

(12) **Patentschrift**

(21) Anmeldenummer: A 50098/2020 (51) Int. Cl.: **A01K 15/02** (2006.01)  
(22) Anmeldetag: 11.02.2020 **A01K 5/02** (2006.01)  
(45) Veröffentlicht am: 15.04.2021 **A63F 9/06** (2006.01)

(56) Entgegenhaltungen:  
DE 202013002029 U1  
AT 519872 B1  
DE 202008011742 U1  
DE 202006010218 U1  
DE 202007007858 U1  
US 2014261194 A1

(73) Patentinhaber:  
Citak Andrzej  
2281 Raasdorf (AT)

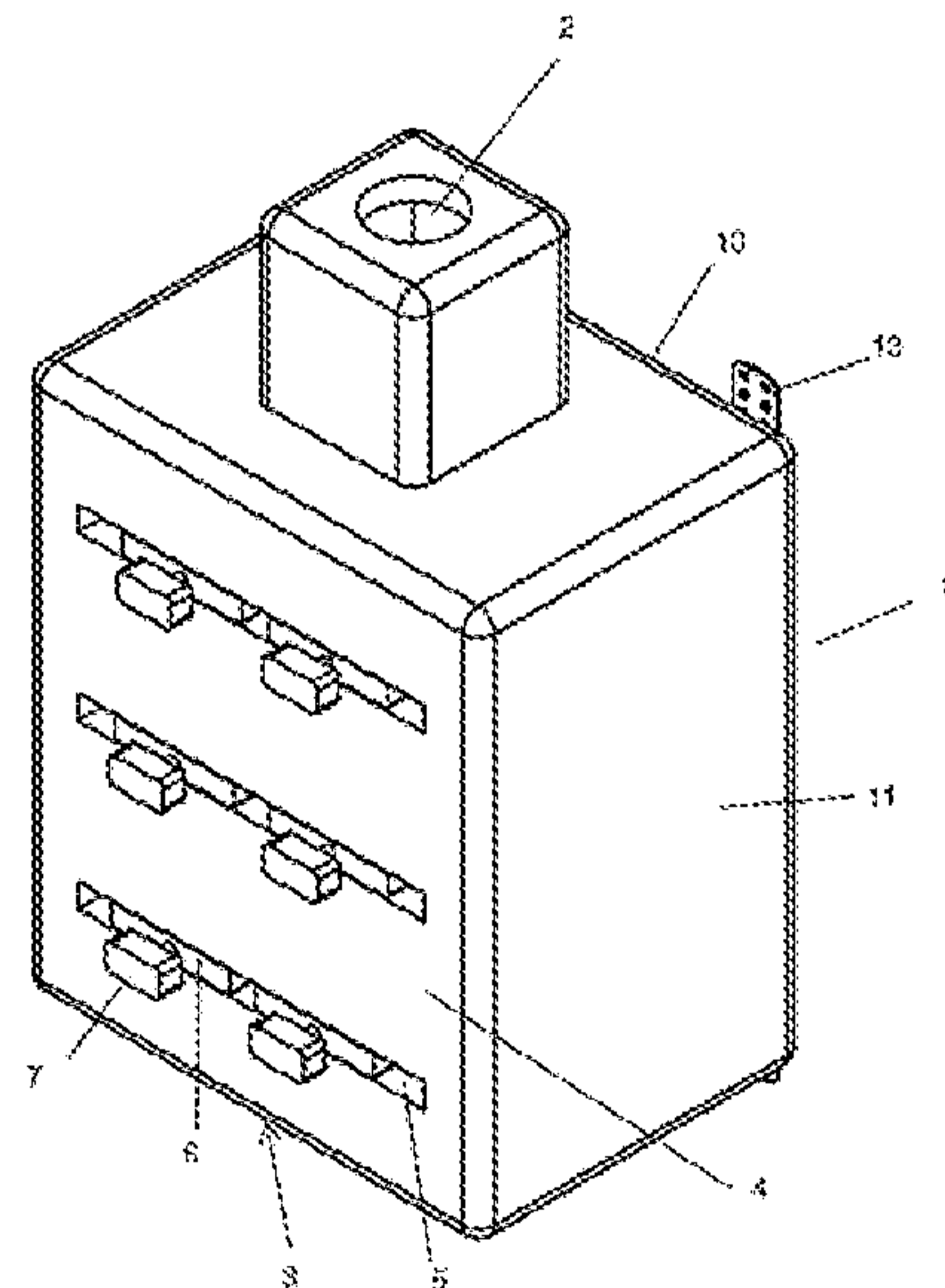
(72) Erfinder:  
Citak Andrzej  
2281 Raasdorf (AT)

