

## Le système de voies de billes cuboro – L’historique

Récit de Matthias Etter, auteur et designer du système de voies de billes cuboro



### Introduction

La première version d’un jeu de construction cuboro destinée à la vente (publiée la première fois en 1985 sous le nom «Konstrito») se compose d’une sélection de 12 cubes de bois travaillés différemment (rigoles et forages) et choisis d’environ 30 prototypes inventés.

Simplicité, compatibilité, équilibre géométrique (symétrie) et faisabilité technique y jouaient le rôle déterminant. Ce qui distingue ces éléments est le fait

de pouvoir combiner deux à trois fonctions par élément non seulement à la surface mais encore à l’intérieur. Le nombre d’éléments qui est déterminant pour l’étendue d’un kit de jeu est lui-même encore une fois partie de l’équilibre géométrique et de la compatibilité optimale (rapport). Ainsi un kit de base de d’abord 48 en résulte, peu après la taille standard définitive de 54 éléments, un compromis entre la diversité du jeu et le niveau de prix. Plus tard pour des raisons pécuniaires une boîte de base réduite cuboro basis avec 30 éléments est lancée. Déjà avec un nombre relativement petit d’éléments cuboro des milliers de parcours différents peuvent être construits.

Il va sans dire qu’une multitude d’autres cubes, travaillés d’une façon encore plus compliquée, sont envisageables, plusieurs fonctions à la surface et à l’intérieur, permettant une construction encore plus complexe. Ainsi peu à peu des boîtes supplémentaires avec des éléments nouveaux se produisaient. Les boîtes supplémentaires divergent selon leur thème des éléments basic. Pour construire des parcours il faut toujours une boîte de base. Bien qu’un principe géométrique soit maintenu, fondé dans le cube et la compatibilité, il existe maintenant

- Eléments supplémentaires pour des circuits plus longs (cuboro-plus)
- Eléments aléatoires, accélérateurs, de saut et multiples (cuboro-multi)
- Eléments multiples complexes (cuboro-profi)
- Eléments de tunnel exigeants (cuboro-metro)
- Eléments à double voie (cuboro-duo)
- et même un ascenseur de billes (cuboro mysterycube)

Il existe des sixpacks accessoires aux boîtes basics et supplémentaires, mêmes thèmes, en partie avec des nouveaux éléments. Le système cuboro comprend actuellement près de 100 éléments différents (dont 12 éléments de base).

### **A la recherche des alternatives**

Déjà comme garçon j'expérimentais et j'aimais bien rebeller, donc rechercher des alternatives. Par exemple en concurrence/me complétant avec mon frère plus âgé. Il joue au chemin de fer miniature – alors je construis une installation d'aviation (des avions en feuilles de bricolage, «Stockis», tourne-disque, fil à coudre, fil métallique et nuages au papier de soie). Jouer et expérimenter, chercher, trouver et inventer vont ensemble. Indépendance et espace libre, donc autodétermination étaient des facteurs encourageants. Les sources d'une idée peuvent varier: inspiration, défi (p. ex. comment est-ce que je peux aider un enfant handicapé à «saisir» quelque chose), stimulation extérieure (données du problème) ou bien un mélange de réalités différentes, p. ex. lors d'une discussion (réunir connaissance et désir). «Les inventions sont des réponses aux questions», explique le corps de métier des auteurs de jeux dans un communiqué.

