

A1

**DEMANDE  
DE BREVET D'INVENTION**

②

**N° 79 19958**

---

⑤④ Jeu de société pour constituer des plans d'appartements ou de maisons.

⑤① Classification internationale (Int. Cl.<sup>3</sup>). A 63 H 33/04.

②② Date de dépôt..... 3 août 1979.

③③ ③② ③① Priorité revendiquée :

④① Date de la mise à la disposition du  
public de la demande ..... B.O.P.I. — « Listes » n° 7 du 13-2-1981.

---

⑦① Déposant : SOCIÉTÉ CIVILE D'ÉTUDE ET DE RÉALISATION, D'URBANISME, D'ARCHITECTURE, DE DESIGN ET DE GRAPHISME — GROUPE DELTA, société civile, résidant en France.

⑦② Invention de : Martine Erhel et Devorah Golberg.

⑦③ Titulaire : *Idem* ⑦①

⑦④ Mandataire : Cabinet Tony-Durand,  
22, bd Voltaire, 75011 Paris.

La présente invention a pour objet un jeu de société pour constituer des plans d'appartements ou de maisons.

La nécessité d'une meilleure connaissance de l'architecture et de son processus d'élaboration a été maintes  
5 fois reconnue. Des études et expériences récentes ou plus anciennes ont montré la difficulté de l'appréhension du langage architectural dans ses termes comme dans ses formes. L'essentiel de la difficulté provient du passage de l'expérience physique de l'espace à sa reconstitution mentale, c'est-à-  
10 dire au plan.

Toute architecture procède inexorablement du plan, depuis la trace dans le sable préliminaire à toute construction, jusqu'à la projection explicite des contraintes et expressions des habitudes sociales. Le plan est le seul moyen  
15 qui permette de marquer l'espace et de l'appréhender à l'avance mentalement, processus qui nécessite la maîtrise de son langage abstrait.

Quelques expériences de pédagogie directe réalisées récemment ont fait apparaître l'intérêt d'un matériel facilitant le travail pédagogique sans brider pour autant les facultés d'imagination du groupe ou de l'enfant.  
20

L'invention a donc pour but de répondre à ces préoccupations, relevant de la pédagogie de l'architecture aussi bien que du jeu proprement dit.

25 Conformément à l'invention, le jeu de société comprend un boîtier à l'intérieur duquel sont ménagées un certain nombre de cases, dans chacune desquelles sont placés des éléments déterminés à raison d'une catégorie d'éléments par case, représentant à une échelle prédéterminée et vues  
30 de dessus en plan différentes parties constitutives d'un appartement ou d'une maison, notamment tronçons de murs, droits et courbes, éléments de fenêtres, pièces de mobilier, telles que lits, sièges, tables, toutes ces séries d'éléments étant

susceptibles d'être assemblées par l'utilisateur pour constituer à son gré des plans d'appartements ou de maisons en y incluant un ameublement de son choix.

On comprend aisément que le principe de ce jeu  
5 consiste à former des combinaisons pouvant varier à l'infini, à partir des différents groupes d'éléments empilés dans les cases, et proposés aux joueurs, ou aux élèves dans le cadre d'une initiation à l'architecture. Ainsi, à partir des éléments constitutifs qui lui sont proposés, le joueur ou l'en-  
10 fant peut agencer toutes sortes de plans d'appartements ou de maisons en fonction de différentes situations-types qui pourront lui être proposées.

Suivant une première forme de réalisation de l'invention, les éléments logés dans les cases sont des cartons  
15 découpés sur lesquels sont dessinés les éléments mobiliers, ainsi que des barrettes droites, des barrettes courbes, des barrettes opaques et des barrettes transparentes, les barrettes opaques symbolisant des tronçons de murs ou de cloisons, tandis que les barrettes transparentes symbolisent  
20 des parties de fenêtres, des cartons représentant des personnages vus de dessus pouvant également être prévus, de même qu'un carton représentant une rose des vents pour l'orientation des plans.

Ce mode de réalisation est particulièrement destiné  
25 né aux jeunes enfants, qui peuvent assembler selon leur goût et en fonction des différentes situations familiales qui leur sont proposées par le moniteur, les groupes d'éléments contenus dans le boîtier, en disposant ceux-ci de préférence sur un support quadrillé de petits carreaux, permettant d'aligner convenablement les différents tronçons de  
30 murs ou de cloisons en respectant les angles voulus.

Ce support quadrillé peut d'ailleurs être formé par un dépliant à plusieurs volets offrant une surface fonc-

tion de l'importance de l'appartement ou de la maison construite par l'enfant. Lorsque celui-ci a tracé sur le support quadrillé le plan de l'appartement qu'il a imaginé, il peut en puisant dans les cases appropriées, meubler cet appartement en y positionnant des lits, des fauteuils, des tables, des chaises, des éléments de cuisine, et aussi des personnages représentés regardant vers le haut, et qui symbolisent des occupants de l'appartement.

