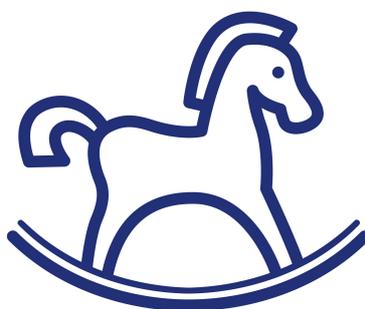


Revue de Presse Made in France

Contact : info@semioconsult.com

JOUETS

Novembre 2020 – Décembre 2020



SémioConsult® est un cabinet de conseil spécialisé en stratégie d'entreprise et en stratégie de marque. Fondé par Anne-Flore MAMAN LARRAUFIE (Ph.D.), le cabinet dispose d'une expertise reconnue à l'international et d'une connaissance fine de la stratégie de gestion des marques, en particulier au sein du monde du luxe. L'entreprise est basée à Paris, Vichy, Singapour et Venise.

Spécialisé en gestion d'image de marque et en sociologie de la consommation, SémioConsult propose un accompagnement complet des marques de la définition de leur identité à l'optimisation de l'expérience-client et au déploiement opérationnel des stratégies définies. SémioConsult est aussi expert en gestion de l'identité de marque face à la contrefaçon et en valorisation du Made In France & Made in Italy.

Il compte dans son portefeuille clients de nombreux institutionnels et prestigieuses marques françaises et italiennes, ainsi que des PME et des entrepreneurs et start-ups.

SémioConsult mène également une activité de recherche et de publication d'articles dans des journaux spécialisés dont certains sont disponibles librement.

www.semioconsult.com

Économie

À Ergué-Gabéric, Jeujouéthique plébiscite les articles en bois et le made in France

Les jeux et jouets de Jeujouéthique, près de Quimper, sont en majorité en bois et tous made in France et Europe. Un concept voulu et tenu par Vincent Rouat.



Vincent Rouat a choisi de travailler dans l'univers du jouet. (©Côté Quimper)

Par **Sylvie Béchet**

Publié le 26 Nov 20 à 17:15

Quand vous poussez la porte de la boutique [Jeu Jouéthique](#) installée à **Ergué-Gabéric**, près de **Quimper (Finistère)**, vous avez l'impression d'entrer dans la caverne d'Ali Baba !

L'espace n'est pas très grand. Sur toutes les étagères et tables disposées un peu partout, sont présentées des multitudes de **jeux** et de **jouets** dont une grande partie réalisée en bois.

C'est en effet la spécificité de l'enseigne. À cela s'ajoute le fait que tous les articles sont fabriqués en France ou en Europe.

Pourquoi aller chercher si loin, en Asie par exemple, ce que l'on peut trouver près de chez nous.

Vincent Rouat,
créateur de l'entreprise.

Et de citer par exemple, les doudous de tissus **Mon calin** confectionnés à **Locronan** par Karine Burlebois. « Nous l'avons rencontrée sur un salon de l'artisanat. L'originalité de ses doudous et leur qualité nous ont donné envie de travailler avec elle. » Ou encore les articles de l'entreprise **JB Bois** installée à **Pluguffan**.

Des aventures humaines

Les fournisseurs de Vincent Rouat se trouvent en Allemagne, dans les pays de l'Est, en Espagne et, bien sûr, un peu partout en France.

Le jeu de construction Cloze est né en Loire-Atlantique de l'idée d'un menuisier-charpentier d'utiliser ses chutes de bois. Les bilboquets, jeux de quilles, de croquet viennent essentiellement du Jura.

lotobo est fabriqué dans les Landes. Les enfants manipulent des formes magnétiques différentes pour en faire des personnages, des animaux...

Et que dire de ce petit voilier composé d'une simple coque en bois et d'une voile. « Il a été conçu en 1946 par un sabotier d'Ille-et-Vilaine. Succès immédiat. Le modèle n'a pas changé depuis. La seule innovation, un modèle vernis lancé par son petit-fils. »



Ce petit bateau en bois est fabriqué en Ille-et-Vilaine depuis 1946. (©Côté Quimper)

1 000 références

Jeu Jouéthique propose plus de 1000 références pour des enfants de 0 à 12 ans. Des jeux traditionnels que les grands-parents apprécient de retrouver et de partager avec leurs petits-enfants.

Les jeunes parents ont tendance à revenir vers des jeux et jouets simples, ceux qui n'enferment pas les enfants dans un cadre mais stimulent leur imaginaire.

Vincent Rouat.

Avec Lotobo, par exemple, les enfants créent des personnages, des animaux à partir de formes géométriques différentes et magnétiques. Grimms, un produit phare, plaît beaucoup. Il reproduit, en bois, les strates d'un arc-en-ciel que l'on peut utiliser pour construire des ponts, des arches, des circuits à billes.

Réouverture samedi 28 novembre

Samedi 28 novembre 2020, Vincent Rouat rouvrira sa boutique au public. Durant les deux confinements, il fonctionnait en *click and collect*. Mais une grande partie de ses ventes se fait via son site internet ouvert dès la création de son entreprise en 2007.

« Nous sommes très bien référencés. Cela nous a permis de passer ces deux périodes sans encombre. » Et de prouver l'intérêt de développer encore son site. Il a pour cela accueilli deux apprentis qui vont travailler à son optimisation.

Infos pratiques

Jeu Jouéthique : 16 route de Kerourvois – ZA de Kerourvois Nord, à Ergué-Gabéric. Téléphone : 02 98 94 77 37.

Boutique ouverte pour la période de Noël du lundi au vendredi de 9 h à 18 h 30 et le samedi de 10 h à 12 h et de 14 h à 18 h 30.

A. Ingberg (ACFJF) : "La filière du jouet français est en train de périr"

VÉRONIQUE YVERNAULT

MARCHÉS, ENFANT, LOISIRS, CULTURE

PUBLIÉ LE 18/11/2020

TWITTER

FACEBOOK

LINKEDIN

GOOGLE +

INTERVIEW Très affectés par la fermeture des commerces spécialistes du jouet, les fabricants de jouets français lancent, par la voix d'Alain Ingberg, président de l'Association des créateurs-fabricants de jouets français (ACFJF), un nouvel appel pour une réouverture rapide.



Président de l'Association des créateurs-fabricants de jouets français, Alain Ingberg tire la sonnette d'alarme : le reconfinement met en péril l'ensemble de la filière du jouet en France.

© V.Y. / LSA

LA RÉDACTION VOUS CONSEILLE

Fabricants et distributeurs de jouets s'associent dans une lettre ouverte au Premier Ministre

Comment la fermeture des commerces pèse sur les fabricants français de jouets [Témoignages]

Fermeture des commerces de jouets :

C'est un nouveau cri de détresse que lance Alain Ingberg, président de l'Association des créateurs-fabricants de **jouets** français (ACFJF), pour une réouverture rapide des rayons et commerces de jouets. Selon lui, cette fermeture affecte particulièrement les fabricants français, plus dépendants du circuit des spécialistes. Leur survie est en jeu. Interview.

LSA – Alors que les rayons et commerces de jouets sont fermés depuis fin octobre, quelle est la situation pour les fabricants et créateurs de jouets français ?

les fabricants montent
au créneau

Alain Ingberg – Vous voyez la carte de nos 66 adhérents (en bas de l'article), la moitié d'entre eux va disparaître si l'on ne rouvre pas rapidement. Bien sûr, ce ne sont pas les plus gros comme Smoby, Vulli ou Ecoiffier qui tomberont en faillite, mais les plus petits qui sont principalement vendus chez les détaillants et ne font pas ou peu de ventes à l'export. Ce reconfinement est une catastrophe : tous nos efforts depuis six ans pour relancer et développer l'industrie du jouet dans l'Hexagone sont en train d'être réduits à néant. Prenez l'exemple de Lunii qui, en septembre, a relocalisé la production de sa Fabrique à Histoires, auparavant sous-traitée en Asie, à Bayonne. Ils ont joué le jeu du « made in France » et ça leur sert à quoi ? Auparavant, ils n'auraient eu qu'à suspendre la production mais là, c'est leur usine.

Du côté des commerces, on s'attend à au moins 500 fermetures l'an prochain sur un parc de quelque 2000 magasins spécialistes. C'est toute la filière française du jouet qui est en train de périr !

LSA – Quelle part d'activité vos adhérents arrivent-ils à sauvegarder actuellement ?

A. I. – Nos adhérents travaillent à 80% avec les détaillants. Ils sont donc très affectés par leur fermeture. Certains travaillent avec les hypermarchés, également fermés. Il ne reste que le click & collect et l'e-commerce dont **Amazon** avec lequel nous travaillons bien depuis un an : ils ont référencé tous nos adhérents et ouvert une boutique en ligne dédiée au jouet français. Cependant, tout cela, ainsi que l'export, ne permet de sauver qu'un quart de nos ventes. On fait quoi pour les 75% restants ?

Les aides ne suffisent pas et il y a le problème du stock : plus d'un milliard d'euros de marchandise est actuellement bloqué dans les commerces spécialistes et probablement entre 700 et 800 millions d'euros aussi immobilisés dans les grandes surfaces alimentaires.

Comprenez-bien : lorsqu'il y a eu le premier confinement, nous avons pu nous débrouiller car le printemps n'est pas le principal temps fort de notre activité. Mais les deux derniers mois de l'année représentent 50% de notre chiffre d'affaires : toute l'année, les commerces spécialistes vivent. En novembre, ils gagnent assez pour commencer à payer les stocks et c'est en décembre qu'ils finissent de payer les fabricants et réalisent leur marge.

LSA – Comment voyez-vous le déconfinement ?

A.I. – Traditionnellement, les grandes surfaces alimentaires vendent le jouet surtout en novembre mais, souvent, n'ont plus trop de marchandises en décembre, mois qui permet aux spécialistes de vivre car eux ont encore du stock et ne sont plus en concurrence frontale avec les GSA. Là, tout le monde va rouvrir en même temps, avec le risque que les hypermarchés et supermarchés appliquent d'importantes promotions sur le jouet pour liquider au plus vite leur stock... ou demandent aux fabricants de reprendre

les invendus. Le déconfinement ne suffira donc probablement pas à sauver notre filière d'un désastre économique et social. Mais il faut continuer à se battre, c'est tout une profession qui est aujourd'hui en danger de mort.



Amfreville-les-Champs. Elle crée Pilto, un nouveau jeu d'extérieur made in France

08:56 - 24/11/2020

Par Le Courrier Cauchois

0 Commentaire



Claire Schiettecatte a créé Pilto, un jeu d'extérieur en bois. Destiné à un public adulte ou familial, il se joue par équipes de deux et six joueurs

Partant du constat qu'il y avait peu d'innovation pour les jeux d'extérieurs, Claire Schiettecatte, dont une partie de la famille est originaire d'Amfreville-les-Champs, a créé le sien, intitulé Pilto.

Tout a débuté il y a un an pour Claire Schiettecatte. Après avoir travaillé durant deux ans et demi pour un éditeur de jeu de société français, la jeune femme, ingénieure de formation, décide de se lancer à son compte. "*Je n'adhérais plus à...*

[Accueil](#) / [Blacknut - Le cloud gaming made in France pour la famille](#)

Blacknut - Le cloud gaming made in France pour la famille

Publié par Mugen Zarakı 18 nov. 2020 Laissez un commentaire

Partager cet article sur : [f](#) [t](#) [in](#) [p](#)

🕒 5 mins de lecture

**Découvrez l'expérience
Cloud Gaming**



Jouez sans console
sur tous vos écrans

Manette Bluetooth recommandée



Blacknut est un service de cloud gaming familial 100% français, qui fonctionne de la même façon que n'importe quel service de cloud gaming actuellement sur le marché du jeu en streaming, le tout via un abonnement.

Pourquoi familial ? Tout simplement, l'offre proposée vise principalement le jeu en famille. En effet, dans le catalogue à disposition, vous ne trouverez pas les derniers titres ou les grosses productions AAA.

Blacknut 100% Jeux vidéo - Sport à la Maison



Pour vous faire une idée, la société Rennoise cofondée en 2016 est le leader mondial du Cloud Gaming à destination du grand public. **Blacknut** est accessible dans 33 pays, à savoir en Europe, Asie, et Amérique du Nord.

L'offre

Actuellement, le service propose pas moins de **400 jeux** pour toute la famille, et il y en a pour tous les goûts. Des jeux de course automobile aux jeux de sport, en passant par les jeux indé et plus encore, vous trouverez forcément ce qui vous convient.



Comme tout service de cloud gaming, les titres sont accessibles sur votre télévision, smartphone (Android), tablette et ordinateur (PC, Mac et Linux). Le jeu en multijoueur local est également disponible. Le service prend en charge les claviers et souris, ainsi qu'une sélection de manettes filaires et sans-fil (retrouvez les différents périphériques compatibles [à cette adresse](#)).

De plus, après avoir souscrit à un abonnement, vous pouvez créer jusqu'à 5 comptes indépendants pour les membres de votre famille, et vous avez également la possibilité d'ajouter un code pin pour chaque compte afin de protéger les plus jeunes des jeux non adaptés à leur tranche d'âge.

sur vos appareils préférés

Toutes "vos parties" **vous suivent d'un écran à l'autre**, en toute simplicité.
Jouez partout, tout le temps.



Windows
Ordinateurs



macOS
Ordinateurs



Linux
Ordinateurs



Android
Mobiles & TV



Amazon
Fire TV Stick

Smartphone
Ordinateur
Smart TV

- 1 Téléchargez l'application Blacknut depuis le Google Play (la version iOS n'est pas encore disponible)
- 2 Lancez l'application Blacknut et créez votre compte
- 3 Connectez une manette Xbox One Bluetooth compatible
- 4 Choisissez un jeu et jouez instantanément !

Le prix

Il est toujours bon de le préciser, car certaines offres de jeux en streaming sont parfois un peu floues. Ici vous ne payez que votre abonnement (sans engagement), nul besoin de repasser par la case achat pour profiter des jeux.

Il vous en coûtera donc 14,99 euros par mois sans engagement, ainsi vous aurez accès à tout ce que le service a à vous offrir. Actuellement l'abonnement est proposé à 7,49 euros le premier mois, puis 14,99 euros les mois suivants.

Une offre unique « tout inclus » Sans engagement

Pas de jeu à acheter ni d'achat intégré. Tout est inclus dans l'abonnement !
C'est **sans engagement** et vous pouvez annuler à tout moment directement **en ligne**.

 **-50% pendant 1 mois**
avec le code : **BIENVENUE1M20**

7€
7.49

Puis 14,99 €/mois sans engagement.

Je m'abonne

(Offre disponible uniquement sur ce site)

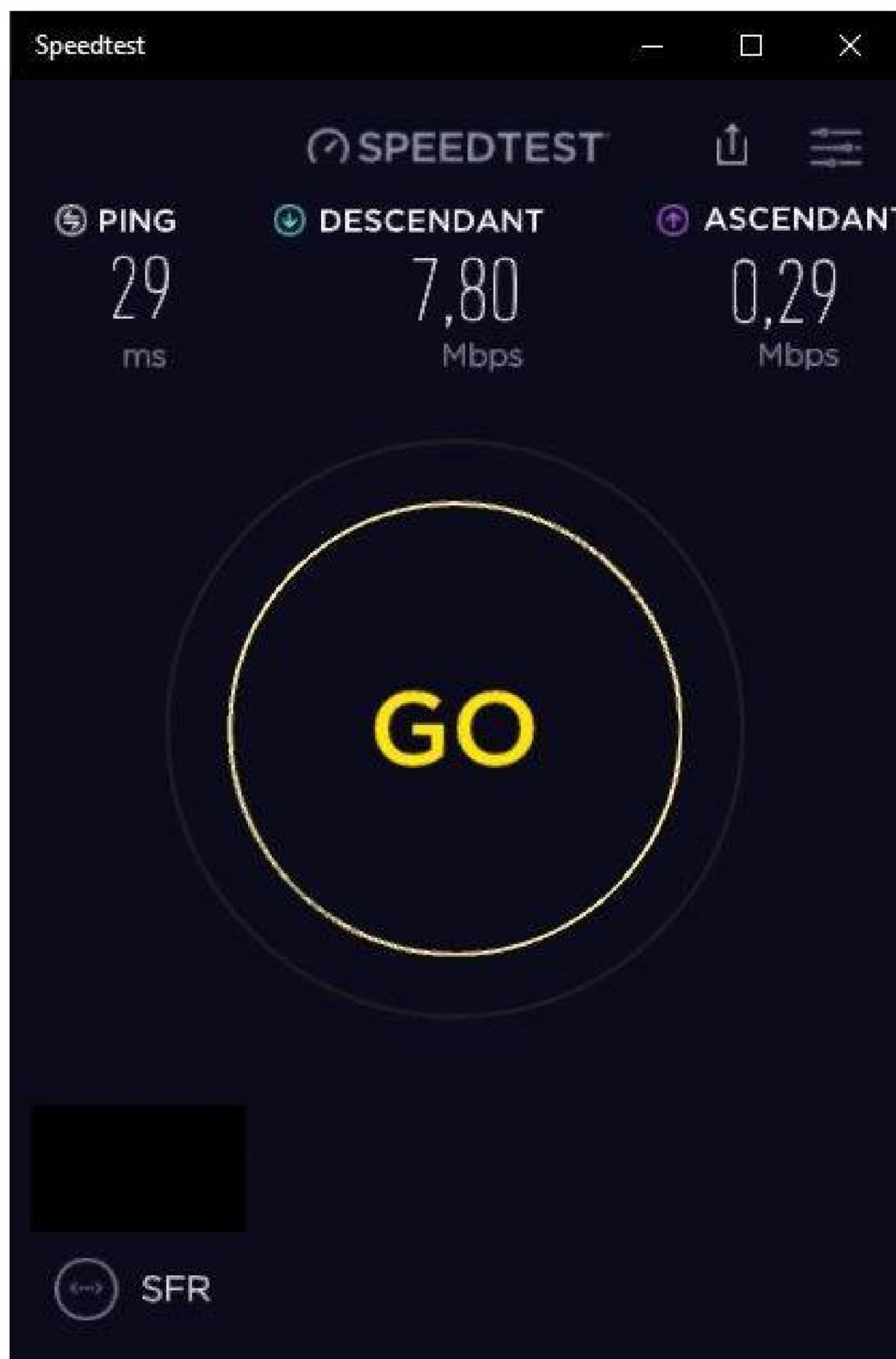
Le Test

Nous avons eu la chance chez **Game'o'matic** de pouvoir essayer **Blacknut**, et à ce titre nous allons vous donner nos impressions. Pour commencer, nous avons testé le service via une connexion ADSL, 4G et fibre optique sur smartphone, tablette, et PC, avec et sans manette.

ADSL

Selon le fournisseur du CloudGaming, afin de profiter du service dans des conditions optimales, **Blacknut** recommande une connexion d'au moins 6 Mb/s.

La promesse est-elle tenue ? Et bien oui, il est tout à fait possible de jouer avec une petite connexion ADSL, à titre d'information ce test a été fait avec une connexion d'environ 8 Mb/s.



Bien sûr il y a un "MAIS", comme décrit ci-dessus la promesse est tenue, cependant avec une petite connexion, les gros jeux comme par exemple les jeux de rally seront compliqués à jouer. En effet, ce sont des jeux qui demandent beaucoup de ressources, vous ne bénéficierez donc pas d'excellents graphismes, vous aurez quelques soucis d'input lag.

A contrario, des petits jeux indé, ou même des jeux qui ne demandent pas trop de ressources, tourneront sans problème. Pour ma part, j'ai testé une quinzaine de jeux, en voici quelques-uns :

Metal Slug 3

Kopanito All-Stars Soccer

Toybox Turbos

Plumber World

Ryse: Son of Rome

V-Rally 4

WRC 7

Tennis World Tour

Tourist Trophy de l'île de Man

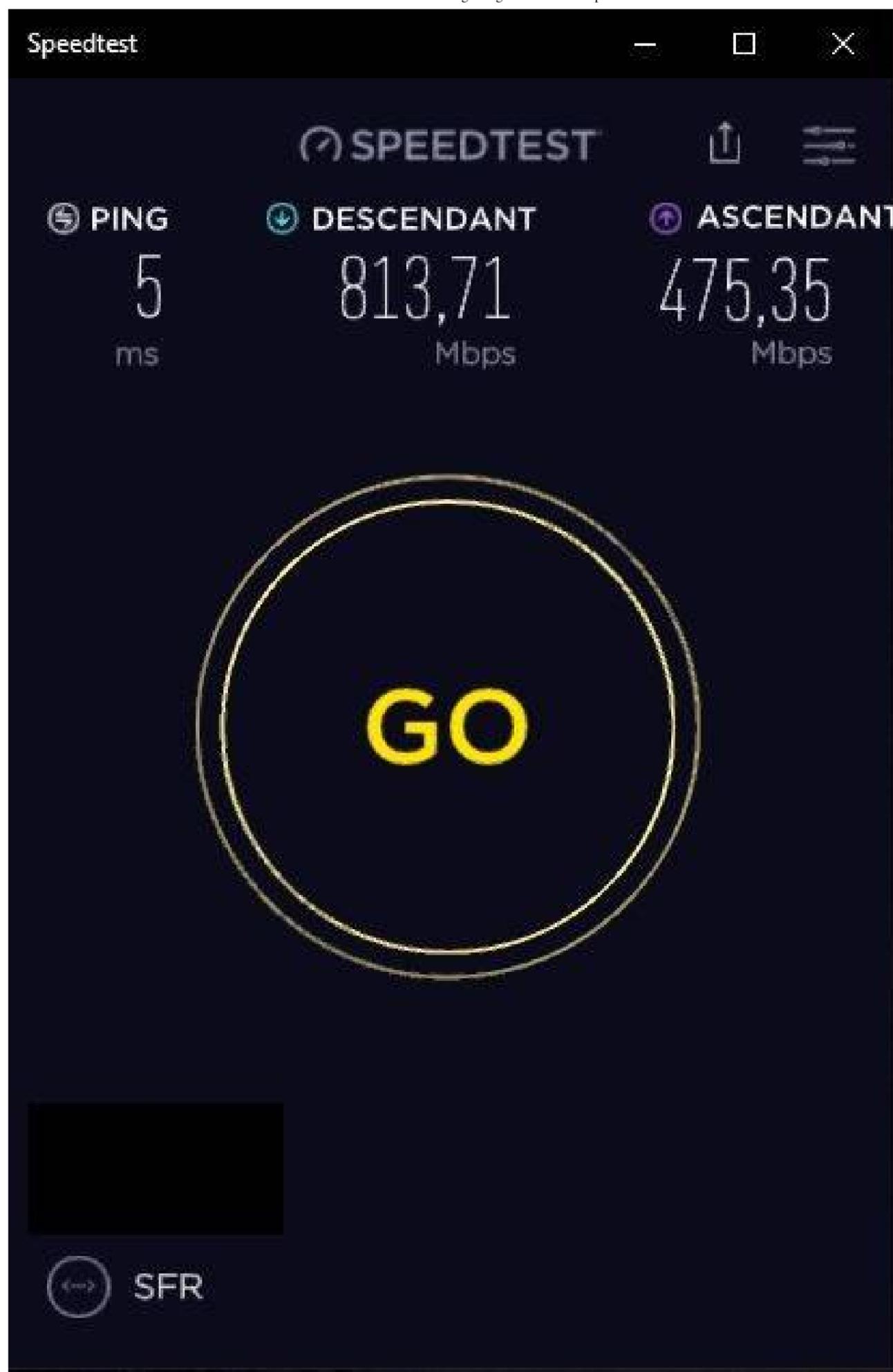
Cette liste de jeux a été testée via une connexion ADSL, sur tablette **Asus ZenPad 10** sous Android 7.0, smartphone **Huawei Y6 2018** sous Android 8.0 et sur un PC muni d'un **Intel Core i9-9900K**, 32Gb Ram, et d'une carte graphique **ASUS ROG Strix GeForce RTX 2080 Ti OC**.