(74) Vertreter:  
Wildhack & Jellinek Patentanwälte OG  
1030 Wien (AT)

(54) **Spiel für Tiere**

(57) Die Erfindung betrifft ein Spielzeug für Tiere, insbesondere Hunde oder Pferde, umfassend ein Gehäuse (1), wobei das Gehäuse (1) eine Seitenwandung, sowie eine obere Einfüllöffnung (2) zum Einfüllen von Tierleckereien, und eine untere Ausgabeöffnung (3) zur Abgabe der Tierleckereien aufweist, wobei die Tierleckereien, insbesondere der Schwerkraft folgend, von der Einfüllöffnung (2) zur Ausgabeöffnung (3) transportierbar sind, wobei in dem Gehäuse (1) zumindest ein im Wesentlichen horizontal angeordnetes Plättchen (6) zum Auffangen von durch die Einfüllöffnung (2) in das Gehäuse (1) hineinfliegenden Tierleckereien vorgesehen ist, und wobei in der Seitenwandung zumindest ein, insbesondere horizontaler, Schlitz (5) vorgesehen ist, wobei das Plättchen (6) in dem Schlitz (5) beweglich gelagert ist, und wobei an dem Plättchen (6) ein Bedienelement (7) angeordnet ist, wobei das Bedienelement (7) aus dem Gehäuse (1) ragt, wobei das Bedienelement (7) entlang des Schlitzes (5) verschiebbar ist, wobei durch Verschieben des Bedienelements (7) das Plättchen (6) im Inneren des Gehäuses (1) seitlich bewegbar ist, wobei durch die Bewegung des Plättchens (6) auf dem Plättchen (6) liegende Tierleckereien vom Plättchen (6) entfernbare sind und in Richtung der Ausgabeöffnung (3) transportierbar sind.

Fig. 1



## Beschreibung

**[0001]** Die Erfindung betrifft ein Spielzeug für Tiere, insbesondere für Hunde oder Pferde.

**[0002]** Aus dem Stand der Technik sind verschiedene Spielzeuge für Tiere bekannt, bei denen als Belohnung nach erfolgreichem Absolvieren des Spiels Futter oder Leckereien freigegeben werden.

**[0003]** DE 202008011742 U1 zeigt beispielsweise einen Spielturm für Hunde. Dieser weist eine obere Einfüllöffnung auf sowie mehrere horizontal angeordnete Etagenböden, die innerhalb des Turms angeordnet sind und ein Herabfallen von durch die Einfüllöffnung eingefüllten Tierleckereien verhindern. Um an die Tierleckereien zu gelangen, muss der Hund die Etagenböden durch Herausziehen entfernen.

**[0004]** Der Nachteil dieser Vorrichtung liegt darin, dass die Böden vollständig entfernt werden müssen und unter Umständen vom Hund versteckt werden, sodass das Spiel unvollständig ist und seine Funktion verliert. Weiters werden nach Entfernen aller Etagenböden sämtliche Tierleckereien gleichzeitig für den Hund zugänglich. Damit ist das Spiel relativ rasch beendet. Dieses Spielprinzip erlaubt kaum Variationen, sodass das Tier, wenn es das Spielprinzip einmal verstanden hat, nicht länger gefordert wird.

**[0005]** Um auch intelligente Tiere, wie beispielsweise Menschenaffen, zu fordern, sind weiters Spiele bekannt, die den Einsatz von Werkzeugen erfordern.

