

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12) **OPIS PATENTOWY** (19) **PL** (11) **239181**

(13) **B1**

(21) Numer zgłoszenia: **413293**

(51) Int.Cl.
A63H 3/08 (2006.01)

(22) Data zgłoszenia: **28.07.2015**

(54)

Zabawka

(43) Zgłoszenie ogłoszono:

30.01.2017 BUP 03/17

(45) O udzieleniu patentu ogłoszono:

15.11.2021 WUP 33/21

(73) Uprawniony z patentu:

KRYGIER KRZYSZTOF, Cybulice Małe, PL

(72) Twórca(y) wynalazku:

KRZYSZTOF KRYGIER, Cybulice Małe, PL

(74) Pełnomocnik:

recz. pat. Dorota Rządewska

PL 239181 B1

Opis wynalazku

Przedmiotem wynalazku jest zabawka, mająca co najmniej korpus i nogi, stanowiące oddzielne elementy, wykonane z płaskiego arkusza, wyposażone w materiał magnetyczny.

Znane są lalki wykonane jako płaski wykrój z płaskiego arkusza materiału papierniczego, mające płaską niezmienną w kształcie jedną postać ludzką lub zwierzęcą, na którą można naklejać lub zaczepiać, na przykład z wykorzystaniem połączenia rzepowego, elementy ubioru.

Z opisu zgłoszeniowego polskiego wzoru użytkowego W.106182 znana jest lalka, która ma korpus z dwoma parami kończyn i dwoma głowami, rozmieszczonymi symetrycznie na płaskim wykroju. Każda głowa ma na każdej stronie nadrukowaną twarz lub pysk. Lalka może przedstawiać więc cztery różne postacie, co urozmaica zabawę taką lalką. Jest jednak zabawką płaską, bez możliwości postawienia jej a głowa, kończyny i korpus tworzą jeden płaski element.

Znane są lalki lub maskotki, mające wygląd postaci ludzkich lub zwierzęcych wyposażone w magnesy, które służą do przytwierdzania ich do elementów stalowych. Te zabawki mają niezmienny kształt i wygląd.

Z opisu zgłoszeniowego polskiego wzoru użytkowego W.109571 znana jest maskotka w postaci płaskiej, pluszowej laleczki-zabawki w stanie rozłożonym z płaskimi nóżkami i rączkami, wyposażona w główkę zwierzątka, charakteryzująca się tym, że posiada w zakończeniach łapek i nóżek oraz w główce magnesy. Wykonanie maskotki z miękkiej tkaniny oraz umieszczenie magnesów w ruchomych płaskich rączkach, nóżkach i główce umożliwia dziecku zabawę polegającą na zmianie pozycji zabawki. Maskotka według wzoru użytkowego może mieć złożone rączki, rączkę połączoną z nóżką lub z główką, połączone ze sobą nóżki. Umieszczenie magnesów w różnych częściach maskotki, umożliwia zaczepianie jej do różnego kształtu przedmiotów niemetalowych, które maskotka może objąć swoimi rączkami czy nóżkami. Zabawka w postaci wyżej przedstawionej maskotki nie ma możliwości zmiany w inną postać.

Znane są magnetyczne układanki, służące do układania z klocków, wyposażonych w magnesy, mających kształt różnych części ciała, płaskich postaci na metalowej płycie. Przy odpowiednio dużej różnorodności klocków w zestawie możliwe jest ułożenie różnych postaci. W zestawie mogą być także klocki akcesoriów i przyborów. Ułożone postacie są płaskie i nieruchome, trudno się nimi bawić. W zasadzie cała zabawa polega tylko na układaniu postaci.

Znaną układanką magnetyczną jest rozwiązanie przedstawione w amerykańskim dokumencie patentowym US 5178573 A. Rozwiązanie wykorzystuje ferromagnetyczny podkład w postaci cienkiej blachy stalowej. Postać ludzka, odzież i akcesoria są wycięte z pół-elastycznego, ceramicznego materiału magnetycznego i mogą być pokryte zadrukowanym papierem lub tkaniną z teksturą. Ułożona w tej układance postać jest płaska i nieruchoma.

Podobnie jest w znanych magnetycznych układankach, z metalowymi klockami, do układania na tablicy magnetycznej.

Celem wynalazku jest opracowanie zabawki, wykonanej z płaskiego arkusza, w szczególności materiału papierniczego, która umożliwiałaby szybkie budowanie dowolnej przestrzennej postaci z modułów, dających się wymieniać bez uszkodzenia łączonych ze sobą elementów i pozwalalaby na poruszanie poszczególnymi modułami względem siebie w złożonej zabawce bez zniszczenia jej, a także wykorzystanie do produkcji zabawek materiałów z recyklingu, takich jak karton lub tektura.