Pour les quatre premiers titres, ils fonctionnent correctement sur les différentes plateformes citées. Il est possible de jouer sur la tablette et/ou le smartphone, en mode tactile ou avec une manette. En ce qui me concerne, jouer en tactile ce n'est pas mon truc, après c'est une question de feeling ou de confort de jeu.

Pour les quatre derniers titres, la mission a été un peu plus compliquée, pas injouable mais compliqué. Car ce sont des titres plus gourmands en ressources, et avec une petite connexion, le input lag est assez punitif, surtout pour les jeux rapides.

Fibre optique

Pour les tests en fibre optique, les mêmes titres ont été utilisés. Nous n'allons pas vous faire un cours sur la fibre optique, mais vous l'aurez compris c'est le jour et la nuit.



Les petits jeux tournaient déjà bien via l'ADSL, autant vous dire que par fibre optique, c'est la 4ème dimension. Pour ce qui est des plus gros jeux à savoir : **V-Rally 4**, **WRC 7**, **Tennis World Tour**, **Tourist Trophy de l'île de Man**, là aussi le changement est clairement visible. On retrouve une plus

grande fluidité des jeux, meilleure qualité visuelle mais qui est quand même à améliorer, et un input lag tout à fait correct.

4G

Là aussi, le test a été effectué avec les mêmes jeux. Il s'avère que la 4G peut être une très bonne alternative si vous ne possédez pas la fibre ou si vous disposez d'une connexion ADSL en dessous des 6 Mb/s. Que ce soit sur le smartphone ou tablette, les gros jeux s'en sortent mieux niveau jouabilité que sous une connexion ADSL.

Conclusion

Pour conclure, **Blacknut** tient ses promesses, même si vous disposez d'une petite connexion la plupart des titres seront jouables dans de bonnes conditions. Bien sûr, la qualité graphique ne sera pas la même que sur un PC haut de gamme, ou sur les consoles de dernières générations, mais cet aspect ne peut qu'aller en s'améliorant.

Ensuite, concernant le public visé, si vous êtes un hardcore gamer, passez votre chemin. Si vous êtes un joueur qui ne cherche que du gros titre AAA, passez également votre chemin, ce service ne s'adresse pas à vous. Par contre, si vous êtes un joueur occasionnel, ou que votre but est de vous divertir avec votre famille, clairement **Blacknut** est fait pour vous, car ce service s'adresse à vous.

La force de **Blacknut** réside justement dans cette offre familiale, car aujourd'hui, la majorité des offres de jeux en streaming (x **Cloud**, **Stadia**, **PS Now**....) s'adresse à des joueurs exigeants à la recherche des jeux de gros studio de développement, et c'est là que l'offre de la start-up Rennoise tire son épingle du jeu, en visant un autre public, qui est finalement tout aussi nombreux.

Relu et corrigé par : Julie

Actualités



Mugen Zarak

Viens de l'espace lointain, Grand Fan de Sciences Fictions, de Jeux Vidéo, Président Vonjima Fan Boys club, Défenseur des Vonithorynques, Dictateur du RGBkistan, Fumeur officiel de Game'o'Matic.

Retrouvez moi sur :



Laissez un commentaire

Confinement : les fabricants de jeux inquiets à quelques semaines de Noël

Le confinement inquiète le fabricant français des jeux de société traditionnels Ferriot Cric, installé dans l'Aube. Des craintes partagées également par des petits locaux qui conçoivent, eux-mêmes, leurs jeux comme Claire et Pierre Editions qui démarchent dans la Marne, l'Aisne et l'Oise.

Publié le 17/11/2020 à 16h43

Mis à jour le 17/11/2020 à 17h33



Mallette de jeux comprenant: jeu de l'oie, jeu de 54 cartes, Dominos, Jeu de nain jaune, Cinq croix, Le mur, Jeu de marelle, Jeu de dames, Jeu des 7 familles, Bataille navale, Jeu de chevaux, Fer à cheval, 421, Jeu de jacquet, Le taquin, Jeu de roulette, le renard et les oies, Steeple-chase, Jeu de loto, Etoile à 8 branches, Petits carrés, Le solitaire, Echelles et serpents, Echecs ● © @Ferriot Cric

[Aube](#)

[Marne](#)



accueil



fil info



direct tv



replay



menu

Faites vos jeux, rien ne va plus. C'est l'état d'esprit de Stéphane Ferriot, fabricant de jeux de société, qui estime que le gouvernement mise sur des mesures drastiques qui mettent à mal l'industrie du jouet et du jeu.

Le chef d'entreprise de Ferriot Cric, installé dans l'Aube à Mussy-sur-Seine, ne cache pas sa lassitude. Cette année aura été, une année, bien compliquée, lui qui emploie une trentaine de personnes. Durant le premier confinement, il a été contraint de fermer durant trois semaines. Le gouvernement mise sur une série de mesures barrières, mais là, la roulette s'arrête sur une combinaison improbable.

"Stopper la vente du jouet est une catastrophe pour les créateurs et fabricants de jouets mais aussi pour les distributeurs" explique Stéphane. Ces semaines, avec son équipe, il a dû les rattraper en doublant la cadence. *"C'est compliqué de courir après le temps, nous avons perdu ces trois semaines et nous ne pourrions pas les rattraper"*. Bon an, mal an, il parviendra à satisfaire toutes les commandes.

La société Ferriot Cric fabrique sur-mesure et à la demande des jeux de société. Fondée en 1929, l'entreprise familiale est aujourd'hui le leader français avec une production annuelle de 600.000 jeux, 100 % made in France. Son savoir-faire est multiple et célèbre comme la fameuse malette de jeux de société, composée de jeux chers à notre enfance comme: le jeu de l'oie, un jeu de 54 cartes, les petits chevaux, les dominos, le jeu de nain jaune, ou encore le jeu de dames.

Le frère de Stéphane Ferriot conçoit aussi beaucoup de nouveaux jeux comme cette gamme consacrée à la découverte de la France ou des pays du monde.



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



Dans cette mallette vous retrouverez les principaux jeux traditionnels tels que jeu de dames ,jeu de chevaux, jeu de l'oie mais aussi une roulette pour jouer comme au casino. ● © @ Ferriot Cric



accueil



fil info



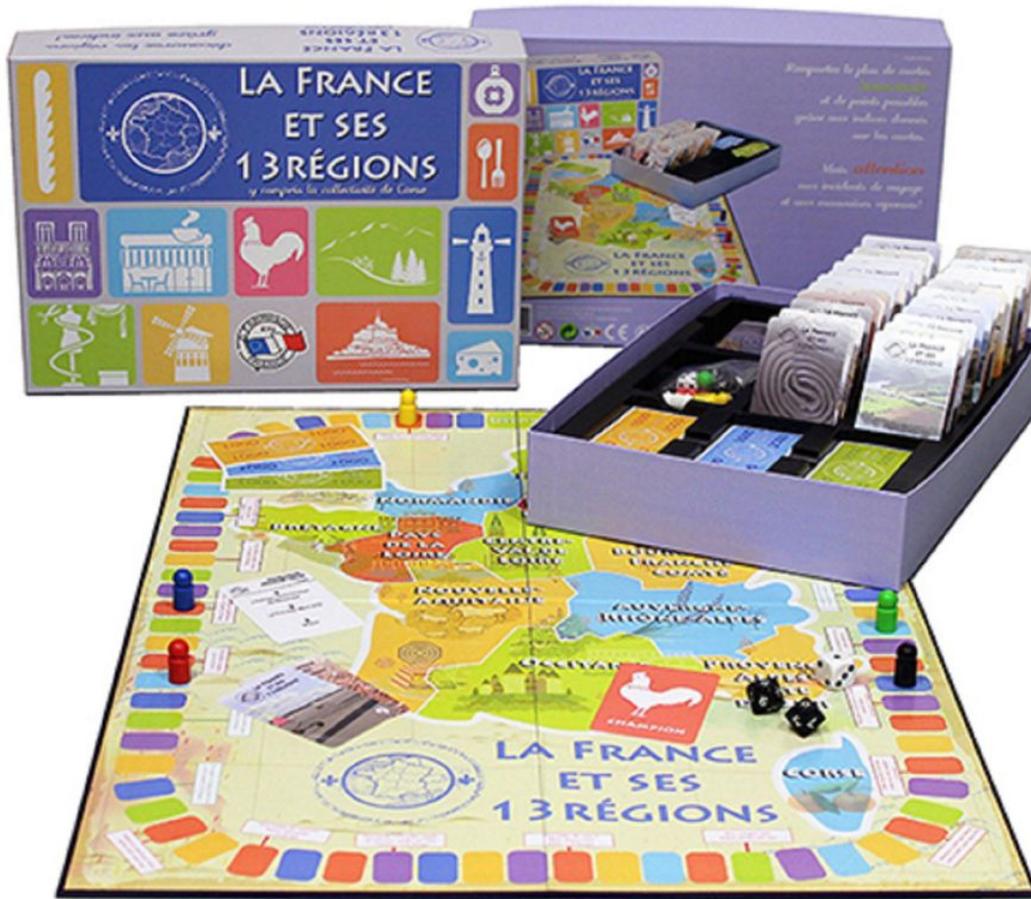
direct tv



replay



menu



Trouvez les 13 nouvelles régions Française et les chefs lieux. ● © @Ferriot Cric



Trouvez 100 pays et leurs capitales. Mais attention aux incidents de parcours et aux mauvaises réponses. ● © @ Ferriot Cric

Autre point fort : ses jeux de magie, jeux de plateaux ou encore de cartes. La société ne fait pas de vente directe aux consommateurs, mais les produits sont disponibles dans les magasins spécialisés et les grandes enseignes. *"Si les magasins n'ouvrent pas avant le 1er décembre, c'est une vraie catastrophe"* avertit Stéphane.



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



Mallette de 250 tours de magie avec sa table pliante. Disposez et préparez les accessoires à l'intérieur de la table et réalisez votre spectacle devant votre public . ● © @ Ferriot Cric

Un Noël en berne : y aura-t-il suffisamment de jeux et de jouets vendus avec ce confinement se demandent les fabricants de jeux dans l'Aube et la Marne ? Pour Stéphane, c'est une crise inédite. Cela lui rappelle les années difficiles, derrière lui, quand il a vu sa société mise à mal quand la concurrence du jeu vidéo est arrivée sur le marché.

"Noël, c'est 70 % de notre chiffre d'affaires. Même si nous avons pu livrer tous nos distributeurs, le risque, c'est que s'ils n'en vendent pas assez, ils en commanderont moins en 2021 pour pouvoir liquider leurs stocks " avance Stéphane. *"Le gouvernement n'a pas l'air de réaliser qu'en enlevant un domino, ce sont tous les autres dominos qui tombent en cascade"* assène-t-il. D'autant, que pour le fabricant, si on veut permettre de mettre un jeu sous le sapin, il vaut mieux pouvoir le choisir en rayon. Selon lui, *"on peut toujours commander en ligne et venir le récupérer en drive ou en click&collect, mais on risque de perdre une clientèle qui pourrait être attirée par un produit découvert en rayon et pas forcément visible sur un catalogue"*, regrette-t-il.



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



© @Ferriot Cric

Ouvrir avant le 1er décembre

Ferriot cric est également éditeur de jeux de sociétés. Le fabricant réalise les produits des créateurs de jeux. Là encore, le fabricant alerte sur les conséquences d'un tel manque à gagner pour eux. Pour Stéphane Ferriot, il y a urgence à ouvrir pour à partir de la dernière semaine de novembre. *" Déjà pour éviter une cohue à partir de début décembre et permettre aux magasins d'accueillir les clients dans de bonnes conditions "* prévient-il.

Et une date très importante inquiète les commerçants : celle du 27 novembre avec le black friday. C'est une journée primordiale pour le chiffre d'affaires. *"C'est un jour, très attendu avant les fêtes, justement pour acheter un cadeau à un prix très attractif, mais comment gérer un tel événement avec les mesures sanitaires"*, reconnaît Stéphane.

Là encore, c'est le E-commerce et les géants d'Internet qui vont se faire une part belle du gâteau si les commerçants ne peuvent pas ouvrir, conclut Stéphane.

Un sentiment partagé par Claire et Pierre, créateurs de jeux de société. Anciens élèves du lycée Jean-Jaurès à Reims, Claire et Pierre s'installent ensemble et créent, seuls, un jeu de société, baptisé le Lapin Bleu.



accueil



fil info



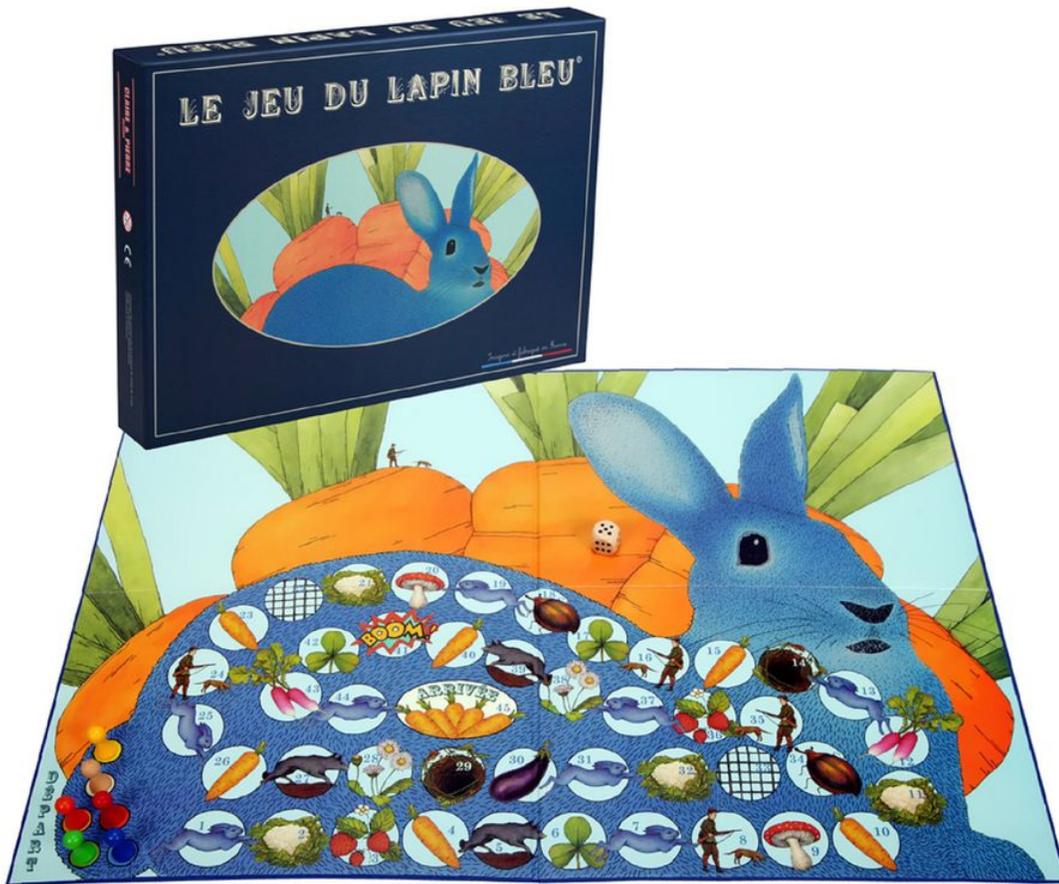
direct tv



replay



menu



Sur le principe du jeu de l'oie, vous allez avancer sur un chemin semé d'embuches grâce au dé. Les carottes vont vous permettre de rejouer et les lièvres d'avancer plus rapidement. Attention cependant à la cage et aux loups! ● © @ Claire et Pierre Editions

Le jeu reprend en partie le principe du jeu de l'oie, et sortira des lignes de production de Ferriot Cric. Ce premier essai est un vrai succès, Claire et Pierre Editions existent. Claire et Pierre éditions est le fruit de la rencontre d'un plasticien (Pierre) et d'une professeure des écoles (Claire).

"Animés par une passion commune pour la création artistique et l'éducation, nous avons décidé de mutualiser nos savoir-faire afin de créer de beaux produits à destination des petits. Nous créons et fabriquons des jeux de société dont nous concevons toutes les illustrations" racontent les protagonistes. Après Le Lapin Bleu, sorti en 2012, Claire Dubos et Pierre Momeux ont créé pas moins de quatre autres jeux de société à destination de toute la famille. Des jeux aussi ludiques qu'esthétiques et fabriqués en France.

Le couple avait même commencé à faire fabriquer leurs jeux par Ferriot Cric, mais étant donné leur petite taille comme structure, Pierre décide de commander, partout en France, boîtes et cartonnages, et de rassembler le tout chez lui. "Nous sommes des petits



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



Colliers, ciseaux, bouton, bonbon... La pie a chaperdé de nombreux objets! Cachés dans de jolis œufs de couleur, à vous de mener l'enquête et de retrouver les objets dérobés. ● © @ Claire et Pierre Editions

Le couple a aussi créé une petite dizaine de jeux de sociétés, à l'attention des scolaires, mais là encore Pierre a été obligé d'arrêter ses déplacements pour respecter les protocoles sanitaires mis en place dans les établissements. *"Pour éviter d'être un agent infectieux, j'ai décidé de suspendre mes déplacements surtout que la première alerte a été donnée dans l'Oise où je vais"* confie Pierre qui se déplace aussi dans les écoles dans la marne et dans l'Aisne.



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



3 grand est



Choisir une région

alsace

ardennes

aube

bas-rhin

marne

haut-rhin

haute-marne

mé



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



Tous ensemble, aidez le Petit Chaperon Rouge à rejoindre la chaumière de la mère-grand avant que le loup n'y pointe le bout de son museau ! ● © @ Claire et Pierre Editions

Aujourd'hui, le couple, est installé à la frontière de la Marne, dans l'Aisne, à Neufchâtel-sur-Aisne et cela leur permet de pouvoir atteindre trois départements transfrontaliers pour continuer à se faire connaître. Compte tenu de la situation sanitaire et du confinement, le couple est inquiet, car la vente de leurs jeux de société est arrêtée ainsi que leur nouvelle activité. Le couple a investi dans un domaine pour accueillir des chambres d'hôtes. " *Je suis à l'arrêt aussi bien pour me rendre dans les établissements et*



accueil



fil info



direct tv



replay



menu

confie Pierre.

"Nous tenons bon tout de même, et comptons bien reprendre la vente dès que les rouages du monde seront mieux huilés, et fêter le déconfinement dans notre maison d'hôte qui se situe au Nord de Reims", annonce Pierre optimiste. Du coup, Pierre a aussi du temps pour concevoir de nouveaux jeux. *"Heureusement, que je commande en France mes boîtes et mon cartonnage, il n'y a pas de retard de livraisons"* précise Pierre.

Des retards que certains clients ne veulent plus subir. La première vague du confinement a eu un retour bénéfique pour Stéphane. *"Après le déconfinement en mai, nous avons reçu beaucoup d'appels de créateurs de jeux qui ne voulaient plus produire à l'étranger"* se réjouit tout de même Stéphane qui mise sur l'arrivée de nouveaux clients pour supporter financièrement 2021.

Le made in France pourrait être le grand gagnant de cette crise sanitaire.

Rachida Bettioui

 partager cet article

Poursuivre votre lecture sur ces sujets

[confinement](#)

[santé](#)

[société](#)

[coronavirus/covid-19](#)

[région grand est](#)

Aube, toute l'actualité

→ Troyes : étudiants, comment gérer votre stress en période de confinement, les réponses d'une sophrologue



accueil



fil info



direct tv



replay



menu



Économie

Créateur de jouets, jeux et articles pour enfants, Rêve de Pan s'accomplit à Evron

A l'approche des fêtes de Noël, l'entreprise spécialisée dans l'univers de l'enfant installée à Evron s'adapte à la crise.



Rachel de Vannoise, créatrice et gérante de Rêve de Pan, entourée de Carla, stagiaire accueil du Lycée Raoul-Vadepied, et Jérém, gestionnaire logistique. (©Le Courrier de la Mayenne)

Par **Emmanuel Blois**

Publié le 17 Nov 20 à 21:11

A l'approche des fêtes de Noël, l'entreprise spécialisée dans l'univers de l'enfant installée à Evron s'adapte à la crise.



Actualité

Le top

L'équipe de l'entreprise [Rêve de Pan](#), installée dans la zone du Bray II à Evron, n'a pas beaucoup de temps libre en cette période proche des fêtes de Noël.