L'une des cases du boîtier contient une plaquette représentant une rose des vents, ce qui permet aux joueurs d'orienter les différentes pièces de l'appartement et de les positionner en fonction de l'éclairage dont elles seront susceptibles de bénéficier.

D'autres particularités et avantages de l'invention apparaîtront au cours de la description qui va suivre. Aux dessins annexés, données à titre d'exemples non limitatifs, on a représenté deux formes de réalisation du jeu selon l'invention.

- La figure 1 est une vue en plan d'une première forme de réalisation du jeu de société selon l'invention.

- La figure 2 est une vue en plan du couvercle du boîtier représenté à la figure 1, montrant un exemple de plan d'appartement pouvant être réalisé à partir des éléments constitutifs du jeu de la figure 1.

- La figure 3 montre, vu de dessus en plan, un ensemble de pièces faisant partie du jeu des figures 1 et 2, et constitué par des cartons ou des plaquettes représentant des éléments mobiliers, des personnages ou des animaux.

- La figure 4 est une vue de dessus en plan d'un appartement meublé, entouré de verdure, pouvant être réalisé conformément à une seconde forme de réalisation du jeu selon l'invention, le plan visible à cette figure 4 pouvant d'ailleurs figurer sur le couvercle du boîtier contenant le jeu.

- La figure 5 est une vue en plan d'un premier sous-boîtier contenant une partie des groupes d'éléments du jeu permettant la constitution du plan de la figure 4.

- La figure 6 est une vue en plan d'un second sous-boîtier de mêmes dimensions que celui de la figure 5, contenant d'autres groupes d'éléments de la seconde forme de réalisation du jeu, les deux sous-boîtiers des figures 5 et 6 pouvant être superposés dans un boîtier commun fermé par un couvercle sur lequel est dessiné un plan par exemple identique à celui de la figure 4.

Le jeu de société représenté aux figures 1 à 3 est destiné à permettre la constitution de plans d'appartements ou de maisons, de préférence par de jeunes enfants, notamment dans le cadre d'une pédagogie d'initiation à l'architecture.

Le jeu comprend un boîtier 1 de forme rectangulaire, à l'intérieur duquel sont ménagées un certain nombre de cases également rectangulaires qui peut évidemment varier en fonction des éléments que l'on désire introduire dans le jeu.

Les cases 2, 3, 5, 6, 17, 16, 19 et 20 contiennent des parties constitutives des murs et des cloisons de l'appartement ; par exemple les cases 2 et 16 contiennent des barrettes transparentes 2a, 16a respectivement, de longueurs différentes, et destinées à figurer des éléments de fenêtre. La case 3 contient des barrettes noires rectilignes 3a, tandis que la case 5 contient un empilement de barrettes noires 5a à extrémités biseautées. La case 6 contient également des barrettes noires 6a à extrémités biseautées, mais de longueur inférieure à celle des barrettes 5a. Deux cases 17 contiennent de petites barrettes noires 17a, non biseautées et de longueur sensiblement égale à celle des barrettes biseautées 6a. Une rangée de cases 70, 19, 20, 73 contient les éléments suivants : dans les cases 70 et 73 se trouvent respectivement un pilier 71 et un pilier 74 de forme ovale mais à extrémités à angles vifs, autour desquels sont logés des éléments incurvés en correspondance, 72 et 75, noirs et transparents respectivement. Les cases médianes 19, 20 contiennent des pivots circulaires

24, 25 respectivement autour desquels sont placés des éléments circulaires correspondants 19a, 20a.

D'une manière générale, les barrettes noires représentent des tronçons de murs ou de cloisons, tandis que les  
5 barrettes transparentes représentent des éléments de fenêtres.

Dans les cases 7 à 15, sont disposés différents emplacements de plaquettes cartonnées sur lesquelles sont dessinés des éléments mobiliers, tels que des lits 26 dans la case 15, des coussins 27 dans la case 11, des sièges 28, 14 dans les  
10 cases 12, 13, des personnages ou animaux dans la case 9, des éléments sanitaires dans les cases 8 et 10 (évier 8a, cuisinière 8b, baignoire 10a), des objets divers tels que étagères, bibliothèques portant livres, fleurs, vases etc...dans la case 23.

15 On a représenté sur la figure 3, à titre d'exemples non limitatifs, quelques éléments mobiliers et personnages pouvant entrer dans le jeu de la figure 1. On voit ainsi une table à manger 29 sur laquelle le couvert est mis, un coussin 31, une cheminée 32, un placard-penderie 33, une table de nuit  
20 ou table basse 34, une chaise 35, des animaux 36, 37, 38, et des personnages 39, 41.

Bien entendu, ces éléments mobiliers et personnages ne constituent qu'une partie de ceux inclus normalement dans le jeu représenté à la figure 1.

