



Résultant de la combinaison <sup>de 4</sup> éléments identiques, chaque figure exécutée du jeu "Décora" offre aux enfants un décor adapté aux jeux qu'ils préfèrent et aux jouets qu'ils possèdent généralement.

Jeu de synthèse, le jeu "Décora" contient les caractères et conditions nécessaires pour soutenir et parfaire l'ambiance que leur don d'imitation réclame en permanence.

De là une illusion plus complète de la réalité imitée, plus par une transposition minutieuse que matérielle de celle-ci : par exemple un garage peut être un garage en y inscrivant le titre sur une boîte en carton. C'est une transposition toute conventionnelle.

Ici, la transposition n'est valable que si l'esprit se dégageant du modèle reflète vraiment celui présent dans la réalité.

Ainsi perfectionnés et mécanisés que soient les jouets, l'enfant possède une imagination qu'il aime utiliser. Le jeu "Décora" en est le support, le décor et finalement le support nécessaires à fixer et matérialiser le résultat de ses imitations "à lui". Pour cela rien n'est vraiment rigide dans la composition à exécuter avec les éléments "Décora".

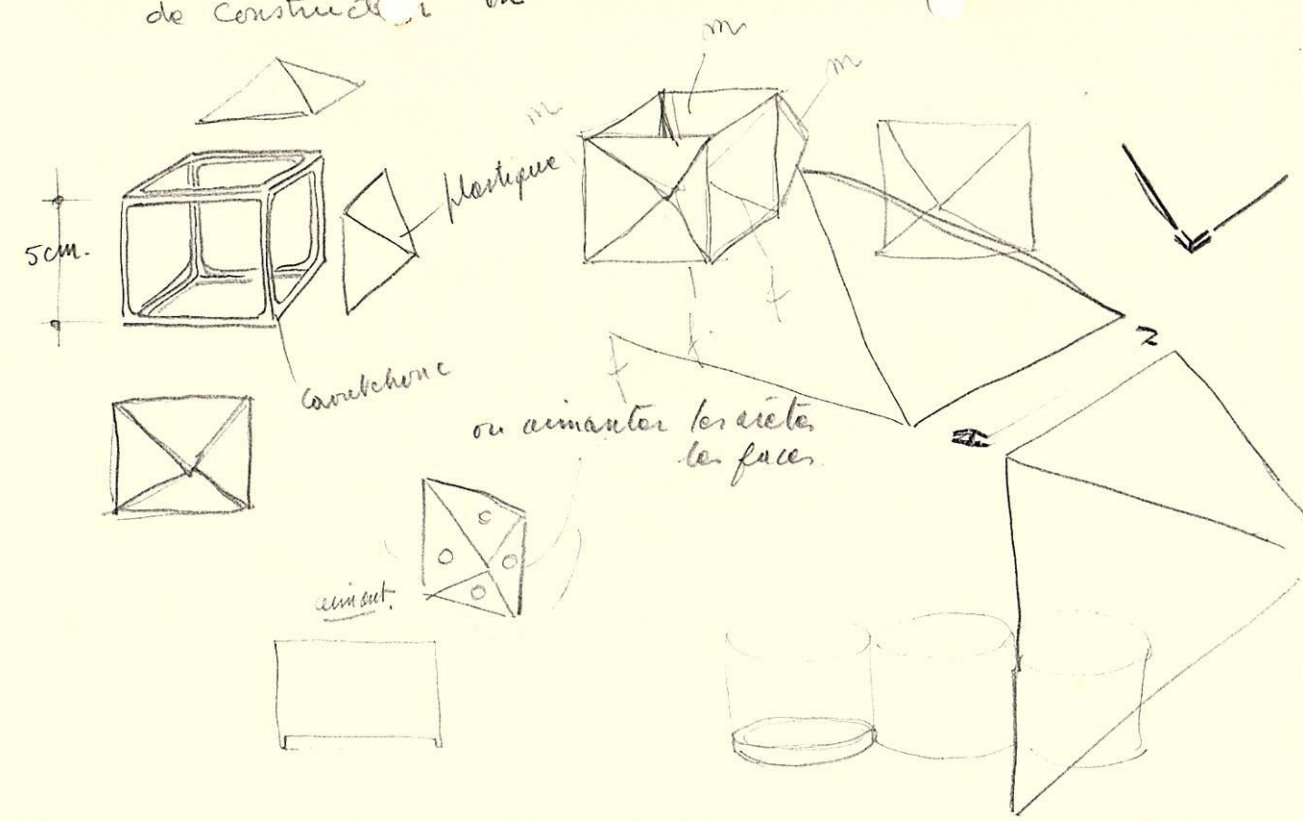
Rien n'est véritablement imposé, car les ~~jeux~~ éléments ne demandent pas une position bien définie les uns par rapport aux autres.

Nou être indéfini, le nombre de sujets et de figures à réaliser semble être suffisant pour la plupart des jeux préférés et les jouets qui restent les "best-sellers" inséparables de leurs goûts.

de tous les magasins :  
 E) offre aux enfants et aux plus grands une possibilité de décor divers à l'intérieur comme à l'extérieur, et adaptés aux circonstances. (de l'arbre de Noël aux étagères, et aux panneaux pour expositions <sup>familiales</sup>, étagères pour chambres d'enfants, arbres illuminés aux jours de fêtes)

- présentation
- semblables
- présentation
- Caractéristiques techniques.

Jeu Cubic / Magneto-cubic /  
 de construction



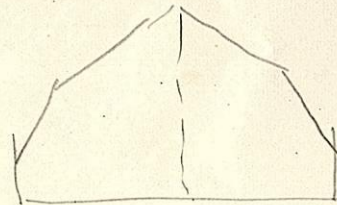
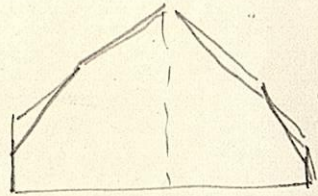
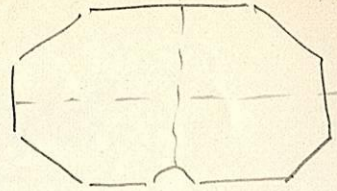
3 grands éléments géométriques,  
dont 2 semblables.

1 cylindre



6 demi cercles,  
de  $\phi \neq$  (croissant).

1 attache. [



plié à  $10^\circ$

figures:

1. arbre toboggan
2. un arbre parasol.
3. plate forme lune fusée
4. maison.

Retour à l'idée première: un arbre

- toboggan (hors une dalle)
- démontable
- coloré.
- préfabriqué (éléments simples) permettant d'autres compositions.

pour 3 à 6 ans.

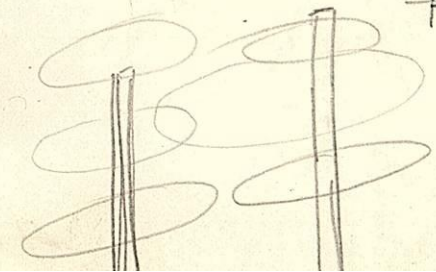
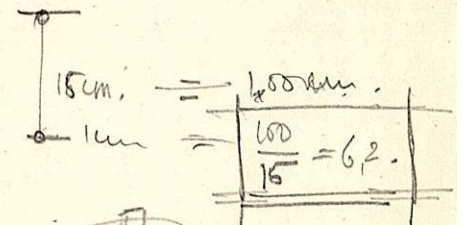
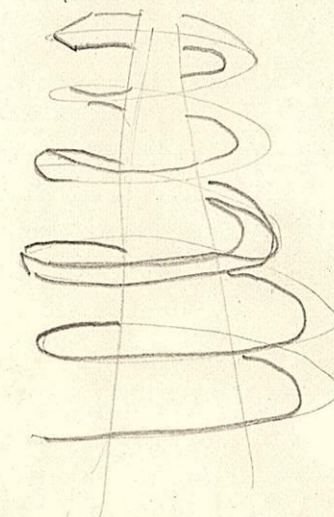
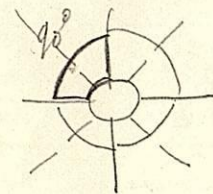
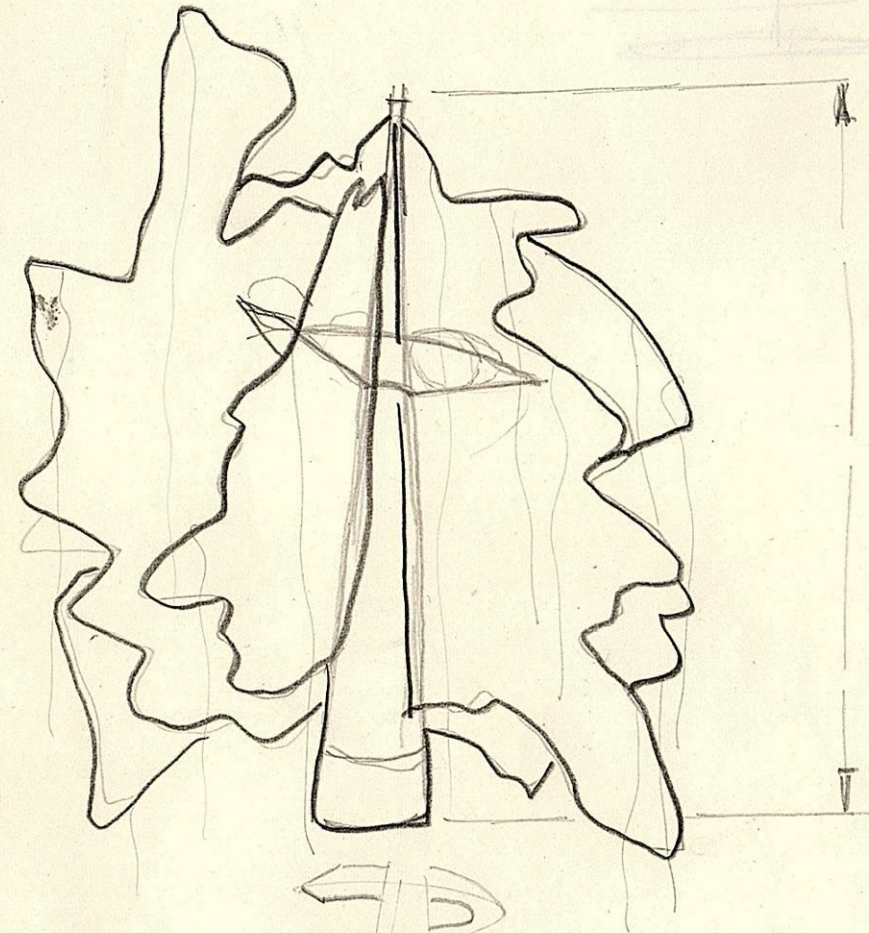
6 ans (filles)  
taille moyenne:

86,6 cm  
mais 6% out  
80,1 cm

6 ans  
moyenne: 115,9 cm  
6% out: 110,6 cm.

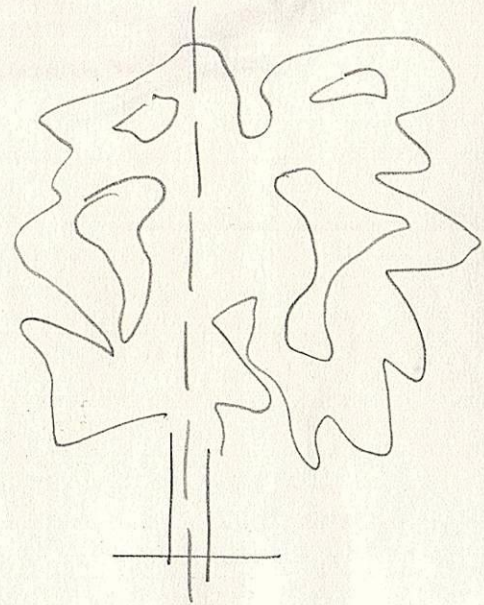
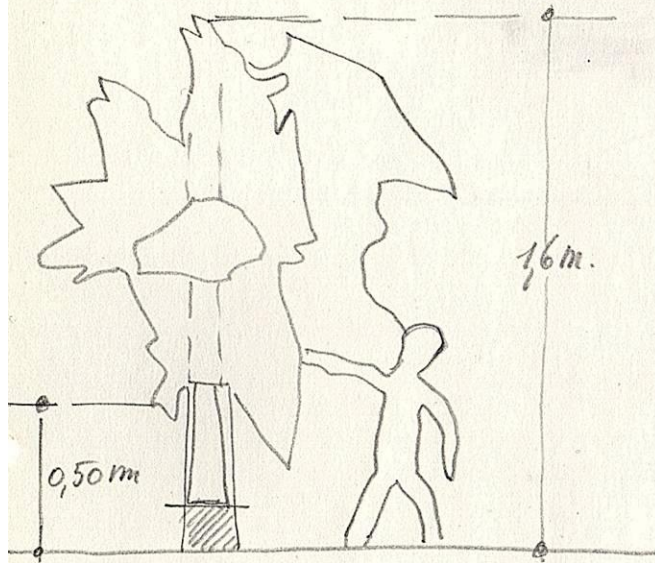
(un peu plus pour le garçon)

Tables Geigy.