Normal pour cette entreprise spécialisée dans la création et la vente de jouets, jeux, accessoires de mode et tout ce qui concerne l'univers de l'enfant de zéro à 15 ans.

"Novembre et décembre génèrent 30 % du chiffre d'affaires annuel. Pour l'instant, nous supportons les effets liés à la crise sanitaire", commente Rachel de Vannoise, gérante de l'entreprise.

" Notre marque propre, Paulette & Sacha, a le vent en poupe chez les marchands de jouets. Il faut répondre à cette forte demande due au désir actuel du Made in France. Il faut innover et enrichir régulièrement notre gamme. "

" Parmi les boutiques, entre celles qui sont fermées et celles qui ont mis en place un drive, la livraison est complexe. Le coût du transport a augmenté avec la crise sanitaire. Nous avons anticipé en commandant plus tôt et en plus grande quantité pour ne pas subir la rupture de stock. C'est un risque, mais ça fait partie de notre travail. On s'attend à voir du monde pour Noël, en commandes mais aussi sur place pour le conseil. "

100 % Made in France et sans piles

Innover et enrichir la gamme, c'est la clé de la réussite de l'aventure de Rachel de Vannoise. Cette aventure a débuté lorsque la créatrice a quitté son travail dans un cabinet d'avocat parisien, pour entreprendre une reconversion professionnelle à la campagne avec mari et enfants.

" Mon entreprise Rêve de Pan est née à Gesnes-sur-Montsûrs en 2012. Autodidacte, j'ai appris sur le tas la création et la fabrication de jouets en bois. J'ai acheté deux ou trois articles chez d'autres créateurs ou fabricants. Avec l'argent gagné, j'ai acheté plus et ainsi de suite. C'est du négoce. Et en même temps, j'ai étoffé ma propre marque ", résume la cheffe d'entreprise.

5 000 références dont une centaine Paulette et Sacha

Parmi les 5 000 références proposées, [Paulette & Sacha](#) présente plus de 100 références. Le Made in France et l'écoconception caractérisent cette marque très prisée actuellement. Les produits en bois et tissu sont simples et conçus pour développer la créativité. En 2016, un designer a rejoint l'équipe.

Ventes par internet et en boutique

" Nos ventes s'effectuent par le site internet et dans les boutiques qui achètent Paulette & Sacha. Pour les autres produits, nous nous approvisionnons en Europe et ailleurs. Le tronc commun à tous nos articles est l'absence de piles et le désir de stimuler la créativité des enfants. "

Livraisons dans toute l'Europe

Au fil des ans, Rêve de Pan a grandi. L'entreprise livrant désormais dans toute l'Europe, des locaux plus grands s'avéraient nécessaires. En mai 2019, la zone du Bray II à Evron se révèle le lieu idéal avec un local de plus de 300m² — le mari de Rachel préparant les pièces en hêtre plein bois dans la menuiserie de Gesnes. Jérémy, gestionnaire logistique, a rejoint l'équipe.

L'objet phare cette année est sans conteste la draisienne. Viennent ensuite les puzzles 3D en bois, les bancs et chevets et les animaux en bois.

Deux sites à visiter rien que pour le plaisir de rêver : www.pauletteetsacha.com ou www.revedepan.com, et rue Benjamin-Franklin, zone du Bray II 53600 Evron.

Ouvert du lundi au vendredi de 9h30 à 17h30 du lundi au vendredi. Tél. : 02 43 02

Accueil » Défis, quiz et activités : protégez l'environnement avec les jeux de société Ma Green Planète

MA GREEN PLANÈTE

Défis, quiz et activités : protégez l'environnement avec les jeux de société Ma Green Planète

Ma Green Planète propose des jeux écoresponsables et faits en France qui éveillent petits et grands à la protection de l'environnement !

Publié le 26 novembre 2020 | Mis à jour le 26 novembre 2020

SPONSORISÉ **Ma Green Planète** sur *POSITIVR* — Cet article vous est proposé à l'initiative de Ma Green Planète, indépendamment de la Rédaction POSITIVR.



Photo : ©MaGreenPlanète

Publi-Rédactionnel

Pour rendre l'écologie et la protection de l'environnement ludique, optimiste et accessible à tous, Allison et Ludovic ont créé Ma Green Planète, une marque de jeux de société Made in France et éco-conçus, qui invite petits et grands à modifier certains gestes du quotidien. Objectif ? Éviter les discours moralisateurs et sensibiliser toute la famille aux enjeux écologiques par l'intermédiaire de défis, de quiz ou de bonnes actions à réaliser seul, en famille ou entre amis ! Découverte.

Qui êtes-vous et que faites-vous ?

Ma Green Planète, c'est l'aventure de deux amoureux de la nature, Allison & Ludovic. Nous nous sommes rencontrés il y a plus de 7 ans durant nos études à Toulouse et une fois celles-ci terminées, nous avons débuté nos carrières professionnelles à Paris : Allison dans la communication digitale et moi, Ludovic, dans le secteur du tourisme.

En 2019, souhaitant nous investir davantage dans la protection de l'environnement et avec la volonté de mener un projet porteur de sens, nous avons décidé d'entreprendre dans l'écologie en créant Ma Green Planète.



Photo : ©MaGreenPlanète

Pouvez-vous nous présenter votre projet ?

Ma Green Planète, ce sont des jeux éco-responsables et faits en France pour éveiller à la protection de l'environnement.

Le projet est né de notre volonté de partager une vision positive et optimiste de l'écologie. Concrètement, dans chacun de nos jeux, nous invitons les joueurs à passer à la pratique en réalisant des défis, des activités manuelles de recyclage ou encore des recettes zéro déchet. L'objectif ? Leur donner des conseils et les challenger pour qu'ils changent petit à petit leurs habitudes et adoptent des pratiques plus vertueuses pour eux et pour la planète. Le tout, sans prise de tête et en s'amusant !

Nous avons actuellement plusieurs jeux disponibles sur notre site :

#1 – Des jeux pour enfants à partir de 6 ans.

Le but est de gagner des points en réalisant de bonnes actions pour battre le méchant "Maître de la pollution".

Mission "Cuisine" :

Découverte des fruits et légumes de saison, création de beewraps et d'éponges Tawashi, réalisation de produits gourmands faits maison (bonbons, pâte à tartiner, chips de légumes...).



Photo : @MaGreenPlanète

Mission "Salle de Bain" :

Économies d'eau et adoption de produits durables, création de débarbouille-tout, réalisation de produits d'hygiène maison (dentifrice, baume à lèvres...).



Photo : ©MaGreenPlanète

#2 – Un jeu de carte à jouer seul, en famille ou entre amis.

Le but est de réaliser des défis, en mode compétition ou coopératif. En bonus, un mode quiz avec 50 questions sur l'environnement !

Cap ou pas Cap ? 50 défis à relever pour protéger la planète.



Photo : ©MaGreenPlanète

Quels sont vos engagements dans la réalisation de ces jeux ?

Ma Green Planète se veut être une marque engagée à impact positif :

Nos jeux sont fabriqués en France.

Ils sont éco-conçus avec du papier recyclé et sans emballage plastique.

1 % de nos ventes est reversé à des associations qui œuvrent pour la reforestation.

Pourquoi avez-vous décidé de vous lancer dans cette aventure ?

Nous avons à cœur de soutenir la cause environnementale. Mais nous trouvions que les messages liés à l'écologie étaient souvent anxiogènes, négatifs et culpabilisateurs.

Avec Ma Green Planète, nous voulons montrer que la transition écologique peut être accessible, positive et amusante !

Nous pensons que par le jeu, il est plus facile de sensibiliser le plus grand nombre à la protection de l'environnement, et ce, dès le plus jeune âge.



Photo : ©MaGreenPlanète

Quel message souhaitez-vous faire passer à travers votre action ?

L'une des phrases qui inspire notre aventure et qui nous tient à cœur est celle de Pierre Rahbi : "C'est en initiant les plus petites actions que l'on amorce de grands changements."

Avec les jeux Ma Green Planète, nous voulons ainsi montrer que chaque geste compte et que chacun d'entre nous peut être un acteur de la transition écologique à son échelle.

Vous souhaitez mettre en place de nouveaux gestes bons pour la planète dans votre quotidien, tout en passant du bon temps ? Alors rendez-vous sur le site de Ma Green Planète pour découvrir des jeux de société qui sensibilisent à la protection de l'environnement et qui prouvent que la transition écologique peut aussi être accessible, positive et amusante !

[Accueil](#) [Food & Drink](#) [Tendance food](#) [Devenez Chef, le jeu de société culinaire pour toute la famille](#)

Grâce à votre soutien, Sortiraparis crée l'émission culturelle la plus regardée sur les réseaux sociaux

DEVENEZ CHEF, LE JEU DE SOCIÉTÉ CULINAIRE POUR TOUTE LA FAMILLE

Partager

Partager

Tweeter

Épingle

Par Manon C. · Publié le 19 novembre 2020 à 18h01 · Mis à jour le 19 novembre 2020 à 18h01

Devenez Chef, c'est le premier jeu de société culinaire pour redécouvrir le plaisir de cuisiner en famille ou entre amis pendant le confinement.

Pour (re)découvrir le plaisir de **cuisiner en famille** et de s'amuser tous ensemble pendant ce **confinement**, voici un **jeu de société** qui pourrait bien vous plaire : **Devenez Chef**. Un jeu **made in France** où on cuisine vraiment !

Devenez Chef est le premier **jeu de société culinaire**, qui se présente sous la forme d'un **jeu de cartes** imaginé par la **start-up Devenez Chef** en collaboration avec le **chef Joël Boilleaut**, Maître Cuisinier de France et ancien étoilé formé aux côtés des plus grands comme Alain Senderens, Joël Robuchon et Michel Kéréver, qui a conçu les menus.

À lire aussi

[On a testé Quitoque, le panier à cuisiner livré chez vous - code promo](#)

[Le Cheese Geek, les ateliers de dégustation de fromage insolites - code promo](#)

[Coronavirus dans le monde mardi 1er décembre : nouveaux cas et morts en 24h](#)

Coronavirus à Paris et en Ile-de-France ce mardi 1er décembre

Le **but du jeu** ? Cuisiner puis déguster en équipe un **menu surprise** (entrée, plat et dessert) digne d'un grand chef et ainsi devenir le plus étoilé de votre brigade pour **remporter la partie** !

Les règles sont simples :

- 1. Constituez votre brigade composée de **2 à 6 joueurs**
- 2. Faites vos courses alimentaires à l'aide de la **liste de courses fournie**
- 3. Réunissez vos **ustensiles** de cuisine à l'aide de la liste de matériel fournie
- 4. Cuisinez un **vrai repas de chef** à l'aide des cartes Mission et Quantité
- 5. Gagnez des étoiles grâce aux **défis, quizz et devinettes** glissés dans le jeu
- 6. Dégustez tous ensemble votre **menu complet** : entrée, plat, dessert

Au choix, 6 menus s'offrent à vous :

- Menu "Douceurs de la **mer**" avec Saumon, crabe, framboise
- Menu "**Apéro** gourmand" avec Gruyère, noisette, cerfeuil
- Menu "Saveurs du **terroir**" avec Tomate, poulet, fraise
- Menu "Tout au **naturel**" avec Parmesan, aubergine, pomme
- Menu "Délices **sucrés**" avec Ananas, citron, chocolat
- Menu "Escapade en **Italie**" avec Gnocchi, Jambon de parme, chocolat

A vous de jouer !

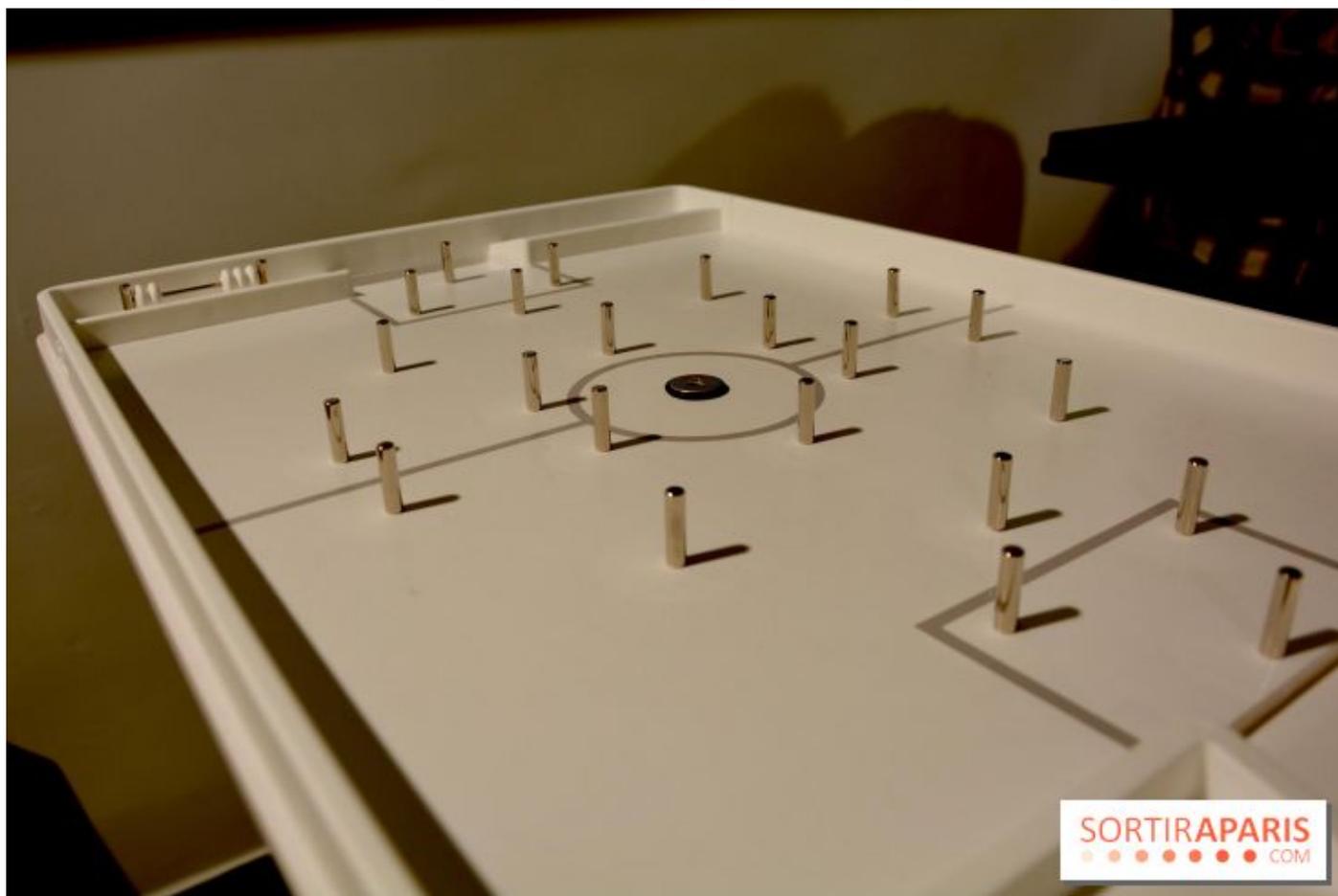
FUTEBOL DE PREGO, LE BABY-FOOT À LA BRÉSILIENNE QUI POURRAIT NOUS SÉDUIRE PENDANT LES FÊTES

[Partager](#)[Partager](#)[Tweeter](#)[Épingle](#)

Par Rizhlaine F. · Photos par Rizhlaine F. · Publié le 23 novembre 2020 à 16h17 · Mis à jour le 23 novembre 2020 à 16h17

Fingabol c'est cette marque qui vous fait découvrir un jeu d'adresse tout droit venu du Brésil : le Futebol de Prego. Une idée originale pour les fêtes de fin d'année !

Connaissez-vous le **Futebol de Prego** ? Ce **jeu d'adresse** très populaire au Brésil se joue à deux sur un plateau est un peu comme une **variante du baby-foot**, dans une version plus simplifiée. Sur le terrain, des joueurs immobiles peuvent à la fois servir d'aide ou d'obstacle. Le but du jeu ? Marquer un maximum de buts en donnant des pichenettes dans le mini-palet qui sert de ballon. Pourquoi on vous en parle ? tout simplement parce qu'une marque a fait de la fabrication de ce jeu sa spécialité



Rebaptisé le **Fingabol**, ce jeu est donc conçu de manière totalement **eco-friendly** puisque la marque utilise notamment pour le plateau du bois issu de forêts gérées de manière durable. Les accessoires quant à eux sont fabriqués sur mesure et le tout est **100% Made in France**. Ecologique et qualitatif, la promesse d'une belle pièce à apporter dans son quotidien.

À lire aussi

[On a testé Quitoque, le panier à cuisiner livré chez vous - code promo](#)

[Le Marché de Noël de la Tech 2020 de la Cité des Sciences et de l'Industrie - événement en ligne](#)

[Sorties : 10 balades nature à découvrir à côté de votre domicile](#)

[Coronavirus dans le monde mardi 1er décembre : nouveaux cas et morts en 24h](#)

Si le concept vous emballa et que vous avez l'envie de le déposer au pied du sapin, de profiter d'un atelier de personnalisation à travers lequel vous avez le choix parmi une multitude de couleurs et de finitions pour concevoir un **fingabol** qui ne ressemble qu'à vous, ou à celui ou celle dont vous souhaitez faire le bonheur !

BUUUUUUUUUUT !

[HomeActualités](#)GreedFall va continuer à s'élever

GreedFall va continuer à s'élever



LE 27 NOVEMBRE 2020 À 13:23

0

[ACTUALITÉS](#), [PC](#), [PS4](#), [PS5](#), [XBOX ONE](#), [XBOX SERIES X|S](#)

TPS DE LECTURE : 2 MN



Plus d'un an après sa sortie, le 19 septembre 2019, voici que le RPG made in France **GreedFall**refait parler de lui. Rappelez-vous, bien que ne possédant pas le budget d'un AAA, le RPG développé par le studio Spiders avait su séduire les amateurs du genre en proposant un univers fantastique bercé dans la période de la Renaissance et de la colonisation des Amériques.

Souffrant de quelques lacunes sur le plan technique, **GreedFall** se rattrapait sur son gameplay en laissant aux joueurs une véritable possibilité de personnalisation de leur aventure. Pour en apprendre plus sur GreedFall, on vous invite à consulter notre test du jeu.

Depuis le déploiement d'une mise à jour venue régler quelques bugs, on était resté sans nouvelles du titre. Et ce jusqu'à hier soir, où Focus Home Interactive, l'éditeur du jeu, a annoncé du neuf. GreedFall ayant été un véritable succès auprès des critiques et du public (avec plus d'un million d'exemplaires écoulés), **Focus Home Interactive s'est associé avec la compagnie NACON**, que l'on connaît plus pour ses manettes de jeu, afin d'enrichir le jeu de nouveaux contenus, en plus de le sortir sur PlayStation 5 et Xbox Series X.

[Lire :](#)

Test GreedFall – Le RPG français qui s'élève parmi les plus grands ?

Ainsi donc, un accord fut passé entre les deux sociétés, stipulant que Focus Home Interactive sera en charge à la fois de l'édition des versions PlayStation 5 et Xbox Series S/X de GreedFall, mais également de l'édition des contenus additionnels et expansions à venir. La marque **GreedFall**, quant à elle, est intégrée au portefeuille de la société NACON.

GreedFall va donc pouvoir continuer de s'élever en enrichissant son univers. Hélas, il n'existe à ce jour aucune information concernant une expansion ou tout autre contenu additionnel. Il faudra donc être patient avant de pouvoir retourner explorer les terres sauvages de Teer Fradee.



Kernilis. Les jeux de société arrivent à domicile différemment

Vendeuse à domicile de jeux de société et de loisirs créatifs, la Kernilisienne Françoise Gouez a dû revoir sa façon de transmettre sa passion.



La Kernilisienne Françoise Gouez reste disponible pour fournir et conseiller selon les goûts de chacun. | OUEST-FRANCE

Ouest-France

Publié le 19/11/2020 à 06h00

Entretien

Françoise Gouez, vendeuse à domicile de jeux de société et de loisirs créatifs.

Pourquoi avez-vous choisi de transmettre votre passion des jeux de société ?

J'ai cette passion depuis toute jeune. Nous étions six frères et sœurs et, pour Noël, nos parents nous offraient régulièrement des jeux de société. Pour des moments magiques dont j'ai toujours été fan.

...

Partager cet article [fermer](#)

 La Kernilisienne Françoise Gouez reste disponible pour fournir et conseiller selon les goûts de chacun.
Kernilis. Les jeux de société arrivent à domicile différemmentOuest-France.fr

Les Jouets français, ambitieux ambassadeurs du Made in France

Par **Maëva Gardet-Pizzo** | 25/11/2020, 19:42 | 1016 mots
Lecture 5 min.



(Crédits : DR)

Fondatrice de l'entreprise basée à Saint-Mitre les Remparts, près de Marseille, Pamela Margotte souhaite mettre en avant la créativité et le savoir-faire français en la matière. Un combat qu'elle mène au sein de ses deux boutiques, sur son site web et depuis peu grâce à une fédération dédiée. A long terme, elle rêve de bâtir une usine en région. Et fait un appel du pied à l'industrie.

çaise attire. Elle rassure et se veut être un gage de qualité. Elle est plébiscitée dans la mode, uest et, peut-être surtout, dans l'alimentation. C'est un peu moins le cas en matière de jouets.

marques nationales. Mais l'ancrage se limite souvent à la conception du produit, la confection tranger. « *Il y a trente ans, on comptait 300 entreprises qui fabriquaient en France. Elles ne sont urd'hui. Beaucoup ont fermé, notamment dans le bois* », assure Pamela Magotte. « *Pourtant, on filière des savoir-faire hallucinants, des gens qui ont des mains en or. Il y a aussi de plus en plus*

vallent pas dans cette filière et qui utilisent leur métier pour créer des jouets qui sont ficelés, enfants adorent. Il y a notamment une institutrice qui a créé un coffret d'écrivain pour faciliter l'écriture de manière ludique. C'est génial ! ».

riété aux fabricants français

tentiel créatif est là, la qualité aussi. « *Nous avons en France des normes hyper strictes qui le...*

Meccano : des jouets indémodables qui font travailler corps et esprit

REPORTAGE - Sur le marché depuis 120 ans, Meccano ne cesse de se renouveler pour satisfaire petits et grands. Ses pièces métalliques uniques permettent aux "inventeurs de demain" de créer sans limites.