25 Le jeu comprend également un répertoire non représenté, sur lequel sont illustrés et identifiés tous les éléments mobiliers et personnages précités. Le jeu comporte aussi une brochure explicative, contenant plusieurs  
30 exemples de réalisation de plans d'appartements et de maisons à partir des éléments logés dans les cases du boîtier 1, ainsi qu'une liste de situations familiales données pour inspirer la création de différents plans susceptibles

de convenir plus particulièrement à ces situations. La brochure peut ainsi indiquer par exemple successivement une famille composée des parents et de trois enfants, par exemple deux garçons de 13 et 12 ans et une fille de 8 ans, 5 le père étant vétérinaire et exerçant son métier à la maison, de sorte qu'une partie de celle-ci doit donc être réservée aux animaux.

Un autre exemple de maison à réaliser pour les participants au jeu pourra être une maison destinée à une 10 famille composée des parents et de deux enfants dont une fille de 14 ans et un garçon de 10 ans, le père étant médecin et ayant son cabinet à la maison. Un troisième exemple pourra être celui d'une famille comportant, outre les parents une 15 fille de 14 ans et une fille de 15 ans, les parents étant tous deux professeurs et ayant donc besoin d'un bureau chacun.

On peut ainsi multiplier les situations familiales susceptibles de fournir l'inspiration aux participants au jeu pour créer des appartements et des maisons en rapport avec ces situations familiales.

20 On a représenté à la figure 2 un exemple possible de plan d'appartement pouvant être réalisé à partir des groupes de plaquettes logées dans le boîtier 1. Cet appartement est formé par l'assemblage de barrettes noires 5a, 6a qui placées convenablement permettent de figurer des murs ou 25 des cloisons à angle droit grâce à leurs extrémités biseautées, des barrettes noires rectilignes 3a, 17a, des barrettes trans parentes représentant les fenêtres, telles que 2a qui représente la fenêtre d'une chambre dans laquelle on voit un lit 26, et des barrettes courbes 20a symbolisant les fenêtres 30 dans la salle à manger, le salon, et la salle de bain. Dans cette dernière on voit une baignoire 10a, des fauteuils 12 et un canapé dans le salon, ainsi qu'un piano 40, une table de cuisine avec couverts 41, quatre chaises étant également visibles.

Si ce plan figure sur un couvercle destiné à fermer le boîtier 1, ce couvercle peut porter une indication telle que le mot PLAN, repéré par la référence générale 42 et constitué par l'assemblage judicieux de barrettes rectilignes noires 3a, 17a et courbes 19a.

On décrira maintenant en se référant aux figures 4 à 6 un second mode de réalisation plus évolué du jeu selon l'invention. Ce jeu, destiné plus particulièrement aux grands enfants et aux adultes, contient les groupes d'éléments suivants :

a) Une première série de cases, ménagées dans un premier sous-boîtier 43 (figure 5) de forme rectangulaire, les cases étant carrées, renferme des piles de plaquettes représentant chacune à la fois une partie modulaire d'appartement ou de maison et de terrain environnant, par exemple du gazon, avec des éléments de murs ou de cloisons.

Ainsi, sur la figure 5 on voit différentes sortes de plaquettes, telles que 44, 45, 46, 47, <sup>58,</sup> représentent des tronçons courbes ou rectilignes transparents figurant donc des fenêtres, et bordés d'un côté par du gazon 48. Une seconde catégorie de plaquettes carrées telles que les plaquettes référencées 49 à 55, porte des dessins constitués de tronçons opaques, rectilignes ou courbes, représentant des éléments de murs ou de cloisons, et bordés sur un côté de gazon 48.

Enfin une troisième catégorie de plaquettes (56 et 57) représente uniquement le terrain environnant, par exemple du gazon.

Ainsi, les trois catégories de plaquettes logées dans leurs cases carrées de la figure 5 pourront composer un ensemble coloré, par exemple en noir, pour les tronçons de murs ou de cloisons, en blanc pour les tronçons de fenêtres, et en vert pour le gazon 48 ou 57.

Le jeu comporte également les éléments suivants :

b) Une seconde série de cases carrées (figure 6) ménagées dans un second sous-boîtier 59 de mêmes dimensions que le sous-boîtier 43.

5 Dans l'exemple illustré à la figure 6, ces cases carrées sont au nombre de 24, et renferment chacune une pile de plaquettes de mêmes dimensions que les plaquettes visibles à la figure 5, mais représentant uniquement des éléments de surface modulaires intérieurs à l'appartement ou à la maison.

10 Sur ces plaquettes ne sont donc dessinés que des tronçons de murs, de cloisons et de fenêtres pris soit isolément, soit assemblés bout-à-bout de différentes façons afin de représenter différentes configurations possibles. Ainsi, on voit par exemple que la plaquette 61 est pourvue sur deux côtés opposés

15 de deux lignes noires 62 représentant des murs rectilignes, la plaquette 63 est traversée diagonalement par une ligne noire courbe 64 représentant un mur courbe, la plaquette 65 est traversée diagonalement par un tronçon noir rectiligne 66, la plaquette 67 porte deux tronçons de murs en croix, la

20 plaquette 68 est pourvue d'un tronçon de mur courbe 69, la plaquette 71 est munie de deux tronçons en T 72, 73 etc...