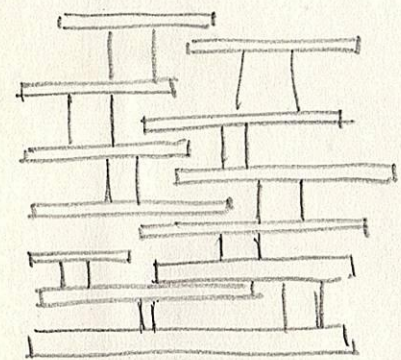
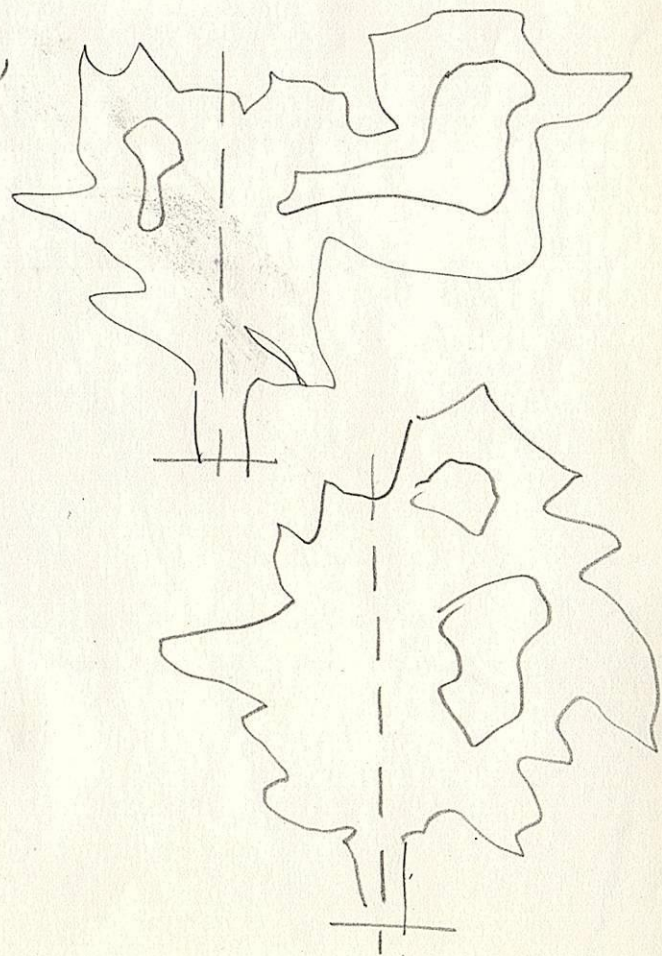


l'idée retenue : un arbre tournant.

3.



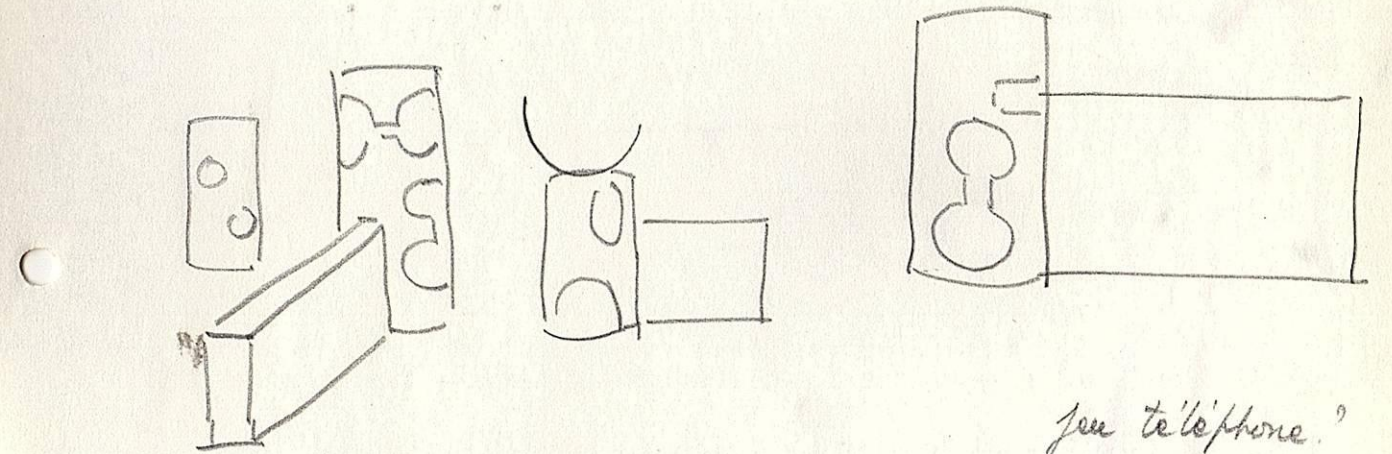
Couleurs vives :  
rouge - orange - jaune  
(vert - bleu ?)  
cf. peintures Derain!



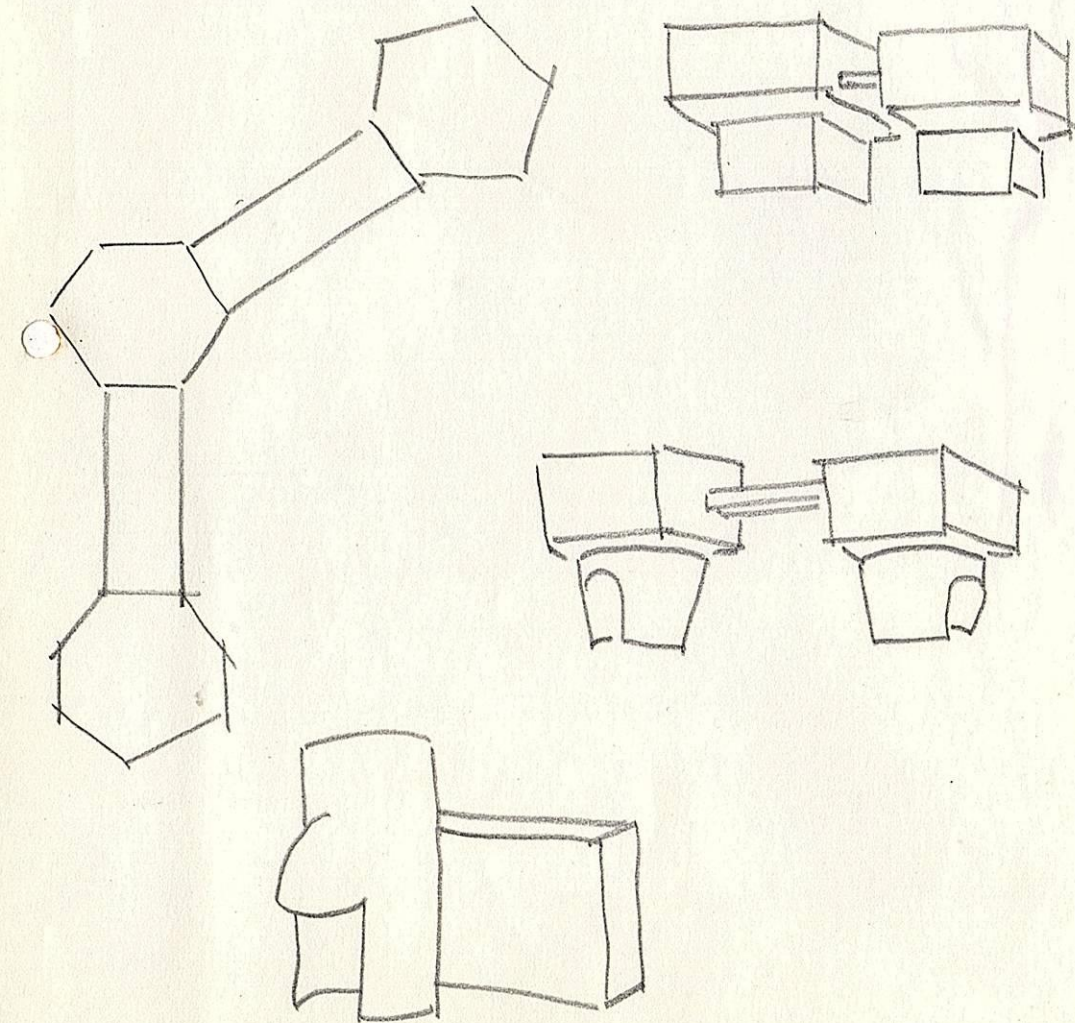
ou un mobile par le bas?

l'idée : à partir de formes cylindriques et cubiques.  
(avec découpages).

4.



jeu téléphone ?



ou un arbre - démontable  
- carton plastifié ou triplex.

Etude des dimensions :

La Courbe de Gauss indique pour les tailles des enfants :

2 ans (filles) taille moyenne 86,6 cm  
mais 6% ont 80,1 cm

6 ans taille moyenne 115,9 cm  
mais 6% ont 110,6 cm.  
(un peu plus pour les garçons).

Pour un jeu d'enfants aux environs de 6 ans, on prendra une de panneaux d'environ 100 cm de haut.

Soient 3 grands éléments dont 2 semblables. (pliés à 90°).

1 cylindre



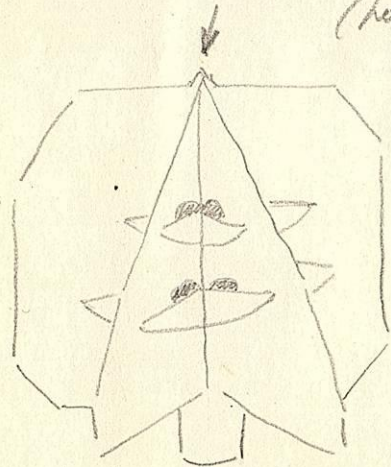
2 demi cercles de  $\phi \neq$  (croissant)

une attache [

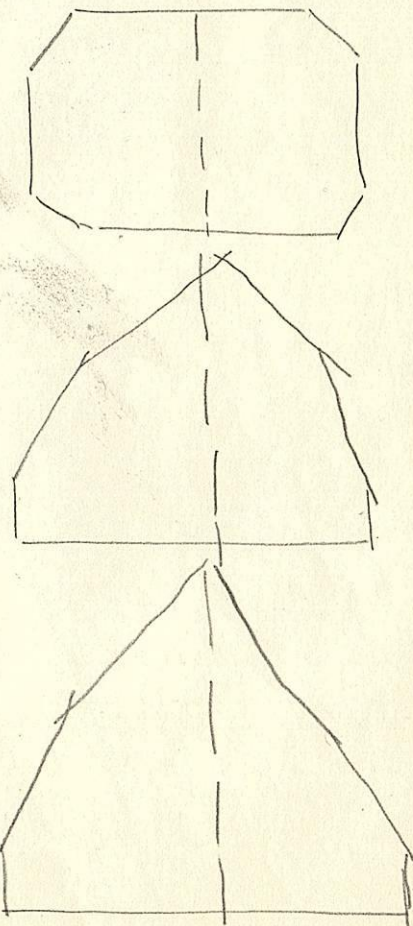
2 pièces : \* un arbre toboggan (pour une balle).

Les panneaux disposent de trous et de plans inclinés semi-circulaires constituant un toboggan pour billes ou balles (symbole des fruits tombant de l'arbre).

trop compliqué.



\* une main  
\* slate forme lance fusée.



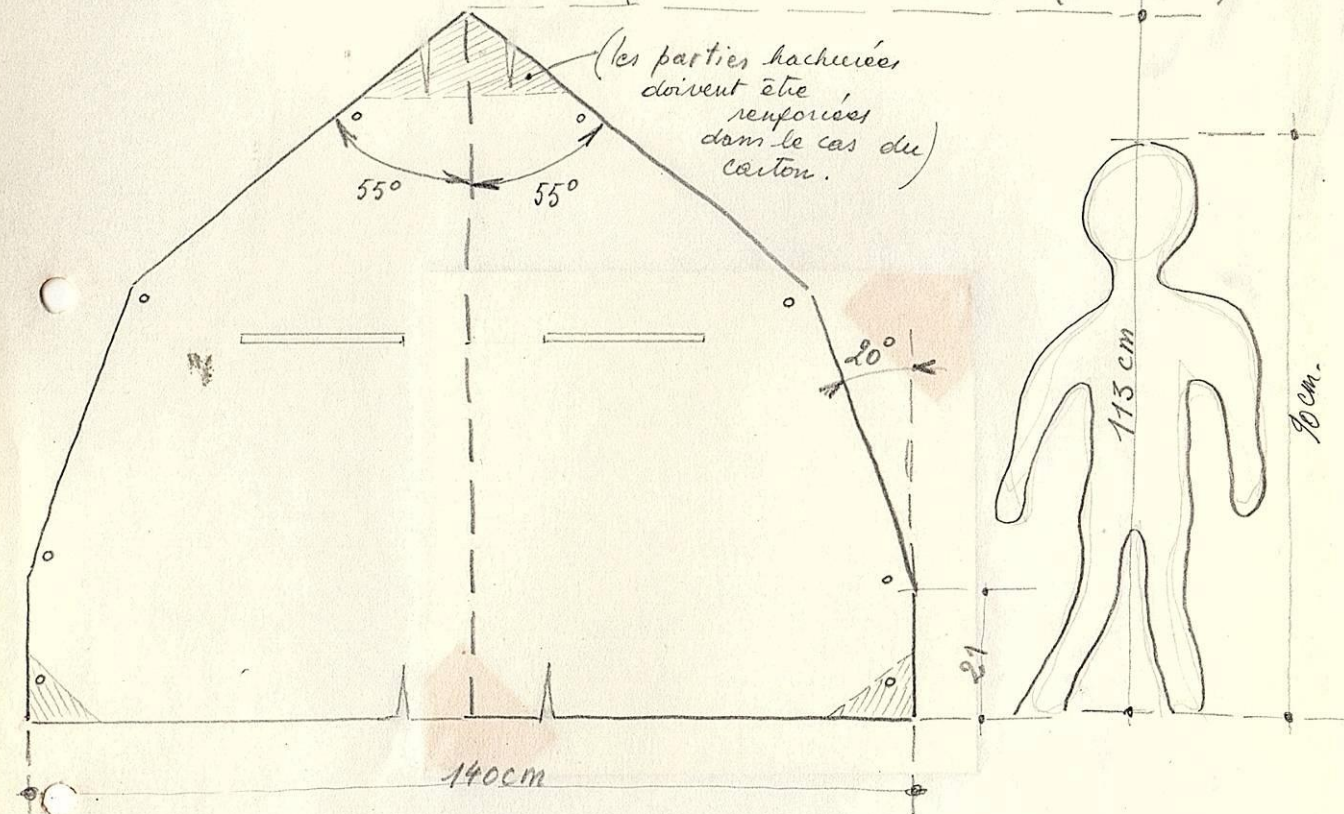
12.