**[0006]** DE 202013002029 U1 zeigt beispielsweise einen Stocherkasten. Der Kasten weist oben eine Einfüllöffnung auf, die den Eingang zu einem im Inneren verlaufenden labyrinthartigen Weg bildet, an dessen Ende eingefüllte Leckereien durch eine Ausgabeöffnung freigegeben werden. Die Vorderwand ist durchsichtig und von Schlitzen durchbrochen, so dass Leckereien von außen mit einem Stöckchen entlang eines vorgegebenen Pfades verschoben werden können. Das Tier kann die Leckereien damit nach und nach aus dem Stocherkasten holen.

**[0007]** Dieses Spielprinzip erfordert die Fähigkeit, Werkzeuge zu benutzen und mit hoher Geschicklichkeit zu bedienen. Diese Fähigkeiten haben viele Tiere nicht und können derartige Spiele somit nicht lösen.

**[0008]** Es besteht daher ein großer Bedarf an Spielen, die keine außergewöhnliche Geschicklichkeit erfordern, einem Tier aber dennoch längerfristig eine Herausforderung und einen andauernden Spielanreiz bieten.

**[0009]** Die Erfindung löst diese Aufgabe bei einem Spielzeug für Tiere, insbesondere Hunde oder Pferde, umfassend ein Gehäuse, wobei das Gehäuse eine Seitenwandung, sowie eine obere Einfüllöffnung zum Einfüllen von Tierleckereien, und eine untere Ausgabeöffnung zur Abgabe der Tierleckereien aufweist, wobei die Tierleckereien, insbesondere der Schwerkraft folgend, von der Einfüllöffnung zur Ausgabeöffnung transportierbar sind, wobei in dem Gehäuse zumindest ein im Wesentlichen horizontal angeordnetes Plättchen zum Auffangen von durch die Einfüllöffnung in das Gehäuse hineinfallenden Tierleckereien vorgesehen ist, und wobei in der Seitenwandung zumindest ein, insbesondere horizontaler, Schlitz vorgesehen ist, wobei das Plättchen in dem Schlitz beweglich gelagert ist, und wobei an dem Plättchen ein Bedienelement angeordnet ist, wobei das Bedienelement aus dem Gehäuse ragt, mit dem kennzeichnenden Merkmal des Patentanspruchs 1.

**[0010]** Erfindungsgemäß ist vorgesehen, dass das Bedienelement entlang des Schlitzes verschiebbar ist, wobei durch Verschieben des Bedienelements das Plättchen im Inneren des Gehäuses seitlich bewegbar ist, wobei durch die Bewegung des Plättchens auf dem Plättchen liegende Tierleckereien vom Plättchen entfernbar sind und in Richtung der Ausgabeöffnung transportierbar sind.

**[0011]** Wenn Tierleckereien durch die Einfüllöffnung in das Gehäuse eingefüllt werden, kommen einige auf dem Plättchen zu liegen. Durch Bewegung des Bedienelements fallen Leckereien vom Plättchen nach unten und gelangen zur Ausgabeöffnung. Je weniger Tierleckereien im Gehäuse

zurückbleiben, desto stärker muss die Bewegung des Bedienelements erfolgen, um die Tierleckereien von den Plättchen zu entfernen. Das Spiel bietet eine längerfristige Herausforderung für das Tier, da die Tierleckereien nur nach und nach freigegeben werden. Es ist dabei ein gewisses Maß an Geschicklichkeit erforderlich, das jedoch die meisten Haustiere wie Hunde oder Pferde aufweisen und somit einen Anreiz haben, sich auch über einen längeren Zeitraum mit dem Spiel zu beschäftigen.

**[0012]** Vorteilhafte Ausgestaltungen ergeben sich durch die folgenden Merkmale:

**[0013]** Besonders stabil und haltbar ist das Spielzeug, wenn die Seitenwandung eine in Benutzung dem Tier zugewandte, insbesondere plane, Vorderwand und eine der Vorderwand gegenüberliegende Rückwand umfasst, wobei die Vorderwand und die Rückwand seitlich durch eine erste Seitenwand und eine zweite Seitenwand verbunden sind und wobei das Bedienelement an der Vorderwand aus dem Gehäuse ragt, wobei insbesondere vorgesehen ist, dass das Bedienelement entlang der Vorderwand verschiebbar ist, wobei durch Verschieben des Bedienelements das Plättchen im Inneren des Gehäuses zwischen der ersten Seitenwand und der zweiten Seitenwand seitlich bewegbar ist.