RTL Matin

ITUNES RSS



Meccano : des jouets indémodables qui font travailler corps et esprit

Crédit Image : Franck Antson / RTL | Crédit Média : Franck Antson | Durée : 02:02 | Date : ...

**Franck Antson***édité par Marie Gingault*

PUBLIÉ LE 25/11/2020 À 12:33

À trois jours de la réouverture des magasins, la bonne nouvelle c'est que l'achat des cadeaux va pouvoir démarrer en France. Toute la semaine sur RTL on s'intéresse **aux entreprises qui ont choisi de fabriquer des jouets made in France**. Meccano, le champion de la construction, a décidé de rapatrier la production de Chine vers la France.

Ce mercredi 25 novembre, direction l'usine de **Calais**, où dans l'entrée des ateliers **une voiture de course presque grandeur nature et une Tour Eiffel** fabriquées avec les pièces en métal font la fierté des salariés. "C'est vraiment la base du Meccano avec les pièces en métal, les petits trous", raconte Hervé, chef d'équipe.

Inventée en Angleterre il y a 120 ans, la marque a su évoluer avec de nouvelles gammes de jeu pour fabriquer des voitures, avions ou toutes sortes d'engins imaginaires **"pour les inventeurs de demain"**, dit le slogan. En acier, ou en plastique pour les plus jeunes, confie Éric de Maigret, le directeur des opérations.

"Cette année on a renouvelé une gamme, qu'on appelle Meccano junior, faite en plastique. **Cela permet d'avoir des pièces un peu plus grosses et moins lourdes**. On va rester dans le même univers avec des hélicoptères, des motos, des tracteurs, des voitures de course. On a ce qu'on appelle les kits d'invention : on va fournir différentes pièces et différents accessoires comme des ressorts ou des accessoires qui permettent de réutiliser d'autres matériaux".



Éric de Maigret, directeur des opérations de Meccano dans l'usine de Calais.
Crédit : Franck Antson / RTL

“ C'est un jouet qui est intergénérationnel ”

Bernard Fleuet - Responsable service recherche et développement | Partager la citation [f](#) [t](#) [in](#)

Dans les bureaux, les nouveaux modèles, parfois avec des moteurs, sont imaginés par des employés chanceux, qui jouaient déjà au Meccano plus jeunes, comme Bernard Fleuet au service qualité : **"La vie évolue, les voitures ont changé, c'est plus dynamique, plus sportif, on est obligé de suivre.** Au départ vous construisez votre jouet, c'est une vraie mécanique quoi. Ça vous apporte autre chose que les jeux vidéo, vous êtes obligé de vous servir de vos mains, de réfléchir. C'est un jouet qui est intergénérationnel".

L'usine calaisienne, qui reste à taille humaine, **produit un demi million de boîtes de constructions**, en majorité pour le marché français, mais les clubs de passionnés de Meccano existent dans le monde entier.

Nantes. Elle a relancé les mythiques moulages de plâtre

À l'approche des fêtes de fin d'année, on s'est demandé quels produits étaient encore fabriqués en France. Première étape de notre série, Mako Moulages. Des moules en latex rouge, du plâtre, de la peinture. Un loisir créatif qui avait le vent en poupe jusque dans les années 1980, relancé, en 2014, par la Nantaise Agnès Beuchet. Rencontre.



Agnès Beuchet a repris la marque Mako Moulages en 2013. | DANIEL FOURAY, OUEST-FRANCE

Ouest-France Pascale LE GARREC.

Publié le 22/11/2020 à 11h06

Abonnez-vous

Du plâtre qui volait dans la cuisine. Une tambouille qu'on touillait pour en faire une pâte sans grumeaux. Mixture qu'on versait délicatement dans des moules de latex rouges. Puis venait

MENU

Recherche

Abonnez-



Se

vous connecter

En 2020, le principe des Mako Moulages est resté le même que dans les années 1960, 1970 ou 1980. [Agnès Beuchet, 43 ans, a récupéré la marque en 2013](#), rachetée à Ravensburger, et redonné des couleurs à ce loisir créatif tombé en désuétude. « **À l'époque, je travaillais dans une agence de marketing et communication, j'ai eu envie de me lancer dans quelque chose de plus concret.** » Lors d'une étude sur les marques mythiques pour son employeur, cette diplômée d'une école de commerce d'Angers, tombe sur [Mako Moulages](#). « **Je me souvenais de la boîte de Mickey mini que j'avais chez mon père.** » Un père commercial, qui vit toujours à Nantes où Agnès Beuchet a grandi. « **Papa a parcouru le Grand Ouest pendant quarante ans pour vendre des casseroles, des arts de la table.** »



La Nantaise a souhaité garder le même principe qu'auparavant. | DANIEL FOURAY, OUEST-FRANCE

Des sous-traitants tous en France

« **J'ai fait des recherches et j'ai vu que les Mako Moulages n'étaient plus vendus depuis quinze ans.** » Sur les réseaux sociaux, des nostalgiques recherchent les coffrets de leur enfance. « **J'ai senti qu'il y avait quelque chose à faire. À l'époque, le loisir créatif explosait.** »

marque. J'ai redesigné les produits pour les adapter à notre époque, tout en gardant une charte graphique inspirée du passé, avec le logo, ce petit lémurien qu'on a modernisé », détaille-t-elle, en montrant la dernière nouveauté : des moules d'animaux en voie de disparition ou des magnets pour réfrigérateur. En appeler aux souvenirs des parents tout en séduisant les enfants d'aujourd'hui, la clé pour donner un avenir à sa société, au-delà des premières années, assure-t-elle. « **Petit à petit, on va chercher les parents de 30 et 35 ans** », ceux qui n'ont jamais bricolé de personnages de plâtre. L'objectif étant de devenir, à terme, une marque de loisirs créatifs divers.

Dans ses bureaux parisiens, elles sont quatre. Mais pour la fabrication, Agnès Beuchet travaille avec une dizaine de sous-traitants répartis sur l'Hexagone. Le plâtre à [Carpentras](#), « **par une petite boîte familiale** ». Les pinceaux et la peinture en [Ile-de-France](#). Les croisillons et l'assemblage en [Dordogne](#). La logistique en [Mayenne](#).



Du moulage à l'assemblage, en passant par les pinceaux et la peinture, tout est conçu par une dizaine de sous-traitants français. | DANIEL FOURAY, OUEST-FRANCE

« Arrêter les cochonneries »

MENU

Recherche

Abonnez-



Se

vous connecter.

d'Agnès Beuchet n'était pas chaud pour qu'elle signe avec elle. **« Ça lui a permis de repartir. Mon objectif n'a jamais été de fabriquer un produit chinois moins cher, affirme-t-elle. C'est tout à fait possible de fabriquer en France et de vendre à un prix cohérent par rapport au marché, On marge moins, c'est tout. »**

Le « **made in France** » est une « **tendance qu'on sent monter depuis trois ans** », indique Agnès Beuchet, membre du bureau de l'association des créateurs-fabricants de Jouets français. **« La part de marché du jouet français augmente, cette année spécialement. » « Les gens ont profité du confinement pour ranger leurs vieux jouets, ils ont constaté que beaucoup n'avaient jamais été utilisés par leurs enfants. Ils nous disent qu'ils veulent arrêter les cadeaux pleins de cochonneries, de plastique, les produits électroniques qu'on jette quand ils tombent en panne, pour consommer local, français, durable. Il y a une vraie prise de conscience. »**

Partager cet article



Agnès Beuchet a repris la marque Mako Moulages en 2013.

Nantes.Elle a relancé les mythiques moulages de plâtre. Ouest-France.fr   

#Industrie

#Actualité en continu

Ailleurs sur le Web

Contenus Sponsorisés

**Gambe pesanti o dolorose? Abbiamo la soluzione per te !
Offerta limitata del Black Friday -50%**

Drainastim Pro

Dorylax Pro® combatte i 4 principali motivi responsabili del mal di schiena !

DorylaxPro

Azioni Amazon: con soli 250€ potresti ottenere uno stipendio fisso. Scoprilò!

Markets Guide

I giocatori di tutto il mondo hanno atteso questo gioco!

Forge of Empires

Investi su Amazon: Potresti ottenere un secondo stipendio

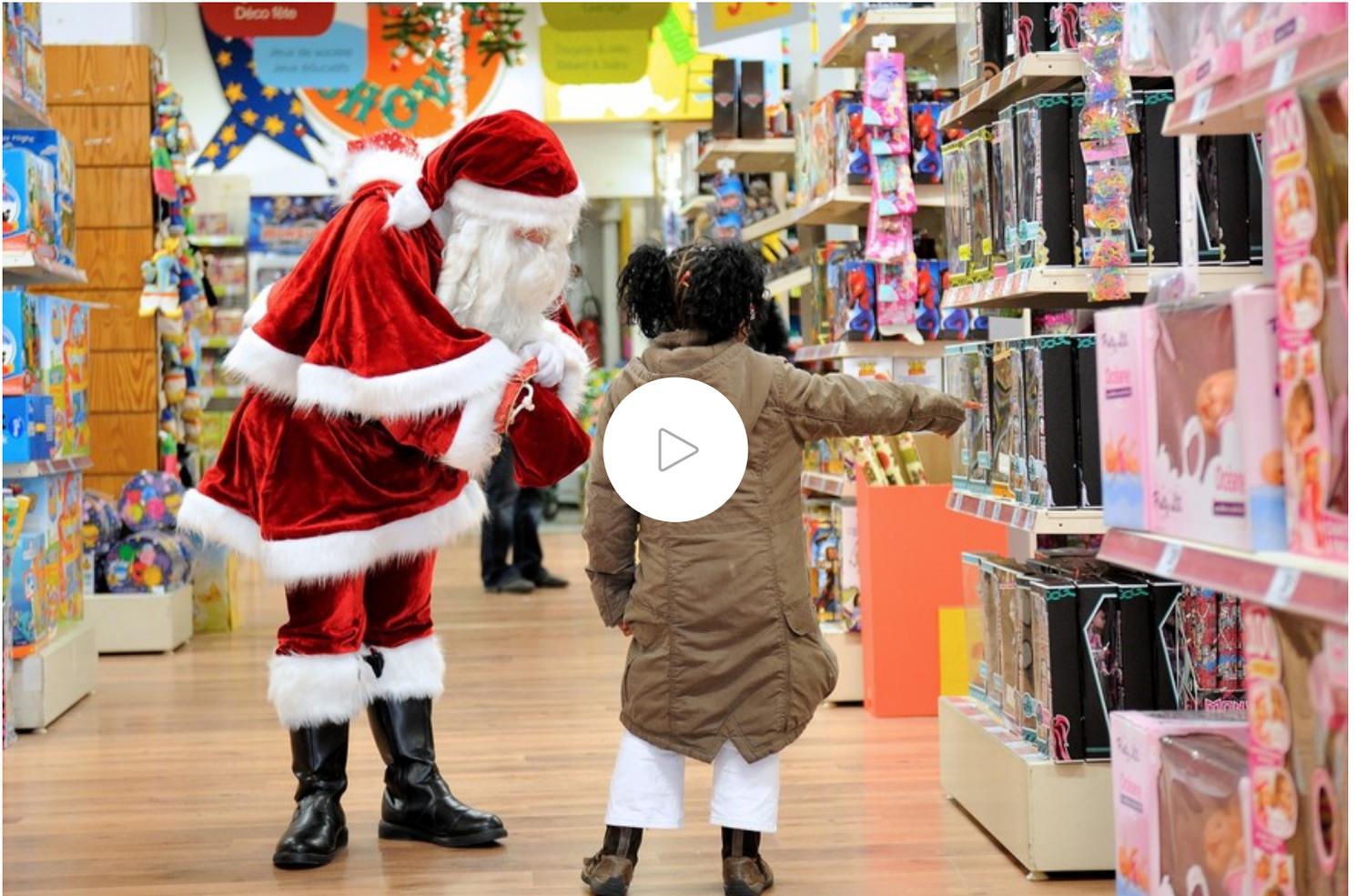
Investimento Certificato 2020

Noël : un jeu en réalité augmentée made in France pour apprendre l'anglais aux enfants

La start-up Mirabo a créé un jeu en réalité augmentée pour permettre aux enfants d'apprendre l'anglais de manière ludique.

**RTL Matin**

ITUNES RSS



Noël : un jeu en réalité augmentée made in France pour apprendre l'anglais aux enfants
Crédit Image : AFP / Philippe Huguen | Crédit Média : Armelle Lévy | Durée : 01:53 | Date : ...

La page de l'émission

**Armelle Levy***édité par Louis Chahuneau*

PUBLIÉ LE 27/11/2020 À 15:21

Un livre et un téléphone pour apprendre l'anglais. Ahmed et Redouane viennent de créer Mirabo, **un jeu en réalité augmentée, avec un livre et un smartphone, pour apprendre l'anglais** en s'amusant. Une innovation mondiale, créée et fabriquée en France.

On met un casque sur les yeux, on glisse le smartphone à l'intérieur, on s'installe confortablement et on place le livre dans nos mains, ça y est, c'est parti : "**On parcourt les livres et à chaque page on découvre des mots de vocabulaires**", explique Ahmed Belabbas.

L'entrepreneur est un autodidacte. Après un BEP sanitaire et social, il a appris tout seul le soir à coder. Et comme son talon d'Achille était l'anglais, **il a eu l'idée de créer pour sa fille un jeu pour apprendre l'anglais** : "Je me suis dit pourquoi pas créer quelque chose de magnifique qui n'existe pas encore sur le marché et qui faciliterait son apprentissage".

200.000 euros d'investissement

Il y a deux ans, Ahmed Belabbas a rencontré Redouane Bouchane dans un événement de jeunes start-uppeurs. Ils ont monté Mirabo ensemble et **intégré la Station F à Paris qui accueille 1.000 entreprises innovantes** : "On a intégré le Fighters Program qui est un l'un des programmes les plus sélectifs", explique Redouane Bouchane.

Ils ont ensuite mené une levée de fonds et la famille Ingberg, dont le fils Michaël est ancien patron de Meccano, a investi 200.000 euros. Il leur a trouvé une usine en France pour fabriquer le produit : "Quand vous avez des petites start-ups qui vous sortent des bons produits, c'est notre rôle de les aider à rester en France et à fabriquer en France. **Moi j'ai connu quand il y avait 200 fabricants français, aujourd'hui il n'en reste que 35 à 40.**"

que le début. Maintenant on a le monde devant nous, il faut juste le conquérir". Dès l'année prochaine, Mirabo va exporter avec de l'Espagnol, de l'Allemand, et plein d'autres leçons pour les enfants du monde entier.

COMMENTAIRES

Noël 2020 : une compteuse merveilleuse pour enfants 100% made in France

L'entreprise Seico située dans le Pays de Loire produit une boîte à histoire électronique pour enfant avec 66 histoires disponibles.



RTL Matin

ITUNES RSS 



Noël : une compteuse merveilleuse pour enfants 100% made in France

Crédit Image : Patrice Gabard | Crédit Média : Patrice Gabard | Durée : 01:52 | Date : 26/1...

La page de l'émission 

RTL

**Patrice Gabard***édité par Louis Chahuneau*

PUBLIÉ LE 26/11/2020 À 14:59

La conteuse merveilleuse, cube de 8 centimètres de côté dont toutes les faces sont joliment décorées, s'allume presque par enchantement : "Elle n'a pas de bouton, **son fonctionnement est inspiré des gestes réflexes des petits** : secouer, tourner et taper", explique Mathieu Roumens, président de Joyeuse. "Pour la faire démarrer, on oriente la face qui porte le lion vers le haut et on secoue pendant une seconde ou deux, on entend son petit cri de réveil et ensuite on peut commencer à jouer avec. On secoue trois fois avec la face nuage, qui est la face des histoires du soir, vers le haut".

Pour l'arrêter rien de plus simple : on effectue une double tape rapide et l'appareil se met en pause : "**Il y a une dizaine d'histoires par face mais on peut en rajouter plus si on a envie**", explique son créateur. Le jouet est fabriqué par Seico, une entreprise de Malville, près de **Nantes**, qui emploie une centaine de personnes et réalise elle-même les cartes électroniques avec un robot high tech, fabriqué lui-même en **Vendée**. "On est très fiers de fabriquer un jouet français qui intègre de l'électronique. C'est clairement le premier qui a été conçu et fabriqué en France depuis le début", explique Eric Lamboley, président de Seico.

Une production multipliée par trois cette année

Dans un autre atelier, des opératrices assemblent, programment et emballent les conteuses avant expédition : "On est dans le manuel parce qu'effectivement on cherche ici à avoir une qualité d'assemblage qui soit nickel. **On est audité chaque année par l'AFNOR**, ça garantit effectivement aux consommateurs que ce produit est fabriqué avec des pièces qui viennent majoritairement de France et dans le respect complet de ce qui est normes de sécurité et de qualité". La production des conteuses merveilleuses a été multipliée par trois cette année avec plus de 45.000 exemplaires. Son prix ? 79,90 euros.

COMMENTAIRES

Saumurois. Il crée un jeu de société sur la pêche pour les fêtes de Noël

En plus d'un calendrier de l'avent avec des leurres, un jeune entrepreneur saumurois a lancé un jeu de société sur le thème de la pêche. Un cadeau original à mettre sous le sapin.



Le jeu de société Poissonni ! a été créé par Aurélien Gonel qui travaille avec sa compagne Louane Guedeul-Grasland, dans la pépinière d'entreprises de Distré.

| CO – JULIEN COUTENCEAU

Le Courrier de l'Ouest Julien COUTENCEAU

Publié le 24/11/2020 à 19h21

On devine aisément chez Aurélien Gonel une certaine frustration lorsqu'il déballait, enfant, ses cadeaux sous le sapin... « **Ma famille n'est pas trop branchée pêche et ne savait pas trop quoi m'offrir en rapport avec ma passion à Noël** », avoue ce Saumurois d'adoption de 24 ans qui n'a pas hésité à se lancer dans l'aventure entrepreneuriale pour répondre à ce besoin. « **Je me suis dit, pourquoi pas créer un site Internet pour faciliter l'accès à des produits de pêche qui ne soient pas trop techniques, ni trop chers... C'est comme ça que j'ai lancé en 2018 ma marque, Humour de pêcheurs, et ma microentreprise, Idées d'Aure.** »

...

Partager cet article [fermer](#)

 Le jeu de société Poissonnn ! a été créé par Aurélien Gonel qui travaille avec sa compagne Louane Guedeul-Grasland, dans la pépinière d'entreprises de Distré. Saumurois. Il crée un jeu de société sur la pêche pour les fêtes de NoëlOuest-France.fr

Business (/business/) | Technologie (/technologie/) | Entrepreneurs (/entrepreneurs/) | Management (/management/) | Finance (/finance/) | Environnement (/environnement/) | Lifestyle (/lifestyle/) | **Luxe** (/luxe/) | **Femmes@Forbes** (/femmes-at-forbes/) | **Club Forbes** (/club-forbes)

Lifestyle / (<https://www.forbes.fr/lifestyle/>) #jeu vidéo

Tawö : Le Jeu Vidéo Qui Veut Combattre La Faim Dans Le Monde !



(<https://www.forbes.fr/author/yann-mael-larher/>)

(<https://www.forbes.fr/lifestyle/tawo-le-jeu-video-qui-veut-combattre-la-faim-dans-le-monde/>)

Yann-Mael Larher (<https://www.forbes.fr/author/yann-mael-larher/>) ²¹

novembre 2020 (<https://www.forbes.fr/lifestyle/tawo-le-jeu-video-qui-veut-combattre-la-faim-dans-le-monde/>)

Avocat, docteur en droit et conférencier sur les relations numériques de travail



(<https://www.forbes.fr/lifestyle/tawo-le-jeu-video-qui-veut-combattre-la-faim-dans-le-monde/>)

Aucun enfant ne devrait aller à l'école le ventre vide ! C'est pourtant l'une des conséquences les plus dramatiques de la pandémie de coronavirus : la malnutrition s'aggrave dans le monde. Pour subvenir aux besoins de millions de personnes et notamment des plus jeunes, les initiatives inspirantes ne manquent pas. Cette semaine, j'ai voulu donner la parole à Florent Albero, créateur et fondateur de Tawö, un projet ludique, solidaire et innovant.

Où en est la faim dans le monde aujourd'hui ? Pourquoi cet engagement ?

Tout est parti de l'idée de mon fils Toni qui a été à l'initiative de ce jeu. En se baladant dans les rues au Panama, il m'a demandé « Papa, pourquoi cet enfant n'avait pas de chaussure ? ». Et c'est de là que j'ai eu le déclic... On a décidé de créer ensemble un héros solidaire qui permettrait de nourrir les enfants défavorisés. On vit dans une société où l'on a tendance à oublier cette vérité un peu cruelle. Quand on sait qu'un enfant meurt de faim toutes les 11 secondes, selon l'ONU... Et que comme vous le dites, la crise du coronavirus a drastiquement accéléré la malnutrition dans le monde et surtout dans les pays les plus pauvres. On peut tous faire quelque chose et on doit le faire ensemble pour y arriver !

Comment fonctionne Tawö ? Où peut-on se le procurer ?

Le projet TAWÖ a pour objectif d'offrir un maximum de repas aux enfants les plus démunis à travers un jeu mobile « made in France » grâce à des achats intégrés et partenariats que l'on intégrera en 2021. Une version TEST de Tawö est déjà disponible sur le PlayStore et l'AppStore. C'est une première version que nous développons depuis 9 mois maintenant. Nous ne voulions pas arriver les mains vides en faisant la campagne de crowdfunding sur KissKissBankBank. Nous souhaitions dire aux gens qui nous soutiennent « Voilà, le plus gros du travail a été fait, nous avons mis en place un jeu solidaire. Maintenant à vous de jouer ! Et nous avons besoin de vous pour continuer ce beau projet ».

Pourquoi avoir lancé une collecte sur KisskissBankBank ? Quels sont vos objectifs finaux ?