Zabawka, według wynalazku, zawierająca korpus i nogi, wykonane z płaskiego arkusza charakteryzująca się tym, że korpus i nogi stanowią oddzielne elementy, przy czym korpus składa się z symetrycznego wykroju dwóch korpusów płaskich, który jest zagięty wzdłuż linii znajdującej się między korpusami płaskimi, a nogi składają się z symetrycznego płaskiego wykroju dwóch par nóg płaskich zagiętego wzdłuż linii, przy czym do wykroju korpusu i do wykroju nóg zamocowany jest materiał magnetyczny.

Korzystnie jest, gdy materiał magnetyczny stanowią magnesy, usytuowane w wykroju korpusu symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, przebiegającej między korpusami płaskimi, a w wykroju nóg usytuowane symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, przebiegającej między parami nóg płaskich.

Korzystnie jest także, gdy do korpusu dołączona jest głowa składająca się z symetrycznego wykroju dwóch głów płaskich przechodzących w szyję i zagiętego wzdłuż linii, znajdującej się między głowami płaskimi, a wykrój korpusu posiada otwór na szyję, przy czym do wykroju głowy zamocowany jest materiał magnetyczny.

Korzystnie jest również, gdy głowy płaskie połączone są ze sobą na szczycie głowy fragmentem szczytowym, korpusy płaskie połączone są ze sobą na ramionach fragmentami ramieniowymi, a pary nóg płaskich połączone są ze sobą na dole fragmentami dolnymi.

Jest również korzystnie, gdy do nóg dołączona jest podstawa.

Jest też korzystnie, gdy podstawkę stanowi poprzeczka główna i dwie poprzeczki boczne, przy czym poprzeczka główna ma pionowe szczeliny łączące, a poprzeczki boczne posiadają środkowe szczeliny łączące.

Także korzystnie jest, gdy do głowy dołączone jest nakrycie głowy, stanowiące oddzielny płaski element składający się z symetrycznego wykroju dwóch nakryć płaskich, zagiętego wzdłuż linii przebiegającej między nakryciami płaskimi, przy czym do wykroju głowy zamocowany jest materiał magnetyczny.

Przedmiot wynalazku został przedstawiony w przykładach wykonania na rysunku, na którym fig. 1 przedstawia wykroje głowy, korpusu i nóg zabawki, dla utworzenia postaci chłopca, fig. 2 przedstawia podstawkę w rozłożeniu, fig. 3 przedstawia wykrój nakrycia głowy a fig. 4 przedstawia zabawkę, utworzoną z głowy, korpusu i nóg, przedstawiającą postać dziewczynki, zamocowaną w podstawie, w widoku z przodu.

Zabawka, według wynalazku, jak pokazano w przykładzie realizacji wynalazku na fig. 1, posiada głowę 1, korpus 2 i nogi 3. Głowę 1, korpus 2 i nogi 3 stanowią oddzielne elementy, wykonane z płaskiego arkusza. W innych przykładach realizacji wynalazku, korpus 2 może zawierać w sobie głowę, która razem z nim tworzy jeden element. W przykładzie realizacji wynalazku na fig. 1, głowa 1 jest utworzona z symetrycznego wykroju dwóch głów płaskich 4, przechodzących w szyję 5 i zagiętego wzdłuż linii, znajdującej się między głowami płaskimi 4. Wykrój należy zagiąć o kąt 180° . Korpus 2 jest utworzony z symetrycznego wykroju dwóch korpusów płaskich 7 i zagiętego wzdłuż linii, znajdującej się między korpusami płaskimi 7. Wykrój należy zagiąć o kąt 180° . Wykrój korpusu 2 posiada otwór 8 na szyję 5. Nogi 3 są utworzone z symetrycznego płaskiego wykroju dwóch par nóg płaskich 10 i zagiętego wzdłuż linii, znajdującej się między parami nóg płaskich 10. Wykrój należy zagiąć o kąt 180° .

Ponieważ w przykładzie realizacji wynalazku, pokazanym na fig. 1, głowy płaskie 5 połączone są ze sobą na szczycie głowy 1 fragmentem szczytowym 6, wykrój ten można zagiąć także wzdłuż dwóch linii, przebiegających między głowami płaskimi 5 tak, że każda część wykroju z jedną głową płaską 5 jest zaginana o kąt 90° . Obie części wykroju z głowami płaskimi 5 zaginane są w kierunku do siebie w sumie kąt o 180° . W przykładzie realizacji wynalazku, pokazanym na fig. 1, korpusy płaskie 7 połączone są ze sobą na ramionach fragmentami ramieniowymi 9 a więc wykrój ten można zagiąć wzdłuż dwóch linii przebiegających między korpusami płaskimi 7 tak, że każda część wykroju z jednym korpusem płaskim 7 jest zaginana o kąt 90° . Obie części wykroju z korpusami płaskimi 7 zaginane są w kierunku do siebie w sumie kąt o 180° . W przykładzie realizacji wynalazku, pokazanym na fig. 1, pary nóg płaskich 10 połączone są ze sobą na dole fragmentami dolnymi 12, a więc wykrój ten można zagiąć wzdłuż dwóch linii przebiegających między parami nóg płaskich 10 tak, że każda część wykroju z jedną parą nóg płaskich 10 jest zaginana o kąt 90° . Obie części wykroju z parami nóg płaskich 10 zaginane są w kierunku do siebie w sumie kąt o 180° . Linie zagięć na wykrojach mogą być zaznaczone, na przykład przez nacięcie w celu ułatwienia dokonania zagięcia danego wykroju we właściwym miejscu.

