



# LIVRABLE

## CHALET 02 - Toubkal

# CHALET TOUBKAL



Le Chalet **Toubkal** s'inspire d'un art de vivre en symbiose avec la nature, où la richesse des matières brutes et la sobriété des formes se conjuguent pour créer un intérieur chaleureux, intemporel et profondément ancré dans son environnement.

## Principes du design Toubkal appliqués au projet

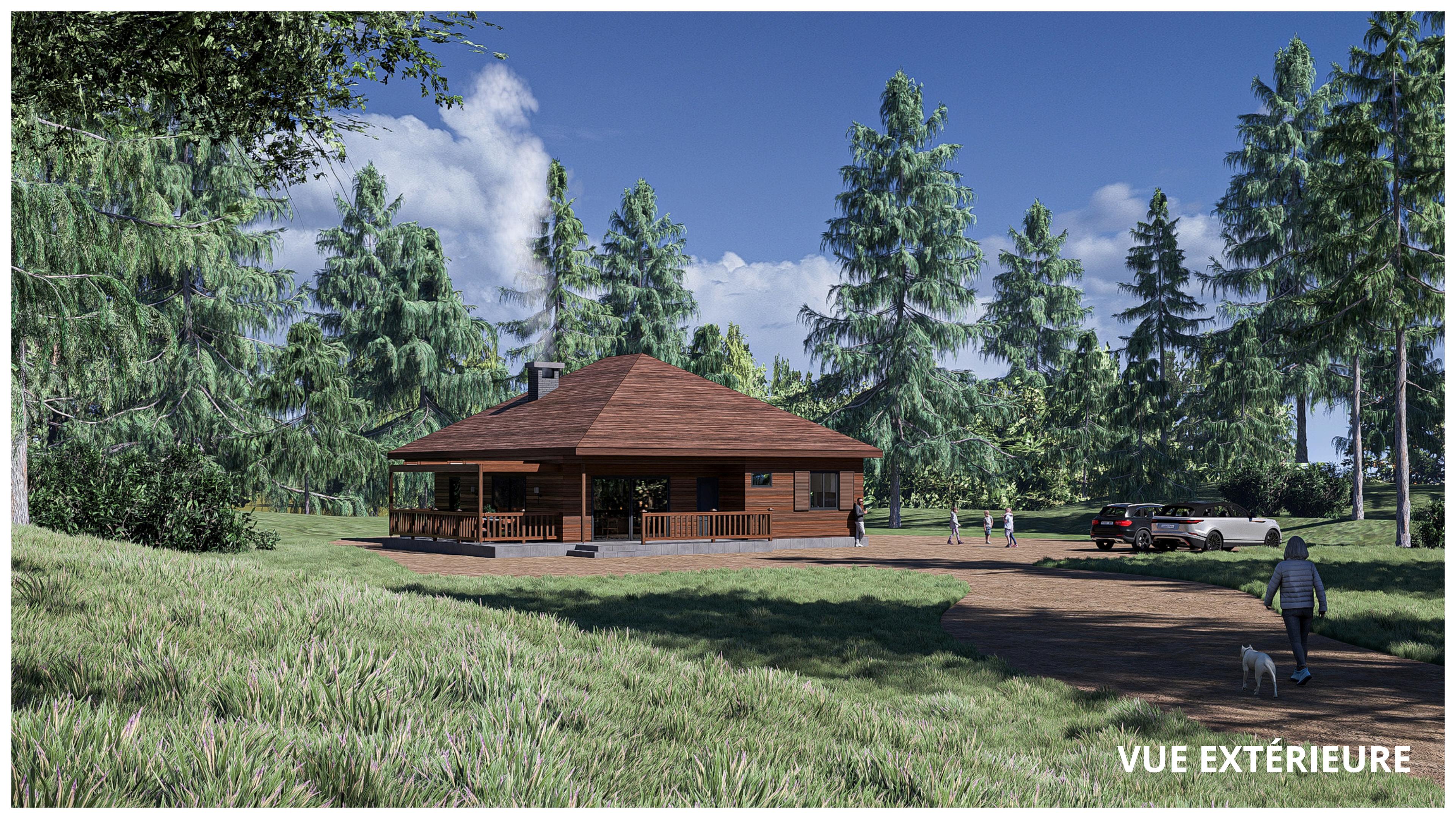
- **Matériaux bruts** : le bois massif et la pierre naturelle dominent, utilisés en sols, revêtements et mobilier. Ils apportent caractère, authenticité et durabilité.
- **Palette organique** : des tons terre (sable, ocre, brun, gris pierre) rehaussés par des touches de vert olive ou de terracotta pour rappeler la nature environnante.
- **Lignes sobres et artisanales** : le mobilier privilégie des formes simples et fonctionnelles, mais avec une finition artisanale qui souligne le travail de la main.
- **Confort & chaleur** : textiles en lin, coton brut, laine ou jute, luminaires en verres soufflés artisanals, créant une ambiance douce et accueillante.