Le monde du jeu est un monde qui demande beaucoup de fonds. Nous avons déjà investi en misant sur l'avenir, et la région Aquitaine nous a soutenus en étant les premiers à croire au projet. Elle nous a beaucoup aidés pour la phase de création.

Maintenant qu'il est disponible sur les stores, on a besoin d'aide pour continuer à développer ce projet et apporter une meilleure expérience aux joueurs. La collecte sur KissKissBankBank nous permettra de créer davantage d'interactivités au travers de questions et de valeurs portant sur l'environnement, la générosité, l'empathie.

Apprendre en jouant et nourrir des enfants, que demander de mieux ?! Notre objectif est d'abord d'offrir 500 000 repas au travers du jeu et ensuite d'obtenir un partenariat officiel avec le Programme alimentaire mondial de l'ONU. On aimerait aussi, grâce à des partenaires, faire encore plus, comme créer une bande dessinée ou des objets 100 % écologiques que l'on pourrait vendre et donc verser une partie des bénéfices pour les repas tout en continuant d'améliorer ce jeu. Parce qu'il ne faut pas oublier une chose importante, si le joueur s'amuse, alors on pourra reverser plus de repas. Et nous pourrions collaborer avec plus de partenaires et offrir encore plus de repas. Une sorte de boucle vertueuse.

Quelles sont les actions du Programme alimentaire mondial (PAM) ? Peut-on aider nous aussi ?

Les actions du programme alimentaire mondial de l'ONU sont diverses et variées. Elles concernent également l'impact sur l'environnement et l'agriculture durable qui est une issue obligatoire et qui nous concerne tous. Le PAM a un objectif grandiose qui nous mobilise avec Tawö : éradiquer la

faim avec le projet « Faim Zéro » d'ici 2030. Si vous souhaitez aider, il vous suffira de jouer. La génération actuelle est très connectée, c'est pourquoi nous avons conçu le premier jeu mobile au monde qui nourrit des enfants et en plus, vous connaissez la bonne nouvelle ? Il est fait en France.

Que dites-vous à ceux qui disent trop souvent : “il n’y a pas de solution”, que “ce n’est pas possible” ?

Sur chaque problème, il y a toujours des solutions. Quand je me suis engagé dans l'armée de terre à l'âge de 18 ans, j'ai réalisé plusieurs missions extérieures en tant que casque bleu notamment en Centrafrique où la misère m'a vraiment marqué. Depuis, j'ai cherché des solutions sans relâche pour trouver un moyen ludique, différenciant et innovant d'offrir des repas aux plus démunis. Je pense que le jeu peut contribuer à résoudre de nombreux problèmes. De façon plus générale, je souhaite transmettre à mes enfants un monde où tout est possible quand on se donne les moyens de ses ambitions. J'aimerais leur transmettre également qu'il faut penser aux autres et aider son prochain. Toute personne, entreprise responsable et engagée peut contribuer à sa façon pour rendre le monde meilleur pour tout le monde.

Pour poursuivre cette série : pourriez-vous citer une personnalité ou une initiative qui vous inspire ?

Blake Mycoskie sans hésiter, un entrepreneur américain de renom qui m'inspire beaucoup. Il est très engagé au niveau social et environnemental. Il a notamment créé TOMS, One for One. Son modèle : une paire de chaussures achetée, une paire de chaussures offerte à un enfant dans le besoin. Son modèle et sa vision ont construit le succès qu'il a actuellement. C'est un très bel exemple de réussite pour les jeunes d'aujourd'hui et pour moi aussi. Ils ont réussi à donner plus de 100 millions de chaussures dans 85 pays. C'est incroyable ce qu'ils ont réussi à faire, quand on y pense. J'espère que nous pourrions contribuer à cette vision commune avec le projet Tawö en offrant un maximum de repas aux enfants souffrant de malnutrition.

N'hésitez pas à visiter le lien vers la campagne de crowdfunding (<https://www.kisskissbankbank.com/fr/projects/tawo-le-seul-jeu-au-monde-qui-aide-a-nourrir-les-enfants/tabs/description>).

<<< A lire également : Le Retour D'Une Catastrophe Climatique Des Années 30

(<https://www.forbes.fr/environnement/le-retour-dune-catastrophe-climatique-des-annees-30/>)

>>>

Vous avez aimé cet article ? **Likez Forbes sur Facebook.**



0

(<https://www.forbes.fr/lifestyle/tawo-le-jeu-video-qui-veut-combattre-la-faim-dans-le-monde/#response>)

Abonnez-vous au magazine

Toulouse : une famille invente, dessine et fabrique des jeux de société éducatifs

Des jeux de société éducatifs et éco-responsables : c'est le défi relevé par une famille installée à Toulouse et qui réalise de A à Z ses conceptions. Rencontre.

Publié le 15/11/2020 à 20h10



Sabine et Thomas ont conçu leur premier jeu, alors que leur fils Elfin n'avait que trois ans. • © Laurence Boffet/FTV

Haute-Garonne Toulouse

C'est une entreprise familiale et ici, l'expression prend tout son sens. Sabine, Thomas et leur fils Elfin ont créé une TPE (très petite entreprise) qu'ils font vivre à trois. De la réflexion à la conception, puis à la fabrication 100 % maison de jeux de société.

Architectes de profession, Thomas et Sabine ont imaginé leur premier jeu, alors qu'Elfin avait trois ans. Il s'agissait pour eux de l'aider à avancer son pion sur les jeux de plateau. De là est né Multiplicaboost, la première création familiale, un jeu de plateau qui aide les enfants dans l'apprentissage des chiffres, des additions et des multiplications. Avec ses multiples variantes, Multiplicaboost permet aussi aux adultes de faire fonctionner leurs méninges en travaillant leur calcul mental. Primé au concours Lépine, ce jeu éducatif est prisé par les enseignants et donc bien vendu dans les écoles.

L'aventure ne s'arrête pas là puisque deux autres jeux sont nés de l'imagination de la famille : Mendélévium, un jeu pour tester ses connaissances des éléments chimiques et Ze Zone, un jeu de battle entièrement conçu par Elfin, aujourd'hui âgé de 14 ans.

Le petit "plus" éco-responsable

Les jeux A-Zuga Games (c'est leur nom) sont en outre inscrits dans une démarche éco-responsable puisque faits maison de A à Z : Sabine, Thomas et Elfin conçoivent, dessinent, fabriquent les éléments comme les pions et les dés avec leurs imprimantes 3D, assemblent eux-mêmes paquets de cartes et emballages. Tout ce qui n'est pas de leur main est fabriqué en France, à Toulouse ou à Nantes, les encres utilisées sont sans solvants, les plastiques bio-sourcés.

De quoi séduire en cette période de préoccupations environnementales. Mais la principale difficulté de la petite entreprise aujourd'hui, c'est de se montrer. La TPE vend habituellement ses créations dans des salons du jeu ou des marchés dédiés et éphémères. Le confinement les pousse donc à se tourner davantage vers la vente en ligne, via leur site internet et un web-marché de Noël des éditeurs de jeux indépendants.

Voir le reportage de Nathalie Fournis et Laurence Boffet, de France 3 Occitanie :

Toulouse : une famille invente, dessine et fabrique des jeux de société éducatifs

Marie Martin

INTERVIEW

« Fabriquer un jouet en France, c'est un choix éthique » pour la patronne de Lunii

Créé en 2014, Lunii a lancé Ma Fabrique à Histoires, une conteuse audio, qui permet d'écouter des histoires. Et d'en télécharger de nouvelles proposées en 5 langues. Les enfants choisissent eux-mêmes le héros et le lieu du récit.

Maëlle Chassard, cofondatrice de la start-up, explique comment elle a relocalisé sa production de Chine en France pour Noël.

Pour Maëlle Chassard, cofondatrice de Lunii, il était très important de prouver qu'on peut faire du made in France sans que ce soit un luxe. (Marie Rouge)

Par **Dominique Chapuis**

Publié le 2 déc. 2020 à 11:20 | Mis à jour le 2 déc. 2020 à 14:39

Comment fait-on pour relocaliser en France une fabrication 100 % chinoise ?

Cela ne se fait pas du jour au lendemain. Nous avons lancé ce projet à l'été 2018, et il a abouti en juillet cette année. C'est d'abord un choix éthique. Dès la création de Lunii en 2014, nous nous étions fait la promesse, les quatre fondateurs, de fabriquer en France. A l'époque, nous avons toqué à la porte de bureaux d'études et d'usines françaises, mais les

ACTUALITÉS

« Trois Oeufs sur la Tête d'un Canard » : le jeu 100 % local à offrir pour les fêtes !



par **admin**
il y a environ 19 jours





Agence immobilière Ouest Union à La Baule-Escoublac
Consultez nos annonces

Voici une idée de cadeau originale, locale et drôle qui vous fera passer de bons moments, en oubliant les périodes de confinement ou de couvre-feu. « Trois Oeufs sur la Tête d'un Canard » est un jeu d'éloquence et d'improvisation qui renoue avec la tradition des jeux de société qui privilégient le plaisir de se retrouver en famille ou entre amis. En plus, c'est un jeu 100 % local, fabriqué en France, puisqu'il a été créé par les trois frères Kersulec.

Yannick Urrien reçoit les créateurs du jeu pour jouer en direct dans le studio de Kernews !

3 oeufs sur la Tête d'un canard Le jeu !



Le succès réside dans la simplicité d'utilisation et de compréhension, et surtout dans le fait que chaque partie sera différente et amusante. Le principe est simple : il s'agit d'improviser une histoire folle avec dix mots piochés dans des cartes. À partir d'une situation (pas toujours facile), chaque joueur devra composer à haute

voix son histoire en utilisant au fur et à mesure quatre « Mots de Merde » (mais vraiment pourris) et six « Mots à Papa » (un peu plus sérieux...) tirés au hasard.

On retrouve donc tous les ingrédients du jeu de rôle et chaque participant va devoir faire preuve d'éloquence, au risque de devenir le Canard. Avec 80 situations et 350 cartes « mots », le discours ne sera jamais le même, puisque les combinaisons sont infinies. Par exemple, en découvrant les cartes, le joueur se glissera dans la peau du témoin de mariage un peu borderline, ou bien expliquera à la police pourquoi il (elle) est nu(e) dans la rue, ou même négociera une prise d'otages... Le but : être trash, choc, surprenant, faire rire... Sinon, on finit comme le Canard de la partie. Le jeu a été nommé parmi les meilleurs jeux de société 2020 ! Une belle reconnaissance pour la presqu'île.

On retrouve ces valeurs essentielles de convivialité qui sont vraiment très agréables.

C'est lors d'une soirée de la Saint-Sylvestre que les frères Kersulec se sont mis à improviser différentes situations et l'idée de créer un véritable jeu de société est tout de suite apparue comme une évidence : « On oublie son téléphone portable, on se remet à plaisanter entre amis ou en famille, on retrouve ces valeurs essentielles de convivialité qui sont vraiment très agréables. En plus, c'est en créant ce jeu que nous avons eu le plus de fous rires de notre vie ! »

Il a fallu plusieurs mois de travail pour tester différentes propositions, trouver un fabricant, travailler sur le design et organiser la distribution. Aujourd'hui, les critiques sont très positives et « Trois Oeufs sur la Tête d'un Canard » n'a rien à envier aux productions formatées des grands éditeurs internationaux. Le jeu s'adresse à des adultes : « Il y a un peu de sexe, on tape sur tout le monde, donc personne n'est vexé. C'est à prendre au second degré, parce que cela peut choquer certaines personnes, mais cela en fait rire beaucoup plus ! »

Pour autant, en première partie de soirée, si les enfants veulent participer, c'est tout à fait possible, puisqu'il suffit de retirer les cartes rouges (celles qui comportent



des gros mots) et de jouer en tirant seulement les cartes de situation et les cartes des « Mots à Papa ».

Vendu au prix de 27,90 euros, le jeu est notamment distribué au Petit Atelier, avenue de Gaulle à La Baule, au Tabac Presse Les Palmiers à La Baule, dans les FNAC, à l'Espace Culturel Leclerc de Guérande et, bien entendu, via le site 3oeufs.fr.



Agence immobilière Ouest Union à La Baule-Escoublac
Consultez nos annonces

Écrit par **admin**



[ACCUEIL](#)[ELECTRONIQUE](#)[TÉLÉCOMS](#)[INFORMATIQUE](#)[CLOUD
COMPUTING](#)

[Un Noël Made in France] Joyeuse, la boîte raconteuse d'histoires

SYLVAIN ARNULF PUBLIÉ LE 03/12/2020 À 18H00

VIDÉO Chaque jour, jusqu'au 24 décembre, on ouvre une case du calendrier de l'Avent sur L'Usine Nouvelle, avec des idées de cadeaux Made in France. Ce 3 décembre, un cadeau idéal pour éveiller la curiosité et le sens des plus petits : une boîte à histoires un peu magique.



Joyeuses, une drôle de boîte à histoires.

© Joyeuse

[TWITTER](#)[FACEBOOK](#)[LINKEDIN](#)[FLIPBOARD](#)[EMAIL](#)

La soif d'histoires des tous-petits est inépuisable... Mais l'énergie des parents et grands-parents, elle, n'est pas infinie. Alors, plutôt que de déléguer une parenthèse d'évasion à des écrans de télévision ou de tablettes (ce qui est particulièrement néfaste avant l'âge de trois ans), pourquoi ne pas confier cette délicate mission d'éveiller l'imaginaire des plus petits à... une boîte ? Un objet presque magique qui raconte des histoires... quand on le secoue trois fois.

C'est ce qu'a imaginé en 2018 la start-up française Joyeuse, basée à Malville (Loire-Atlantique). Son objectif : "Réenchanter le quotidien numérique des familles loin des écrans, au moyen d'objets interactifs sensibles, inspirants et à commande gestuelle." Ses cubes ne comportent pas d'écrans mais de gros boutons en silicone.

"Nous avons voulu en faire des objets sensoriels et uniques", explique le fondateur. Ils sont fabriqués dans l'usine du sous-traitant électronique Seico.

Trois versions sont disponibles : la "Conteuse merveilleuse" (son produit phare), qui contient 66 conteuses, histoires et comptines pour les 2 à 7 ans, sa petite soeur "Ma première conteuse pour les 0-2 ans (davantage une boîte à musique) et une version bilingue anglais allemand espagnol destinée au marché européen. Elles sont vendues en ligne (79 euros pour la "Conteuse merveilleuse") et en magasins. Une option permet aussi de personnaliser le contenu du cube avec sa propre voix et ses chansons : le "club Joyeuse".

[Un Noël Made in France] Le mythique Mille bornes passe au vert

SYLVAIN ARNULF PUBLIÉ LE 07/12/2020 À 18H46

MADE IN FRANCE Chaque jour, jusqu'au 24 décembre, on ouvre une case du calendrier de l'Avent sur L'Usine Nouvelle, avec des idées de cadeaux Made in France. Ce lundi 7 décembre, un grand classique des jeux de société en version "green".



Après une version Mario Kart, le Mille bornes se met à l'électrique.

© Jeux Dujardin

SUR LE MÊME SUJET



[Un Noël Made in France] Lafuma Mobilier ne s'assoit pas sur ses lauriers



[Un Noël Made in France] Lance pousse le bouchon un peu plus loin



[Un Noël Made in France] Joyeuse, la boîte conteuse d'histoires

OFFRE ÉQUIPEMENT OU SERVICE

Grande tyrolienne extrême - 25 m | MAGEQUIP SAS

DJI U4000 Quadrocoptère Phantom RTF prêt à voler (RtF) - vendu par Conrad | CONRAD FRANCE

Poutre d'équilibre | MANUTAN COLLECTIVITES (EX CAMIF COLLECTIVITES)

Aires de jeux

En partenariat avec  L'EXPO
PERMANENTE

BESOIN D'AIDE ?
Nos experts trouvent pour vous

LES ENTREPRISES CITÉES

DUJARDIN
CESTAS (33)

En partenariat avec  INDUSTRIE
explorer

[TWITTER](#)[FACEBOOK](#)[LINKEDIN](#)[FLIPBOARD](#)[EMAIL](#)

Signe des temps, alors que l'automobile thermique n'a plus bonne presse : même le mythique jeu des "Mille bornes" se met à l'électrique ! Son éditeur, Jeux Dujardin, a lancé cette déclinaison en 2020. Le joueur est désormais au volant d'un véhicule électrique qu'il doit emmener le plus loin possible.

Et parcourir 1000 bornes, pour un véhicule électrique, est un sacré défi ! Le joueur peut s'aider de bonus inédits, avec de nouvelles attaques comme "pics de pollution", de nouvelles parades telles que la "panne d'électricité" et même de nouvelles bottes comme "covoiturage". Une façon d'initier petits et grands à l'éco-conduite.

Le jeu est fabriqué à Romans-sur-Isère (Drôme), donc à moins de 1000 bornes de chez vous. Son créateur annonce une version éco-conçue, aux matériaux 100% recyclables.

Le jeu des Mille Bornes a été inventé à Arcachon en 1947 par Edmond Dujardin, éditeur de matériel pour auto-écoles, sous le nom de "l'Autoroute". Il a été rebaptisé "Mille bornes" en 1954, un nom inspiré des 1 000 kilomètres de la Nationale 7, l'autoroute des vacances pour de nombreux Français. Dujardin a déménagé à deux reprises mais garde son implantation principale en Gironde, désormais à Cestas. Il édite de nombreux jeux comme le Cochon qui rit, Boom boom balloon et Chrono bomb, mais aussi des puzzles et des peluches.

Mille Bornes Green, à partir de 7 ans, prix indiqué 19,99 euros, édité par les Jeux Dujardin

Conliège (Jura) : le boom des ventes de jeux d'échecs en bois par la tournerie Roz grâce à une série Netflix

Les deux confinements successifs ont redonné aux Français le goût des jeux de société, fabriqués en France de surcroît. Mais c'est bien la série "Le jeu de la Dame" diffusée depuis l'automne sur Netflix, qui a fait monter en flèche les ventes de jeux d'échecs en bois à la tournerie Roz de Conliège.

Publié le 28/12/2020 à 13h14

Mis à jour le 28/12/2020 à 17h27



Les pièces dans le respect des normes internationales Staunton. • © Tournerie Roz

Jura

Voilà un scénario que le **fondateur en 1959 de la tournerie de Conliège, Michel Roz**, n'aurait jamais pu imaginer. **Dirigée depuis 1990 par sa fille, Brigitte Roz**, l'entreprise vient de réaliser au mois de décembre **trois mois de chiffre d'affaires**, chose qui ne lui était pas arrivée depuis bien longtemps.

"Avec le premier confinement, les gens ont voulu s'équiper en jeux de société, et ils ont cherché du "made in France", explique Brigitte Roz, présidente de la SAS Tournerie Roz. Notre entreprise est donc remontée dans les référencements Google, d'autant qu'à l'heure actuelle nous sommes les derniers fabricants en activité de jeux d'échecs en bois en France." Avec le deuxième confinement, le phénomène s'est encore accentué.

Mais c'est bien la sortie le **23 octobre sur la plateforme Netflix de la mini-série américaine "Le Jeu de la dame"** (*The Queen's Gambit*) adaptée du roman éponyme de **Walter Tevis** publié en **1983**, qui a remis ce **jeu ancestral au premier plan**. Certes le phénomène n'est pas récent. Depuis quelques années, de nombreux

clubs se forment autour de cette pratique dont les origines se perdent en Orient avant le Xème siècle. Certains mixant même les pratiques pour des matchs de "chessboxing", mélange de boxe anglaise et d'échecs.

La série mettant en scène une orpheline prodige, de 8 à 22 ans, a été **vue par 62 millions de personnes dans le monde. En France, elle a dopé l'envie des consommateurs de posséder un beau plateau en bois artisanal.**

Bande annonce : le jeu de la dame - Netflix

Un jeu en buis tourné et finalisé à la main

Chez les Roz, tout est fabriqué à la main. Les pièces sont sculptées dans le buis, un bois lisse et lourd, idéal pour la tournerie. C'est le rôle de Patrick Bruchon, le mari de Brigitte Roz. Il teinte les pièces foncées en "antique", les claires étant polies.

La patronne réalise ensuite **le plombage et le feutrage**. Chaque pièce est percée pour y insérer une pastille d'acier et ainsi la "lester", puis collée au milieu de centaines d'autres sur une grande plaque de feutrine. Le feutre est ensuite découpé à la main. *"Je découpe chaque pièce aux ciseaux car je n'aime pas quand le feutre ne recouvre pas parfaitement le socle de la pièce"*, précise Brigitte Roz.

La tournerie réalise ainsi des jeux d'échecs aux normes internationales Staunton des tailles 00 à 5. **La numéro 5 étant de loin la plus vendue, puisque c'est celle des compétitions officielles. L'ensemble, pièces plus plateau en marquetterie (réalisé en Espagne, il n'y a plus de fabricant en France), présentée dans une jolie boîte en**

bois made in Jura est vendu environ 150 euros. *"Cela nous place sur notre site, comme dans les boutiques que nous fournissons, à peu près au même prix que les produits fabriqués en Chine passés par de multiples intermédiaires"*, constate la gérante.

La tournerie Roz a honoré les centaines de commandes passées pour Noël, jusqu'aux derniers jours. Actuellement en vacances, elle n'avait plus de pièces à fournir ! La fabrication reprendra le 7 janvier. *"Ce succès était totalement inattendu !* reconnaît Brigitte Roz. *Et il est difficile de mesurer ses effets dans le temps."* Mais l'artisane se veut confiante dans ce retour aux beaux jeux artisanaux et français.

Une entreprise qui a beaucoup souffert

Opitimiste, elle l'a toujours été. Même quand en 1994 son plus gros client s'est fait racheter par Hasbro et Mattel et que toutes les commandes sont parties à Taïwan. **L'entreprise a dû licencier et s'est alors tournée vers d'autres productions : cuillères à moutarde, boules...** Elle retrouve ensuite un très bon client dans le Nord, où l'on pratique beaucoup les jeux traditionnels "d'estaminet", mais lui aussi se détourne du jour au lendemain du Jura en 2005 pour la Chine. Nouveau coup dur et licenciement du dernier salarié.