W wykrojach głowy 1, korpusu 2 i nóg 3 umieszczony jest materiał magnetyczny. Jak pokazano w przykładzie realizacji wynalazku na fig. 1 materiał magnetyczny stanowią magnesy 13, usytuowane w wykroju korpusu 2 symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, przebiegającej między korpusami płaskimi 7 a w wykroju nóg 3 usytuowane symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, przebiegającej między parami nóg płaskich 10. Magnesy 13 mogą być przyklejone na powierzchni wykrojów lub umieszczone między warstwami materiału, z którego są wykonane wykroje. Mogą być też trwale połączone z wykrojami w inny znany sposób. W przykładzie realizacji wynalazku, pokazanym na fig. 1, na wykroju głowy 1 znajdują się dwa magnesy 13, usytuowane po jednym w każdej szyi 5. Po zagięciu wykroju głowy 1 w jeden ze sposobów opisanych powyżej, głowy płaskie 4 znajdują się naprzeciwko siebie i dzięki przyciąganiu się materiału magnetycznego, znajdującego się w wykroju głowy 1, głowy płaskie 4 połączą się ze sobą tworząc głowę 1. Na wykroju korpusu 2, w tym przykładzie realizacji wynalazku, znajdują się cztery magnesy 13, po dwa w każdym korpusie płaskim 7, usytuowane jeden w okolicach otworu 8 na szyję 5 a drugi przy przeciwnym brzegu korpusu płaskiego 7. Po zagięciu wykroju korpusu 2 w jeden ze sposobów opisanych powyżej, korpusy płaskie 7 znajdą się naprzeciwko siebie i dzięki przyciąganiu się materiału magnetycznego, znajdującego się w wykroju korpusu 2, korpusy płaskie 7 połączą się ze sobą tworząc korpus 2. Nogi 3, w tym przy-

kładzie realizacji wynalazku, posiadają dwa magnesy 13, po jednym na każdej parze nóg płaskich 10, usytuowane w górnej części nóg 3. Po zagięciu wykroju nóg 3, w jeden ze sposobów opisanych powyżej, pary nóg płaskich 10 znajdują się naprzeciwko siebie i dzięki przyciąganiu się materiału magnetycznego, znajdującego się w wykroju nóg 3, pary nóg płaskich 10 połączą się ze sobą tworząc nogi 3. Tak utworzoną głowę 1, korpus 2 i nogi 3 można ze sobą łączyć, tworząc postać. W celu utworzenia postaci wystarczy wsunąć głowę 1 szyją 5 w otwór 8 pomiędzy płaskie korpusy 7 korpusu 2 a górną część nóg 3 wsunąć pomiędzy płaskie korpusy 7 korpusu 2. Wszystkie elementy zabawki będą ze sobą połączone dzięki sile przyciągania, znajdującego się w nich materiału magnetycznego. Połączenia głowy 1 z korpusem 2 i korpusu 2 z nogami 3 są elastyczne i ruchome. Można przesuwać, przekrzywiać głowę 1 w stosunku do korpusu 2 i podobnie można zmieniać położenie korpusu 2 względem nóg 3.

Zabawka może być wyposażona w nakrycie głowy 19, którego przykładowy wykrój, w postaci kapelusza, pokazano na fig. 3. Nakrycie głowy 19 w tym przykładzie realizacji wynalazku, stanowi oddzielny element, wykonany z płaskiego arkusza, utworzony z symetrycznego wykroju dwóch nakryć płaskich 20, zaginanego wzdłuż linii, przebiegającej między nakryciami płaskimi 20 przez element łączący 21. W wykroju nakrycia głowy 19 umieszczony jest materiał magnetyczny. Nakrycie głowy 19, pokazane w przykładzie realizacji wynalazku na fig. 3 ma postać kapelusza a materiał magnetyczny stanowią dwa magnesy 13, umieszczone po jednym w każdym z nakryć płaskich 20, usytuowane symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, która może być jednocześnie linią gięcia wykroju. Po zagięciu wykroju nakrycia głowy 19 o kąt 180° wzdłuż osi symetrii znajdującej się pomiędzy nakryciami płaskimi 20, zostanie utworzone nakrycie głowy 19. Dzięki przyciąganiu się materiału magnetycznego, znajdującego się na wykroju nakrycia głowy 19, nakrycia płaskie 20 będą ze sobą połączone. Wykrój nakrycia głowy 19 można też zagiąć wzdłuż dwóch linii przebiegających między nakryciami płaskimi 5 tak, że każda część wykroju nakrycia głowy 19 jest zaginana o kąt 90° . Obie części wykroju z nakryciami płaskimi 20 zaginane są w kierunku do siebie.