**[0014]** Um die Schwierigkeit des Spiel zu erhöhen, kann vorgesehen sein, dass ein Zugriff auf die Tierleckereien von oben vermieden wird. Dies kann erreicht werden, indem die Einfüllöffnung entsprechend gestaltet ist, beispielsweise schmal und/oder lang ausgebildet ist, oder auch verschließbar ist.

**[0015]** Zusätzlich oder stattdessen kann die Schwierigkeit erhöht werden, indem die Größe von Einfüllöffnung und/oder Ausgabeöffnung variabel ist. Durch eine Variation der Größe der Einfüllöffnung bzw. der Ausgabeöffnung kann die Schwierigkeit des Spiels angepasst werden. Wenn beispielsweise eine kleine Einfüllöffnung und eine große Ausgabeöffnung vorgesehen sind, so werden die Tierleckereien vergleichsweise rasch freigegeben.

**[0016]** Um eine rasche Freisetzung der Tierleckereien zu vermeiden, kann vorgesehen sein, dass sich das Plättchen in den Schlitz erstreckt und die Dicke des in den Schlitz ragenden Bereichs des Plättchens im Wesentlichen der Höhe des Schlitzes entspricht, bzw. der Höhe des Schlitzes derart angepasst ist, dass eine leichtgängige Bewegung innerhalb des Schlitzes ermöglicht ist und gleichzeitig ein Verkippen des Plättchens vermieden wird. Auf diese Weise wird eine gezielte Führung des Plättchens erreicht, sodass eine einfache Bedienung ermöglicht ist und gleichzeitig ein ungewolltes Herunterrutschen der Tierleckereien durch Verkippen der Plättchen vermieden wird.

**[0017]** Um ein Herausziehen des Plättchens auf konstruktiv einfache Weise zu verhindern, kann vorgesehen sein, dass das Plättchen im Inneren des Gehäuses dicker ist als der Schlitz hoch ist. Somit kann es nicht zu einem Verlust von Teilen des Spiels kommen.

**[0018]** Der Verlust von Teilen kann auch vermieden werden, indem das Plättchen an dem dem Schlitz gegenüberliegenden Bereich der Seitenwandung, insbesondere in der Rückwand, des Gehäuses mit einem, insbesondere dehnbaren, Verbindungselement befestigt ist.

**[0019]** Um eine besonders stabile und haltbare Ausführungsform bereitzustellen, kann vorgesehen sein, dass das Plättchen ein dem Bedienelement gegenüberliegendes Führungselement aufweist, das in dem dem Schlitz gegenüberliegenden Bereich der Seitenwandung, insbesondere in der Rückwand, des Gehäuses geführt ist.

**[0020]** Um die Abgabe der Tierleckereien besonders effizient zu verzögern, kann vorgesehen sein, dass sich das Plättchen über die gesamte Tiefe des Gehäuses erstreckt, bzw. dass sich das Plättchen im Inneren des Gehäuses von der Vorderwand bis zur Rückwand erstreckt. Dadurch kann eine größere Zahl an Tierleckereien auf dem Plättchen zu liegen kommen, deren Abgabe dadurch verzögert wird.

**[0021]** Um die Schwierigkeit des Spiels zu variieren, kann vorgesehen sein, dass die Länge des Schlitzes größer ist als die Breite des Plättchen. Beim Einfüllen der Tierleckereien kann die Anordnung des Plättchens bzw. der Plättchen relativ zur Einfüllöffnung und relativ zur

Ausgabeöffnung variiert werden und damit die Verteilung der Tierleckereien innerhalb des Gehäuses beeinflusst werden.

**[0022]** Zusätzlich oder stattdessen kann vorgesehen sein, dass zumindest zwei, insbesondere genau zwei, Plättchen in einem Schlitz gelagert sind. Dadurch kann die Schwierigkeit des Spiels noch besser angepasst werden.

**[0023]** Um eine weitere Variation der Schwierigkeit zu ermöglichen, kann vorgesehen sein, dass zumindest zwei Plättchen vorgesehen sind, wobei die Plättchen parallel zueinander ausgerichtet sind, und/oder dass zumindest zwei Schlitze vorgesehen sind, wobei die Schlitze insbesondere in zwei parallelen, vorzugsweise horizontalen, Ebenen angeordnet sind.