Solution

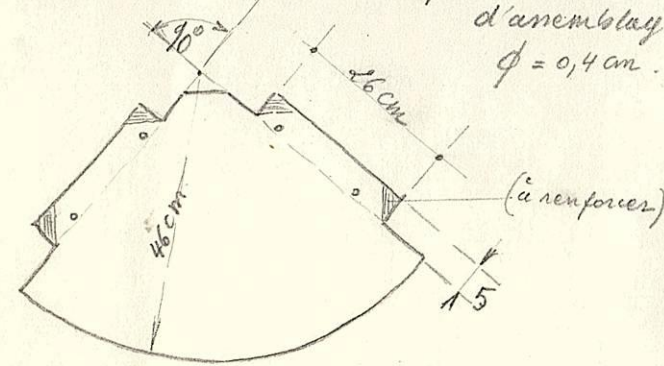
13.

en carton plastifié (ou triplex).

1) 4 pièces identiques : avec } 2 fentes verticales en haut et en bas  
} 2 fentes horizontales (pour raidisseurs)  
} trous pour assemblages ( $\phi \approx \pm 5$  cm).



2) 4 raidisseurs. (avec trous pour clavettes d'assemblages)  $\phi = 0,4$  cm.

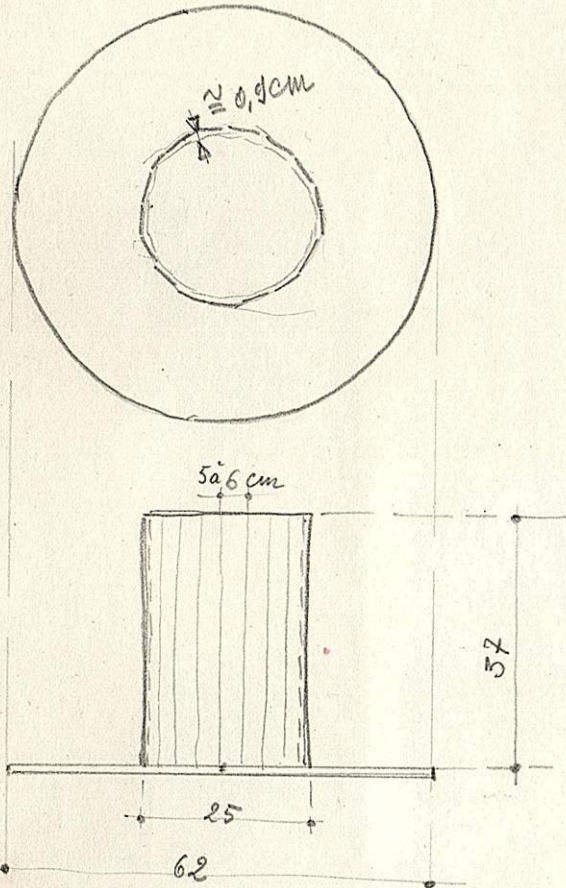


Echelle = 1/10

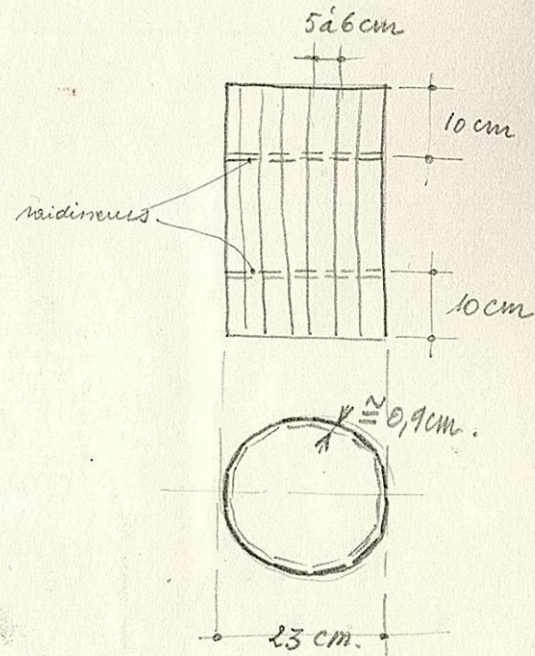
N.B. : Pour les couleurs, (cfr. Paquette 1/10) on a fait contrastes le blanc avec le noir. Mais la dominante est l'orange et ses voisins directs : jaune, rouge, framboise... (rouge indien).

2 cylindres  
(prismes).

\* 1 prisme de 15 côtés avec base circulaire  
(à carton difficile à plier).

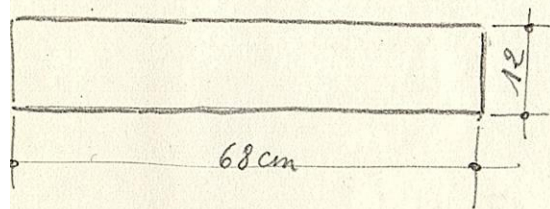


\* 1 prisme plus petit  
rentrant dans le  
premier.  
(14 côtés)  
même hauteur.



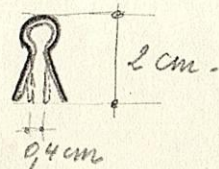
le prisme contient 2  
raidisseurs en carton dur  
fixés par collage au prisme  
intérieur.  
(afin de permettre l'utilisation  
d'un siège "tronc d'arbre").

un rectangle, qui plié suivant un cylindre, s'emboîte dans le fond  
du premier prisme et sert  
d'arrêt pour le second.



6 clavettes d'assemblage - du genre :

attaches linéaires (ficelle ou ruban)  
de 20 cm chacune.



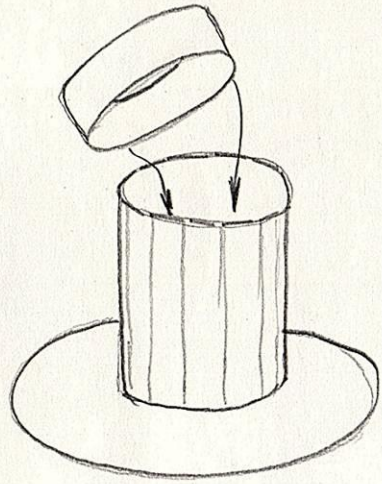
Réponse à une objection possible :

pourquoi ne pas avoir découpé des ouvertures  
dans les différents panneaux ?

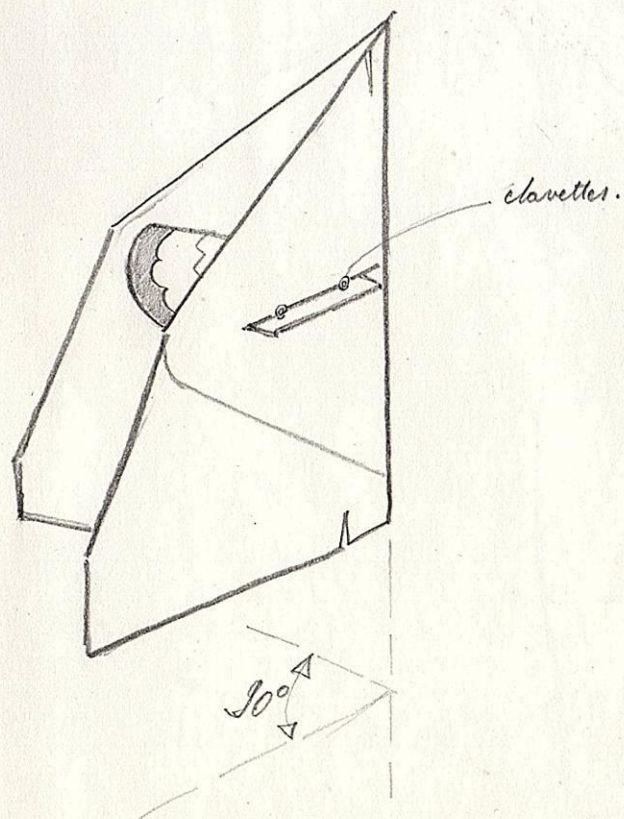
R: pas d'ouvertures, car pour les compositions "fermées"  
(tentes, cabanes, wigwams etc...) les ouvertures se  
font d'elles mêmes ou les différentes inclinaisons  
des arêtes.

Montage du jeu : "Quatre Quart"<sup>17.</sup>  
 (puisque basé sur  $4 \times \frac{1}{4}$  de cercle).

1. Introduire l'arête (pièce n° 4) dans le fond du prisme de 15 côtés, à base circulaire.  
 (ou le fixer définitivement dans cette position)



2. Munir les 4 pièces principales (triangulaires) de leurs raidisseurs.



Nous pouvons dès à présent commencer à jouer, en composant ces éléments de différentes façons pour obtenir :

1. Un arbre.
2. Une fusée à 2 étages
3. Une maison "dînette"
4. Une cabane
5. Un magasin
6. Un camp indien (2 Wigwams).
7. La tente du conseil
8. Le laboratoire ! (ou la chaufferie du Sart-Tilmant !  
 cette ressemblance fortuite n'est due qu'au seul fait du hasard)
9. Le coin des conspirateurs.
10. Le ou Les châteaux forts.
11. Le Camping (2 tentes).
12. L'école
13. Le cirque ou le théâtre (total).
14. "Cache-cache",
15. "Ouvert et fermé", (composition plus célebrale).

Ces compositions ont été créées, en partant du principe psychologique suivant :

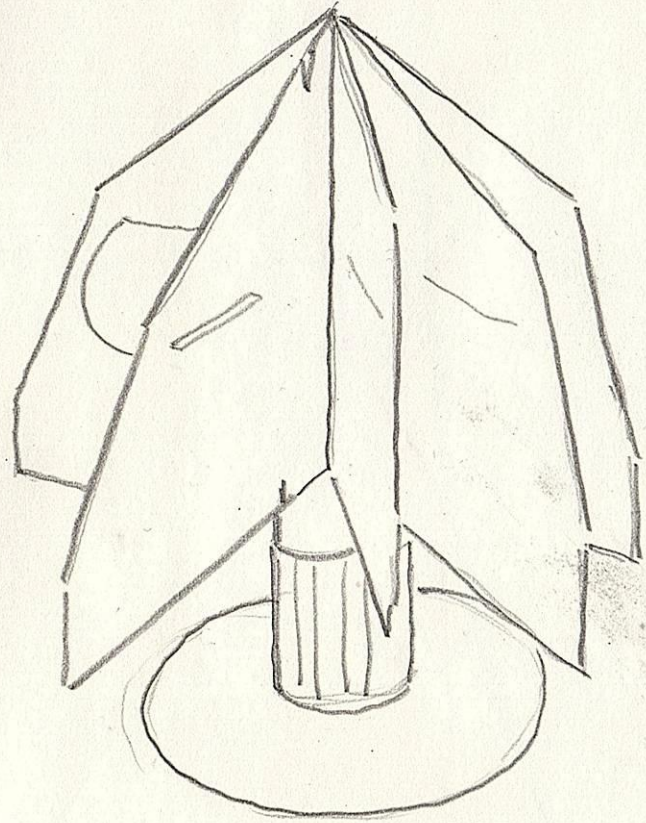
"De 2 ans jusqu'à 6 ans ; l'enfant joue avec tout ce qui lui permet de "faire semblant" : épicerie, bureaux de poste miniatures, cuisines etc... panoplies d'Indien ou de Cow-boy etc..."<sup>\*</sup>  
 Le marché regorge de jouets de ce genre, mais le décor extérieur (la maison, la tente d'indien) est bien rarement polyvalent.

Ce jeu avait de combler cette lacune, en offrant une série de décors divers dans lesquels les jouets traditionnels peuvent y trouver leur place, afin de parfaire la transposition imaginative.