Oczywiste jest, że w innych przykładach realizacji wynalazku nakrycie głowy 19, stanowiące oddzielny element, może mieć wiele różnorodnych postaci od korony, wianka, indiańskiego pióropusza, hełmu, kasku, przepaski, czapki, chustki i tym podobne. Jeszcze w innych przykładach realizacji wynalazku, nakrycie głowy 19 może być połączone z głową 1 i stanowić z nią jeden element.

Oczywiste jest też, że zabawka może być wyposażona w inne elementy, analogicznie wykonane, jak nakrycie głowy 19, pokazane na fig. 3, a więc zaginane. Może to być torebka, parasolka, koszyk, bukiet kwiatów i tym podobne. Zabawka może być wyposażona także w elementy niezaginane, płaskie, zawierające materiał magnetyczny. Przykładowo piórko do kapelusza, pojedyncze kwiatki do koszyka lub do wianka, kokardka, guziki, rękawiczki, buty i tym podobne. Dzięki sile przyciągania materiału magnetycznego, znajdującego się w takich niezaginanych elementach można je łączyć z postacią, czyli głową 1, korpusem 2 i nogami 3 lub dodatkowymi elementami, zawierającymi materiał magnetyczny, które są z postacią połączone, jak nakrycie głowy 19 czy koszyk. Takie połączenie daje możliwość dowolnego, elastycznego łączenia pojedynczych elementów w złożoną całość, umożliwia poruszanie poszczególnymi elementami, gdzie materiał magnetyczny w postaci magnesów 13 działa, jak elastyczne przeguby, zapewniając nieograniczone, zależne tylko od użytkownika, utrzymanie zamierzonego kształtu postaci, na przykład postać lalki, która może być pochylona, może mieć przechyloną do boku głowę 1, na której ma założone nakrycie głowy 19 w postaci kapelusza lub korony, dającej się również układać (przechylać) w dowolny sposób, co zwiększa możliwości zabawy taką zabawką.

Zabawka może być wyposażona w podstawkę 14. Jak pokazano w przykładzie wykonania na fig. 2, podstawkę 14 stanowi poprzeczka główna 15 i dwie poprzeczki boczne 16. Poprzeczka główna 15 ma pionowe szczeliny łączące 17, które w tym przykładzie realizacji wynalazku, rozpoczynają się od górnego brzegu poprzeczki głównej 15 a poprzeczki boczne 16 posiadają środkowe szczeliny łączące 18, do łączenia poprzeczki głównej 15 z poprzeczkami bocznymi 16. Środkowe szczeliny łączące 18, w tym przykładzie realizacji wynalazku, rozpoczynają się od dolnego brzegu poprzeczki bocznej 16. Po nasunięciu poprzeczek bocznych 16 środkowymi szczelinami łączącymi 18 w miejscu pionowych szczelin łączących 17 poprzeczki głównej 15 otrzymuje się podstawkę 14 w postaci złożonej. W złożonej podstawce 14, krawędzie dolne poprzeczek bocznych 16 i krawędź dolna poprzeczki głównej 15 znajdują się w jednej płaszczyźnie. W innym przykładzie realizacji wynalazku, pionowe szczeliny łączące 17 mogą rozpoczynać się od dolnego brzegu poprzeczki głównej 15 a środkowe szczeliny łączące 18, mogą rozpoczynać się od górnego brzegu poprzeczki bocznej 16. Także w tym przypadku, po nasunięciu poprzeczek bocznych 16 środkowymi szczelinami łączącymi 18 w miejscu pionowych szczelin łączących 17 poprzeczki głównej 15 otrzymuje się podstawkę 14 w postaci złożonej.

Żeby ustawić postać utworzoną z korpusu 2 i nóg 3 lub głowy 1, korpusu 2 i nóg 3, należy poprzeczkę główną 15 wsunąć pomiędzy pary nóg płaskich złożonego wykroju nóg 3 a potem połączyć ją z poprzeczkami bocznymi 16.