Seul reste Patrick Bruchon aux machines. Brigitte Roz part travailler pendant 6 ans en dehors de l'entreprise, mais elle continue de trouver de nouveaux clients, comme Opinel à qui sont fournis des manches en bois. Si elle a officiellement pris sa retraite en 2019, la présidente aide toujours son mari "avec moins de pression tout de même".

"J'ai toujours su tirer mon épingle du jeu, poursuit-elle. J'ai monté mon site Internet "vitrine" en 2000 et mon site de vente en ligne en 2017. Aussi, j'étais prête pour le confinement. J'ai aussi acheté des "mots clefs" pour être mieux référencé sur Google et apparaître plus vite dans les recherches. Aujourd'hui, chaque clic nous fait progresser."

Le fabricant de jeux d'échecs, mais aussi de boules, pastilles en buis, jeux de dames, petits chevaux, etc. devrait être cédé en 2022. Une personne issue du milieu du jeu d'échecs, justement, est intéressée. Gageons que la bonne situation actuelle de l'entreprise l'encouragera à perpétuer ce savoir-faire jurassien.

Économie : des jouets de Noël « made in France »

11 décembre 2020 FranceINFO-Politique



Entre les mains du Père Noël, une dînette de Rhône-Alpes, une boîte à histoire du Pays Basque, ou encore une peluche bretonne : une poignée de fabricants de jouets tentent de relocaliser. Près de Bayonne (Pyrénées-Atlantiques), c'est le cas d'une usine dédiée à l'électronique d'une conteuse d'histoire pour les 3-8 ans. Mais le « made in France » a un coût, 5 à 10% plus cher. Alors, pour ne pas augmenter ses prix, l'entreprise s'appuie sur une armée de machines : la production ne nécessite que 20 salariés contre 40 en Chine.

Seuls 14% des jeux et jouets vendus dans l'Hexagone sont français ; la crise sanitaire rebat les cartes. Un spécialiste du carton dans la Drôme fabrique ses jeux de société, et ses clients viennent d'Europe ou d'Asie. Certains veulent s'afficher « made in France », mais d'autres doivent contrer des hausses brutales de coûts pendant la crise, et des transports qui ont pris beaucoup de retard.

PORTRAIT

Hélène Montgomery, pas de pépin pour Pamplémousse

Effarée que 99 % des peluches disponibles dans le monde soient produites en Chine, Hélène Montgomery a fait le pari de s'octroyer une petite place sur ce marché - évalué à 170 millions d'euros - en co-fondant, avec son frère et sa soeur, Pamplémousse Peluches. Portrait.

Hélène Montgomery. (Brystan Studios)

Par **Julie Le Bolzer**

Publié le 15 déc. 2020 à 7:02 | Mis à jour le 15 déc. 2020 à 8:47

N'en déplaise aux cassandres, le marché du jouet a gardé ses couleurs. Quant au doudou, il semble indétrônable. « *C'est un objet à part qui est souvent conservé toute la vie* », juge Hélène Montgomery, la présidente fondatrice de Pamplémousse Peluches, qui a vu ses ventes décoller sur son site Internet flambant neuf.

Pour renouveler sa collection 100 % made in France, comme tous les ans à l'approche des fêtes de fin d'année, l'entrepreneuse à l'allure élancée, tenue classique mais décontractée, a lancé un nouveau « trio ». *« Cette saison, le thème est la forêt, avec Ginette la chouette, Ferdinand le cerf et Pavlova la souris. L'an dernier, Paul-Emile l'ours*

Jeux

Dossier : La Route des Jouets

Jeux de société : engagés et responsables

Mardi 8 décembre 2020 à 10:30 - Par Nicolas Bedin, France Bleu Touraine



France



Confinement oblige, les jeux de société ont eu les faveurs des familles. Souvent intergénérationnels, ils s'adaptent à notre temps, s'emparent de problématiques écologiques et sociétales, pour une prise de conscience tout en s'amusant.

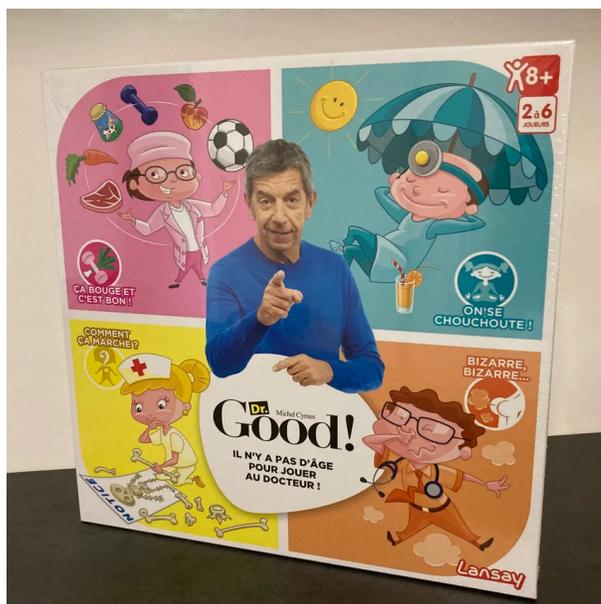


Jeux de société : engagés et responsables - Pixabay

Tour de France de ce que nos régions nous offrent de mieux en la matière.

Jeux de société : engagés et responsables

A Argenteuil, dans le Val d'Oise, on retrouve l'éditeur **Lansay**. Cette année, à partir de 8 ans, les enfants et les plus grands pourront tester leurs connaissances sur le corps humain grâce au jeu "**Dr Good**". En effet, **Lansay** s'est adjoint les services du médecin le plus célèbre et apprécié de France, le docteur **Michel Cymès**, pour un jeu de société pensé pour toute la famille. Les joueurs testeront leurs connaissances sur le corps humain, la santé, le bien-être et l'alimentation de manière ludique. C'est drôle, et éducatif, tout ce que l'on demande à un bon cadeau.



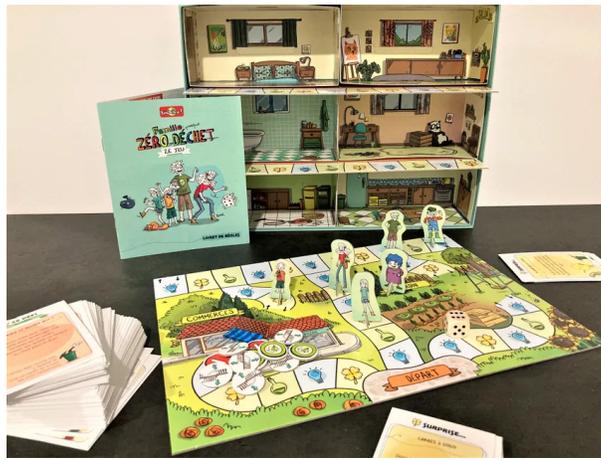
Le jeu Dr Good par Lansay - Nicolas Bedin

Impossible également de ne pas faire une halte par **Montpellier** dans notre tour de France, où l'on retrouve les désormais célèbres jeu **Bioviva**. Depuis 1996, **Bioviva** s'est imposée en créant des jeux fabriqués en France, éco-conçus, et produits en France, de façon responsable. Pour cette année 2020, **Bioviva** propose une nouvelle déclinaison de son **Défi Nature**, baptisée **Le Grand Jeu des Dinosaures**. Les enfants découvriront les animaux les plus fascinants de l'ère secondaire, et pourront défier les autres joueurs. Le but ? Rempporter le maximum de continents, avant que le jeu ne s'achève par la chute d'une météorite.



Défis Nature "le Grand jeu des dinosaures" par Bioviva - Nicolas Bedin

Toujours en accord avec les préoccupations écologiques de notre ère, **Bioviva** propose également, le jeu "**Famille presque Zéro Déchets**". Directement inspiré du livre du même nom, le jeu est fabriqué en France et éco-conçu. Votre mission, si vous l'acceptez, est de devenir un Héros du Zéro ! Vous découvrirez en famille les bonnes pratiques et ferez vos premiers pas dans la démarche (presque) Zéro Déchet. Un jeu bien dans son temps, ou même la boîte du jeu se transforme en maison 3D. Avec tout cela, c'est votre poubelle qui a du souci à se faire !



Le jeu Famille presque Zéro Déchet par Bioviva - Nicolas Bedin

Impossible de ne pas évoquer le jeu de carte, et en **Alsace**, c'est la Société **Ducale** qui fait référence. Bien sûr, elle propose des jeux de cartes très traditionnels, mais aussi des jeux de société à base de cartes tout à fait actuels, comme le "**Color Addict**", un jeu qui va vous retourner la tête ! Un jeu de 110 cartes, qui fête ses 10 ans cette année, et qui s'accompagne pour l'occasion d'une paire de lunettes pour tout voir en rouge, et ainsi brouiller encore plus votre perception des couleurs, et des mots. Vous retrouverez donc des noms de couleurs, écrits en d'autres couleurs... Par exemple le mot « vert », écrit en bleu... Le but du jeu est donc de vous débarrasser de toutes vos cartes en superposant les mots, les couleurs, l'inverse ou les deux. Attention, ça va vite, les fous rires sont garantis, et le jeu est très addictif !



Le jeu Color Addict par Ducale © Radio France - Nicolas Bedin

Jeux

Dossier : La Route des Jouets

Jeux éducatifs et d'éveil, il n'y a pas d'âge pour apprendre !

Lundi 7 décembre 2020 à 11:03 - Par Nicolas Bedin, France Bleu Touraine



France



Les jeux éducatifs ont les bonnes grâces de tous les parents. Mais pas facile pour les enfants de s'intéresser à un jouet ou à un jeu qui ne possède pas de licence forte.



Jeu éducatif et d'éveil - PxHere

Pourtant, ces jeux et ces jouets ne manquent pas d'intérêt, et, cerise sur le gâteau, il est possible d'**acheter Français** ! Embarquons pour un Tour de France !

Jeux éducatifs et d'éveil; il n'y a pas d'âge pour apprendre

Si on regarde du côté des **Landes**, on trouve une petite entreprise familiale, la **SEPP**, dont les jeux sont présents sur tout le territoire. Des innovations, l'entreprise n'en manque pas, puisqu'en 1981, on leur doit le brevet de l'ardoise effaçable a sec, plus connu sous le nom de Velléda. Spécialisé dans les jouets éducatifs, et très prisés par les instituteurs de l'éducation nationale. Pour les « à 5 ans, **SEPP Jeux** propose cette année « **Mon petit Safari** », un jeu de reproduction d'image à l'aide de petits carrés magnétiques, destiné à faire travailler la mémoire puis la créativité de l'enfant. Testé en milieu scolaire, « **Mon petit Safari** » est disponible dans tous les points de vente dédiés aux jeux ou au jouet.



Mon Petit Safari, de la gamme Mosa'Jeux par SEPP © Radio France - Nicolas Bedin

En matière créative, la **Bretagne** n'est pas en reste avec la marque **Jouécabois**. Toute droit sortie d'une scierie à Saint Sauveur des Landes, en Ile et Vilaine, **Jouécabois** propose un jeu de construction simple, ludique, infini, et dont les planchettes de bois sont issues de forêts durablement gérées, planchettes de bois non traitées, sans peinture, dont les emballages sont en carton recyclé. Grâce à une notice d'idées, et à 200 planchettes de bois toutes identiques, l'enfant à partir de 3 ans pourra s'amuser de longues heures durant à construire aussi bien une cabane, que Fort Boyard, ou encore du mobilier de maison. Les possibilités sont infinies ! Made in France, produit en Bretagne, et respectant autant l'environnement que les enfants, **Jouécabois** est distribué dans les grandes surfaces spécialisées du jouet, forcément près de chez vous.



Une boîte de jeu Jouécabois, des planchettes de bois, et des milliers de possibilités de constructions © Radio France - Nicolas Bedin

Enfin, pour les plus grands, **Mirabo**, une start-up de la région parisienne propose d'utiliser la réalité virtuelle pour apprendre les langues. L'idée est excellente, et là aussi, c'est conçu et développé en France.

A destination des enfants dès 6 ans, la méthode d'apprentissage des langues étrangères est innovante, car basée sur des jeux ludiques et immersifs accessibles grâce à un casque de réalité virtuelle. Les enfants voient ainsi les personnages prendre vie en 3D, pour une expérience **ludique** et **immersive**. Au total, ce sont plus de 300 animations et plus de 15 heures de contenus qui sont proposées. Le coffret comprend un casque de réalité virtuelle, un livre et un chevalet en carton. Il faut ensuite télécharger l'application dédiée, disponible sur **IOS** ou **Androïd**. Et c'est parti pour des

heures de jeux, et de pratique de l'anglais, à partir de 6 ans ! Bien sûr, vous retrouvez le casque de réalité virtuelle chez tous les revendeurs de jouets de la région !



Grâce à ce casque et ce chevalet, Mirabo propose une méthode ludique d'apprentissage des langues. © Radio France - Nicolas Bedin

[La bourse](#)[BPI France](#)**Jura**

À Conliège, les jeux d'échecs tournent à plein régime

La tournerie Roz est la dernière entreprise en France à tourner les pièces d'échecs, une à une, à la main avec du buis du Jura. En 2020, son activité a connu un rebond, boostée à la fois par l'engouement pour les jeux traditionnels et le made in France, mais aussi par la série à succès « Le Jeu de la dame ».

Par **Karine JOURDANT** - 25 déc. 2020 à 06:30 | mis à jour à 13:53 - Temps de lecture : 4 min



Brigitte Roz, dirigeante, est la fille du créateur de l'entreprise. Elle travaille avec son mari, Patrick Bruchon, qui s'occupe de la partie technique. Photo Progrès /Philippe TRIAS

En franchissant les portes de l'atelier de la tournerie Roz, à Conliège, le visiteur éprouve un sentiment de faire un bond dans le passé. Ici, pas de commandes numériques ni de matériel de haute technologie. On fabrique là des jeux d'échecs à la main, sur des machines à bois, en utilisant un savoir-faire issu de soixante ans d'expérience.

Au départ, une demande anglaise

Tout commence en 1960, dans ces mêmes lieux, rue de la Baumette à Conliège. Démarché par un client anglais, la maison Martin, Michel Roz, tourneur, accepte de se lancer dans la fabrication de jeux d'échecs pour répondre à une forte demande outre-Manche. « Quelques années plus tard, il a commencé à aller dans les salons, à Nuremberg, à Hambourg », raconte sa fille qui dirige aujourd'hui l'entreprise. La tournerie Roz exporte alors dans le monde entier. « Il a vendu jusqu'à 300 000 jeux d'échecs par an », souligne Brigitte Roz. 12 employés s'affairaient alors dans les locaux conliègeois. Comme aujourd'hui, toutes les pièces étaient fabriquées en buis. Du bois que l'entreprise se procure à proximité.



01 / 09

La tournerie Roz fabrique des pièces de jeux d'échecs à partir de branches de buis. Photo Progrès /Philippe TRI

Une activité en dents de scie

« La chute de l'activité s'est amorcée au moment du fameux duel entre les deux champions [Spassky et Fischer](#) », raconte Brigitte Roz. C'était en 1972. « Les gens se sont intéressés au jeu d'échecs et l'Inde s'est mise à fabriquer et à vendre des échiquiers. En une année, mon père est passé de 300 000 à 80 000 jeux vendus par an. » L'entreprise a été contrainte de se diversifier. « Ils ont fait des anneaux de rideaux, des choses comme cela. » Quelques années plus tard, Martin, le client anglais, est vendu. Il finit dans les mains de Hasbro Mattel dont les usines sont à Taïwan. Un nouveau marché perdu et un nouveau coup dur pour l'entreprise jurassienne. Nous sommes en 1995. Brigitte Roz avait repris l'entreprise familiale cinq ans plus tôt. Elle est contrainte de licencier du personnel. « C'était désespérant. Je vendais peut-être 500 jeux par an. » La tournerie élargit son champ d'action. Les temps sont difficiles. « J'ai dû aller travailler ailleurs et licencier notre plus ancien salarié. Mon mari a continué tout seul », raconte la cheffe d'entreprise.

Très forte demande en 2020

En 2020, l'horizon se dégage soudain. « Lors du premier confinement, les gens étaient bloqués chez eux et ont cherché sur internet. Le site de vente en ligne a littéralement explosé. De clic en clic, « mon référencement s'est amélioré ». Le second confinement a de nouveau généré de l'activité. « Et puis il y a eu cette fameuse série « Le Jeu de la dame, sur Netflix », raconte Brigitte Roz. Et là, le couple a été débordé de commandes. À tel point que « nous sommes en vacances forcées : nous n'avons plus de stock ! »

Le couple prévoit de cesser son activité en 2022. Un contact sérieux a déjà été établi. Le repreneur appréciera sans aucun doute de profiter non seulement d'une belle notoriété mais aussi d'un nouvel engouement du public pour ce jeu.

Plus d'infos sur le site de l'entreprise tournerie-roz.com



La « Conteuse Merveilleuse », aussi une histoire d'IT locale et frugale

La startup derrière l'un des rares jouets tech fabriqués entièrement en France pousse sa logique « d'entreprise avec une mission » jusque dans l'IT. Elle privilégie les outils locaux, open source et une démarche éco-responsable.

Philippe Ducellier, Rédacteur en chef adjoint

Publié le: 18 déc. 2020



« **Best UI is no UI** ». C'est avec cette formule qu'Adam Goldberg, président et fondateur de NetSuite (désormais Oracle Netsuite) [résumait lors du SuiteConnect 2020](#), ce qui pour lui est le meilleur moyen d'interagir avec un ERP : ne passer par aucune interface. Appliquée au monde du jouet, la meilleure illustration en est certainement la « [Conteuse Merveilleuse](#) ».

SUITE DE L'ARTICLE CI-DESSOUS

TÉLÉCHARGER GRATUITEMENT CE GUIDE

Les priorités et investissements IT pour 2020-2021

Sondage réalisé entre juillet et septembre 2020 pour collecter des informations marché sur les projets IT pour 2021 et l'impact de la pandémie sur les perspectives de dépense dans le domaine d'ici la fin du premier semestre 2021.

Adresse e-mail professionnelle

- J'accepte [les conditions d'utilisation](#) de TechTarget, ainsi que [la politique de confidentialité](#) et le transfert de mes informations aux États-Unis pour traitement afin de me fournir les informations pertinentes décrites dans notre Politique de confidentialité.
- J'accepte que mes informations soient traitées par TechTarget et ses [partenaires](#) afin de communiquer avec moi par le biais du téléphone ou du courrier électronique et ce à propos d'informations pertinentes dans mon contexte professionnel. Je peux me désinscrire à tout moment.

Télécharger Maintenant

Cette conteuse est un cube, sans clavier, ni écran, ni bouton. Fabriqué en France, le cube raconte des histoires aux enfants qui peuvent lancer les contes en tournant, secouant, tapant délicatement les faces de l'objet. L'idée de départ de Mathieu Roumens, le fondateur de Joyeuse.io (l'entreprise derrière la conteuse), est de stimuler l'imagination en restant dans la tradition orale, qui complète celle de la lecture.

La conteuse s'annonce comme un best-seller de Noël. Lancée il y a à peine deux ans par la startup – qui a tout conçu, du design au firmware – elle trône aujourd'hui en bonne place chez les distributeurs, de la FNAC à Cultura en passant par Amazon ou la chaîne plus confidentielle et plus « centre-ville » Bonhomme de Bois, ainsi que chez 130 détaillants indépendants.

« Le maximum de prestataires que l'on peut localiser en France, on le fait. Dans l'informatique, le SaaS et pour nos solutions aussi. »

Mathieu Roumens

Joyeuse.io

L'autre particularité de Joyeuse.io, en plus de mettre un point d'honneur à fabriquer en Bourgogne et à Nantes, est de s'inscrire dans une démarche de « B-Corp », c'est-à-dire durable et avec une visée sociétale.

Mais qu'en est-il de l'IT derrière cette « success story » du jouet « made in France » ? Était-il lui aussi local ? LeMagIT a posé la question à son fondateur Mathieu Roumens.

Sa volonté est, en résumé, de prendre les solutions européennes ou [open source](#) – quand elles existent – et de faire le plus possible de l'IT « frugale » ou « sobre » (pour reprendre l'[expression du Cigref](#)).

Mais tout ne peut pas être fait, tout de suite, avec ces seuls outils.

Une boutique de contenus sur OVH (et Symfony)

« On a cette volonté de fabriquer en France, localement. Pour le produit, c'est fait. Mais le maximum de prestataires qu'on peut localiser en France, on le fait aussi. Notamment dans l'informatique, le SaaS et nos solutions », explique-t-il au MagIT. « Cela fait partie de notre projet [global] de faire de l'éco-code, du serveur basse consommation et d'être durable en utilisant du soft qui économise de la bande passante et de l'espace disque ».

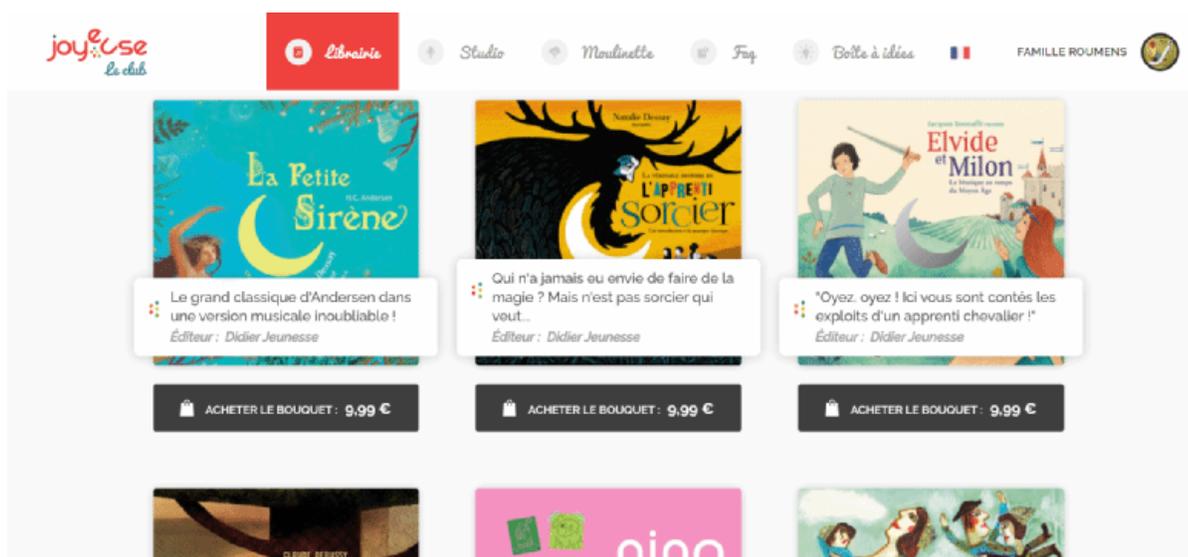


Mathieu Roumens, fondateur Joyeuse.io

L'histoire qui représente le mieux cet engagement local est celle du choix de l'hébergeur du « Club Joyeuse ». Alors que l'agence en charge du site préconise AWS, Mathieu Roumens impose le choix d'OVH : « Avec le cloud AWS, le serveur est évolutif sans même se poser la question, mais je leur ai dit "écoutez, je sais que c'est performant, que c'est un datacenter en France... mais si on peut s'appuyer sur une alternative 100 % française, faisons-le ».