"Au delà de 6 ans, malgré l'effort de fabricants pour sortir chaque année de nouveaux jouets se rapportant à l'actualité (fusées, vaisseaux cosmiques), les best-sellers des magasins restent encore : la panoplie de cow-boy, les rololets de plomb etc..."<sup>\*</sup>

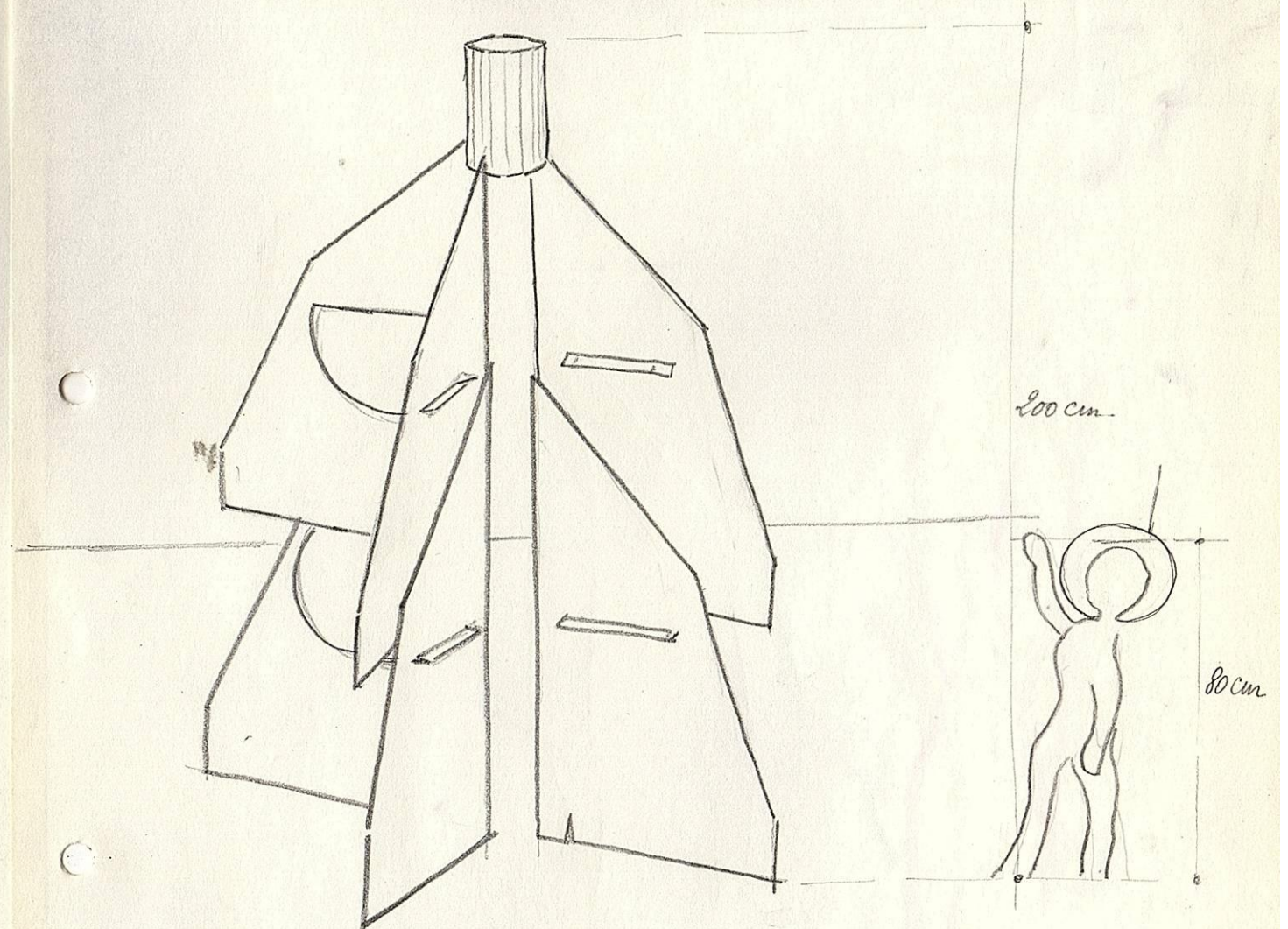
\* extrait de "l'encyclopédie des parents modernes" Bib. Marabout Service.

1. L'arbre.



19

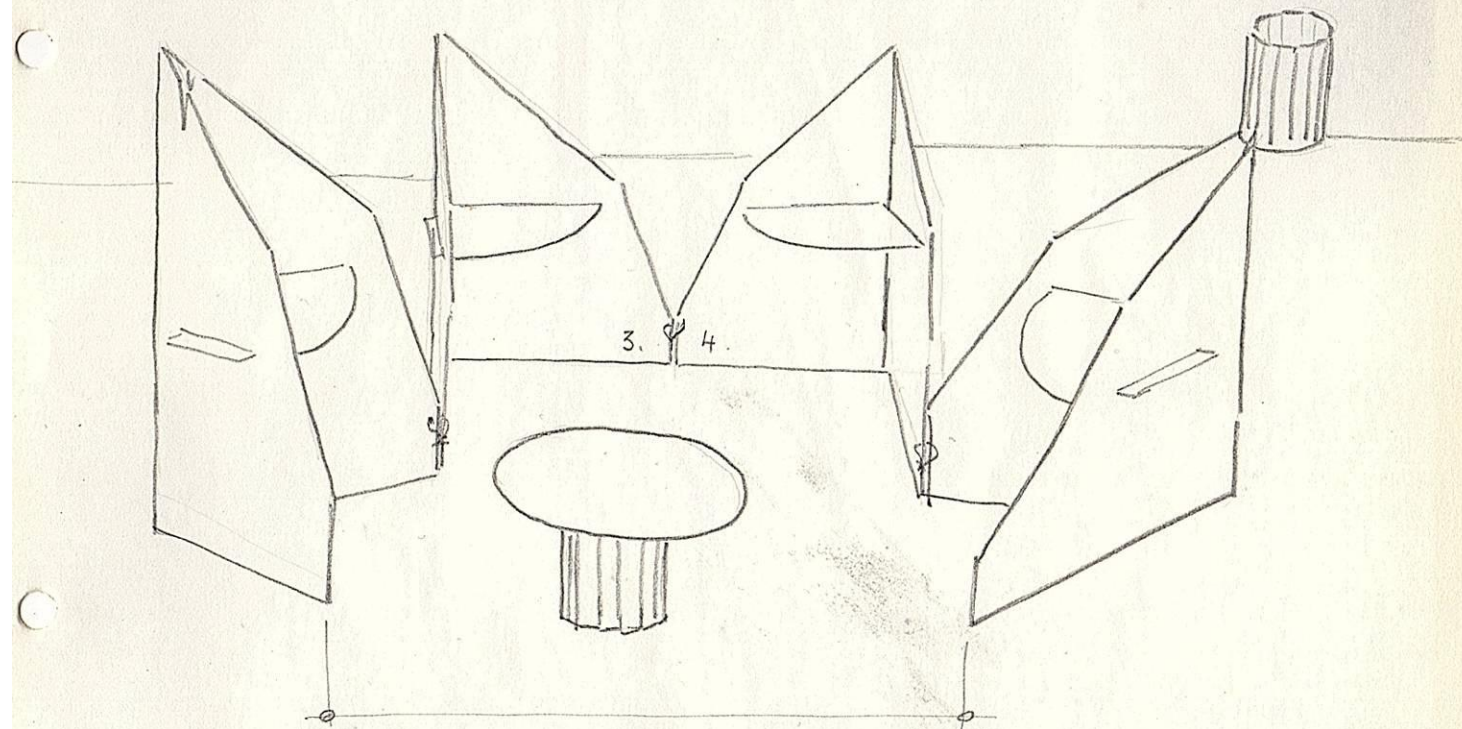
2. La fusée à 2 étages : introduire le prisme à 14 côtés dans les fentes<sup>20.</sup> supérieures des 2 panneaux.



ds les cas où un problème de hauteur se pose, on se contentera d'un seul étage car de la partie supérieure.

3. La Maison "dînette".

21-



Les panneaux sont reliés les uns aux autres par les rubans fixant leur partie inférieure.

L'écart ainsi que les angles entre panneaux sont tout à fait arbitraires (mais les couleurs intérieures ont été prévues pour s'accorder 2 à 2).

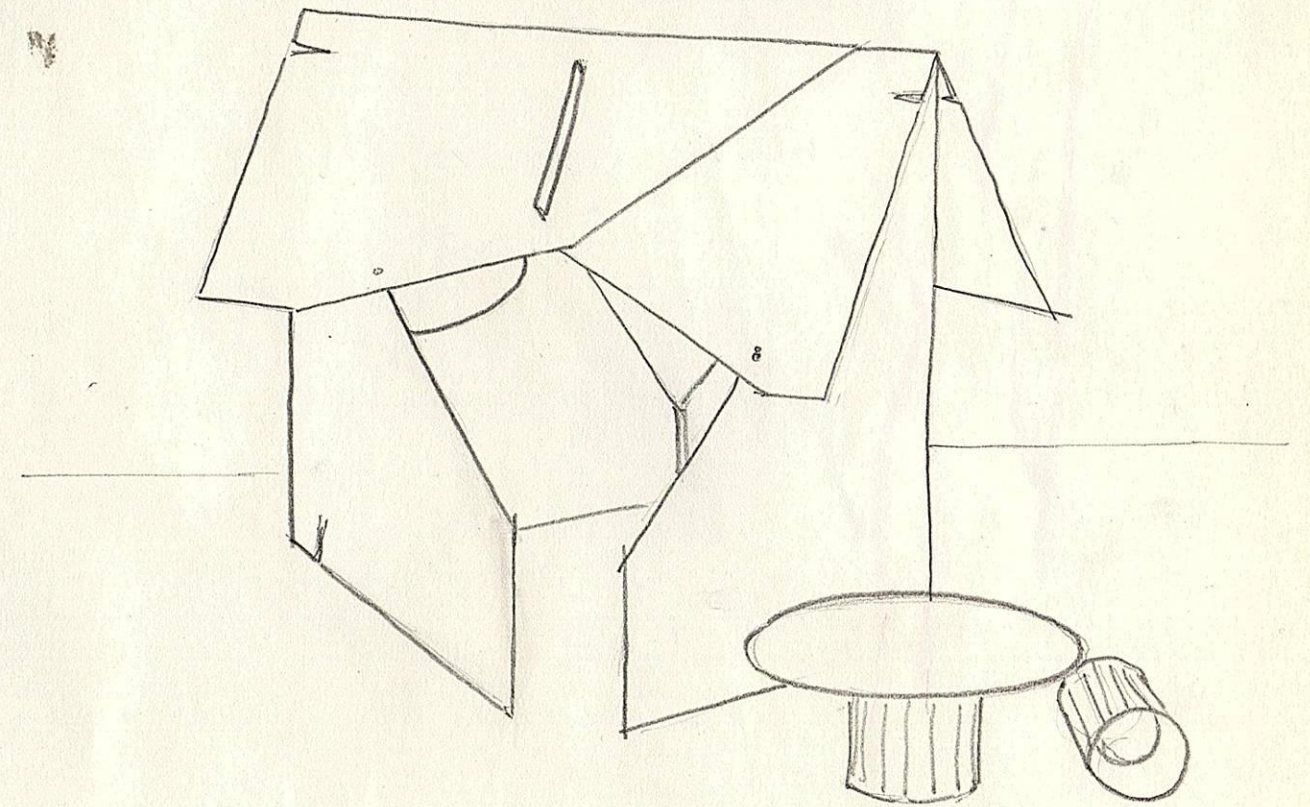
exemple: le panneau 3 en jaune est à côté du 4 également en jaune.

4. La Cabane.

22.

Deux des 4 panneaux ne sont pas de couleur unie. Ils sont destinés à devenir par assemblage, le toit de cette cabane : 2 possibilités : { un toit rouge ; suivant que l'un ou l'autre } un toit orange

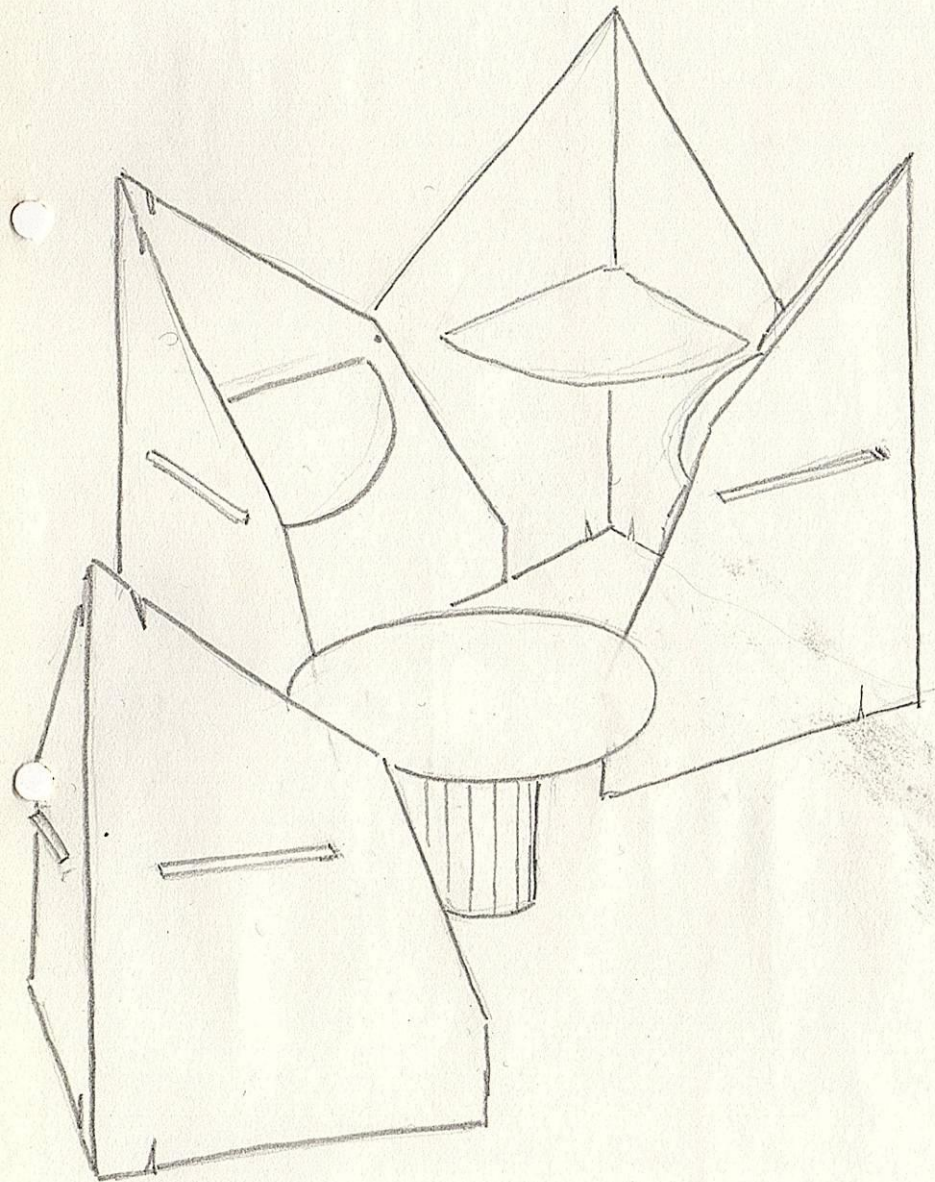
de ces deux panneaux recouvre l'autre ou est recouvert par lui.



