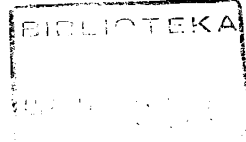


Opublikowano dnia 16 kwietnia 1957 r.



A 63 h 11/06



POLSKIEJ RZECZYPOSPOLITEJ LUDOWEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 38649

Kl. ~~74~~ 15/29

77 11/06

Ignacy Głodowski
Poznań, Polska

Edward Foltyn
Piątkowo, Polska

Zabawka ruchoma

Patent trwa od dnia 17 stycznia 1955 r.

Przedmiotem wynalazku jest zabawka ruchowa w postaci mechanicznej wyrzutni dowolnych przedmiotów, np. krążków lub kulek, wymagająca zręczności w celu spowodowania takiego wyrzucenia krążka lub kulki, aby przedmiot ten wpadł do odpowiedniego naczynka, osadzonego najlepiej również na podstawie zabawki. Zabawka służyć może do bawienia dziecka lub może być zastosowana jako przyrząd do gry towarzyskiej.

Zabawka według wynalazku jest wykonana tak, że przez naciśnięcie odpowiedniego narządu, np. dźwigienki, powoduje się przechylenie osadzonej wahliwie dowolnej figurki, wyrzucającej wskutek przechylenia dowolny przedmiot np. krążek lub kulkę do dowolnego naczynka w postaci skrzynki lub koszyczka. W celu nadania zabawce estetycznego i celowego wyglądu sama figurka może być wykonana w postaci np. zwierzątka jak foka, piesek, świnka itp. Figurka posiada odpowiednie wcięcia lub wcięcia najlepiej w postaci rowków

i (lub) miseczkowego wgłębnienia do osadzenia w nim krążka lub kulki, przy czym w celu utrudnienia gry naczynie odbierające krążek lub kulkę może być osadzone w różnych odstępach od wychylnej figurki. Ponadto naczynie można wykonać tak, aby posiadało co najmniej jedną ścianką osadzoną przesuwnie w celu zwiększenia w dowolny sposób stopnia utrudnienia gry.

Zabawkę według wynalazku uwidocznilo na rysunku, na którym fig. 1 przedstawia zabawkę w widoku z boku z figurką w pierwotnym położeniu i położeniu czynnym, fig. 2 — zabawkę w widoku z góry.

Zabawka jest zmontowana na podstawie 1 w postaci pudełka lub klocka odpowiednio wyżłobionego. Figurkę 2 zastosowano jako wyrzutnię dowolnego przedmiotu, np. krążka lub kulki 3. Na rysunku, figurkę 2 przedstawiono w postaci foki żonglującej, która przez gwałtowne odchylenie w położenie 2' wyrzuca krążek lub kulkę 3 do naczynia 4 w postaci ko-

szyska lub skrzynki. Figurka 2 jest osadzona wahliwie w podstawie 1 dokoła osi 5 i posiada przykryty bocznymi ściankami podstawki 1 występ 6, o który uderza koniec 7 dźwignienki 8 przy naciśnięciu jej ku dołowi. Dźwignienka 8 jest osadzona wychylnie dokoła swej osi osadzonej w otworze podstawy 1. Figurka 2 wraca w swe położenie pierwotne po złuzowaniu nacisku na dźwignię 8, wskutek działania dowolnego sprężystego narządu zwrotnego 10, np. w postaci gumki lub sprężynki zahaczonej z jednej strony o nieruchomy haczyk 11 podstawy 1, z drugiej zaś strony do haczyka 12 figurki 5. Zamiast takiego narządu zwrotnego można też oczywiście figurkę 2 zaopatrzyć w dowolny ciężarek, umieszczony w części figurki ukrytej w podstawie 1. Figurka 2, w zależności od tego co przedstawia, może posiadać łapki ruchome 13, zwiększające efekt ruchu np. zwierzęcia, które figurka przedstawia. Figurka 2 posiada np. w części wyobrażającej pyszczek, wykroje w postaci żłobków 14, 14', umożliwiające dowolne osadzenie krążka 3. Oprócz tych wyżłobień wskazane jest zaopatrzyć tę część figurki w miseczkowe wyżłobienie 15 ułatwiające osadzenie kulki.

Koszyk 4 może być osadzony przesuwnie względem figurki 2 na podstawce 1, np. przez wykonanie w podstawie w rozmaitych odstępach otworów 16, 16', 16'' itd., w które zachodzą odpowiednie czopy dolnej krawędzi naczynia 4, ustawiając go w położeniu 4, 4' lub inne bliżej lub dalej wychylnej figurki 2. Zamiast otworów 16 można też wykonać równoległe wyżłobienia rowkowe do osadzenia występów wystających ze ścianek bocznych naczynia 4, przez co uzyskać można stopniowy przesuw koszyczka lub figurki. W celu zwiększenia utrudnienia gry naczynie 4 może posiadać co najmniej jedną ze swych ścianek, najlepiej 17, osadzoną przesuwnie względem ścianek bocznych tak, że gracze mogą zwiększać stopień przeszkody w zabawce, np. przy stosowaniu zabawki jako gry towarzyskiej.

Zabawka według wynalazku wymaga zręczności grającego, gdyż w zależności od naciśnięcia dźwignienki 8 następuje mniej lub więcej gwałtowne wychylenie figurki 2 w położenie 2' i wyrzucenie dalej lub bliżej krążka lub kulki 3. Zabawka może być wykonana w najprostszy sposób z drewna lub z innego dowolnego tworzywa np. z mas sztucznych i posiadać dowolne wymiary.

