



Au Pays de l'Amusement

par
"TOURNEVIS"



Je ne me souviens plus combien d'années se sont écoulées depuis que j'ai construit mon premier modèle de Meccano, mais il me semble qu'il y a bien longtemps. Je me rappelle du jouet lorsqu'il était connu sous le nom de « La mécanique rendue facile » et j'ai suivi avec plaisir sa merveilleuse carrière. J'ai toujours travaillé parmi les enfants, aussi j'en connais des centaines et des centaines, et bien souvent j'ai admiré leur patience et leur douceur. Tous jouent avec Meccano. Je crois que j'ai vu mieux que quiconque l'assortiment le plus varié des modèles Meccano. Naturellement j'encourage les jeunes gens, car bien souvent je me suis rendu compte du plaisir et de l'aide qu'ils retirent de ce jeu. Cependant, j'ai remarqué récemment que quelques-uns de mes jeunes amis ont tendance à en rester au même point. Je veux dire qu'ils construisent souvent les mêmes modèles, sans y apporter beaucoup de changements, au lieu d'essayer d'atteindre les plus hauts degrés de l'amusement, si je puis m'exprimer ainsi. Je trouve que c'est une grosse erreur, car il n'y a pas de doute que l'un des plus grands charmes de Meccano est la nouveauté constante. Plus vous le travaillez dans une idée nouvelle, plus vous vous amusez et plus vous apprenez. Un garçonnet possesseur d'un petit outillage doit toujours s'efforcer de le rendre plus grand et de ce fait plus intéressant, ainsi, pour une somme minime il peut se procurer des pièces détachées ou bien un outillage accessoire qui lui donnera dix fois plus d'amusement.

Dans cette série de petits articles, je vais essayer de donner aux débutants quelques détails concernant les outillages supérieurs, ce qu'ils contiennent, ce qu'on en fait et je vais décrire quelques-uns des modèles les plus attrayants. Je montrerai leurs meilleurs traits mécaniques et la perfection du dessin, grâce à la création de nouvelles pièces qui permettent aux modèles de fonctionner

avec une réelle précision. Il est entendu que je considère mes lecteurs comme possédant tous un outillage n° 2 et étant familiarisés avec les modèles que l'on peut construire avec, je vais donc commencer par l'outillage n° 3 et m'occuper des nouvelles pièces qu'il contient et les meilleurs modèles que l'on peut faire.

Laissez-moi vous dire que je viens de voir un exemplaire de la nouvelle édition du manuel complet qui est une vraiment belle production. Presque tous les modèles ont été révisés et beaucoup entièrement reconstruits à l'aide des nouvelles pièces qui sont très utiles.

Je considère ce manuel comme un triomphe.



Modèle N° 318
Grue à décombres pour chemins de fer

D'abord, en ce qui concerne les pièces supplémentaires contenues dans l'outillage n° 3, faisant suite à l'outillage n° 2, il y a naturellement un plus grand nombre de pièces, telles que bandes, tringles, cornières, écrous, boulons, etc., et celles-ci rendent possible la construction de modèles plus grands et plus compliqués. Cependant, ce sont les nouvelles pièces que le jeune Meccano rencontre pour la première fois qui vont l'intéresser le plus. Les poulies de 75 m/m et de 38 m/m (n° 19 B et 21), par exemple, figurent effectivement dans beaucoup de nouveaux modèles. Celles-ci, de même que les pignons, les roues dentées, les vis sans fin, le cliquet et les bandes incurvées (n° 26, 27 A, 32, 33 et 90) sont employées pour la première fois et feront la joie du jeune garçon qui petit à petit augmente ses connaissances.

Maintenant, passons aux modèles que l'on peut faire avec le n° 3 ; un jeune Meccano intelligent peut en faire un nombre illimité. Le nouveau manuel donne la description et la reproduction de 203 modèles, grues, machines à vapeur oscillantes, wagons, automobiles, grues Derrick, fusils, ponts, avions, balances, tours et une foule d'autres.

La grue à décombres pour chemins de fer (n° 318) est un intéressant et beau

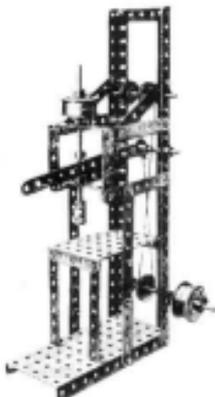
modèle qui peut procurer beaucoup d'amusement elle est montée sur un truck à quatre roues, et peut rouler, soit directement sur le sol, soit sur des rails faits de bandes Meccano. La grue élève et descend sa charge et tourne sur son truck à l'aide d'une vis sans fin et d'un pignon, ce mouvement souvent employé dans le génie civil, est essentiel au fonctionnement des modèles Meccano perfectionnés. Il est impossible de construire ce mouvement dans ce modèle, sans se servir des pièces n° 32 (vis sans fin) et n° 26 pignon de 12 m/m, lesquelles sont toutes deux contenues dans l'outillage 2 A. La grue soulève sa charge dans n'importe quelle position, le cliquet (pièce n° 33) qui s'engage dans un pignon (n° 26) permet de maintenir et d'en arrêter la charge. Ces deux dernières pièces font partie de l'outillage n° 2 A, le cliquet qui a été introduit il y a environ deux ans est d'une très grande utilité pour la construction des modèles, et se monte librement sur un boulon pivot, il peut aussi s'employer comme boulon séparé et s'appliquer à d'autres formes de pivots, tels que pivot pour la fente d'une manivelle, une roue dentée intermédiaire, ou une poulie libre.

J'ai toujours pensé que la machine à percer (n° 312) constitue également un intéressant modèle, il est très facile à construire, non moins intéressant que la grue à décombres pour chemins de fer. C'est la reproduction exacte des grandes machines employées dans les ateliers de mécanique pour percer la tôle et le métal et, lors de ma dernière visite à l'usine Meccano, j'ai remarqué qu'un grand nombre de ces machines à percer servaient à la fabrication des pièces détachées Meccano.

Tout jeune garçon qui a la chance de posséder un outillage n° 3 ne doit pas avoir peur de manquer de distraction pendant les longues soirées d'hiver.



Modèle N° 312. - Machine à percer



Modèle N° 326. - Pesoncin