Problème de fixation du toit : (par rubans avec nœud à une extrémité.)

5. Le Magasin.

se compose d'un cane' ouvert  
un comptoir  
de, etageres.

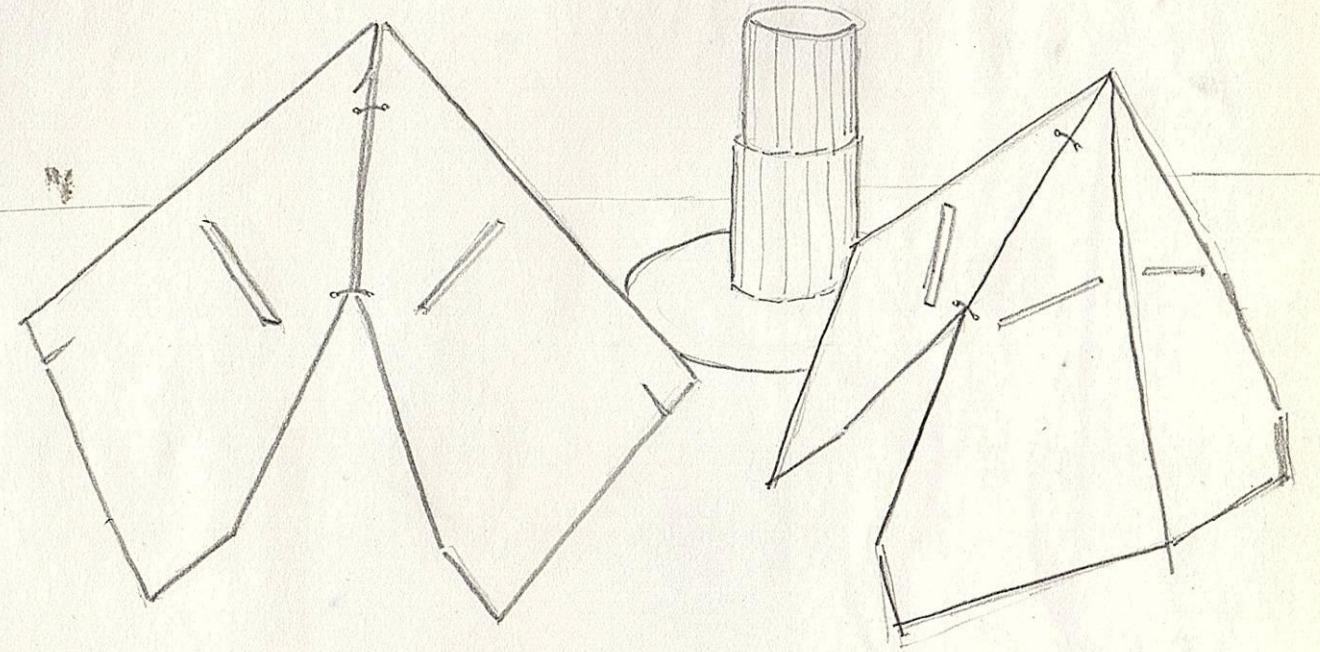


23

6. Le Camp indien.

2 panneaux assembles et reposant sur les 4 coins.  
(assemblage par rubans, a la maniere d'une tente)

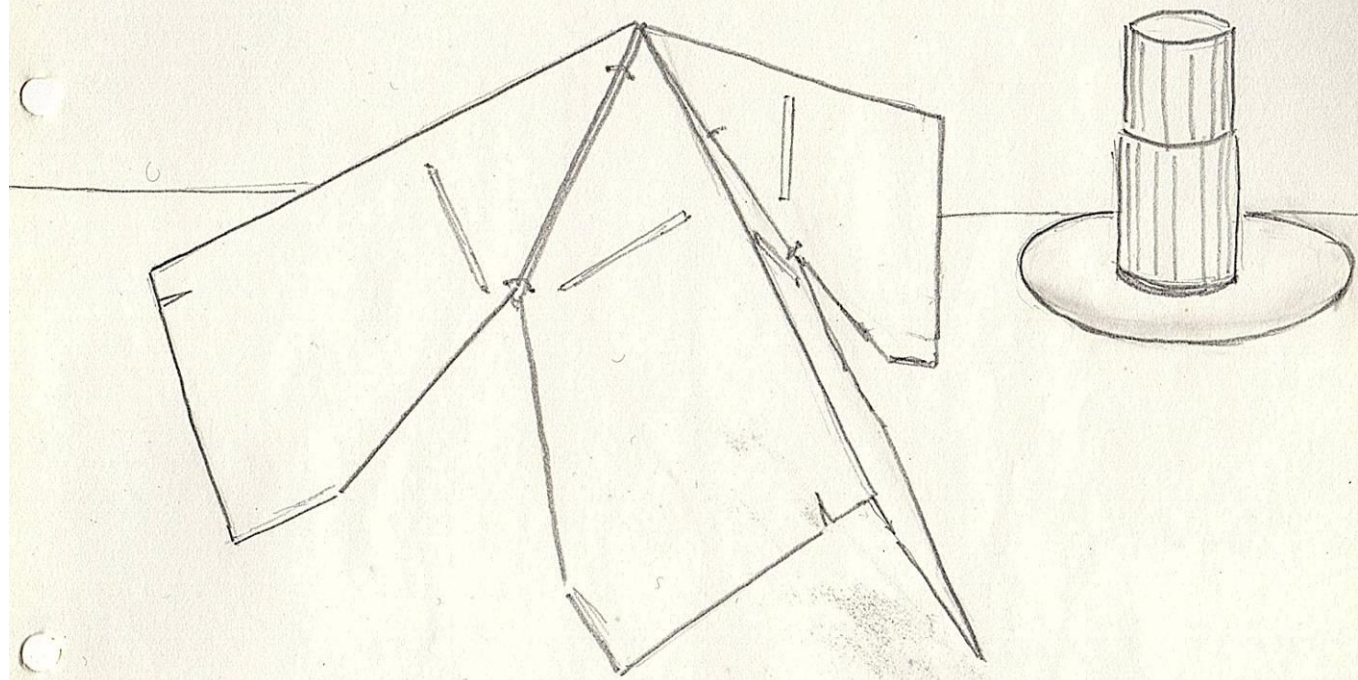
24



7. La tente du Conseil.

3 panneaux assemblés (par rebrous) reposant sur leurs coins.

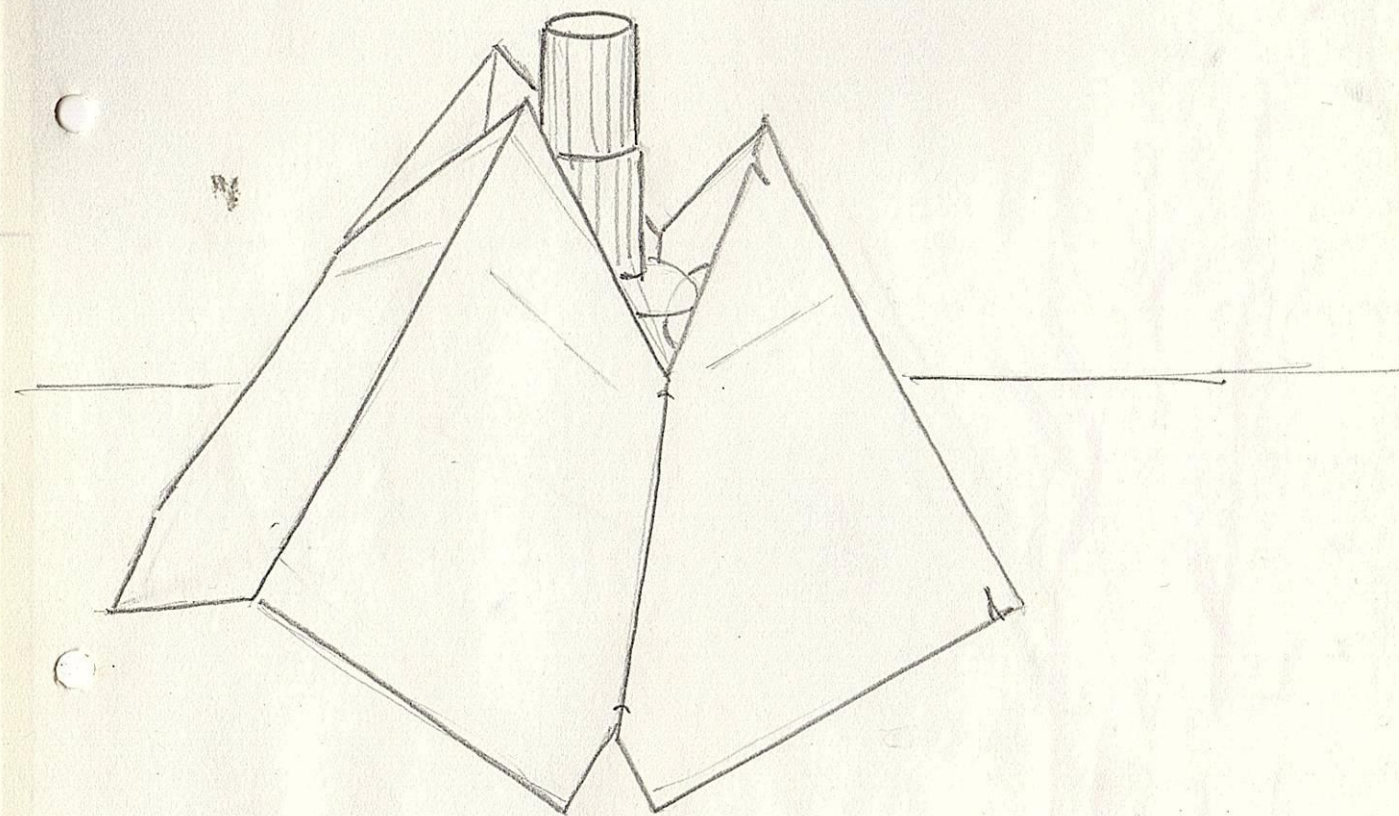
25



8. Le laboratoire  
(ou la chauffeie  
du Sant-Tilmant. !?)

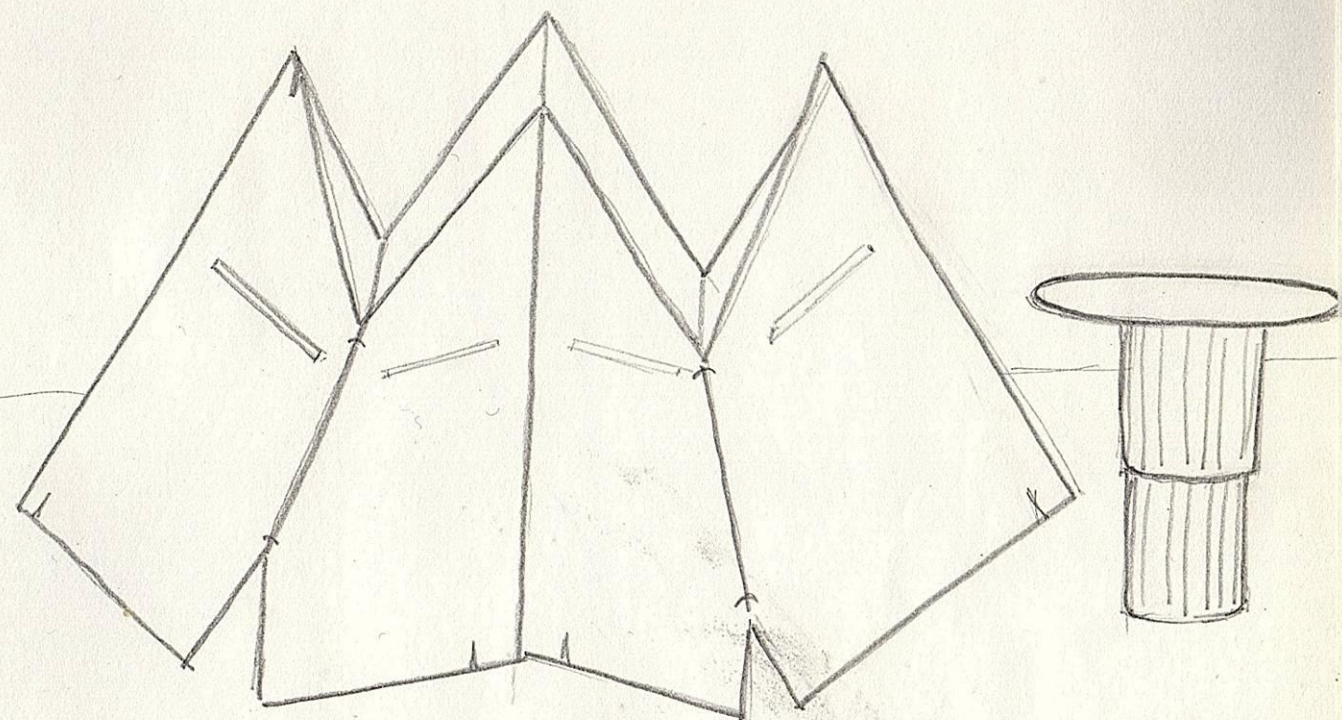
3 panneaux, mais cette fois assemblés  
sur l'arête médiane.