Budując postać, która ma być ustawiona w podstawce 14 należy umieścić poprzeczkę główną 15 na rozłożonym wykroju nóg 3 tak, aby oś symetrii wykroju nóg 3 leżała od strony dolnej krawędzi poprzeczki głównej 15. Poprzeczka główna 15 może mieć na dolnej krawędzi dwa wcięcia 22, co pokazano na fig. 2, o głębokości równej grubości materiału, z którego wykonany jest wykrój nóg 3. Wcięcia 22 służą do umieszczenia w nich fragmentów dolnych 12, znajdujących się pomiędzy stopami 11 par nóg płaskich 10. Po umieszczeniu poprzeczki głównej 15 wcięciami 22 na fragmentach dolnych 12 i zagięciu każdej pary nóg płaskich 10 o kąt 90° w kierunku poprzeczki głównej 15, pary nóg płaskich 10 znajdują się naprzeciwko siebie i dzięki sile przyciągania materiału magnetycznego, znajdującego się w wykroju nóg 3, pary nóg płaskich 10 będą utrzymywać się w połączeniu a poprzeczka główna 15 będzie przez nie ściskana. Można też wykrój nóg 3 z umieszczoną na nim poprzeczką główną 15, ułożoną dolną krawędzią w kierunku osi symetrii wykroju nóg 3, zagiąć o kąt 180° wokół osi symetrii tego wykroju.

Na fig. 4 pokazano przykład realizacji wynalazku, w którym zabawka, posiadająca głowę 1, korpus 2 i nogi 3, stanowiące odrębne elementy, po ich zestawieniu ma postać dziewczynki, jest ustawiona na podstawce 14. Oczywiście jest, że poprzeczka główna 15 nie musi stanowić odrębnego elementu zabawki. Może stanowić część wykroju nóg 3.

Poszczególne elementy składowe zabawki można łatwo wyjmować ze złożonej postaci i ponownie je wkładać. Mając kilka zabawek według wynalazku, można składać różne postaci, zamieniać elementy jednej postaci z elementami innej postaci. Zabawka może dotyczyć różnych postaci ludzkich, jak pokazano przykładowo na fig. 1 postaci chłopca lub na fig. 4 postaci dziewczynki, ale także postaci różnych zwierząt, takich jak ssaki, płazy, gady, ptaki, ryby czy owady, a także postaci bajkowych, fantastycznych i innych. Można ułożyć kilka postaci jednocześnie i ustawiać je obok siebie.

Zabawka wykonana jest z materiału papierniczego, zarówno postać (głowa 1, korpus 2 i nogi 3), jak i podstawka 14 a także dodatkowe elementy, jak przykładowo nakrycie głowy 19. Jako materiału papierniczego do wytworzenia zabawki można użyć kartonu, tektury litej lub falistej. Wykorzystanie tektury do produkcji zabawek, według wynalazku, zwiększy wykorzystanie surowców ekologicznych pochodzących z recyklingu. Oczywiście jest, że zabawkę można wykonać także z innego, niż materiał papierniczy materiału, na przykład plastiku lub materiału wielowarstwowego, jak ofoliowany materiał papierniczy. Zabawka wykonana z materiału papierniczego może służyć nie tylko do składania postaci, do zabawy złożonymi postaciami, ale także do ich kolorowania, malowania lub naklejania na nie ozdób lub garderoby. Może służyć także do nauki poszczególnych części ciała i elementów garderoby.

Zabawka, według wynalazku, wytworzona z płaskiego arkusza, jest zabawką przestrzenną. Można poruszać każdym elementem zabawki, przez co zabawa taką zabawką jest przyjemniejsza i ciekawsza od zabawy płaską zabawką, która nie ma ruchomych części.

W odróżnieniu od znanych dotychczas rozwiązań szablonowych magnetycznych, wymiennych naklejek lub klocków, tworzących jedynie płaski zarys postaci, bez możliwości zabawy nią, poruszania w przestrzeni jej elementami, przedstawione rozwiązanie daje zupełnie nowy wachlarz możliwości kreatywnej zabawy, umożliwi zaangażowanie użytkowników (dzieci, młodzieży) do kreowania kształtu oraz kolorystyki zabawki według własnej inwencji twórczej. Zabawka może być produkowana w wersji z nadrukiem lub bez nadruku (do kolorowania).

Użycie do produkcji zabawek według wynalazku materiałów z recyklingu ma dodatkowy aspekt ekologiczny. Zwiększa możliwości wykorzystania tektury. Pozwala na rozwijanie nowych trendów w dziedzinie zabawek dla dzieci.

Przedmiot wynalazku nie ogranicza się oczywiście do przedstawionych przykładów wykonania i możliwe są różne jego modyfikacje, w ramach zastrzeżeń patentowych, bez odejścia od istoty wynalazku.

Zastrzeżenia patentowe

1. Zabawka zawierająca korpus i nogi, wykonane z płaskiego arkusza, **znamienna tym**, że korpus (2) i nogi (3) stanowią oddzielne elementy, przy czym korpus (2) składa się z symetrycznego wykroju dwóch korpusów płaskich (7), który jest zagięty wzdłuż linii znajdującej się

między korpusami płaskimi (7), a nogi (3) składają się z symetrycznego płaskiego wykroju dwóch par nóg płaskich (10) zagiętego wzdłuż linii, przy czym do wykroju korpusu (2) i do wykroju nóg (3) zamocowany jest materiał magnetyczny.