Zastrzeżenia patentowe

1. Zabawka ruchowa, znamionna tym, że posiada dowolną figurkę (2), osadzoną wychylnie na podstawce (1), która służy do wyrzucania dowolnego przedmiotu, np. krążka lub kulki (3), do umieszczonego na tej podstawie dowolnego naczynia (4) w postaci koszyka lub skrzynki.
2. Zabawka według zastrz. 1, znamionna tym, że figurka (2), najlepiej w postaci dowolnego zwierzątka, np. foki, pieska, świnki itp., jest osadzona wahliwie dokoła osi (5) i posiada występ (6), z którym współdziała koniec (7) dźwignienki wychylnej (8), oraz dowolny znany narząd sprężysty (10), służący do powrotu figurki w położenie pierwotne po ustaniu działania dźwignienki (8).
3. Zabawka według zastrz. 1 i 2, znamionna tym, że narząd (10) stanowi gumka lub sprężynka przytwierdzona jednym końcem do zaczepu (11) podstawki (1), a drugim końcem do zaczepu (12) figurki (2).
4. Odmiana zabawki według zastrz. 1 i 2, znamionna tym, że posiada zamiast narządu (10), dowolny ciężarek przymocowany do dolnej części figurki (2), najlepiej znajdujący się w podstawie (1).
5. Zabawka według zastrz. 1-4, znamionna tym, że górna część wychylnej figurki (2), np. wyobrażająca pyszczek zwierzęcia, posiada wcięcie w postaci żłobków (14, 14') do osadzenia krążka i (lub) wyżłobienie miseczkowe (15) do osadzenia kulki.
6. Zabawka według zastrz. 1, znamionna tym, że naczynie (4) jest osadzone przesuwnie na podstawie (1) względem figurki wychylnej (2).
7. Zabawka według zastrz. 1-6, znamionna tym, że jej podstawka (1) posiada równoległe otworki (16, 16', 16'') rozmieszczone w różnych odstępach od figurki (2), które służą do osadzenia w nich występów najlepiej bocznych ścianek naczynia (4).
8. Odmiana zabawki według zastrz. 1-7, znamionna tym, że jej podstawka (1) posiada równoległe wyżłobienia rowkowe do osadzenia w nich występów ścianek bocznych naczynia (4) w celu stopniowego jego przesuwu względem figurki (2).
9. Zabawka według zastrz. 1-8, znamionna tym, że naczynie (4) posiada jedną ściankę boczną (17) osadzoną przesuwnie.

Ignacy Głodowski
Edward Foltyn

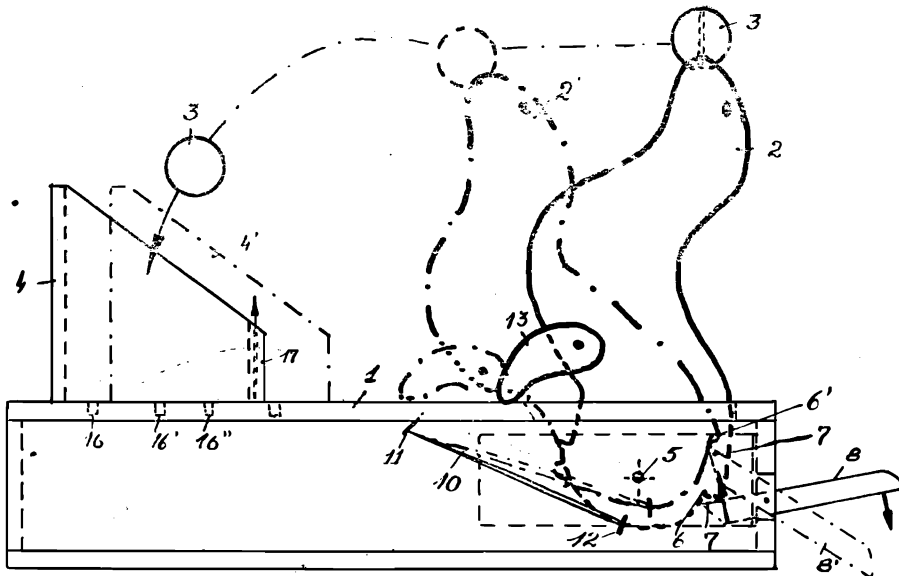


Fig. 1

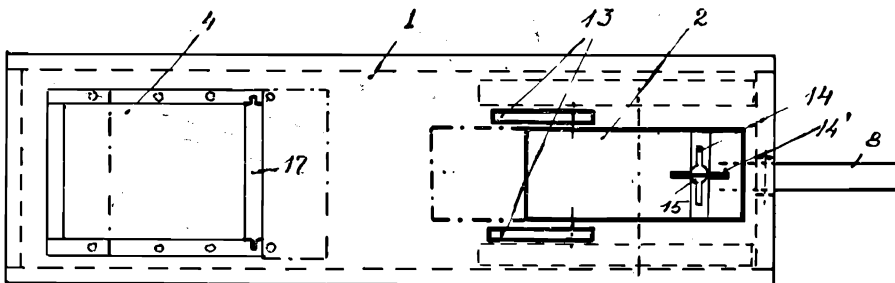


Fig. 2