26



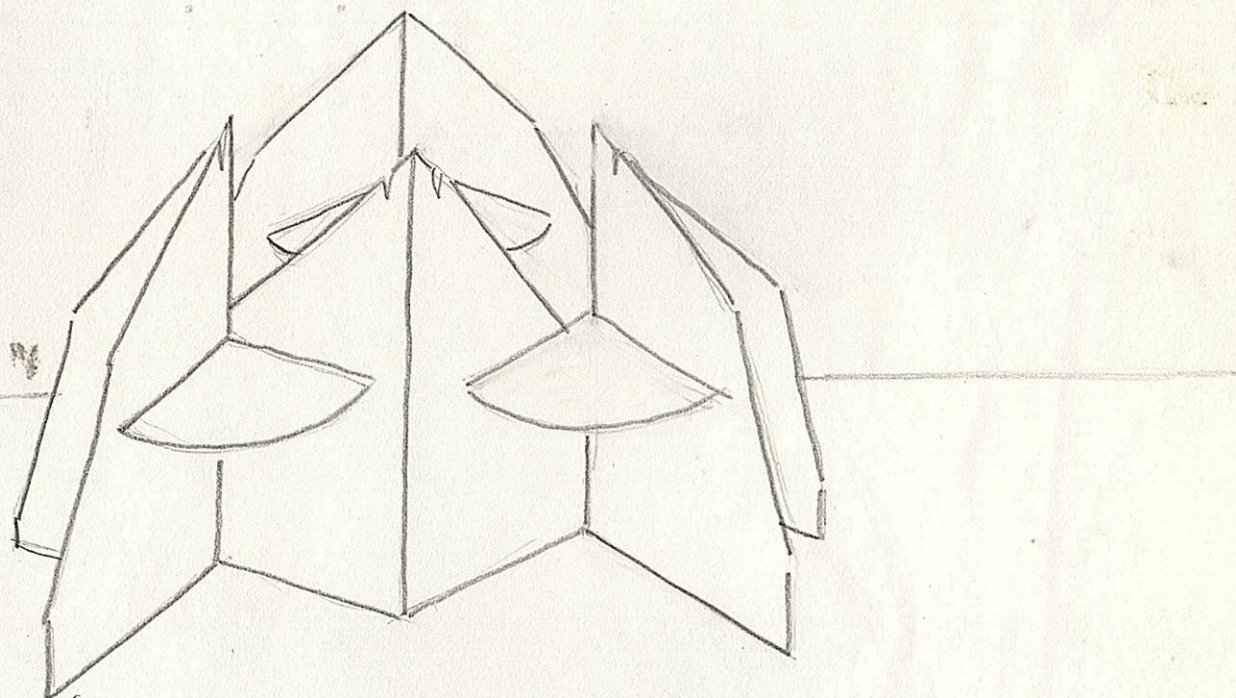
9. le coin des Conspireurs !

4 éléments assemblés sur leur arête médiane.



27 10. Le chateau fort.

Le médiseur associe cette fois deux éléments différents.

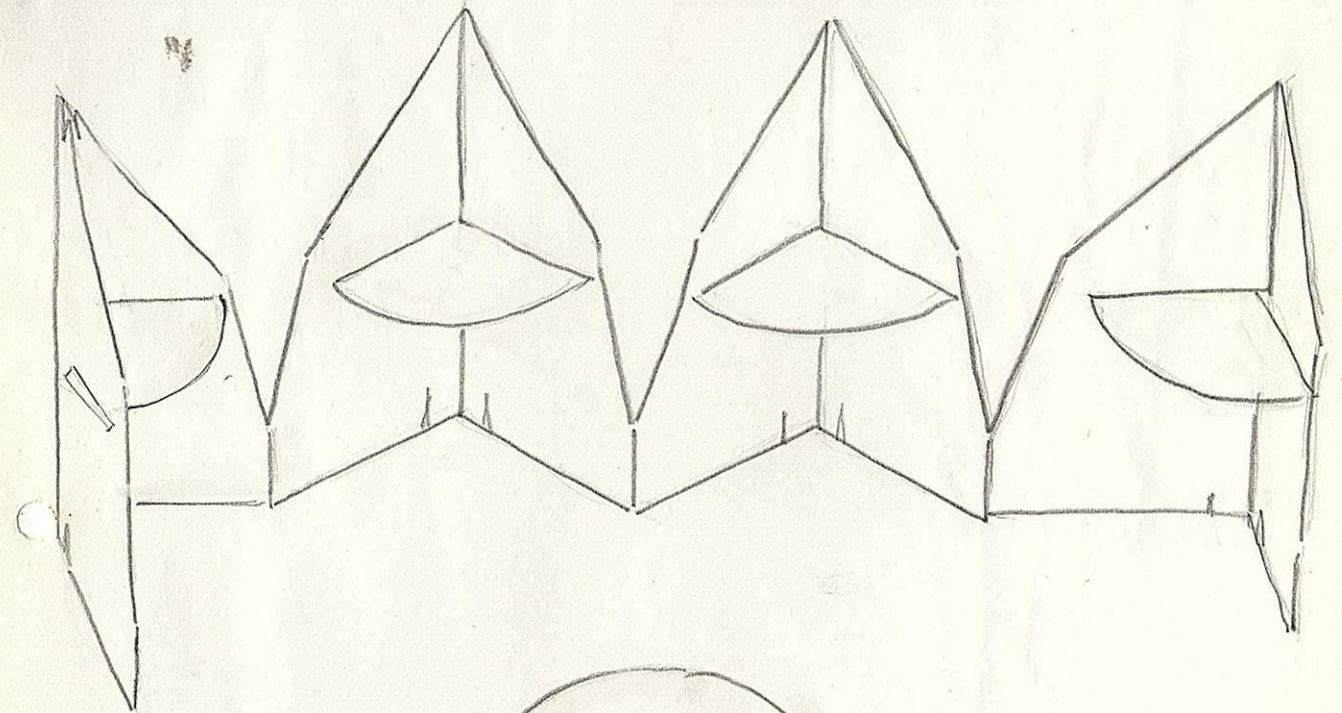
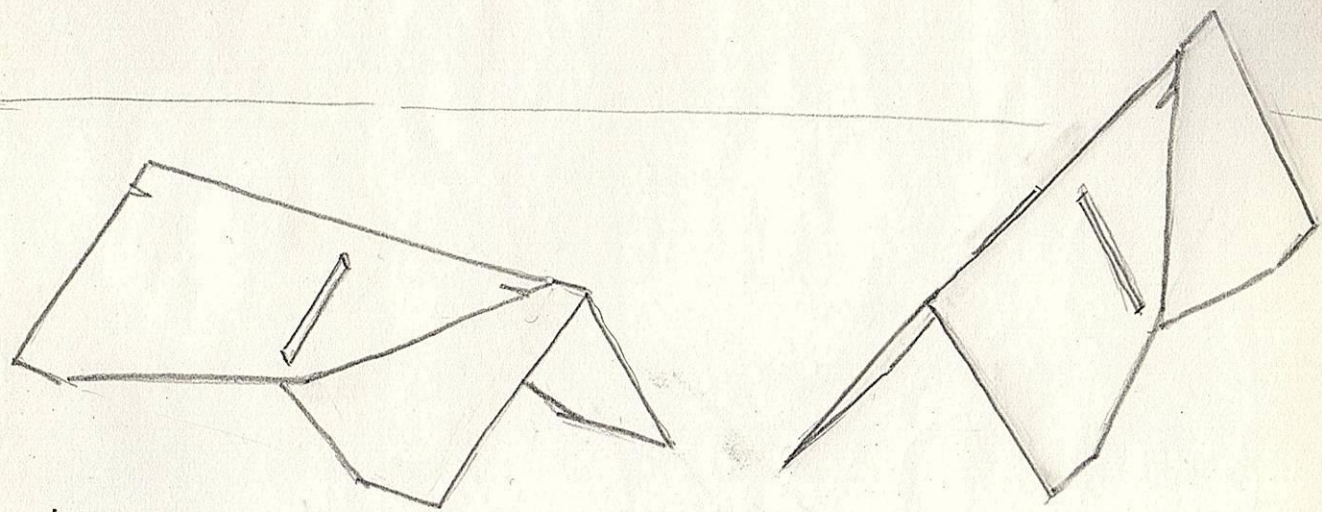


11. Camping.

29

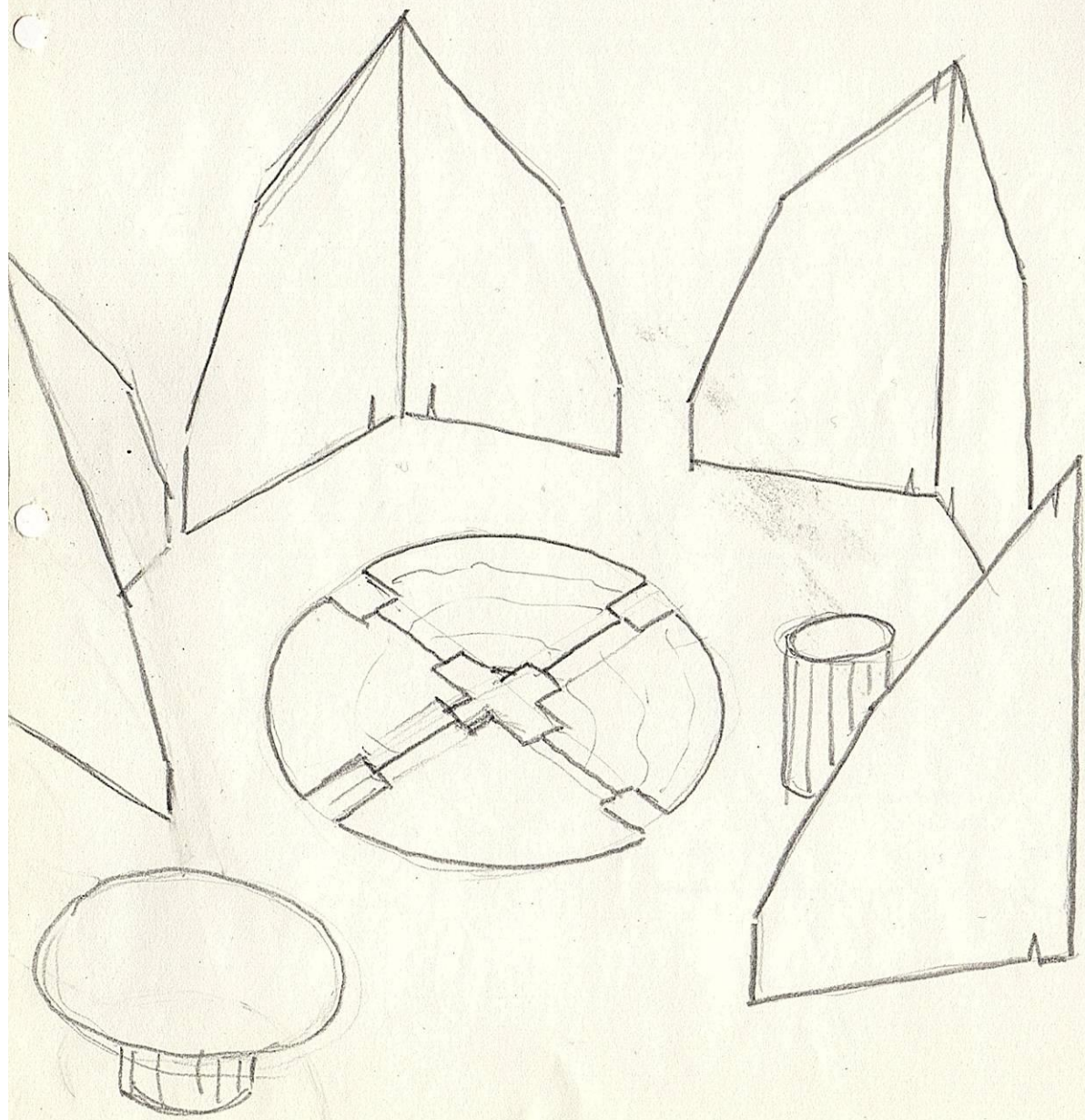
12. L'école.