# PLAN DU CHALET TOUBKAL





**EXTÉRIEUR**



**VUE EXTÉRIEURE**



**VUE EXTÉRIEURE**



**VUE EXTÉRIEURE**

# VUE SUR TERRASSE



# VUE SUR TERRASSE





# SALON / CUISINE

# VUE SUR CHEMINÉE



# VUE SUR SALLE A MANGER



# VUE ENTRÉE SECONDAIRE



# VUE SUR CUISINE





# CHAMBRES

# CHAMBRE VARIANTE - ADOLESCENT



# CHAMBRE VARIANTE - ADOLESCENT



# CHAMBRE VARIANTE - ENFANT



# CHAMBRE VARIANTE - ENFANT



# CHAMBRE PARENTALE



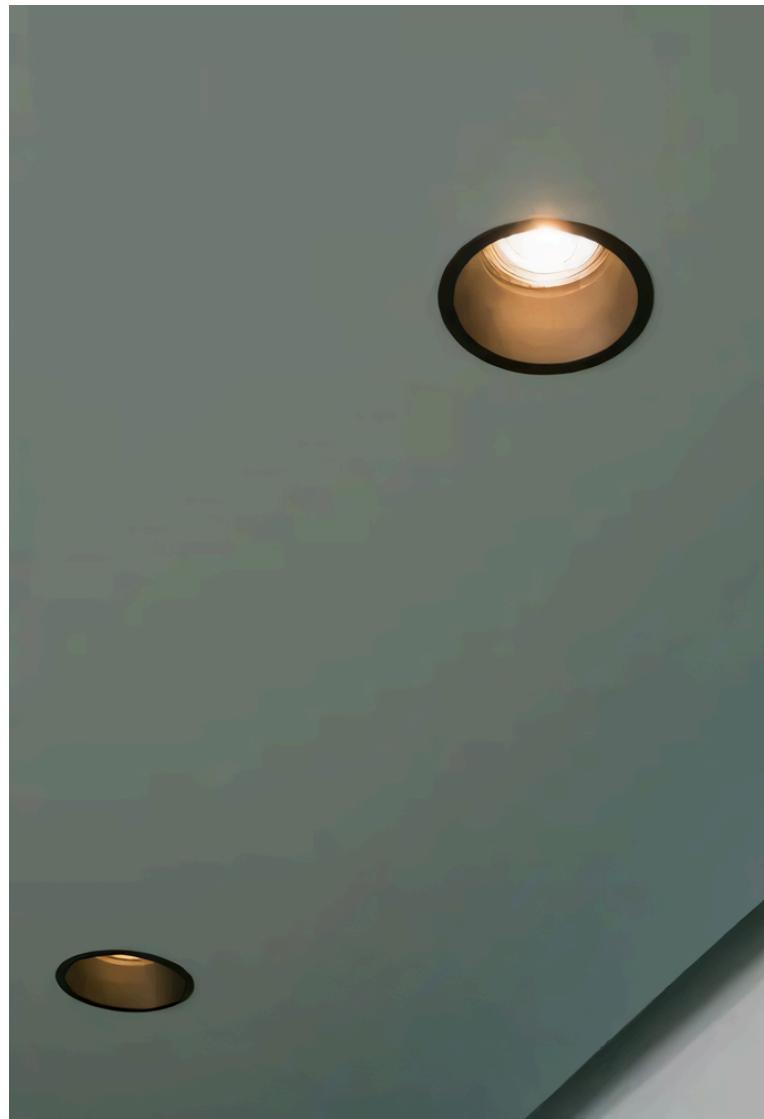
# CHAMBRE PARENTALE





# LUSTRIES

# LUSTRIES



Spot encastré (4000 k /2700 k)



