

①9 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE  
INSTITUT NATIONAL  
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE  
PARIS

①1 N° de publication :  
(à n'utiliser que pour les  
commandes de reproduction)

**2 618 309**

②1 N° d'enregistrement national :

**87 10712**

⑤1 Int Cl<sup>4</sup> : A 41 D 15/00, 1/00, 11/00; A 41 G 7/00.

⑫

## DEMANDE DE CERTIFICAT D'UTILITÉ

A3

②2 Date de dépôt : 24 juillet 1987.

③0 Priorité :

④3 Date de la mise à disposition du public de la demande : BOPi « Brevets » n° 4 du 27 janvier 1989.

⑥0 Références à d'autres documents nationaux apparentés :

Demande de Certificat d'Utilité résultant de la transformation de la demande de Brevet déposée le 24 juillet 1987 (Article 20 de la Loi du 2 janvier 1968 modifiée et articles 42 et 43 du Décret du 19 septembre 1979).

⑦1 Demandeur(s) : *Carole FOMBONNE*. — FR.

⑦2 Inventeur(s) : *Carole Fombonne*.

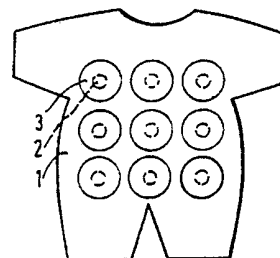
⑦3 Titulaire(s) :

⑦4 Mandataire(s) : *Cabinet Michel Laurent*.

⑤4 Vêtement transformable.

⑤7 La présente invention concerne un vêtement transformable, du type costume ou déguisement.

Selon l'invention, le vêtement comporte une combinaison 1 comportant sur sa face extérieure une pluralité d'éléments 2 d'accrochage amovible, et au moins un jeu de pièces 3 de parure, comportant chacune un moyen de fixation sur un élément d'accrochage 2.



FR 2 618 309 - A3

VETEMENT TRANSFORMABLE

La présente invention concerne un vêtement transformable.

5

Quoique l'invention soit explicitée et décrite ci-après par référence à un jeu pour enfant, sa portée ne saurait être limitée à ce secteur d'activité, d'autres applications pouvant être envisagées en dehors de ce dernier, sans modification substantielle des moyens caractérisant ladite invention.

10

On connaît l'attrait des enfants pour le déguisement, et en particulier pour se transformer en différents animaux réels ou imaginaires. Pour satisfaire ce besoin, divers fabricants proposent différents costumes reproduisant des parures animales. L'attraction de l'enfant pour mimer ou imiter différents animaux passe par l'achat de plusieurs costumes correspondants.

20

La présente invention a pour objet un seul et même vêtement, permettant au gré des désirs de l'enfant une transformation en différentes parures, sans pour autant changer de vêtement.

25

Un vêtement selon la présente invention comprend :

- une combinaison destinée à revêtir le corps, par exemple celui de l'enfant, comportant sur sa face extérieure une pluralité d'éléments d'accrochage amovible, distribués au moins sur la partie du vêtement destinée au buste ;

30

- et au moins un jeu de pièces de parure, comportant chacune un moyen de fixation sur un élément d'accrochage.

35

- 2 -

Ainsi, les jeux de pièces de parure peuvent être variés à l'infini, et simuler différents éléments caractéristiques des animaux, tels que plumes, écailles, piquants, etc... Et, en retirant de la combinaison les  
5 pièces d'un jeu donné, pour les remplacer par celles d'un autre jeu, l'enfant peut modifier sa parure, par exemple mimer un autre animal, sans pour autant changer de vêtement ou combinaison.

10 La présente invention est maintenant décrite par référence aux dessins annexés, dans lesquels :

- la figure la représente un vêtement conforme à la présente invention, et plus particulièrement la combinaison de ce dernier, sans les pièces de parure ;

15 - la figure lb représente le même vêtement pourvu d'un jeu de pièces de parure ;

- les figures 2a à 2e représentent différentes pièces de parure pouvant être utilisées conformément à l'invention.

20

Un vêtement transformable selon l'invention comprend une combinaison (1) en matériau souple, par exemple un tissu, destinée à revêtir le corps d'un enfant, comportant d'un seul tenant, une partie principale  
25 destinée à revêtir le buste, des manches (1a), et des jambes (1b). Une telle combinaison est obtenue par tout moyen approprié, par exemple par la couture de pièces de tissu. Cette combinaison comporte des moyens non représentés, par exemple du type fermeture à glissière, permettant à l'enfant de revêtir et de se défaire de la  
30 combinaison (1).

Sur sa face extérieure, cette combinaison comporte, au niveau de la partie principale destinée au buste, une  
35 pluralité d'éléments d'accrochage amovibles, lesquels

- 3 -

sont fixés à la combinaison par tout moyen approprié, par exemple par couture. Ces éléments (2) consistent en tout moyen ou système permettant d'accrocher de manière amovible les pièces de parure (3) dont il sera question 5 ci-après. Ces éléments sont préférentiellement constitués par tout matériau permettant de fixer un matériau homologue, par simple pression, tel que vendu dans le commerce sous la marque "VELCRO".