30



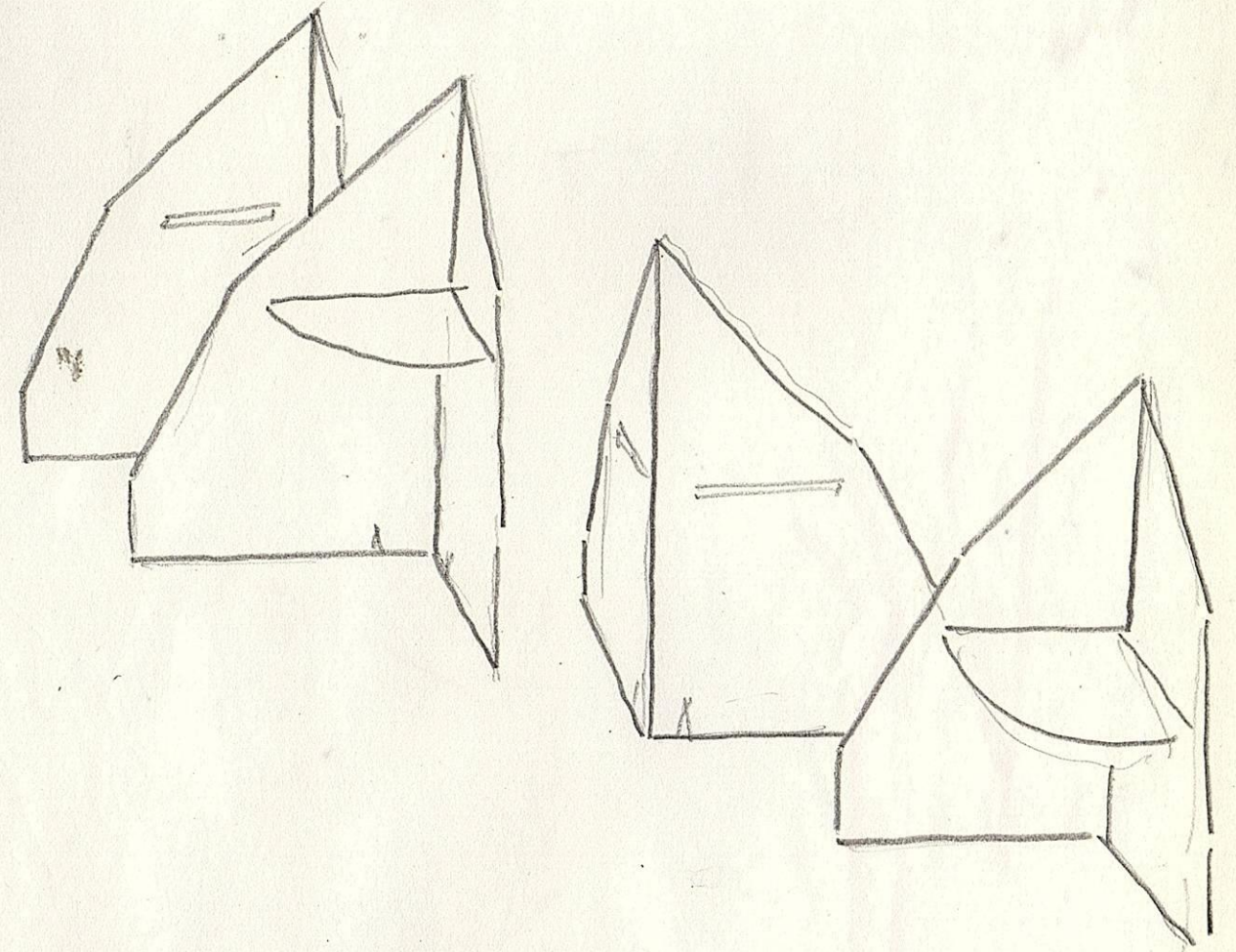
13. Le wigwam (ou le théâtre)

32.



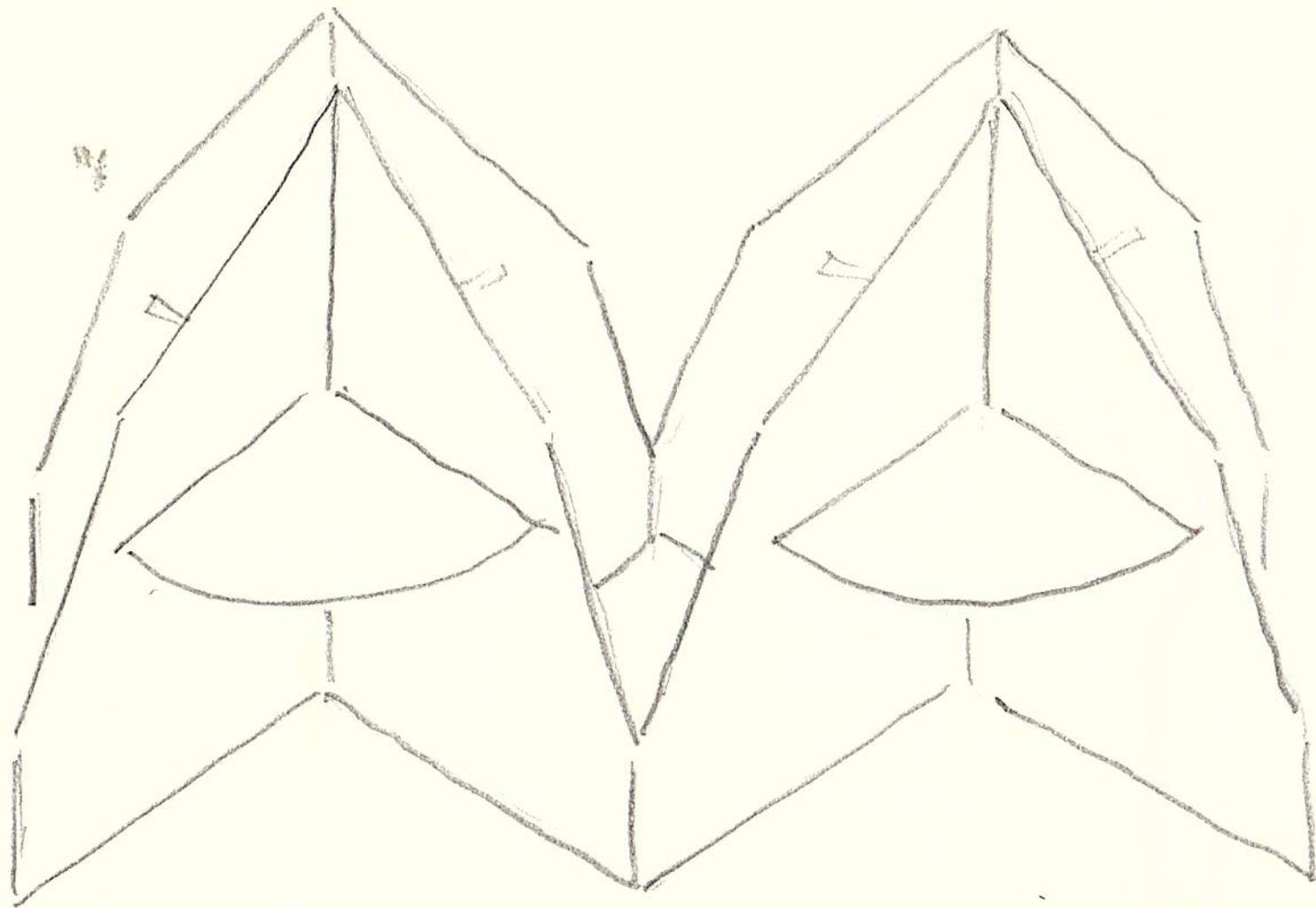
14. Cache-cache.

32.



15. Ouvert et fermé. (ou téléphones publics)

33.



## JEU \*\* DÉCORA \*\*

Dernières Modifications: au projet précédent.

34.

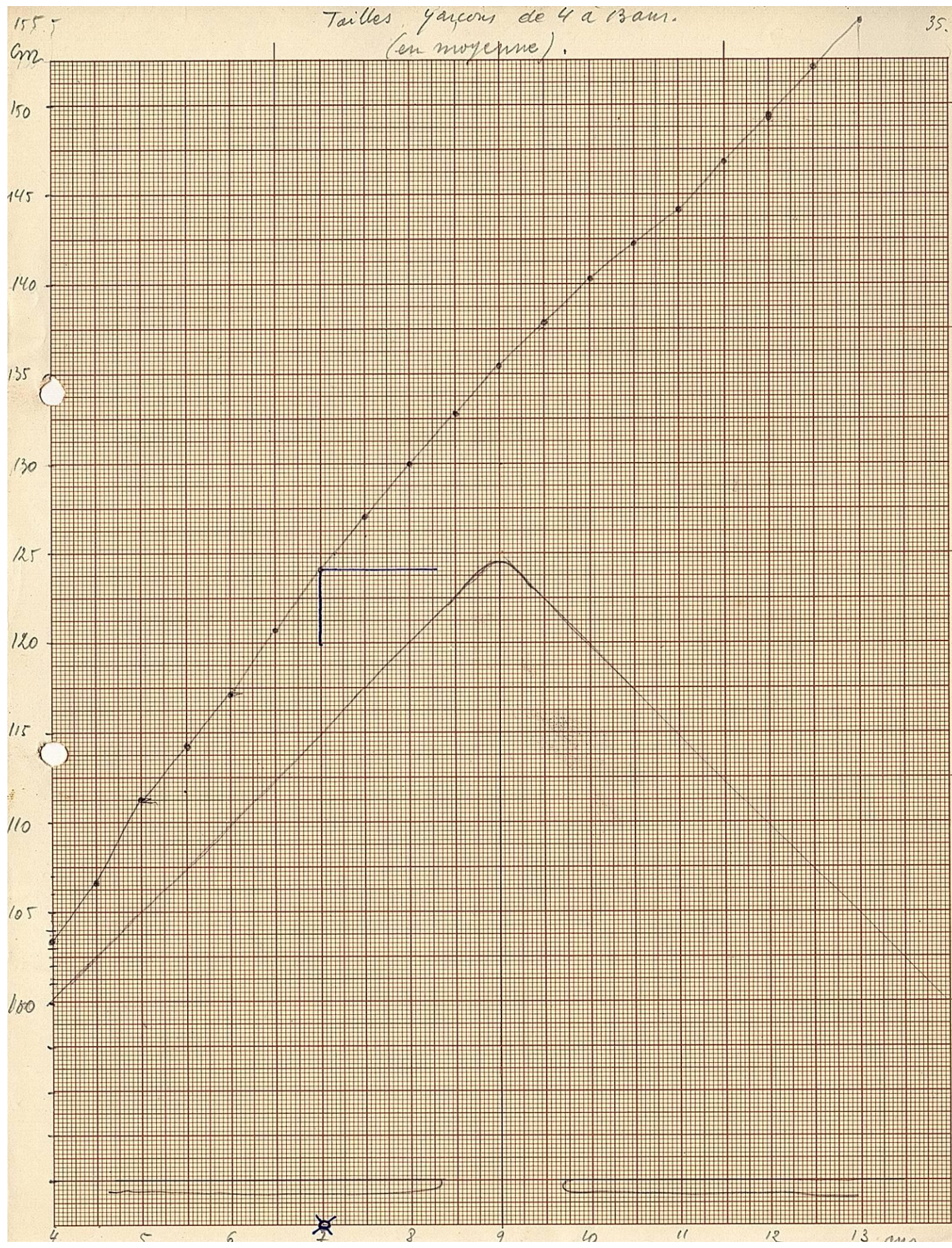
- 1) En tenant compte de la taille des enfants de <sup>(4)?</sup> 6 à 10 ans (pour lesquels ce jeu est plus spécialement destiné) il est nécessaire d'augmenter la hauteur des panneaux (1,40 m au lieu de 1,13 m). fixée ensuite à 1,22 m (suite au graphique p. suivante)
  - 2) La forme même d'un panneau a été modifiée, afin d'obtenir le coin d'un cube lorsqu'on les assemble par groupe de trois.  
Les arêtes supérieures sont donc maintenant à  $45^\circ$  par rapport à la verticale. (au lieu de  $55^\circ$ ).
  - 3) La principale modification est celle d'avoir relevé le raidisseur pour permettre l'assemblage "intérieur" de divers panneaux. Ce qui offre une série de possibilités supplémentaires.
  - 4) Enfin les raidisseurs ont à leur partie inférieure un dispositif permettant de faire varier l'inclinaison des panneaux ( $90^\circ - 70^\circ - 50^\circ$ ).  
(dispositif genre crémaillère) cf. maquette.  
ou si la fabrication requiert un système plus simple, adopter un système de fentes
- Ces quelques transformations n'empêchent absolument pas de réaliser les 15 compositions précédentes, mais au contraire permettent d'en faire 10 autres.  
(voir 2<sup>e</sup> série de photos).