2. Zabawka, według zastrz. 1, **znamienna tym**, że materiał magnetyczny stanowią magnesy (13), usytuowane w wykroju korpusu (2) symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, przebiegającej między korpusami płaskimi (7), a w wykroju nóg (3) usytuowane symetrycznie względem osi symetrii tego wykroju, przebiegającej między parami nóg płaskich (10).
3. Zabawka, według zastrz. 1, **znamienna tym**, że do korpusu (2) dołączona jest głowa (1) składająca się z symetrycznego wykroju dwóch głów płaskich (4) przechodzących w szyję (5) i zagiętego wzdłuż linii, znajdującej się między głowami płaskimi (4), a wykrój korpusu (2) posiada otwór (8) na szyję (5), przy czym do wykroju głowy (1) zamocowany jest materiał magnetyczny.
4. Zabawka, według zastrz. 3, **znamienna tym**, że głowy płaskie (4) połączone są ze sobą na szczycie głowy (1) fragmentem szczytowym (6), korpusy płaskie (7) połączone są ze sobą na ramionach fragmentami ramieniowymi (9), a pary nóg płaskich (10) połączone są ze sobą na dole fragmentami dolnymi (12).
5. Zabawka, według zastrz. 1, **znamienna tym**, że do nóg (3) dołączona jest podstawka (14).
6. Zabawka, według zastrz. 5, **znamienna tym**, że podstawkę (14) stanowi poprzeczka główna (15) i dwie poprzeczki boczne (16), przy czym poprzeczka główna (15) ma pionowe szczeliny łączące (17), a poprzeczki boczne (16) posiadają środkowe szczeliny łączące (18).
7. Zabawka, według zastrz. 1, **znamienna tym**, że do głowy (1) dołączone jest nakrycie głowy (19), stanowiące oddzielny płaski element składający się z symetrycznego wykroju dwóch nakryć płaskich (20), zagiętego wzdłuż linii przebiegającej między nakryciami płaskimi (20), przy czym do wykroju głowy (1) zamocowany jest materiał magnetyczny.