10 Conformément aux figures 2a à 2e, on a représenté différentes pièces (3) de parure, comportant chacune à leur partie inférieure un moyen (4) de fixation sur un élément d'accrochage (2) tel que précédemment défini, consistant par exemple en un morceau du matériau vendu 15 sous la marque "VELCRO".

Conformément à la figure 2a, un premier jeu consiste en des pièces circulaires, revêtues sur leur face supérieure d'une feuille brillante, simulant une 20 écaille, la face inférieure étant fixée au moyen (4) de fixation.

Conformément à la figure 2b, le second jeu consiste en des pièces de forme tronconique, en matériau souple, 25 simulant des piquants, fixées à leur partie inférieure à un moyen (4) de fixation tel que précédemment défini.

Conformément à la figure 2c, le troisième jeu consiste en des morceaux cylindriques d'un matériau souple, 30 fixés à leur partie inférieure à un moyen (4) tel que précédemment défini.

Conformément à la figure 2d, le quatrième jeu consiste en des boules, toujours en matériau souple, solides 35 daires à leur partie inférieure avec un moyen (4) de fixation.

- 4 -

Conformément à la figure 2e, un cinquième jeu consiste en des morceaux de tissu revêtus de poils longs, simulant une fourrure, solidaires à leur partie inférieure d'un moyen (4) de fixation.

5

Tous ces jeux de pièces de parure peuvent être fixés de manière amovible, grâce à la coopération des éléments (2) d'accrochage et des moyens de fixation (4), sur la combinaison (1), au gré des désirs de l'enfant, selon la parure ou déguisement recherché par ce dernier.

10

REVENDEICATIONS

1/ Vêtement transformable, comprenant une combinaison (1) destinée à revêtir le corps, par exemple  
5 celui d'un enfant, caractérisé en ce que, d'une part la  
combinaison (1) comporte sur sa face extérieure une  
pluralité d'éléments (2) d'accrochage amovible, distribués au moins sur la partie du vêtement destinée au buste, et d'autre part est associé à ladite combinaison  
10 au moins un jeu de pièces (3) de la parure, comportant  
chacune un moyen (4) de fixation sur un élément d'accrochage (2).

2/ Vêtement selon la revendication 1, caractérisé  
15 en ce que la combinaison est d'un seul tenant et comporte des manches (1a) et des jambes (1b).

3/ Vêtement selon la revendication 1, caractérisé  
en ce que plusieurs jeux de pièces de parure différentes  
20 sont associés à la combinaison.

1/1

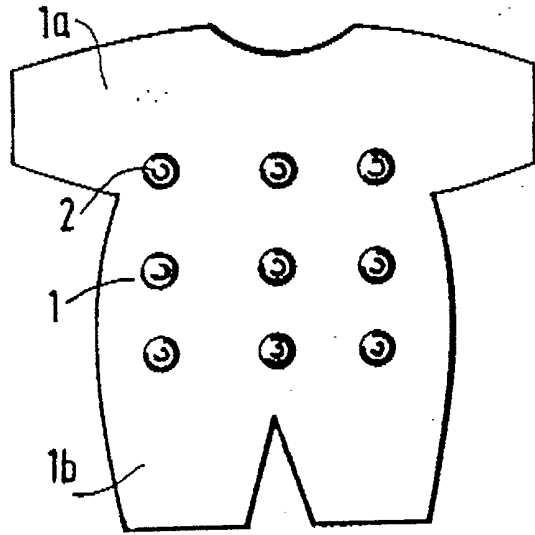


FIG. 1a

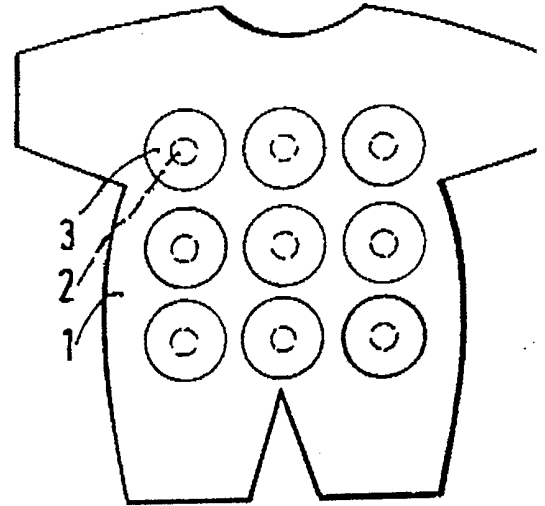


FIG. 1b



FIG. 2a

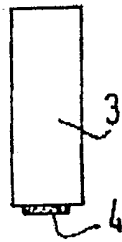


FIG. 2c



FIG. 2e

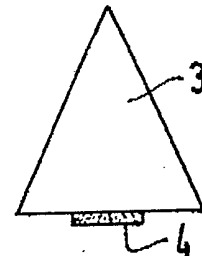


FIG. 2b

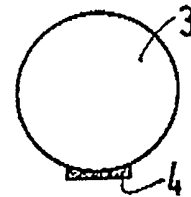


FIG. 2d