Dès le début, l'histoire de Joyeuse.io a d'ailleurs commencé sur OVH. « On en est à la troisième migration de serveurs chez eux », compte Mathieu Roumens. La startup a choisi de s'appuyer sur des serveurs virtualisés. Pas de serverless, de scalabilité à la minute, ou de paiement au strict usage. Mais une option robuste : « là, on vient de prendre un plus gros serveur, qui nous permet de voir venir pendant deux ans. Ce n'est pas vraiment du cloud » [...] AWS nous aurait apporté plus de souplesse parce que l'on peut scaler plus vite. Mais ce n'est pas très grave. Si on en a besoin, on prendra une instance encore plus grande sur OVH et ce sera bon ».

JOYEUSE.IO



La bibliothèque de la Conteuse Merveilleuse accessible aux membres du Club Joyeuse et les contenus qu'elle propose sont hébergés sur OVH

Concrètement, le serveur OVH héberge la partie « club » de la Conteuse Merveilleuse. « Nos clients ont la possibilité de s'inscrire sur le site et de devenir membres du Club. Ils bénéficient alors de plus services », précise Mathieu Roumens. « Nous proposons trois services clés : la librairie (un store d'environ 1 000 titres à date, où l'on peut acheter et télécharger de nouvelles histoires audio), le studio d'enregistrement (un espace où les parents, voire les grands-parents, peuvent s'enregistrer et raconter une histoire) qui génère un fichier à mettre dans la Conteuse, et enfin un convertisseur audio qui prend en charge presque tous les formats (pour par exemple, convertir le contenu en WAV d'un CD en MP3 compatible avec la conteuse) ».

Cet espace membre est codé avec le framework PHP Symfony, en collaboration avec une agence française (PLDev). « On a développé toute notre interface de e-commerce pour nos contenus dématérialisés sur Symfony [...] Symfony, c'est robuste, open source, modulaire : il y a beaucoup de briques déjà disponibles pour construire tout ce que l'on veut. Et on l'interface avec des [APIs](#) comme pour le paiement » vante Mathieu Roumens. Pas de off-shoring ni de near-shoring pour le site, ni pour le firmware d'ailleurs, conçu spécialement avec un développeur recommandé par [Cap'tronic](#).

L'exception Shopify qui confirme la règle

Le « [front](#) » de Joyeuse.io ne repose cependant pas que sur du « local ». La boutique de la Conteuse (pour acheter l'objet en direct) et le site vitrine sont en effet sur Shopify. Mathieu Roumens justifie ce choix par l'absence d'alternative simple et performante.

Le dirigeant souhaite développer ce canal de distribution, dont la marge est plus avantageuse que l'indirect. Mais comme ni Prestahop ni les modules e-commerce d'un CMS ne l'ont convaincu, c'est ce SaaS canadien qui motorise le site officiel.

« Nous prenons aussi des prestataires non locaux, mais uniquement quand ils sont irremplaçables. »

Mathieu Roumens

Joyeuse.io

« On prend aussi des prestataires non locaux, mais uniquement quand ils sont irremplaçables. Typiquement, on peut remplacer le cloud AWS par OVH. Mais pour moi, il n'y a pas vraiment de Shopify français », analyse en toute transparence Mathieu Roumens qui ne ferme pas non plus la porte à [d'autres options](#). « On se reposera la question un jour », envisage-t-il.

L'ergonomie et la simplicité de l'outil canadien expliquent ce choix de départ. « Pour la toute première version du site, nous avons pris un WordPress », raconte le fondateur de Joyeus.io, « mais c'était une vraie galère. Shopify gère plus simplement les contenus pour faire des pages

corporate. C'est quand même très bien fait. Après, si on change de stratégie et que l'on devient un gros site de contenus [N.D.R. : avec des articles, des lectures, des lives, etc.], on reviendra à un CMS [open source](#). Mais ce n'est pas d'actualité ».

Le back-office de la boutique de Shopify a aussi joué en sa faveur. Il apporterait « une fluidité incomparable en termes d'UX, et sur toute l'analytics, avec des conseils (tips) en permanence pour améliorer le ROI ». Autre brique dans ce cas, les paiements sont gérés avec Stripe. « On ne pouvait prendre zéro risque sur le paiement, donc nous avons pris une solution ultra-répandue. Et puis, il y a une couche servicielle (analytics, etc.) qui n'a rien à voir avec une solution bancaire



IT



Dans la [communication unifiée](#) et le [collaboratif](#), Joyeuse.io a également débuté avec les outils d'un grand du SaaS américain (mail, partage de documents, édition bureautique en ligne). Mais à la différence de la boutique et du paiement, où les alternatives manquent pour le fondateur, Mathieu Roumens envisage déjà d'autres solutions.

« Sur la messagerie pour le coup, il y a des solutions alternatives et écoresponsables, françaises ou européennes, en remplacement. »

Mathieu Roumens

Joyeuse.io

« Sur la messagerie pour le coup, il y a des solutions alternatives et écoresponsables, françaises ou européennes, en remplacement. Cela fait partie des choses qu'on va étudier pour être plus sobres, en complément de la data hébergée en France. Des solutions permettent de diviser l'impact carbone par au moins deux ou trois sur la bureautique en ligne, les e-mails, le drive partagé. J'espère bien le faire dès 2021 ».

Pour le SAV, les interactions clients – environ 500 par mois – passent aujourd'hui par un système de ticketing sur Zendesk. Là encore, la volonté d'aller vite et de faire simple pour se concentrer sur le cœur du projet (à savoir concevoir puis fabriquer la Conteuse) a abouti à ce choix initial de l'éditeur américano-danois. Mais comme les solutions « françaises ou open source » existent, Joyeuse.io a également en projet de faire un tour des alternatives.

Idem pour les mailings. Aujourd'hui sous Mailchimp, ces envois devraient bientôt être assurés avec Sendinblue, l'éditeur lyonnais qui a levé 140 millions d'euros en octobre.

Back office : du SaaS français pour le CRM B2B et la gestion de trésorerie

Le gros des ventes des Conteuses Merveilleuses ne se fait pas en direct sur la boutique en ligne, mais via le réseau de partenaires. Pour gérer ce canal B2B2C, l'entreprise est en train de migrer d'une solution lyonnaise, qui atteint ses limites avec la croissance de Joyeuse.io, vers un autre CRM SaaS français, [Sellsy](#) plutôt qu'un Salesforce ou un HubSpot.

Côté gestion financière, un point toujours critique est la trésorerie. Dans le contexte actuel, incertain et fluctuant, [la planification dynamique est indispensable](#). Mathieu Roumens et son équipe ont, là encore, joué la carte locale avec une startup lyonnaise : [Agicap](#).

« Agicap est un système connecté à la banque (pour voir les dépenses et les entrées, et les classer par grandes catégories) qui fait des projections et des simulations de trésorerie sur plusieurs mois en fonction des scénarios de rentrées d'argent, de développement de CA et de dépenses », explique Mathieu Roumens. « Cela permet d'identifier la zone de danger. En trésorerie tendue, c'est vraiment un bel outil ».

 La Conteuse Merveilleuse

Cet outil SaaS lui a permis de formuler différentes hypothèses de ventes – hautes basses moyennes – qui sont allées du « crash test » à moins de 15 000 conteuses produites à 50 000 unités. À chaque hypothèse, l'outil évaluait la trésorerie. « Quand on navigue à vue, toutes les entreprises font des scénarios. Nous, nous en avons fait des centaines au printemps. Typiquement, nous nous engageons six mois à l'avance sur les commandes à produire. Et au début d'année, nous avons zéro visibilité. Est-ce qu'on allait dans le mur ? Est-ce qu'on n'aurait plus aucune tréso ? ».

« Avec ces documents très visuels, j'ai prouvé [aux banquiers] qu'on était viables et que nous pouvions assurer l'inflexion de fin d'année avec un prêt. »

Mathieu Roumens

Joyeuse.io

Les différents scénarios ont permis à la startup de modéliser sa trésorerie en milieu et en fin d'année. « Les courbes nous montraient clairement notre zone critique vers septembre et octobre : la période où l'on n'a pas encore touché les ventes, mais où nos prestataires sont payés. On a pris les scénarios "dangereux" et on est allé chercher du cash ».

Aujourd'hui, Joyeuse.io a sécurisé son BFR en convainquant les banquiers avec des arguments chiffrés et pertinents issus d'Agicap. « Avec ces documents très visuels, j'ai montré [aux banquiers] qu'on était viables et que nous pouvions assurer l'inflexion de fin d'année avec un prêt en

complément du PGE que nous avons aussi réussi à avoir. [...] Aujourd'hui, c'est bon. On a ce qu'il faut ».

Les belles histoires, ce n'est pas que pour les enfants.

Fondé en 2018, Jouyeuse.io va doubler cette année son chiffre d'affaires. L'entreprise a lancé une déclinaison pour les bébés. Et ses conteuses « sans UI », présentes dans 600 points de vente, devraient être en rupture de stock pour Noël.

Bref, si la Conteuse Merveilleuse raconte de jolies histoires aux enfants, elle en est aussi une pour ses créateurs. Et pour l'[IT locale](#) et frugale.

Sur le même sujet

Oracle : le Grand Guide de l'OpenWorld 2018

–LeMagIT

Big Data : Comment se combinent Données et Intelligence Artificielle

–LeMagIT

CIO Collection #5

–LeMagIT

2015 IT Priorities Survey

–LeMagIT

➤ Pour approfondir sur Applications métiers

SAP sélectionne quatre startups françaises pour la promotion « procurement » de son accélérateur

Par: Philippe Ducellier

Comment faire sa e-boutique ? Alternatives françaises ou open source

Par: Philippe Ducellier

Data for Good : partager vos données pour lutter contre l'épidémie ? C'est possible

Les jouets Sloli sensibilisent les enfants au développement durable

PAR HELOÏSE PONS - 14 DÉCEMBRE 2020 / 17H30

Créer des jeux écoresponsables pour apprendre aux enfants à préserver la nature et la biodiversité, c'est le but de cette startup roubaisienne avec ses produits 100% made in France.

Et si l'écologie se faisait une place sous vos sapins de Noël? C'est ce que propose Sloli, startup dont tous les jeux permettent aux enfants de découvrir différents enjeux environnementaux. Chaque jouet proposé par Sloli se propose d'éveiller les jeunes à la préservation de la nature en revenant de façon ludique sur un sujet d'actualité lié à l'écologie. « Mission potager » propose par exemple d'apprendre à connaître les fruits et légumes de saison. Mais il existe aussi « Mission Amazonie » pour attirer l'attention sur l'importance de la biodiversité de ce poumon vert de la planète ou encore « Mission océans » qui fait découvrir des espèces variées de poissons, parmi lesquels se sont glissés des déchets à évacuer.

Une production éco-responsable

Lancée en 2019 avec un crowdfunding réussi (400% de l'objectif atteint), la marque a reçu, en octobre 2020, le trophée de l'économie responsable, décerné à l'occasion de World Forum for a Responsible Economy. Et pour cause, la startup fondée par Morgane de Villers et François-Xavier Poulain ne fait pas que sensibiliser les autres, elle gère aussi sa production dans une démarche éco-responsable.

A lire aussi

INNOVATION VENDREDI 20 NOVEMBRE

Botaki reconnecte les enfants à la nature

En bois massif du Jura ou en papier recyclé, tous les jouets de la startup sont fabriqués en France, avec des matières respectueuses de la planète. Si 95% des jouets vendus actuellement sont produits à l'étranger – principalement en Asie – Sloli a pris le contrepied de cette pratique polluante en favorisant la production locale et en privilégiant la proximité avec les fournisseurs pour limiter au maximum son empreinte carbone. Et pas question non plus de déroger à leur objectif zéro déchet : les jeux ne sont pas suremballés avec des matières plastiques jetables, mais seulement rangés dans des pochons en tissus recyclés ou dans des boîtes en carton recyclé.

[Culture/Loisirs Rhône](#)[Culture/Loisirs 42/43](#)[Culture/Loisirs Ain/Jura](#)[Quiz/Jeux](#)**Loire**

Saint-Etienne : Star master, le jeu 100 % made in France créé par François Allaigre

Fonctionnaire et passionné de musique, le Stéphanois François Allaigre a créé un jeu dont les pièces sont fabriquées dans la région, pour la plupart.

Par **Romain GAVIDIA** - 31 déc. 2020 à 06:00 | mis à jour à 10:17 - Temps de lecture : 2 min



François Allaigre, créateur de Star master. Photo Progrès /Claude ESSERTEL

« Il suffit de deux minutes pour en comprendre le fonctionnement. C'est un jeu de mémoire familial, simple, court, créateur d'émotions et de ces moments de partage qui font l'essence même du jeu de société ».

Avec Star master, François Allaigre souhaitait créer un jeu qui puisse s'adresser aussi bien aux enfants qu'aux parents et grands-parents. Et qui fasse travailler la mémoire : « J'ai toujours eu du mal à mémoriser, que ce soit mes cours à la Fac ou ailleurs. Alors créer un jeu de mémoire, celui qui n'existe pas encore, celui qui serait à la fois simple et universel, c'est une évidence qui s'est révélée à moi un matin, et qui a mis du temps à se révéler entièrement sous la forme qu'il a aujourd'hui. »

Star Master se présente sous la forme d'un plateau sur lequel s'encastrent 9 cubes de couleurs différentes, accompagnés de deux dés et de 54 pions. Le but : être le premier à gagner 6 pions de couleurs.

5 000 exemplaires se sont déjà écoulés

Le jeu fait appel à la mémoire visuelle, à la vivacité, à l'orientation dans l'espace, mais aussi au sang-froid : « Avec la plupart des jeux de société, on doit attendre son tour pour jouer. Avec Star master, tout le monde joue en même temps, il n'y a aucun temps mort »...

Autre particularité : ce jeu en bois est entièrement fabriqué en France. Et en grande partie dans la région. La boîte est notamment conçue par une entreprise de Monistrol-sur-Loire (Haute-Loire) et la mise en boîte se fait en famille, dans la grange de la maison de campagne.

« Même si cette démarche réduit considérablement les marges de bénéfices, c'était très important pour moi que tout soit fabriqué en France et que le produit soit de qualité. On a aujourd'hui une relation particulière avec tous nos partenaires », avance François.

Crée il y a plus de 15 ans, plusieurs versions de Star master ont vu le jour et 5 000 exemplaires se sont déjà écoulés. Un succès qui a attiré l'œil de l'enseigne Nature et Découverte qui le propose aujourd'hui à la vente dans plus de 95 boutiques en France et à l'étranger : « C'est une belle vitrine pour mon jeu, même si je crois qu'il est en rupture de stock en ce moment ! On le trouve cependant toujours au magasin Tapis Vert, à Saint-Etienne. C'est là que j'ai acheté les dés de ma première version de Star master ! ».

[Culture - Loisirs](#)[Autres](#)

MAKO CRÉATIONS – DES MOULAGES EN PLÂTRE POUR LES ENFANTS

👤 celine.durindel 🕒 05/12/2020 📁 Dossiers, Enfant, Loisirs, Loisirs créatifs, Spécial Noël 👁 187 Vues

J'aime 2 Partager

Mako Créations est une entreprise française, qui depuis 2014, fait revivre un petit bout de notre enfance, à travers cette marque intemporelle, de moulages en plâtre pour les enfants. Une activité créative et fun, pour émerveiller les enfants.

C'est en 2014 qu'a été créée l'entreprise française Mako Créations, pour faire revivre un morceau de notre enfance, à travers la marque intemporelle et patrimoniale du loisir créatif, Mako moulages. Aussi, pour faire la joie d'une nouvelle génération d'enfants, la marque propose, de nouveau, de mouler, de démouler, laisser sécher pour peindre et découvrir une œuvre unique. La magie opère toujours auprès des enfants, heureux pour pouvoir réaliser de superbes moulages et créations.



Des coffrets complets, made in France, sont donc à retrouver, afin que les enfants puissent réaliser de superbes moulages et créations, à peindre et embellir. Pour ce Noël 2020, quelques nouveautés sont à découvrir, comme le coffret Les espèces protégées, en partenariat avec Bioviva et son Défis nature, pour les enfants à partir de 5 ans. Une grande boîte qui se compose de quatre moles en latex, six pots de peinture, un sachet de plâtre de 800g, une cuillère doseuse, quatre croisillons, d'un pinceau et d'une notice. En cadeau, en partenariat avec Bioviva, sont à retrouver quatre cartes et un planisphère, avec ces animaux protégés. Il y a tout le matériel nécessaire pour créer quatre figurines, un panda géant, un tigre du Bengale, un rhinocéros de Sumatra et un koala. La notice est simple à suivre, pour les enfants, avec un pas à pas illustré, très bien construit. Patiente, adresse et motricité fine sont travaillées, tout comme la créativité. De plus, avec ce coffret, les enfants vont découvrir ou redécouvrir ces espèces menacées, à protéger, une sensibilisation tout en douceur, avec ces créations.



La gamme Mon atelier, est également à découvrir, avec plusieurs coffrets, comme le Pêle-mêle photos, qui propose aux enfants de fabriquer soi-même deux pêle-mêle photos, à customiser. Là encore, le coffret, certes plus petit, est complet, avec deux sachets de plâtre, un moule avec neuf empreintes différentes, six petits pots de peinture, un pinceau, neuf petites pinces à linge, deux rubans satinés et d'une notice. Il manquera juste un peu de colle, pour mettre les moulages sur les pinces à linge. La notice est toujours simple à suivre pour les enfants, à partir de 8 ans, avec un pas à pas illustré. L'activité créative est originale et très plaisante, assez fun et moderne, avec de petits moulages à peindre et personnaliser, avec des couleurs pastel.



Mako Créations est une marque française, qui présente des coffrets, made in France, de moulages en plâtre. Des boîtes variées, pour tous les enfants, offrant ainsi une activité de loisir, créative et unique, une belle expérience, alliant patience, agilité, motricité fine et imagination, pour réaliser de superbes moulages, petites statues de plâtre merveilleuses à peindre. Des coffrets complets et créatifs à retrouver **au pied du sapin de Noël...**

Mako Créations, marque française de moulages en plâtre est à retrouver par-là.

J'aime 2 Partager

Nantes. Elles lancent un jeu autour de l'égalité femme-homme, les Mille pas

Isa Terrier et Coralie Franiatte, fondatrices de Bejoue une agence qui crée des jeux pour les entreprises ont eut envie de créer les Mille pas, un jeu inspiré du Mille bornes autour de la carrière professionnelle d'une femme.



Isa Terrier et Coralie Franiatte. | BEJOUE

Presse Océan Julie Charrier-Jégo

Publié le 18/12/2020 à 14h57

Abonnez-vous

Isa Terrier et Coralie Franiatte ont fait du jeu un outil pour évoquer des sujets engagés en entreprises. Depuis trois ans et demi, leur agence Bejoue accompagne les entreprises pour améliorer l'égalité femme-hommes, créer du lien ou encore faire connaître les éco-gestes au travail.

Chaque pas est un est une étape dans la carrière professionnelle d'une femme

Les deux amies devaient notamment intervenir au Printemps des fameuses en mars dernier pour présenter une ludothèque féministe et recueillir les paroles de femmes sur leur carrière. L'idée a germé et a donné naissance au jeu les Mille pas, ouvertement inspiré du fameux Mille bornes : **« Les Mille pas vont prendre la forme d'un jeu de cartes où les joueurs et les joueuses doivent accumuler des pas qui symbolisent une carrière professionnelle au féminin. Dans notre jeu, chaque pas est une étape dans la carrière professionnelle d'une femme, détaille Isa Terrier. Elle subit des freins : une remarque sexiste, une mise au placard après un congé maternité, un caractère affirmé qui seront autant de cartes dans notre jeu....Comme aux 1000 bornes, la carrière d'une femme peut aussi gagner des coups d'accélérateur avec un supérieur ouvert, l'aide d'un réseau de femmes, une**

formation ou une plus grande maturité. Tout le jeu sera inspiré par les réponses à un questionnaire que nous lançons auprès de 1000 femmes et qui est encore en cours. »

Si beaucoup d'études sur le sujet, les créatrices du jeu ont voulu savoir ce qu'en pensaient les femmes : « Nous avons déjà eu plus de 300 réponses à notre questionnaire. C'est une bonne base. »

Les deux créatrices ont ajouté à tout ça une mécanique de jeu « **pour que ce soit fun et qu'on puisse y jouer en famille ou en entreprise.** »

L'objectif du jeu ? Faire avancer le débat entre les hommes et les femmes et surtout « **éveiller les consciences des freins qui pèsent sur la carrière des femmes**, indique Isa Terrier. **Le jeu permet de déconstruire tout ça.** »

Le jeu sera dessiné par la graphiste Marianne Nicolas. Conçu à partir des réponses aux questionnaires en janvier, il sera ensuite fabriqué en France en février et livré en mars. Le jeu est en pré-commande sur la plateforme Ulule jusqu'au 26 décembre.