Certaines plaquettes, par exemple 74, 75, sont entièrement blanches, et sont ainsi destinées à matérialiser le plancher d'une pièce de l'appartement.

25 c) Le jeu comporte enfin une troisième série de cases, de dimensions inférieures à celles des deux premières séries, logées dans le second sous-boîtier 59 dans la partie laissée libre par les piles de plaquettes représentant des tronçons de murs ou de cloisons. Cette troisième série de

30 cases, référencées 76 à 87 dans l'exemple représenté, contient des piles de petites plaques cartonnées analogues aux piles de carton placées dans les cases 7 à 15 et 23 du mode de réalisation représenté à la figure 1.

A titre indicatif, la case 77 pourra contenir des cartons sur lesquels sont dessinés des plantes, des pianos, des parcs d'enfants, des cheminées, la case 76 pourra convenir des cartons représentant des lits, la case 78 des cartons  
5 représentant des étagères, la case 79 des chaises, la case 81 des tabourets, la case 82 des coussins, la case 83 des fauteuils, la case 84 des placards, la case 85 des tables, la case 86 des éléments sanitaires et de cuisine, la case 87 des personnages et des animaux, tels que ceux illustrés à la  
10 figure 3.

Les deux sous-boîtiers 43 et 59 contenant les trois séries ou groupes d'éléments précités, ont les mêmes dimensions et peuvent être superposés dans un boîtier, fermé par un couvercle sur lequel on a dessiné par exemple un plan tel  
15 que celui illustré à la figure 4. On comprend qu'à partir des différentes piles de plaquettes contenues dans le premier sous-boîtier 43 et dans le sous-boîtier 59, on peut imaginer et dessiner toutes sortes de combinaisons d'appartements ou de plans de maisons, celui représenté à la figure 4 n'étant  
20 donné qu'à titre d'exemple non limitatif. Cependant, la mise en oeuvre de ce second mode de réalisation du jeu selon l'invention est sensiblement plus complexe que pour la première forme de réalisation, car les joueurs disposent de plaquettes plus difficiles à assembler convenablement pour former un ensemble cohérent, que les pièces constitutives du jeu de la  
25 figure 1.

Le jeu comporte complémentaiement un support non représenté, quadrillé, et dont les carreaux ont des dimensions égales à celles des plaquettes carrées représentées  
30 aux figures 5 et 6. Ce support peut être comme dans le cas précédent dépliant, de façon à offrir une plus grande surface au joueur pour créer son appartement. Le jeu consiste alors à sélectionner les plaquettes nécessaires pour parvenir

à dessiner le plan de l'appartement ou de la maison imaginée, chaque plaquette recouvrant la surface d'un carreau correspondant sur le support.

On voit ainsi sur la figure 4, le plan d'un appartement entouré de verdure (plaques 57, 58 etc.. comportant du gazon) et comportant un salon, une cuisine, une chambre, avec un coin-bureau, et une salle de bain, ce plan étant formé par un assemblage judicieux d'une série de plaquettes contenues dans les sous-boîtiers 43 et 59, et étant complété par des éléments mobiliers (lits, fauteuils, tables etc...) identiques à ceux précédemment décrits.

Les éléments de mobilier présentent notamment l'avantage de permettre de vérifier que les pièces dessinées sont effectivement assez grandes, comme on peut s'en rendre compte lorsqu'on place un lit dans une chambre, une table dans un séjour ou dans la cuisine etc...

Les éléments mobiliers et les personnages animent par ailleurs le plan, et permettent d'approfondir la notion d'échelle.

La pédagogie pouvant être pratiquée à partir du jeu selon l'invention peut se faire en groupe ou isolément, et être progressive ou globale. Pour une pédagogie progressive, le moniteur sélectionne tout d'abord les éléments les plus simples : les croisements à angle droit qui sont seuls mis à la disposition des joueurs. Ceux-ci les utilisent pour composer des espaces simples (carré, rectangle). Les notions de continuité ou de discontinuité des murs, d'ouverture, de fermeture, de mise en relation des espaces entre eux, passages pour les occupants etc... peuvent intervenir simultanément à partir de ce répertoire simplifié. L'introduction progressive d'éléments plus complexes tels que courbes, murs obliques décentrés, permet d'assouplir et développer plus librement le plan.

En dernière phase, les notions d'échelle et de surface peuvent être abordées à partir des éléments mobiliers, des accessoires sanitaires et des plantes. Enfin, le sens de l'orientation avec sa notion d'ensoleillement au cours des différentes heures de la journée peut intervenir à tout moment du processus, en particulier pour l'orientation des salles de séjour au moyen de la rose des vents 20.