**[0024]** Um eine einfachere Entfernung der Tierleckereien aus dem Gehäuse zu ermöglichen, insbesondere bei komplexeren Anordnungen, kann vorgesehen sein, dass im Inneren des Gehäuses zumindest ein Wischelement vorgesehen ist, das derart angeordnet ist, dass bei Bewegung des Plättchens Tierleckereien durch das Wischelement transportierbar sind.

**[0025]** Dabei kann insbesondere vorgesehen sein, dass das Wischelement oberhalb des Plättchens angeordnet ist und bei Bewegung des Plättchens auf dem Plättchen aufliegende Tierleckereien erfassbar sind bzw. abgestreift werden.

**[0026]** Zusätzlich oder stattdessen kann vorgesehen sein, dass das Wischelement an einer der Ausgabeöffnung zugewandten Unterseite des Plättchens angeordnet ist und bei Bewegung des Plättchens unterhalb des Plättchens liegende Tierleckereien erfassbar sind bzw. abgestreift werden. Wenn das Wischelement bis zur direkt darunter angeordneten Ebene reicht, dann können Tierleckereien und Rückstände besonders effektiv entfernt werden.

**[0027]** Es kann vorgesehen sein, dass zumindest ein Teilbereich der Seitenwandung, insbesondere die Vorderwand und/oder zumindest eine Seitenwand aus einem durchsichtigen Material besteht. Dadurch kann überprüft werden, ob alle Tierleckereien aus dem Gehäuse entfernt wurden. Weiters bieten sichtbare Tierleckereien, die sich innerhalb des Gehäuses befinden, einen weiteren Spielanreiz für das Tier.

**[0028]** Eine besonders vorteilhafte Ausführungsform der Erfindung ist anhand der folgenden Zeichnungen ohne Einschränkung des allgemeinen erfinderischen Gedankens beispielhaft dargestellt.

**[0029]** Fig. 1 zeigt ein erfindungsgemäßes Spiel in einer Schrägansicht,

**[0030]** Fig. 2a zeigt das Spiel aus Fig. 1 von oben,

**[0031]** Fig. 2b zeigt das Spiel aus Fig. 1 von vorne,

**[0032]** Fig. 2c zeigt das Spiel aus Fig. 1 in einer seitlichen Ansicht,

**[0033]** Fig. 3a zeigt das Spiel mit einer alternativen Anordnung der Plättchen von oben,

**[0034]** Fig. 3b zeigt die Anordnung aus Fig. 3a von vorne,

**[0035]** Fig. 3c zeigt die Anordnung aus Fig. 3a in einer Schrägansicht,

**[0036]** Fig. 4a zeigt das Gehäuse des Spiels in einem Querschnitt parallel zur Vorderwand,

**[0037]** Fig. 4b zeigt das Gehäuse des Spiels in einem Querschnitt senkrecht zur Vorderwand,

**[0038]** Fig. 4c zeigt das Gehäuse des Spiels in Schrägansicht,

**[0039]** Fig. 5a zeigt das Plättchen von oben,

**[0040]** Fig. 5b zeigt das Plättchen von vorne,

**[0041]** Fig. 6a zeigt ein Befestigungselement zur Befestigung des Spiels an einer Wand von vorne,

**[0042]** Fig. 6b zeigt das Befestigungselement im Querschnitt,

**[0043]** Fig. 6c zeigt das Befestigungselement von hinten.

**[0044]** Fig. 1 zeigt ein erfindungsgemäßes Spiel. Das Gehäuse 1 weist eine obere Einfüllöffnung 2 und eine untere Ausgabeöffnung 3 auf sowie eine Seitenwandung. In der dargestellten Ausführungsform umfasst die Seitenwandung eine Vorderwand 4, die in Benutzung dem Tier zugewandt ist. Weiters ist eine der Vorderwand 4 gegenüberliegende Rückwand 10 vorgesehen, die in Benutzung beispielsweise an einer Wand befestigt werden kann, wobei zur Befestigung Befestigungselemente 13 an der Rückwand 10 angeordnet sind. Die Vorderwand 4 und die Rückwand 10 sind seitlich durch eine erste Seitenwand 11 und eine zweite Seitenwand 12 verbunden.