Rysunki

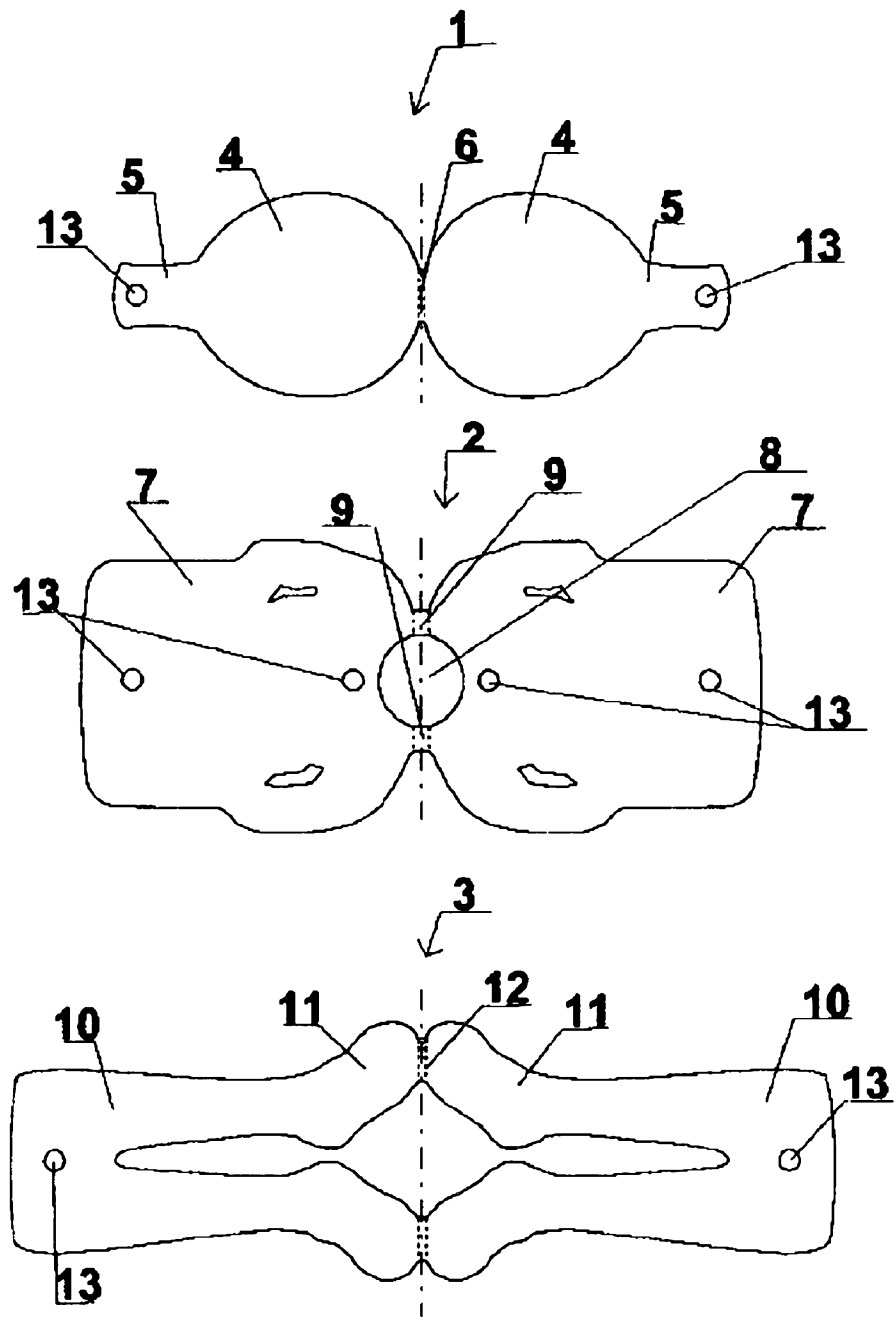


Fig. 1

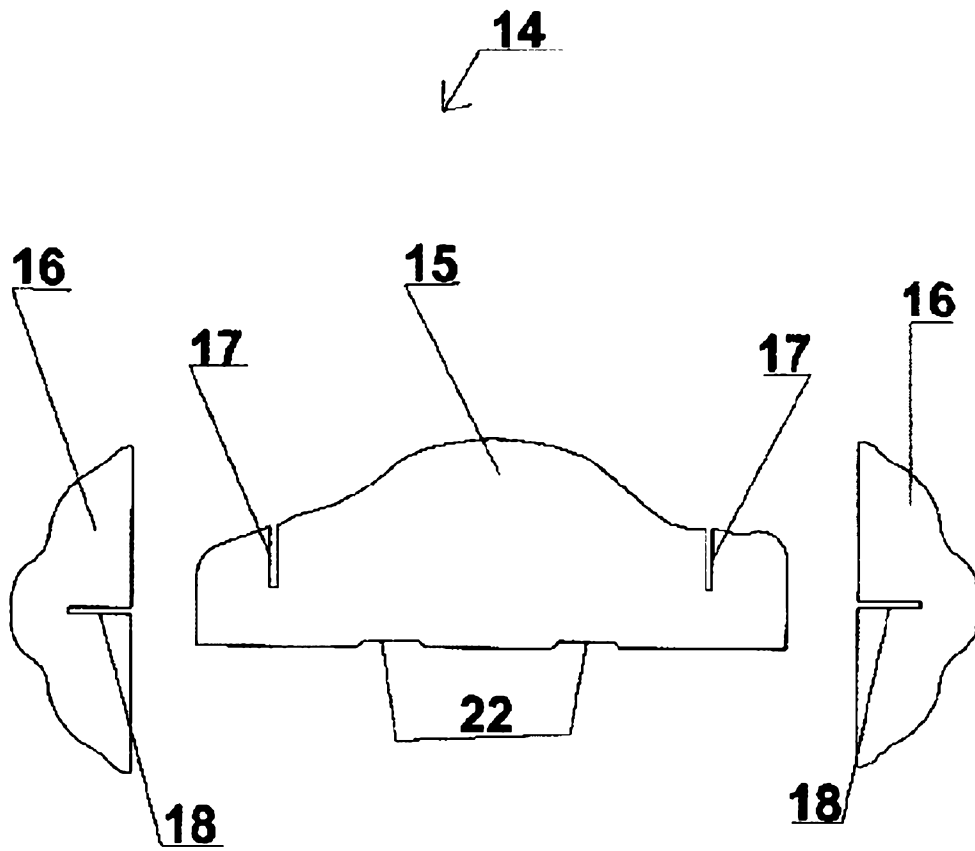


