propos de la levée de fonds

Type d'opération : Renforcement des fonds propres

Le cédant est un créatif, inventeur et concepteur. Il fourmille d'idées pour développer les gammes de jeux, et ce pour plusieurs années encore. La création est son cœur de métier. La communication, le développement et la commercialisation sont des domaines que le cédant ne maîtrise pas suffisamment pour donner à ses jeux la place qu'ils méritent sur le

Explication de la levée de fonds : marché, et bien sûr, il n'a pas les moyens financiers pour leur développement. D'où sa recherche d'un investisseur actif — ou de plusieurs — pour gérer l'ensemble dans les meilleures conditions. Cet investisseur sera largement majoritaire, le cédant étant conscient des efforts et des risques en présence. Le cédant a estimé les besoins financiers à 200 k€ sur une base de 3 000 exemplaires par jeu.

Montant recherché : 200 k€

Participation proposée : Majoritaire

Eléments chiffrés

En k€/année	2022	2023	2024	2025
CA			1 300	
Marge brute				
EBE				
Résultat exploitation			600	
Résultat net				
Nb. de personnes			2	

Position / concurrence

Positionnement par rapport au marché

Le marché du jeu est en progression constante. On revient aux jeux physiques, familiaux, intergénérationnels. En ce qui concerne l'invention destinée aux aidants des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer ou d'une démence apparentée, la France compte 1 million de malades et en comptera 1.800.000 en 2050.

Concurrence

La concurrence est relativement faible en ce qu'il n'existe pas beaucoup de jeux spécifiquement adaptés à cette maladie. Les jeux utilisés sont généralement des jeux traditionnels que l'on adapte quand c'est possible.

Points forts / faibles

Points forts

Les jeux répondent de plus en plus aux besoins des usagers en ce qu'ils pallient d'une part les carences éducatives et d'autre part constituent de véritables outils à l'usage des animateurs, formateurs, enseignants et des familles.

Le dirigeant est le concepteur de 4 jeux de lettres et de culture générale : Des jeux primés au concours LÉPINE National et Européen ainsi qu'au salon international des inventions de Genève.

Le dirigeant dispose par ailleurs de trois autres jeux, actuellement à l'état de maquettes.

Enfin, dans un tout autre domaine, le dirigeant est l'inventeur d'un ensemble de dix jeux destinés aux aidants de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer ou de démences apparentées. Cette invention a obtenu le troisième prix de l'innovation dans le cadre d'un concours organisé par l'incubateur américain TELSTAR.

En complément des prix obtenus, le dirigeant dispose de témoignages élogieux, émanant du grand public comme de professionnels, recueillis lors de salons à l'occasion de la présentation des maquettes et des règles des jeux.

L'ensemble des jeux conçus par le dirigeant peut être décliné en plusieurs langues : anglais, allemand, italien et espagnol.

Points faibles

Le dirigeant n'identifie pas d'inconvénients particuliers, si ce n'est sur le plan financier, dans la mesure où il est nécessaire d'envisager une production à grande échelle afin d'obtenir un coût unitaire de fabrication raisonnable, ce qui peut effectivement freiner certains investisseurs potentiels.

Complément d'information

Éléments complémentaires

Compléments, spécificités

Il s'agit d'une création ; les chiffres indiqués sont issus d'un prévisionnel établi sur trois années par un cabinet d'expertise comptable.

L'engagement du dirigeant dans ce projet s'explique par le fait que les jeux connaissent une évolution constante d'année en année.

Le dirigeant se rend disponible pour accompagner tout investisseur dans la création de nouveaux jeux ainsi que dans la participation à des salons de promotion.

Profil d'investisseur

Personne physique

Complément sur l'investisseur

Doit aimer les jeux à minima.

Sensibilisé par l'éducation (jeux traditionnels).

Sensibilisé par les maladies dégénérantes (Alzheimer).