### **Jouer est la chose la plus naturelle au monde**

Jouer est la chose la plus naturelle pour un enfant, un besoin inhérent. C'est le début de l'expérience (de vie) par intuition, imitation, animation, création etc. Jouer sert à l'exploration de ses propres capacités, du monde des choses et connexités ainsi que des relations sociales et émotionnelles avec d'autres êtres vivants. De ce point de vue jouer ne s'arrête jamais. Qui ose affirmer qu'avec grandir s'arrête l'exploration? En grandissant beaucoup de jeux se transforment en activités et fonctions «sérieuses». Les jouets sont remplacés par des outils, instruments, véhicules etc. Mais l'importance vitale du jeu reste: comme source empirique, de passion, plaisir, joie, en compétition et aussi comme média social. En fin de compte chacun doit trouver sa propre définition du jeu (qu'est-ce qui est «encore» jouer, qu'est qu'il n'est plus?). Dépendant de la culture et de la tradition «jouer» peut varier énormément du point de vue social (éducation, comportement dans les relations humaines) et y influence également les manières. On pourrait y remonter encore très loin: l'histoire et la signification culturelle et sociale du jeu dans les différents environnements culturels, soulever la question des jeux judicieux, du danger, de la responsabilité et de la signification pédagogique du jeu.

### **La naissance du système de voies de billes cuboro**

Le travail avec des enfants handicapés me motivait de développer des instruments de musique très particuliers (p. ex. avec des poignées particulières, spécialement attachées, des tailles adaptées ou des instruments de bruit imaginaires). Comme

travail de diplôme j'écrivais donc un guide pour «jeu de son en groupe». Ensuite je créais des puzzles (adaptés aux capacités de chaque enfant) et d'autres jeux d'habileté. C'est ainsi qu'une forme primitive de cuboro est née; un simple jeu d'éléments auquel quelques cubes avec des rigoles et tunnels sont à joindre. Si à la fin la bille fait tout le circuit, la tâche est accomplie.

Selon âge et aptitude la solution est trouvée par:

- raisonnement logique
- essayer
- imitation en bas de mémoire
- copier
- apprentissage par cœur (pas à pas) ou bien aussi
- par tâtonnement (malvoyants)

Mais on fait toujours l'expérience que par un assemblage (raisonnable) de pièces détachées on reçoit un système qui fonctionne.

### **Commercialisation d'une idée**

Durant ma formation socio pédagogique je continuais à développer le système. Les premiers prototypes pour un kit de jeu de 48 éléments se produisaient. Entre-temps travaillant comme maître d'éducation manuelle, je recherchais une menuiserie capable de produire une petite série destinée à la vente au marché de Noël. Le succès de cette affaire était modéré. Malgré la malfaçon des cubes de bois et un prix de vente relativement élevé, l'intérêt du public était assez bon, suffisant pour risquer davantage.

Par indication d'une collègue j'arrivais à la menuiserie (qui produisait entre autres les produits de la maison Naef) actuelle encore aujourd'hui. Le menuisier Hans Nyfeler ne possède non seulement le génie mais encore l'équipement et l'environnement nécessaire (famille et d'autres collaboratrices/teurs) pour une réalisation optimale de mon jeu. Une coopération fructueuse commençait.

Je m'efforçais des droits d'auteur, de la protection de marque etc. Puisque je ne trouvais pas une entreprise qui m'allait et qui croyait mon idée apte au marché, je présentais moi-même ma candidature à un stand à la foire spécialisée ORNARIS 86 à Berne.

Eh bien, les foires spécialisées sont une chose à part: délais d'inscription, listes d'attente (à l'époque 2 à 3 ans), documents commerciaux etc. Je ne m'avouais pas vaincu. Avec une boîte de jeu sous les bras je me présentais au secrétariat de la foire. Après l'expertise commune par toutes les personnes présentes et grâce à

l'application facile du règlement de foire, la direction m'accordait un petit stand entre les entrées des toilettes pour femme et pour homme dans un couloir annexe. Et c'était là où l'expert de WWF Suisse lui aussi devait passer un jour ou l'autre. Il y voyait les cubes de bois bruts et étranges, assemblés en sculpture fonctionnelle – dans un environnement désolé. C'en était trop! Il se portait garant pour l'achat d'une série (200 boîtes) et demandait immédiatement un spécimen pour prendre en photo et destiné à la présentation dans le catalogue Panda. A côté de quelques autres commandes de commerçants courageux, ceci était l'amorce de l'évolution positive des affaires. Bien que WWF eût passé un ordre supplémentaire la même année, le rendement était insatisfaisant. Les affaires se déroulaient en colocation où à l'époque j'occupais une chambre. Une personne traduisait les textes en français, une autre créait les prospectus, le mercredi était le jour d'emballage etc. Le magasin écologique qui se trouvait dans la maison servait comme lieu de téléphone et d'adressage. Suite à des crédits et remboursements dus et en raison de ne pas calculer frais et taxes, nous ne gagnions rien.

