



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: topic communautaire - Un village médiéval**

**Subject: Re: topic communautaire - Un village médiéval [WslP]**

Posté par: Guppy88

Contribution le : 8/2/2011 13:28:01

Sur les toits en tavaillons que j'ai vu en photo sur le net et en vrai à Guedelon, où ils reconstruisent avec les moyens et technique de l'époque un château Philippien, le faîtage des annexes couvertes en tavaillons est constitué uniquement avec des tavaillons qui d'un coté dépassent du faîtage. De la sorte, le tavaillon qui dépasse protège celui du dessous. Il n'y a que cela.

Ton treuil me chiffonnait, et principalement la partie tournante. L'axe en bois me paraissait un truc bizarre, pas très solide ni fonctionnel.

Parce qu'avec les mouvement du treuil, il allait inmanquablement glisser d'un coté et de l'autre, il en allait de même pour la partie triangulée qui n'avait aucune raison de rester gentiment bien à sa place au milieu de son support, et bien plus sûrement de glisser d'aller se coincer sur les montants verticaux.

Donc il me fallait un truc pour remédier à tout cela.

J'ai trouvé : Un morceau de bastaing, tourné à la plane sur ses deux extrémités sur environ 5 ou 6 pouces, avec un talus en pente assez forte sur l'épaulement, puis vertical sur un pouce (contact avec le support vertical) et enfin en arrondi pour le raccord avec l'axe. Un peu de suif dans tout ça et ça tourne.

Cet axe fait corps avec la partie triangulée, sur lequel il est assemblé à mi bois, puis chevillé, l'entaille de l'axe étant sur le dessous.

De cette façon la partie en triangle ne peut plus bouger transversalement que sur la distance du jeu nécessaire au mouvement, coincé qu'elle est par les montants verticaux. Je me sens plus rassuré comme cela.

Enfin au lieu des deux bastaings qui assurent l'écartement du triangle, j'en ai enlevé un, et placé l'autre dans une mortaise traversante, bloqué par sa forme : Une légère entaille un peu moins profonde en bas que la hauteur du coin de bois qui la bloque en haut.

Guppy