Rail encastré ( Spot orientable / Laser orientable)



Suspension en tissu



# MATÉRIAUX

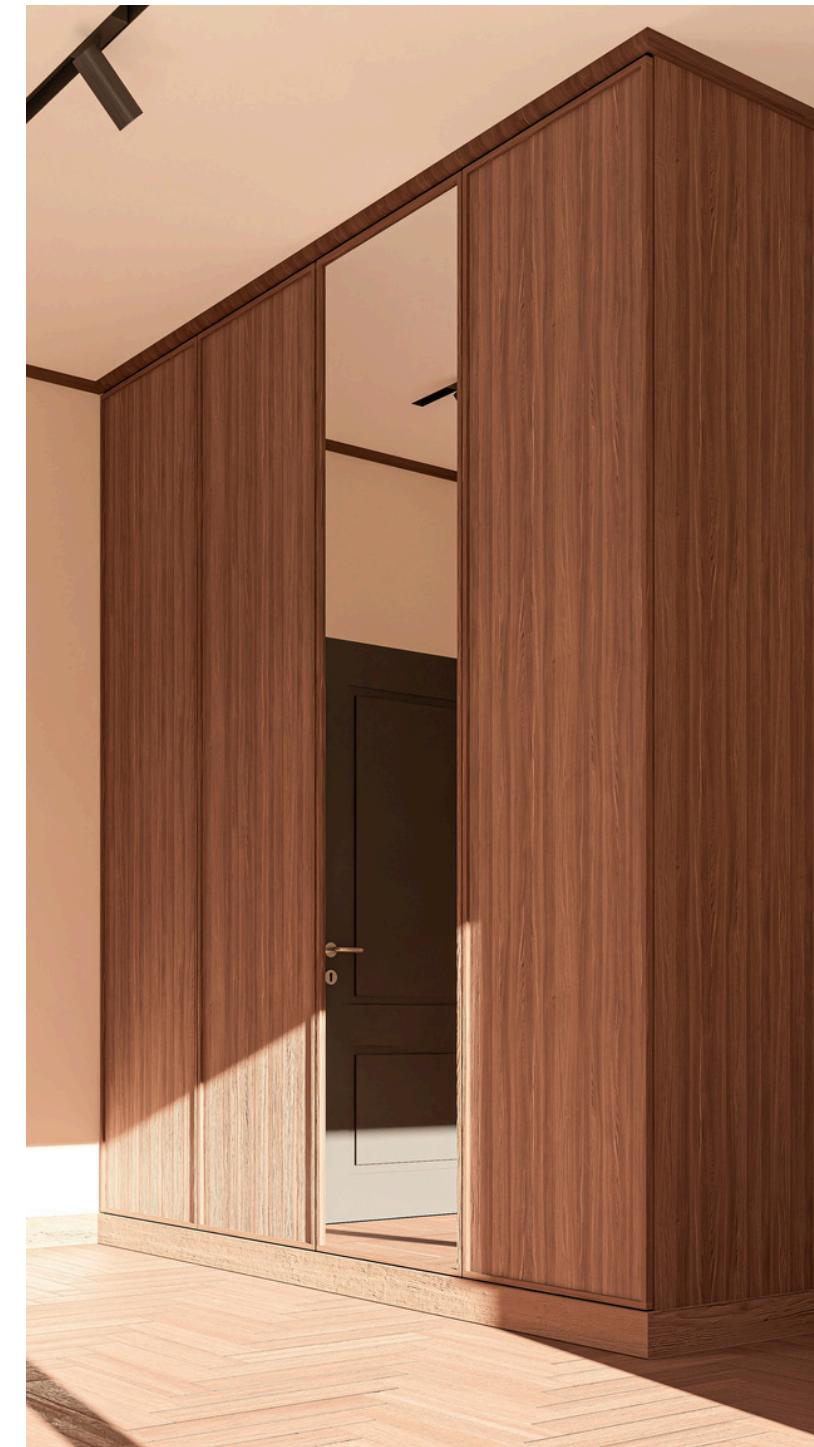
# MATÉRIAUX



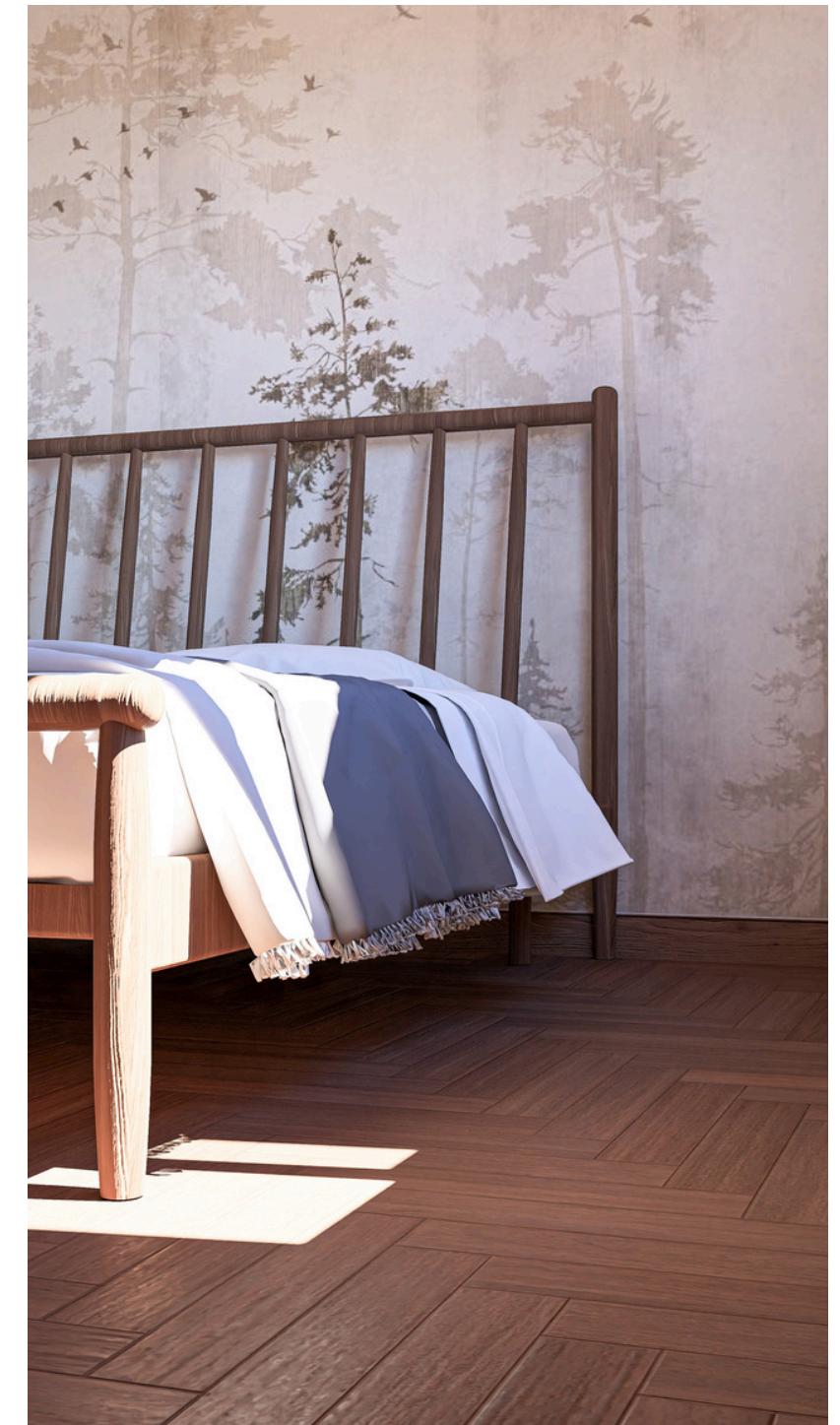
Lambris mural en bois naturel  
(finition foncé) + Menuiserie  
Aluminium (noir givré)



Carrelage effet béton 60x60cm



Plaquage bois - finition foncé



Parquet en chevron - finition  
foncé

# MATÉRIAUX



Papier peint



Mur en pierre



Laquage porte - couleur noir anthracite



Carrelage 120x120 - Effet béton