Noël : La belle histoire de la Conteuse merveilleuse, ce cube électronique pour enfants « made in France »

JOUETS Fabriqué à Malville près de Nantes, ce jouet lancé en 2017 devrait s'écouler à 40.000 exemplaires pour Noël



Julie Urbach | Publié le 16/12/20 à 18h34 — Mis à jour le 17/12/20 à 11h47



La conteuse merveilleuse s'adresse aux enfants entre 2 et 7 ans — Joyeuse

- Le petit cube électronique, conçu pour les enfants entre 2 et 7 ans, se perfectionne encore et fait de plus en plus d'adeptes.
- « C'est le premier jouet électronique fabriqué en France », se félicite le patron de l'entreprise Seico, qui en assure la fabrication, en Loire-Atlantique.

Il faut la secouer pour l'allumer, la placer sur la bonne face selon l'histoire ou la chanson que l'on veut écouter, puis la tapoter pour l'éteindre. Voilà les instructions à connaître si vous faites partie des 40.000 parents, tontons ou grands-mères qui offriront à un enfant de leur entourage une « Conteuse merveilleuse » pour Noël (https://www.20minutes.fr/dossier/cadeaux_de_noel). Comme l'an dernier, où 15.000 unités ont été écoulées, ce petit cube électronique et coloré fabriqué en France près de Nantes (<https://www.20minutes.fr/nantes/>), vendu au prix de 79,90 euros, devrait faire fureur sous le sapin. « On risque d'être en rupture de stock pour les tout derniers jours », prévient même Mathieu Roumens, 51 ans, qui a monté la société Joyeuse (<https://www.joyeuse.io/>), en 2017.



0:00

Recommended episodes :

C'est en voyant son fils de 3 ans « happé par les écrans et les portables » que ce chef d'entreprise parisien a eu l'idée de créer « un appareil ludique et rigolo, avec une interface véritablement dédiée aux enfants entre 2 et 7 ans ». Après une première version contenant une soixantaine d'histoires, que les petits peuvent actionner seuls, l'objet s'est bien perfectionné. « On peut par exemple rajouter des MP3 ou enregistrer sa propre voix et l'envoyer gratuitement dans la conteuse, assure Mathieu Roumens. Les enfants peuvent ainsi écouter les [grands-parents](https://www.20minutes.fr/nantes/2895419-20201029-nantes-grands-parents-enfants-grace-asso-manou-) (<https://www.20minutes.fr/nantes/2895419-20201029-nantes-grands-parents-enfants-grace-asso-manou->

[partages](#)) leur lire une histoire, c'est génial en temps de [confinement](#)

(<https://www.20minutes.fr/societe/confinement/>). Même si ça ne remplace évidemment pas une présence physique. » Une autre conteuse, spécialement adressée aux tout-petits jusqu'à 2 ans, vient également de naître. Elle propose un design plus doux et des berceuses, adaptés à l'univers du bébé.

« Le premier jouet électronique fabriqué en France »

De quoi faire les affaires de l'entreprise d'électronique [Seico](http://seico.fr) (<http://seico.fr>), qui turbine ces derniers jours dans son usine de Malville, en Loire-Atlantique. En ce moment, huit personnes assemblent cartes électroniques conçues sur place, avec les batteries, hauts parleurs et autres composants, eux venus d'Asie. « A toutes les étapes puis avant l'expédition, on procède évidemment à toute une série de tests, explique Eric Lamboley. C'est le premier jouet électronique fabriqué en France, et le premier que nous confectionnons, il est hors de question qu'il y ait un problème ! »

ADVERTISING





L'usine Seico, basée à Malville (Loire-Atlantique) fabrique la conteuse - Joyeuse

D'autant que Joyeuse pourrait bientôt entrer « dans le top 10 » des clients de cette société, jusqu'ici habituée à fabriquer des radars pédagogiques ou des sèche-mains... « Tout le monde me conseillait de faire fabriquer **en Chine** (<https://www.lesechos.fr/industrie-services/conso-distribution/fabriquer-un-jouet-en-france-cest-un-choix-ethique-affirme-la-patronne-de-lunii-1270282>), mais je savais qu'il y avait un savoir-faire dans les Pays-de-la-Loire, se souvient Mathieu Roumens. Il y a clairement un surcoût lié à la main-d'œuvre, mais c'est important pour moi, et Seico a su montrer sa capacité à fabriquer en grande série. »

Alors que la production devrait donc encore croître l'an prochain, ce sera aussi le cas pour la start-up Joyeuse. L'équipe, composée actuellement de six personnes, pourrait doubler en 2021.

ÉCONOMIE

Bayonne : Comment la start-up Lunii a rapatrié de Chine la production de sa « Fabrique à Histoires »

SOCIÉTÉ

Nantes : Le carton des Mini mondes, ces jouets en plastique recyclé et fabriqués en France

Noël : la marque "Les jouets français" en guerre contre Amazon

Une commerçante des Bouches-du-Rhône tente d'interdire le terme "jouets français", utilisé pour des articles fabriqués en Chine sur les plateformes de e-commerce comme Amazon.



*Pamela Magotte se lance dans une guerre contre Amazon
Crédit : Hugo Amelin/RTL*



Hugo Amelin

édité par Ryad Ouslimani

PUBLIÉ LE 01/12/2020 À 11:37

Une vendeuse de jouets "made in France" s'est engagée en guerre contre les géants d'internet. **Le nom de sa société, "Les jouets français", est utilisé par Amazon et d'autres boutiques en ligne** pour référencer leurs produits, alors que certains sont fabriqués en Chine.

Une concurrence déloyale selon Pamela Magotte, à la tête d'un magasin de jouets à Saint-Mitre-les-Remparts, juste à côté de Martigues dans les Bouches-du-Rhône. C'est une ligne de conduite qu'elle tient depuis la création de sa boutique, il 6 ans. "Un jouet français est **un jouet créé, pensé, fabriqué en France**, et pas pensé en France et fabriqué à l'étranger", pointe-t-elle pour RTL.

Une simple formule marketing pour ces géants d'internet, Amazon en tête, mais qui pollue forcément le référencement en ligne, et qui fait également que **les clients se sentent floués par un faux "made in France"**.

On prend les gens "pour des imbéciles"

"Ils sabotent mon travail s'insurge Pamela Magotte. Elle relève un "french bashing" parce que "ça fait bien de vendre du jouet français". "Je ne suis **pas d'accord pour qu'on prenne les gens pour des imbéciles** (...) Il y a des gens qui rentrent chez eux en se disant que c'est un jouet français alors qu'il est fabriqué en Chine", fustige-t-elle.



Le magasin "Les jouets français" près de Martigues

Pamela Magotte explique en outre que sa marque "Les jouets français" est connue des plateformes de e-commerce pour avoir échangé avec eux. "Ils auraient pu utiliser une autre appellation que celle de ma société, sachant que j'existe", regrette-t-elle.

Pamela Magotte a contacté les grandes plateformes, qui ont répondu que c'était un terme générique. Avec 3.000 euros de charges fixes chaque mois, la commerçante espère que les Français **retourneront dans les boutiques physiques** pour préparer les fêtes.

Nouvelle Eco : boosté par le confinement, Alizé Group va produire des puzzles "made in France" en Moselle

Jeudi 17 décembre 2020 à 16:55 - Par Cécile Soulé, France Bleu Lorraine Nord

Behren-lès-Forbach



La société Alizé Group, à Behren-les-Forbach, spécialisée dans la vente en ligne de puzzles, va obtenir une aide de l'Etat dans le cadre du plan de relance pour son projet de fabrication de puzzles en Moselle. Ses ventes sont en hausse depuis le confinement et le fort engouement pour les puzzles.



Puzzles (Illustration) © Maxppp - Sandro Di Carlo Darsa

C'est assez rare pour être souligné : une entreprise mosellane s'en sort bien grâce à la crise sanitaire. La société Alizé Group, installée sur le technopôle de Forbach, à Behren-les-Forbach, est spécialisée dans la vente en ligne de puzzles. Elle a vu ses ventes fortement augmenter depuis le 1er confinement, **car depuis mars les Français ont un engouement pour le puzzle**. Le chiffre d'affaire d'Alizé Group est passé de 7 millions d'euros l'an dernier à 11 millions d'euros cette année.

2,5 millions d'euros d'investissement pour une chaîne de production de puzzles à Behren-les-Forbach

L'entreprise, qui emploie actuellement 25 personnes, a des projets d'investissement, pour fabriquer une partie de ses puzzles en Moselle et **elle vient d'obtenir une aide financière de l'Etat dans le cadre du plan de relance**. Son président Eric Lathière-Lavergne, va investir au total 2,5 millions d'euros dans son projet : "*Nous avons un projet industriel, nous allons fabriquer une chaîne de production de puzzles "made in France", ici en Lorraine, en Moselle, à Behren-les-Forbach. Des puzzles fabriqués en France, cela n'existe plus depuis une vingtaine d'années*".

Alizé Group commercialise le plus grand puzzle au monde

L'objectif, c'est qu'à terme la moitié de son chiffre d'affaire provienne de sa chaîne de production locale. Alizé Group commercialise une cinquantaine de marques et est devenu depuis sa création en 2013 le plus gros revendeur de puzzles en Europe. La société vend d'ailleurs le plus grand puzzle du monde : **54.000 pièces, de la marque française Grafika**. Il faut quand même 2-3 mois aux plus rapides pour en venir à bout!

Pirouette Cacahouète – Des jeux naturels et créatifs français

[celine.durindel](#) 06/12/2020 Dossiers, Enfant, Jeux de sociétés, Loisirs, Loisirs créatifs, Spécial Noël 197 Vues

Pirouette Cacahouète est une marque française qui depuis 10 ans s'engage dans une démarche de développement durable, pour présenter des jeux innovants et éducatifs aux enfants. Des jeux variés, ludiques et éducatifs, made in France et Europe, écologiques et humains.

Voilà déjà dix ans que la marque Pirouette Cacahouète imagine et édite des jeux innovants et éducatifs. Des loisirs créatifs, des cabanes en carton, des jeux, des jouets sont à découvrir, dans un catalogue qui s'étoffe petit à petit, au fur et à mesure des années, multipliant aussi les partenariats, pour rester créatif, écologique et économique.

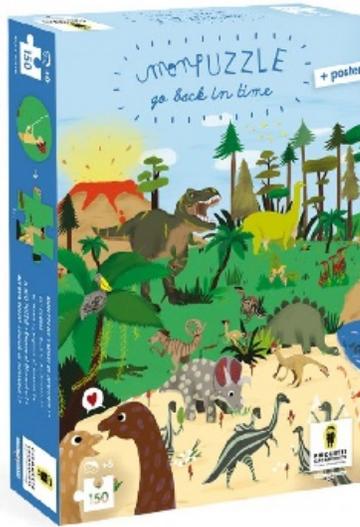


**PIROUETTE
CACAHOUÈTE**
des jeux nature et créatifs

Ainsi, après une cabane en carton, les idées se sont multipliées, proposant aux enfants et aux parents, des kits de loisirs créatifs complets, originaux et fabuleux, des jeux et jouets ludiques et éducatifs, ainsi que les fournitures de papeterie pour les jeunes créatifs. Un catalogue assez complet et plaisant qui propose une belle gamme de jeux et jouets, séduisants, beaux, créatifs, design, écologiques et économiques.



Pour ce **Noël**, France Net Infos vous propose de découvrir les puzzles Pirouette Cacahouète, une jolie gamme de jeux éducatifs et créatifs, pour développer la motricité fine, la logique, dans un univers créatif, ludique, calme et instructif. Mon puzzle go back in time est un jeu amusant, qui propose aux enfants de découvrir une scène et un lieu d'aujourd'hui sur un poster et de reproduire ce même lieu, dans un temps passé, pour découvrir une autre scène. Ainsi, pour le puzzle Retour au Jurassique, les enfants, à partir de 6 ans, vont découvrir une plage et une falaise, sur un poster, une scène moderne, avec des amoureux, des découvertes sur la plage, une enfant qui fait du cerf-volant, un phare, une mouette... Avec les 150 pièces du puzzle, les enfants vont pouvoir refaire la scène, mais dans le jurassique, avec des dinosaures, sur



cette même plage et falaise. Une vision amusante, intelligente et éducative, pour faire la différence entre le passé et le présent, découvrir les dinosaures, ces animaux mystérieux et fascinants. Le puzzle est plaisant, le jeu divertissant et de qualité, pour ce retour bien pensé au jurassique, au temps des dinosaures, animaux qui captivent toujours autant les enfants.



Pirouette Cacahouète est une marque française, qui propose différents jeux et jouets écologiques, économiques, créatifs, innovants, éducatifs et humains. Des kits créatifs, des jeux, des puzzles, des cabanes en carton qui trouveront facilement leur place **au pied du sapin de Noël**.

La marque française Pirouette Cacahouète est à découvrir par [ici](#)...

Sloli : des jeux en bois made in France et zéro déchet

Sloli est une jeune marque française qui souhaite éveiller les consciences sur l'importance de fabriquer des jouets éco-responsables. Elle ne propose donc que des jouets éco-conçus, en bois de hêtre massif, fabriqués en France.



Sloli, une marque engagée pour l'éveil des enfants et le respect de la planète

La start-up propose des jeux en bois fabriqués en France - jeux d'adresse, de plateau, etc - afin d'accompagner le développement psychomoteur des enfants : la mémoire, la motricité, la coopération...

Pour accentuer l'aspect pédagogique, chaque jeu propose plusieurs variantes des règles afin de s'adapter à l'âge et aux envies des enfants.

Enfin, des contenus éducatifs - carnets, cartes questions, fiches mémo - sont également fournis pour approfondir les enjeux environnementaux et donner des idées concrètes de petits gestes au quotidien. Les enfants peuvent par exemple obtenir leur diplôme de "super-protecteur(rice) de la Nature".

Les jeux sont fabriqués sans plastique, avec des matières respectueuses de l'environnement.

Les jeux Sloli

Mission Potager : un jeu de quilles et de questions pour apprendre à reconnaître les fruits et légumes de saison. Âge : dès 4 ans - 49 €.

Go les végétaux : un jeu de rapidité pour se familiariser avec les fruits et légumes et leurs saisons. Dès 6 ans : 22,90 €.

Mission Océan : un jeu de pêche à la ligne original pour découvrir les océans et les nettoyer de leurs déchets. Âge : dès 5 ans - 49 €.

Mission Amazonie : un parcours de billes avec des questions et défis pour découvrir et préserver la forêt amazonienne. Âge : dès 4 ans - 49 €.

Sovanimo : un jeu de rapidité et de mémoire pour découvrir et protéger les animaux sauvages. Âge : dès 4 ans - 39,90 €.

Action ou Question? Les insectes : un jeu de questions et de défis pour découvrir et préserver les insectes. Âge : dès 7 ans - 22,90 €.

La rando de l'escargot : un jeu de plateau pour découvrir la Nature grâce à des questions et des défis audacieux. Âge : dès 6 ans - 39,90 €.

Les plus

Sloli s'engage auprès des associations : la marque a mis en place le "1% pour les enfants" : tous les 100 jeux vendus, elle offre un jeu à une association qui œuvre pour l'enfance et l'éducation.

Les clients ont la possibilité de pouvoir ajouter au colis un petit mot manuscrit au moment de l'envoi.

Avis

Sloli renouvelle le genre du jeu éducatif grâce à une dimension éco-responsable forte, une volonté de proposer des jouets ludiques, un design moderne et un ton optimiste. La start-up a été élue Lauréat dans la catégorie "Espoirs de la RSE" des trophées de l'Economie Responsable du Réseau Alliance.

Informations pratiques

Site : www.sloli-editions.com

Âge : de 4 à 12 ans.

En vidéo : video Sloli

Que pensez-vous de cette initiative éco-responsable ? Prêtez-vous attention au mode de production des jouets que vous achetez ? Pour donner votre avis, apporter votre témoignage et en discuter avec d'autres parents, on se retrouve sur <https://forum.parents.fr>.

À lire aussi

- Jeux de construction et jeux vidéo pour de meilleures compétences spatiales
- Toboggan : une maman alerte sur un danger méconnu en été
- Un jeu pour organiser les moments clés de la journée des enfants
- Un enfant leucémique se voit refuser l'entrée d'un parc d'attractions
- Vaccins : 20 millions d'enfants ne sont pas vaccinés comme ils le devraient
- Thoiry fait voyager les enfants au temps des dinosaures

P Auteur : [Barbara Haddad](#)

Article publié le 7 déc. 2020

Culture Geek

Sloli, des jeux 100% Made In France, qui apprennent la biodiversité et l'environnement aux enfants !

Une jeune start-up des Hauts de France s'est donné pour mission de sensibiliser les plus jeunes aux enjeux environnementaux actuels... Et quoi de mieux que des jeux de société pour cette belle cause ?

👤 Nathalie Kleczinski ✉ • 19 décembre 2020 Dernière mise à jour: 18 décembre 2020 🕒 2 minutes de lecture



📷 Jeu Sovanimo. Crédit photo : Sloli

Paramètres cookies

Dans le monde du jouet, il y a les classiques, **les originaux et les éco-responsables**... C'est dans cette dernière catégorie qu'entre la start-up roubaisienne **Sloli** ! Des jeux écoresponsables pour apprendre aux enfants l'importance de la nature, de la biodiversité et de ce qui les entourent.

Des jeux **100% Made In France** pour éveiller les consciences des plus jeunes et de faire une piqûre de rappel aux parents. Mission Potager, Mission Amazonie ou Mission Océans. Les différents jeux ont tous le même but : protéger l'environnement et promouvoir le jouet français ! Les enjeux environnementaux doivent désormais s'apprendre dès le plus jeune âge et quoi de mieux qu'une manière ludique pour y parvenir ?

À LIRE AUSSI : [Tiny House : Un menuisier normand dévoile sa première mini maison, elle coûte 49000€ et elle est magnifique](#) !

Qui est Sloli ?

La start-up a été créée en 2019 par Morgane de Villers et François-Xavier Poulain à la suite d'une **campagne de crowdfunding réussie** (400% de l'objectif). Non seulement Sloli sensibilise les plus jeunes aux enjeux environnementaux mais, elle assure également une production éco-responsable.

Une production française !

Les jeux Sloli sont fabriqués soit **en bois massif du Jura, soit en papier recyclé**. Ils sont tous conçus et réalisés en France avec des matières qui respectent la planète ! Une autre règle primordiale pour Sloli : le zéro déchet ! Ne cherchez donc pas de superflu ou de suremballages dans leurs jeux... Pochons en tissus recyclés et boîtes de jeux en carton recyclé également.

Nos deux jeux préférés :

- **Action ou Question : les insectes** qui propose 100 questions- réponses et 100 défis rigolos autour des insectes. Ce jeu vous permet de découvrir les insectes et leurs secrets mais aussi et surtout comment les protéger et combien ils sont importants à notre écosystème ! (De 7 à 107 ans / 22.90€)
- **Sovanimò** se compose de 36 pions en bois massifs représentant chacun un animal sauvage à protéger. Plusieurs jeux possibles avec les mêmes pièces : questions – réponses / rapidité à retrouver l'animal selon des indices... (De 4 à 104 ans / 39.90€)



Jeu Action ou Question : les insectes. Crédit photo : Sloli

Il est peut-être un peu tard pour que les jeux Sloli soient sous le sapin, mais il n'y a pas vraiment d'époque pour offrir des **jeux de société**... Qui plus est quand il s'agit de promouvoir des jeux français qui apprennent l'écologie aux plus jeunes !

VENDREDI 11/12/2020 à 10H20 - Mis à jour à 10H21 | SORTIES - LOISIRS | AIX-EN-PROVENCE

Aix-en-Provence : offert dans un menu enfant, ce jeu aixois casse la baraque

"Quiz my face" était distribué chez Buffalo grill. Récompensé par deux prix à Kidexpo en octobre, il devient un jeu de société vendu au grand public

Par Aurélie Féris-Perrin





L'idée semble bête comme chou. Mais encore fallait-il y penser ! Frédéric Martz, Laurent Guillou et Philippe Shi (notre photo), les trois associés de l'entreprise "Welcome family" (concepteurs de cadeaux et jouets vendus exclusivement aux restaurants, hôtels, campings...), ont élaboré un jeu offert au départ avec le menu enfant de "Buffalo grill", distribué dès cet été. Intitulée "Quiz my face", cette version "promo" a reçu un tel accueil que l'idée germe vite de le formater en version grand public. Buffalo Grill avait demandé à Welcome family d'élaborer un produit sans plastique et 100 % made in France. C'est ce que l'entreprise installée au Tholonet a fait. En carton et bois 100 % made in France. Les cartes en carton sont fabriquées

Les trois amis ont créé au départ "Welcome family" pour que les familles soient mieux accueillies dans les hôtels et restaurants. Cette année, ils ont créé "Quiz my face" pour les enfants dès 3 ans. PH. C. SOLLIER

Un jeu rapide sur la mémoire made in Loire

7 Décembre 2020

Star Master est un jeu inventé par le Stéphanois François Allaigre et diffusé désormais dans de nombreux magasins en France.

Star Master se joue de 1 à 6 joueurs, en famille ou entre amis. Ce jeu de société convivial et universel se joue à partir de 4 ans et vous fera travailler votre mémoire tout en vous amusant.

Son point fort: des parties stimulantes de 15 mn.

Son point faible: son prix 37 euros (mais made in France)

Le but du jeu est simple : être le premier joueur à disposer de 6 pions de couleur sur son tableau de notation pour remporter la partie ! Pour se faire, il faut en début de partie, placer les 9 cubes présents au milieu du plateau de manière totalement aléatoire et mémoriser l'emplacement de chacun en une minute ! Les cubes seront ensuite retournés et la partie peut démarrer ! Il faudra ensuite lancer 2 dés tour à tour et retrouver le cube qui a la même couleur au milieu du plateau. Pour pimenter les choses, les positions des cubes changent dès qu'un joueur trouve une couleur.

Star Master est un jeu de société entièrement créé et fabriqué en France. Il s'agit d'une invention de François Allaigre, qui concentre la production de son jeu en région Auvergne-Rhône-Alpes, dont il est originaire. Les matériaux utilisés pour la fabrication de son jeu de société sont de grande qualité.

Depuis 2019, ce jeu est disponible dans toutes les boutiques Nature et Découverte et dans de nombreux magasins de jeux indépendants.

[EN SAVOIR +](#)