Si l'on adopte une pédagogie globale, tout le répertoire des signes et éléments constitutifs du jeu est livré en même temps. Les débuts inévitablement brouillons s'organisent peu à peu, les interventions du moniteur pouvant faciliter l'apprentissage du maniement des formes. La forme même du jeu, plaques et éléments manipulables, permet les retouches permanentes, alors que le dessin par exemple ne permet pas les modifications et accuse les maladresses. Dans le jeu selon l'invention, on peut modifier la composition à tout moment, une forme en suggérant une autre.

Il s'agit donc d'une découverte de l'architecture, à une échelle manipulable, dans ce qu'elle a de plus proche et de plus abstrait en même temps; le mur, l'espace au sol, la mise en relation ou non d'espaces contigus, son rapport au mobilier etc...

Cette approche, complétée par la découverte et l'analyse de l'environnement physique de l'enfant, permet d'enrichir les possibilités pédagogiques en approfondissant le passage de la notion de surface à échelle réduite, à celle de volume en vraie grandeur.

Ce jeu peut être utilisé par les adultes, en particulier la forme de réalisation illustrée aux figures 4 à 6, et ceux-ci y trouveront un support pour leur imagination qui leur permettra de projeter leur maison, comme les enfants.

L'invention n'est pas limitée aux modes de réali-

sation décrits et peut comporter de nombreuses variantes d'exécution. Ainsi, il est évident que l'on peut faire varier pratiquement à l'infini les dessins représentés sur les plaquettes, sur les éléments cartonnés représentant des pièces de mobilier, ou les pièces telles que barrettes noires et transparentes etc....

On peut aussi utiliser des plaquettes cartonnées vierges sur lesquelles le joueur peut dessiner des éléments complémentaires, par exemple une bicyclette, une télévision.

Le jeu peut aussi comporter plusieurs sous-boîtiers superposés, et non seulement les sous-boîtiers (43,59).

REVENDEICATIONS

1 - Jeu de société pour constituer des plans d'appartements ou de maisons, caractérisé en ce qu'il comprend un boîtier à l'intérieur duquel sont ménagées un certain nombre de cases, dans chacune desquelles sont placés des éléments  
5 déterminés à raison d'une catégorie d'éléments par case, représentant à une échelle prédéterminée et vues dedessus en plan différentes parties constitutives d'un appartement ou d'une maison, notamment tronçons de murs, droits et courbes, éléments de fenêtres, pièces de mobilier, telles que lits,  
10 sièges, tables, toutes ces séries d'éléments étant susceptibles d'être assemblées par l'utilisateur pour constituer à son gré des plans d'appartements ou de maisons en y incluant un ameublement de son choix.

2 - Jeu de société selon la revendication 1,  
15 caractérisé en ce que les éléments logés dans les cases sont des cartons découpés sur lesquels sont dessinés les éléments mobiliers, ainsi que des barrettes droites, des barrettes courbes, des barrettes opaques et des barrettes transparentes, les barrettes opaques symbolisant des tronçons de murs ou de  
20 cloisons tandis que les barrettes transparentes symbolisent des parties de fenêtres, des cartons représentant des personnages vus de dessus pouvant également être prévus, de même qu'un carton représentant une rose des vents pour l'orientation des plans.

25 3 - Jeu selon l'une des revendications 1 et 2, caractérisé en ce qu'il comprend un support quadrillé, formé par exemple d'un dépliant à plusieurs volets, destiné à recevoir les éléments constitutifs du plan dessiné par l'utilisateur afin de permettre un positionnement correct desdits  
30 éléments relativement les uns aux autres.

4 - Jeu selon la revendication 1, destiné plus particulièrement aux grands enfants et aux adultes, caractérisé en ce que les cases contiennent les groupes d'éléments suivants :

- une première série de cases renferme des piles de plaquettes représentant chacune à la fois une partie modulaire d'appartement ou de maison et le terrain environnant, par exemple du gazon avec des éléments de murs ou de cloisons, ou représente seulement le terrain environnant,

- une seconde série de cases renferme des piles de plaquettes sur lesquelles sont dessinés des morceaux de plan représentant exclusivement l'intérieur de l'appartement ou de la maison, en particulier des parties de cloisons et de fenêtres,