Fig. 2

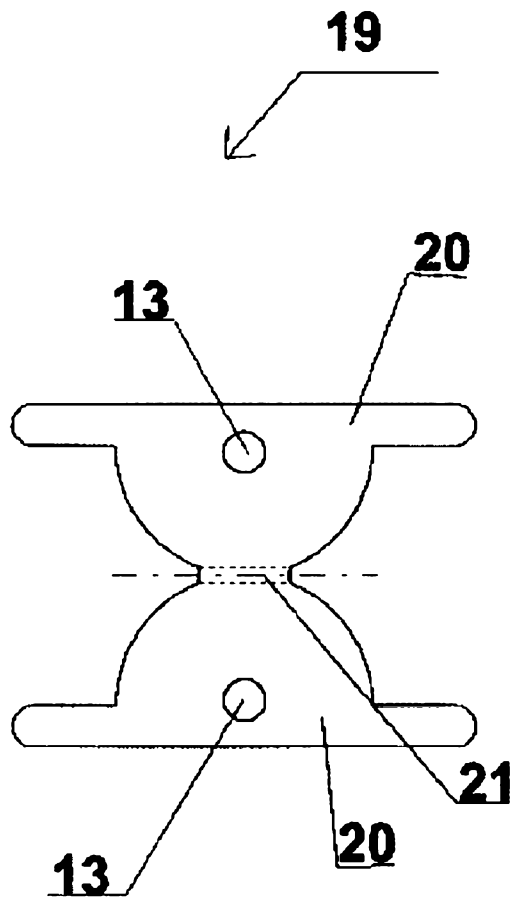


Fig. 3

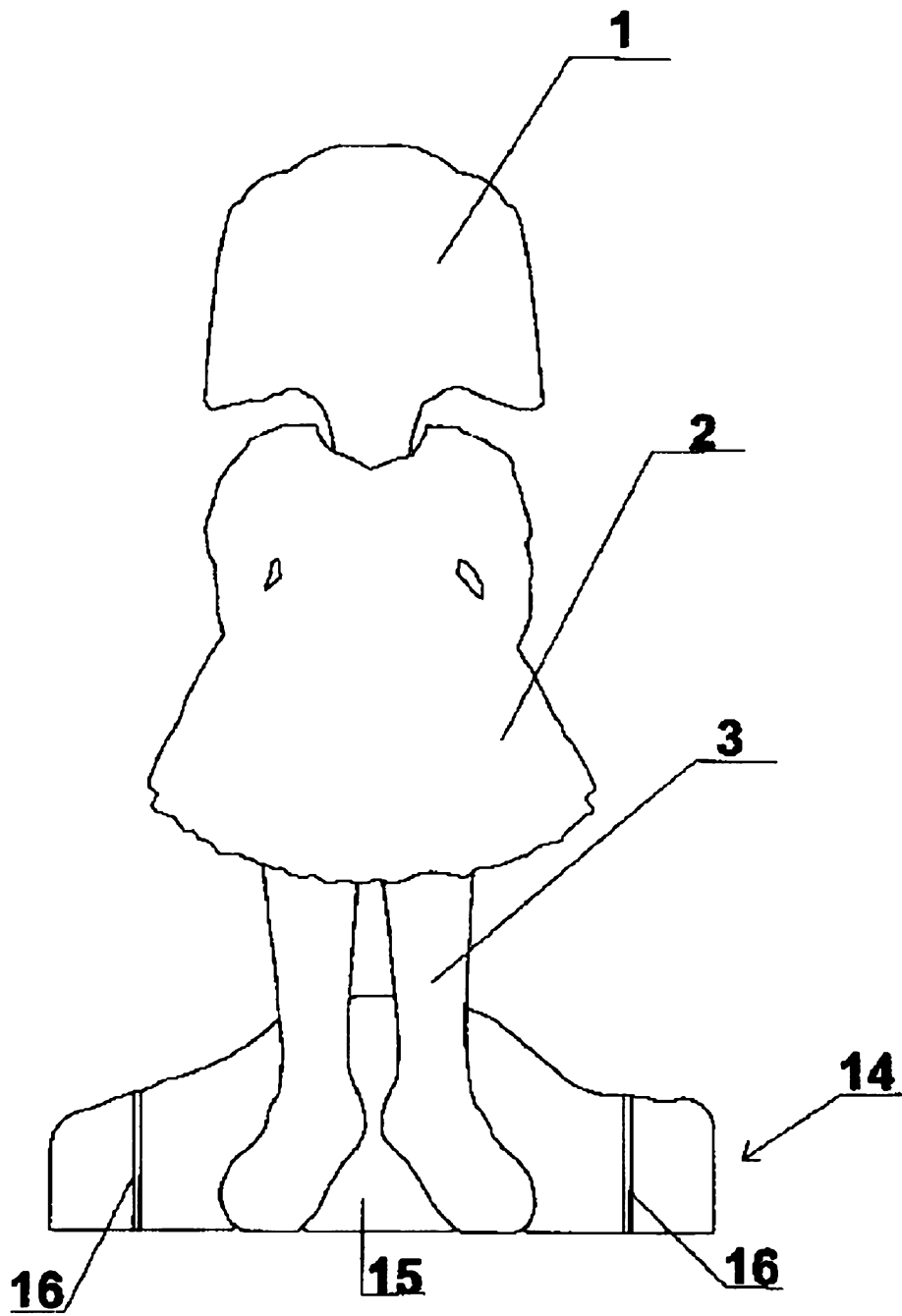


Fig. 4