**[0045]** In einer nicht dargestellten Ausführungsform kann die Vorderwand 4 und/oder zumindest eine Seitenwand 11,12 aus einem durchsichtigen Material hergestellt sein.

**[0046]** In der Vorderwand 4 sind in der dargestellten Ausführungsform drei Schlitze 5 vorgesehen. In jedem der Schlitze 5 sind zwei Plättchen 6 angeordnet. Die Plättchen 6 sind horizontal angeordnet. Die Plättchen 6 sind in dem Schlitz 5 beweglich gelagert, wobei der in den Schlitz 5 ragende Teilbereich des Plättchens 6 eine Dicke aufweist, die im Wesentlichen der Höhe des Schlitzes 5 entspricht. An den Plättchen 6 ist jeweils ein Bedienelement 7 angeordnet, das an der Vorderwand 4 aus dem Gehäuse 1 ragt und entlang des Schlitzes 5 verschiebbar ist. In der dargestellten Ausführungsform können die Plättchen zwischen der ersten und der zweiten Seitenwand 11,12 seitlich hin und her bewegt werden. Dabei erstreckt sich das Plättchen 6 über die gesamte Tiefe des Gehäuses 1, also von der Vorderwand 4 bis zur Rückwand 10. In der Rückwand 10 ist das Plättchen 6 mittels eines Führungselements 8 geführt und dadurch stabilisiert.

**[0047]** Fig. 2a zeigt die Anordnung aus Fig. 1 von oben. Die Plättchen 6 weisen eine Breite auf, die geringer ist als die Breite des Schlitzes 5. Dabei sind jeweils zwei Plättchen 6 in einem Schlitz 5 gelagert. Die im gleichen Schlitz 5 gelagerten Plättchen 6 sind in der gezeigten Anordnung voneinander beabstandet, sodass bei der gezeigten Anordnung mittig ein Spalt zwischen den Plättchen 6 besteht. Wenn in dieser Anordnung Tierleckereien durch die Einfüllöffnung 2 in das Gehäuse 1 gefüllt werden, so gelangt ein Teil der Tierleckereien durch diesen Spalt direkt zur Ausgabeöffnung 3.

**[0048]** Die übrigen Tierleckereien werden von den in den verschiedenen Ebenen angeordneten Plättchen 6 aufgefangen und kommen auf den Plättchen 6 zu liegen. Durch Verschieben der Bedienelemente 7 und damit der Plättchen 6 fallen einige Tierleckereien der Schwerkraft folgend nach unten. Auf diese Weise gelangen die Leckereien von der obersten Ebene entweder direkt zur Ausgabeöffnung, oder auf die darunter gelegenen Ebenen.

**[0049]** Der Teil der Tierleckereien, der direkt zur Ausgabeöffnung 3 gelangt, kann vom Tier gefressen werden, während ein anderer Teil auf den mittleren Plättchen 6 zu liegen kommt, ein weiterer Teil auf den untersten Plättchen 6.

**[0050]** Die mittleren Plättchen 6 können entlang des mittleren Schlitzes 5 parallel zur Vorderwand 4 verschoben werden. Dadurch gelangen die auf den mittleren Plättchen 6 liegenden Tierleckereien nach und nach der Schwerkraft folgend nach unten. Ein Teil der Tierleckereien wird wieder durch die Ausgabeöffnung 3 aus dem Gehäuse 1 freigegeben. Ein anderer Teil bleibt auf den untersten Plättchen 6 liegen.

**[0051]** Die Tierleckereien verteilen sich daher auf den Plättchen 6 in unterschiedlichen Ebenen und werden nach und nach durch die Ausgabeöffnung 3 abgegeben.

**[0052]** Fig. 2b zeigt, dass in der dargestellten Ausführungsform drei Schlitze 5 vorgesehen sind. Die Schlitze 5 sind parallel zueinander angeordnet, wobei sie die gleiche Länge aufweisen und gleichmäßig voneinander beabstandet sind. In jedem der Schlitze 5 sind zwei Plättchen 6 gelagert. Jedes Plättchen 6 weist zirka ein Drittel der Breite des Schlitzes 5 auf. Die Plättchen 6 der verschiedenen Ebenen sind ebenfalls parallel zueinander angeordnet.