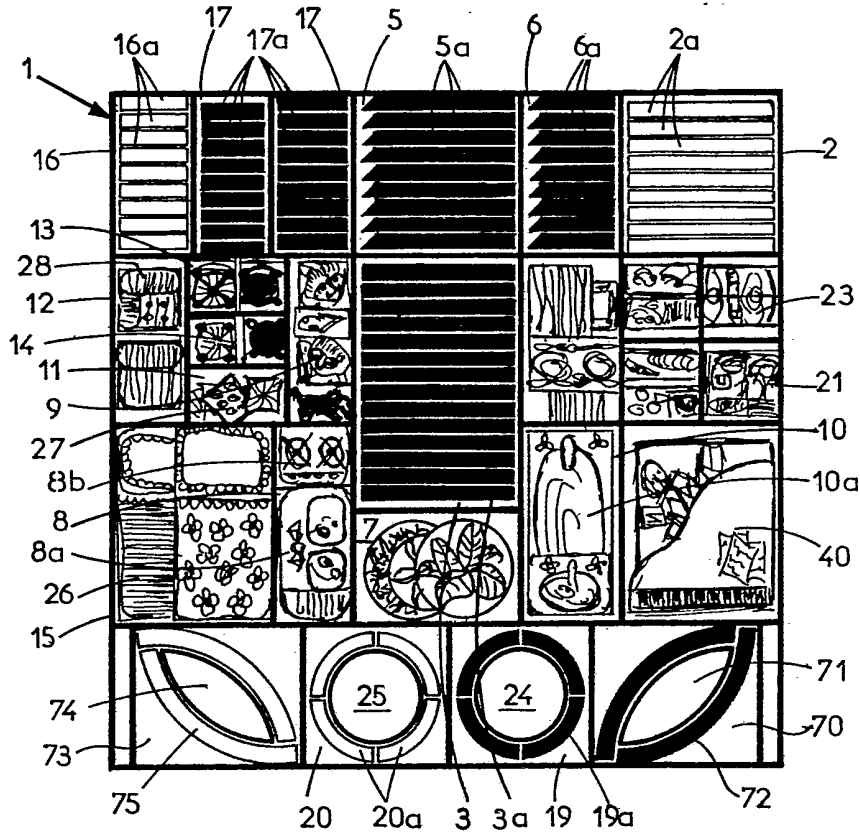
- une troisième série de cases, de dimensions inférieures à celles des deux premières séries, contient des piles d'éléments cartonnés sur lesquels sont dessinés des meubles, objets divers susceptibles de se trouver dans un appartement, et éventuellement des personnages dessinés levant la tête vers le haut.

5 - Jeu selon la revendication 4, caractérisé en ce que les cases et les plaquettes des deux premières séries sont carrées ou rectangulaires, et destinées à être positionnées sur un support quadrillé dont les carreaux ont des dimensions égales à celles des plaquettes et des cases correspondantes.

6 - Jeu selon l'une des revendications 4 et 5, caractérisé en ce que la première série de cases est aménagée dans au moins un sous-boîtier et en ce que la seconde et la troisième série sont agencées dans <sup>au moins</sup> un second sous-boîtier, ces sous-boîtiers étant de dimensions égales et pouvant être superposés dans le boîtier proprement dit.

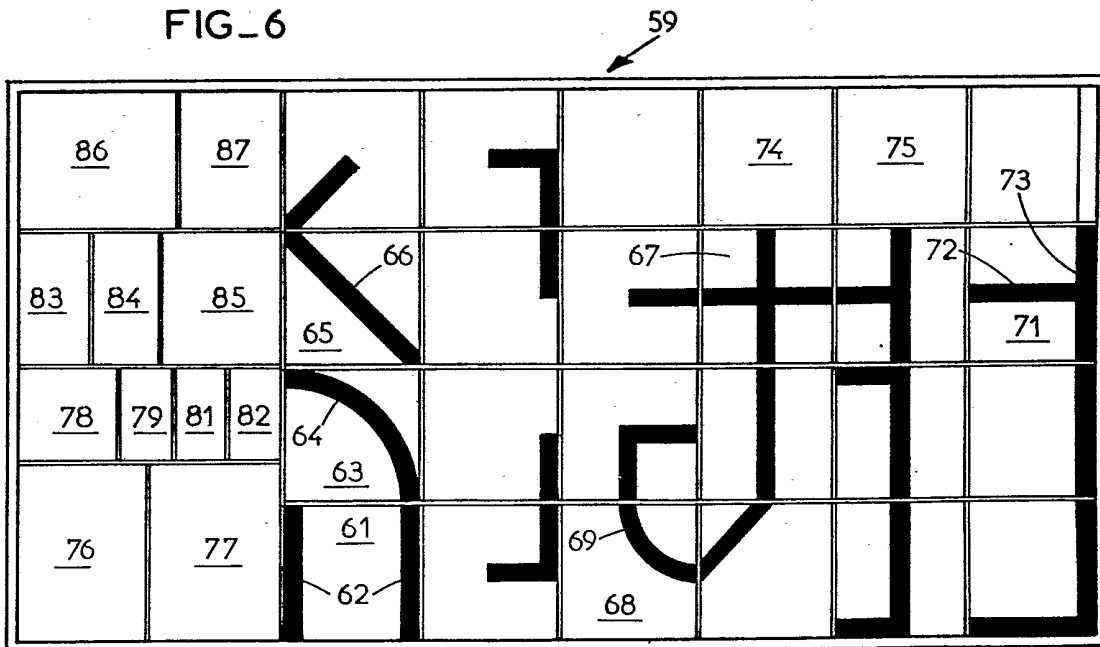
7 - Jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 6, caractérisé en ce qu'il comprend un répertoire sur lequel sont illustrés et identifiés tous les éléments mobiliers tels que lits, tables, fauteuils, ainsi qu'une brochure explicative du jeu, contenant notamment plusieurs exemples de