La fabrication du jeu pourrait se faire suivant :

- un petit modèle (grandeur de la maquette)  $h = 12 \text{ cm}$ , 2
- le grand modèle (10x plus grand)  $h = 120 \text{ cm}$ .

Pour les compositions suivantes, surtout, il est nécessaire d'avoir un matériau répondant aux conditions de :

- légèreté
- faible épaisseur
- raideur
- imperméabilité.
- ne se déchirant pas!



Définition: "Une variation de sujets, supports d'imagination et éléments de décoration à partir d'éléments semblables"

Résultant de la combinaison de 4 éléments identiques, chaque figure exécutée du jeu "Décora" offre aux enfants:

1. un décor adapté aux jeux qu'ils préfèrent et aux jouets qu'ils possèdent généralement.
2. aux enfants et aux plus grands, des possibilités de décors divers à l'intérieur comme à l'extérieur et adaptés aux circonstances: (de l'arbre de Noël aux panneaux pour exposition familiale de dessins ou peintures; de l'étagère ou coin bricolage pour chambres d'enfants à l'arbre illuminé à l'extérieur les jours de fêtes).

Comment ce jeu est-il plus qu'un élément décoratif pour les enfants?

Jeu de synthèse, ce jeu contient les caractères et conditions nécessaires pour soutenir et parfaire l'ambiance des jeux que leur don d'imitation réclame en permanence.

De là, une illusion plus complète de la réalité imitée; (plus par une transposition spirituelle que matérielle; en effet: par exemple, un garage peut devenir un garage en y inscrivant ce titre sur une boîte en carton; c'est une transposition conventionnelle et insuffisante. Ici la transposition n'est valable que si l'esprit se dégageant du modèle reflète vraiment celui de la réalité.)

Aussi perfectionnés et mécanisés que soient les jouets, l'enfant possède une imagination qu'il aime utiliser. Le jeu "Décora" en est le décor et finalement le support nécessaires à fixer et matérialiser le résultat de ses imitations "à lui".

Pour cela rien n'est vraiment rigide dans une composition exécutée avec les éléments de ce jeu.

Rien n'est véritablement imposé, car dans la plupart des figures, les panneaux ne demandent pas une position bien définie les uns par rapport aux autres.

Sans être infini, le nombre de sujets à réaliser est suffisant pour la plupart des jeux préférés et les jouets inséparables qui restent les best-sellers dans tous les magasins.

Présentation: Ce jeu se présente suivant 2 modèles (les éléments restant semblables).






- 1. le "mini-Décora" : d'une hauteur de 12,2 cm. destiné à venir de cadre aux jouets miniaturisés : petites voitures, soldats de plomb, petits personnages divers.
- 2. le "Maxi-Décora" : 10x plus grand. (h = 122 cm) pouvant être utilisé à l'extérieur comme à l'intérieur. L'enfant peut alors réaliser les gestes qu'il faisait exécutés à ses petits personnages.

Destination: Le "mini-Décora" de 2 à 6 ans  
Le "Maxi-Décora" de 4 à 12 ans (pour les jeux) pour plus âgés (pour les décors proprement dits). (arbres eto... / étages)

Possibilités: Les sujets à réaliser (dont les photos montrent le résultat - exécutés sur maquette 1/9) revont principalement:  
L'arbre, la fusée, la maison dinette, la cabane, le Magasin

Le camp indien, le laboratoire, le coin des conspirateurs, le fort, le camping, l'école, la tente du conseil, le cirque, cache cache, etc... (voir photos). le guignol, la scène de théâtre, le tunnel, les bouissons, les souris, la tour carrée, la tour triangulaire, la grotte, l'église, etc...

Couleurs :

blanc		(couleurs identiques dans les 2 modèles).
Rouge		
Orange		
brun		
Jaune		

Rose indien.

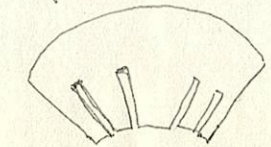
Caractéristiques techniques :

Matière - pour le "Maxi-Décora" : économique - matériel : (cfr. qualités cités avant) : légèreté - rigidité - imperméabilité soit du triplex de papiers (plaques vendues en 103x122 cm) épaisseur 6 à 8 mm suivant la rigidité. avec peinture plastique ou film coloré collé ou feuille thermo plastique (obtenue par coulée) collée sur panneaux.

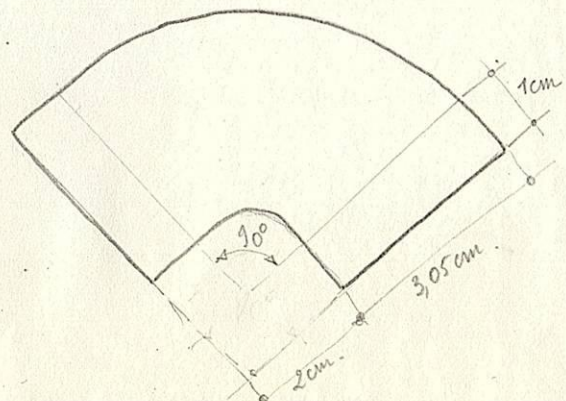
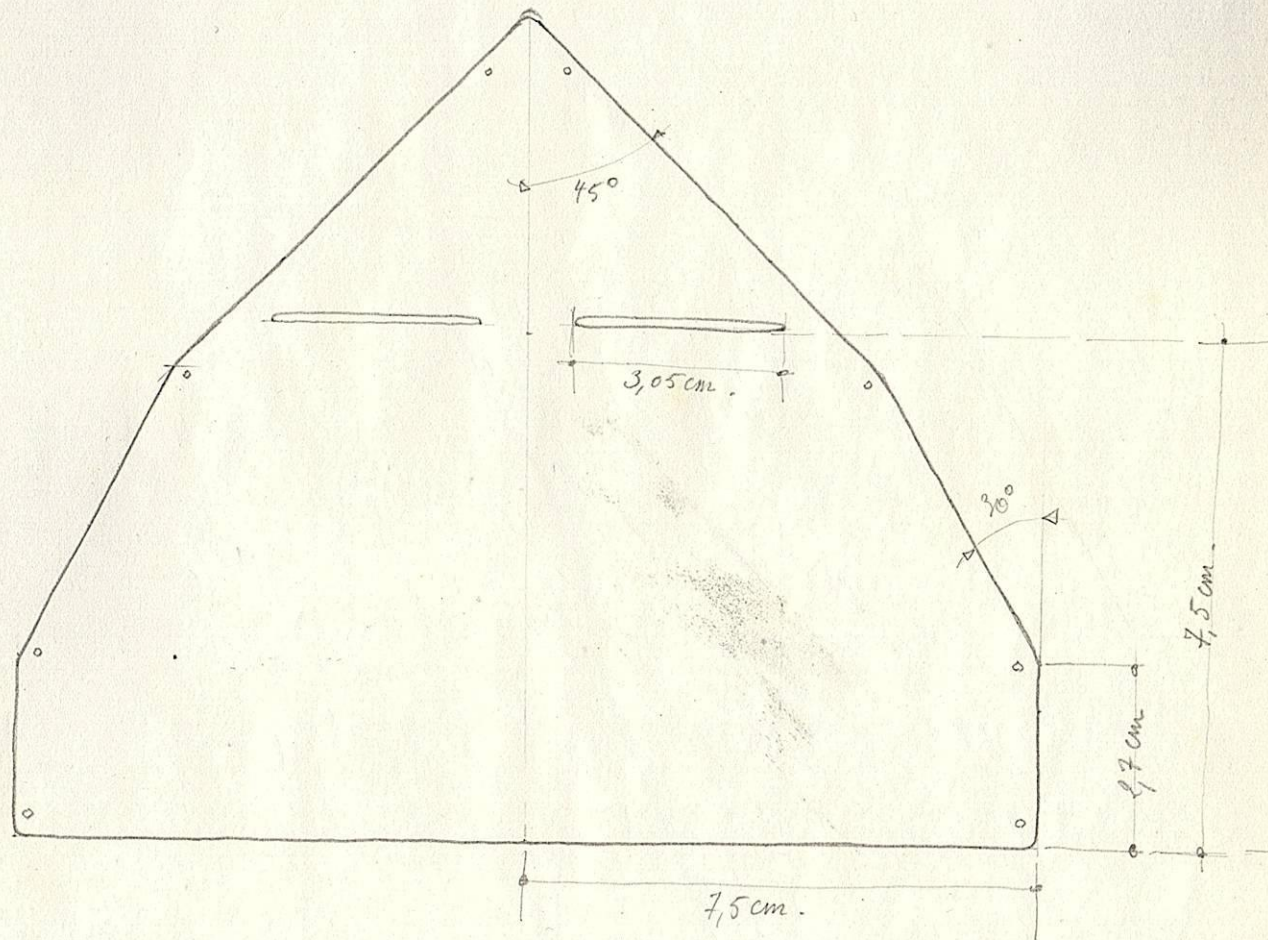
- pour le "mini-Décora" :  
Matériau : carton plastifié (e = 2 mm).  
ou bien des stratifiés plastiques (feuilles de bois imprégnées de résines thermoplastiques puis agglomérées à haute pression)

Attaches: - pour le "Maxi-Décora" : cordons à nouer. (comme dans une tente)  
- pour le "mini-Décora" : petites clavettes à pincer et s'engageant ds les trous correspondants.

- pour les rideaux, au lieu du système du type crémaillère (pour la variation de l'inclinaison de panneaux) on peut adopter un système plus simple (selon le matériau finalement choisi): système de fentes s'engageant dans les fentes pratiquées dans chaque panneau.

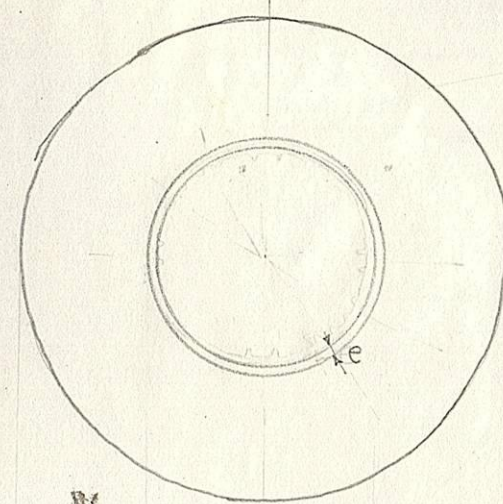


Dimensions : données ici pour le petit modèle. Il suffit de multiplier toutes les dimensions par 10 pour avoir celles du grand modèle.

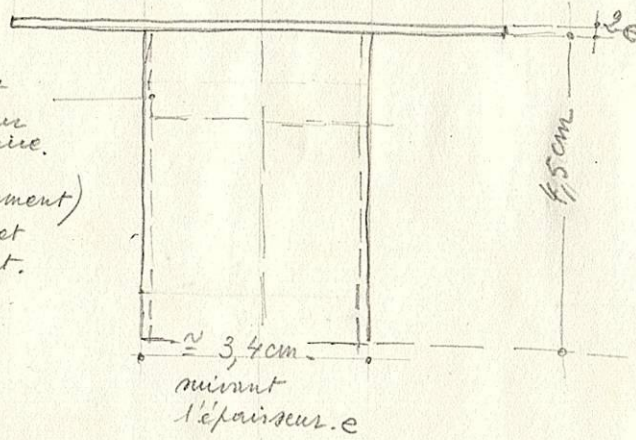


verso du cadreur. vfr. maquette.

cylindre 1.  
(avec base circulaire)

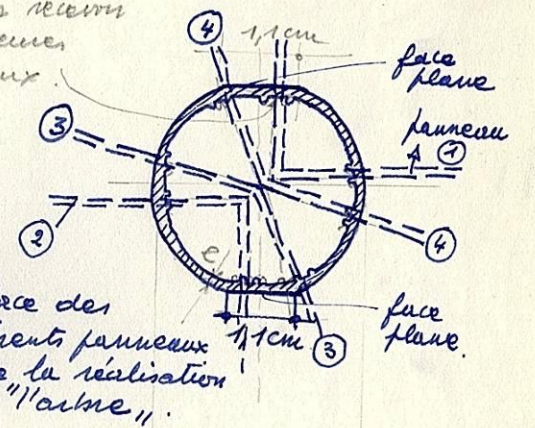


ajût  
inférieur  
circulaire.  
(à  
fixer  
définitivement)  
sur  
le  
projet  
précédent.

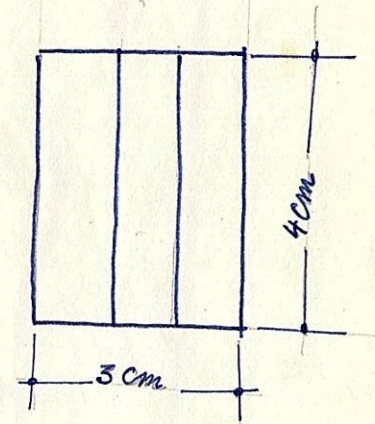


cylindre 2.

glissière pour recevoir  
les fentes inférieures  
des panneaux



place des  
différents panneaux  
lors de la réalisation  
de "l'arbre".



N.B. La maquette réalisée n'est pas tout à fait à la même échelle que les croquis. Elle est faite à l'échelle 1/9 du grand modèle. (exactement 1/8,712!!)