Au bout d'environ deux ans la colocation devait disloquer. Le magasin écologique, repris par ma sœur, délogeait parce que la maison ne pouvait plus échapper la démolition. Bien que les ventes augmentassent, les coûts ainsi que les marges bénéficiaires trop petites pesaient sur le succès financier. Une progression supplémentaire du volume commerçant justifiait d'inclure un administrateur. Avec l'entrée d'un ami comme partenaire (jusque mi-2000), responsable de la coordination et du soin professionnel des relations d'affaires, des nouvelles possibilités se révélaient – bien que j'habitasse l'Italie entre-temps.

Un ancien camarade coloc, entre-temps étudiant à l'école de conception à Zurich, créait des pochettes et brochures nouvelles. De plus en plus il prenait en charge les tâches en rapport avec le soin des foires, de la presse et de l'Internet (après la conception du site Internet). Le stock et l'expédition étaient dorénavant gérés directement par la menuiserie.

Depuis 1994 nous participons aussi à la foire internationale du jeu de Nuremberg. 2005 cuboro fait partie de la foire mondiale au Japon comme un des produits «Best of Switzerland». Aujourd'hui les produits cuboro sont exportés entre autres à beaucoup de pays de l'UE, États-Unis, Japon, Corée, Hongkong Singapour et Russie.

## L'organisation actuelle de l'entreprise

Pour des raisons fiscales et juridiques nous sommes aujourd'hui une société anonyme:

- Siège et administration à Hasliberg Reuti (Oberland bernois).
- Production, stock, expédition (Suisse et étranger sans UE) à Gondiswil (Nyfeler Holzwaren).
- Stock, expédition, partie de l'administration pour UE à Wieren (Allemagne) par un client (Löwe Versand GmbH).
- Promotion, animation et développement de nouveaux jeux et projets (événements/pédagogie ludique/didactique) à Hasliberg Reuti (Matthias Etter).
- Rapports commerciaux généraux, marketing, achat/vente, facturation etc. sont effectués à Hasliberg Reuti.
- Direction de l'entreprise, stratégies, conception de la gamme de produits et planification sont faits en équipe.
- Questions financières, comptabilité et consultation s'effectuent en coopération avec l'agent fiduciaire Lehmann et Bacher à Meiringen.
- Conception graphique et site Internet avec Atelier KE et Visioninternet a Meiringen.

*10702 signes, 1624 mots*

*Hasliberg; révisé janvier 2012*

## Mots-clé sur la personne Matthias Etter

Né en 1954 à Romanshorn. Grandi à Gümligen près de Berne. Apprentissage comme mécanicien, formation socio-pédagogique, objecteur de conscience, travail avec des handicapés, maître d'éducation manuelle (direction métallurgie et matières sensibles aux arts) 1982 achat d'une ferme en Toscane (vin, olives, jardin). Famille avec Barbara Etter-Hegglin, Sebastian 1988 et Tommaso 1990. Depuis 1999 de nouveau en Suisse (Oberland bernois). Activités principales: gérance, promotion, animation, présentation, développement de jeux et projets pour l'entreprise cuboro SA, tâches familiales et musique.

## Informations aux médias

La reprise des citations du texte n'est autorisée qu'avec consultation préalable de Matthias Etter. Des images de presse supplémentaires et de plus amples informations se trouvent sur le site Internet [www.cuboro.ch](http://www.cuboro.ch) ou directement chez cuboro SA.