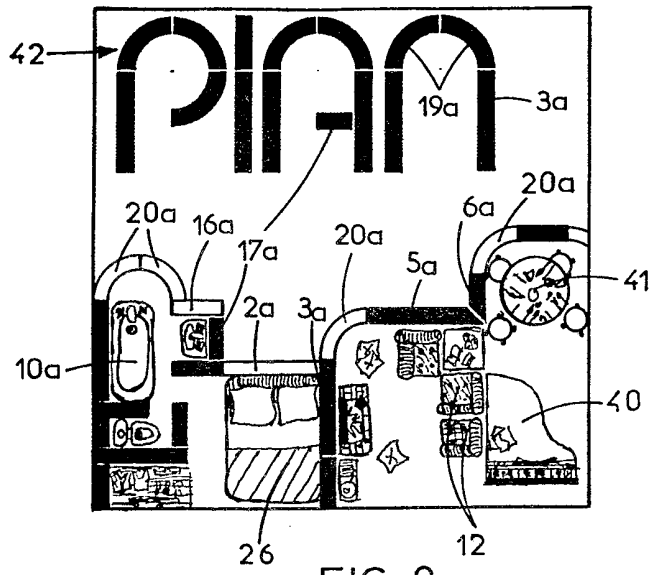
réalisation de plans d'appartements et de maisons, et une liste de situations familiales données pour inspirer la création de différents plans susceptibles de convenir plus particulièrement à ces situations.



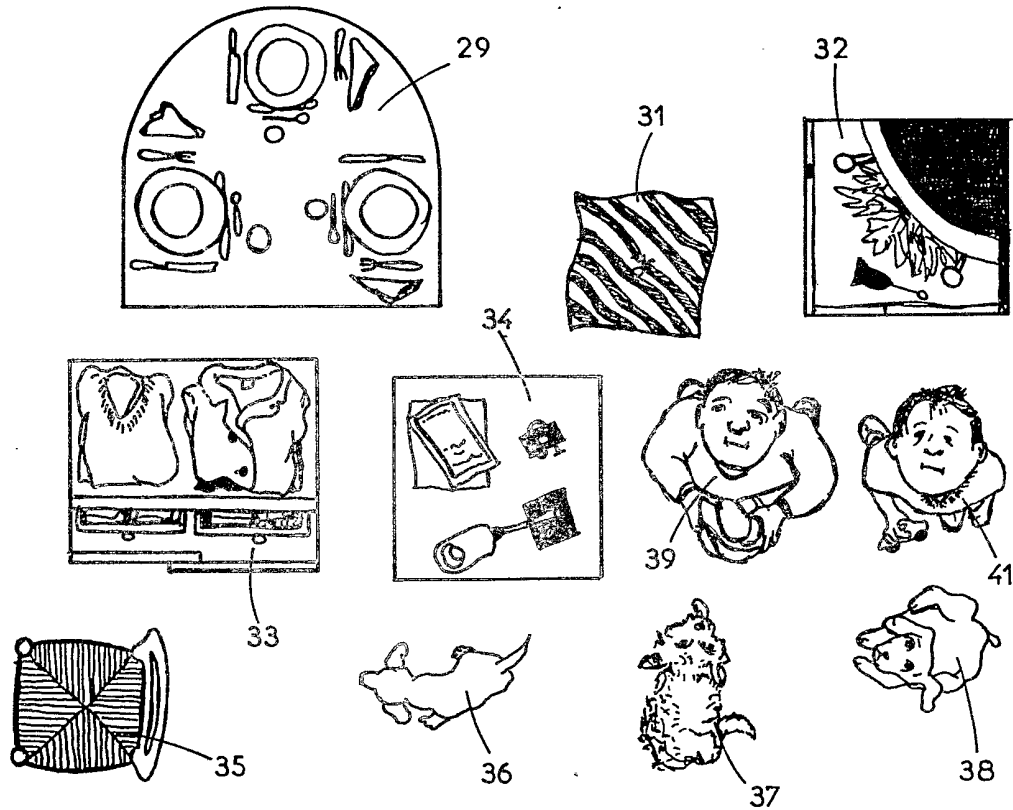
FIG\_1

FIG\_6

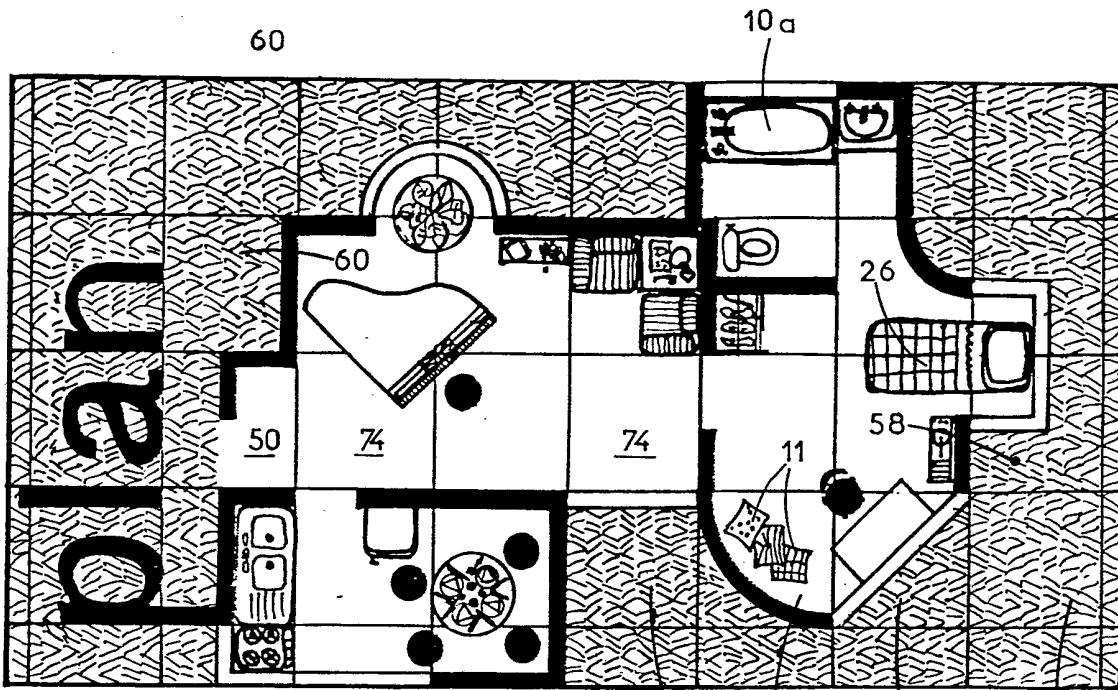




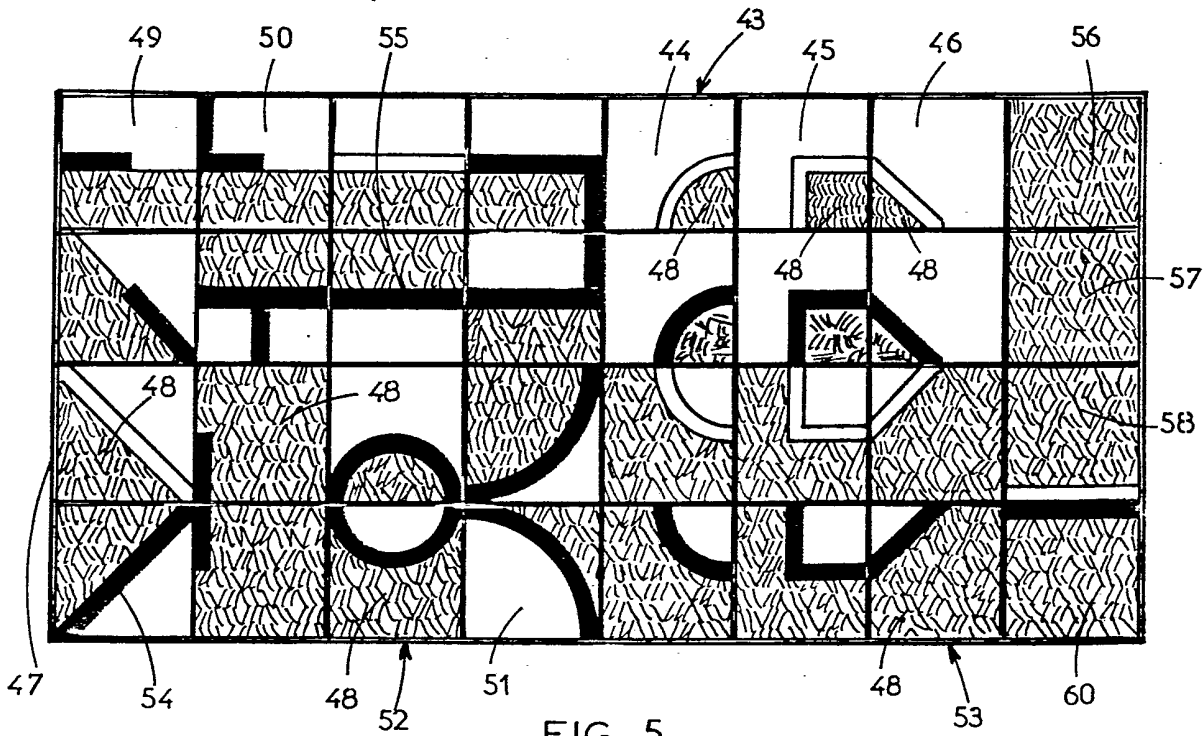
FIG\_2



FIG\_3



FIG\_4



FIG\_5