**[0053]** Fig. 2c zeigt, dass die Bedienelemente so weit aus dem Gehäuse 1 hervorstehen, dass sie leicht von einem Tier bedient werden können.

**[0054]** Fig. 3a zeigt eine weitere Anordnung der Plättchen 6 innerhalb des Gehäuses 1. Die

obersten Plättchen 6 sind in dieser Anordnung nach außen in Richtung der ersten Seitenwand 11 und der zweiten Seitenwand 12 verschoben. Die mittleren Plättchen 6 sind zueinander verschoben und berühren einander seitlich. Die untersten Plättchen 6 sind, wie die obersten Plättchen 6, in Richtung der Seitenwände 11, 12 verschoben. Fig. 5a zeigt, dass bei dieser Anordnung die mittleren Plättchen 6 keinen Spalt frei lassen, sodass alle durch die Einfüllöffnung 2 in das Gehäuse eingefüllten Tierleckereien auf Plättchen 6 zu liegen kommen. Erst durch die Bewegung der Plättchen 6 werden die Tierleckereien der Schwerkraft folgend zur Ausgabeöffnung 3 transportiert.

**[0055]** Fig. 3b zeigt die Verschiebewege der Plättchen 6 ausgehend von der in Fig. 1 dargestellten Anordnung.

**[0056]** Fig. 3c zeigt, dass in dieser Anordnung die Plättchen 6 versetzt zueinander angeordnet sind. Eingefüllte Tierleckereien können damit nicht ohne eine Bedienung des Spielzeugs durch ein Tier aus der Ausgabeöffnung 3 freigegeben werden.

**[0057]** Fig. 4a zeigt das Gehäuse 1 des Spiels. Die erste und zweite Seitenwand 11,12 sind in der dargestellten Ausführungsform parallel zueinander angeordnet. Die Ausgabeöffnung 3 reicht in der dargestellten Ausführungsform von der ersten bis zur zweiten Seitenwand 11,12.

**[0058]** Fig. 4b zeigt, dass die Vorderwand 4 und die Rückwand 10 parallel zueinander angeordnet sind. Die Ausgabeöffnung 3 reicht von der Vorderwand 4 bis zur Rückwand 10. Das Gehäuse 1 weist somit keinen Boden auf, da sich die Ausgabeöffnung 3 über die gesamte Unterseite des Gehäuses 1 erstreckt.

**[0059]** Fig. 4c zeigt, dass in der dargestellten Ausführungsform die Schlitze 5 gleichmäßig voneinander beabstandet sind. Dadurch wird die Verteilung der Tierleckereien innerhalb des Gehäuses 1 vergleichsmäßig.

**[0060]** Das Gehäuse 1 weist in der dargestellten Ausführungsform eine quaderförmige Form auf. Alle Bereiche der Seitenwandung sind in der dargestellten Ausführungsform senkrecht zu den Schlitzen 5 angeordnet. Die Teilbereiche der Seitenwandung weisen eine einheitliche Höhe auf. Am oberen Ende der Seitenwandung ist eine Deckplatte mit einem in der dargestellten Ausführungsform würfelförmigen Aufbau vorgesehen als Einfüllöffnung 2 vorgesehen. In der dargestellten Ausführungsform ist die Einfüllöffnung 2 daher lang und schmal mit einem runden Querschnitt ausgebildet. Der Querschnitt der Einfüllöffnung 2 ist im Vergleich zum Querschnitt des Gehäuses 1 kleiner. Weiters ist die Einfüllöffnung 2 von den obersten Plättchen 6 so beabstandet, dass ein Tier auf dem obersten Plättchen 6 aufliegende Leckerein nicht von oben erreichen kann.

**[0061]** Die Einfüllöffnung 2 und die Ausgabeöffnung 3 sind in der dargestellten Ausführungsform einander gegenüberliegend angeordnet. Der Querschnitt der Einfüllöffnung 2 ist wesentlich kleiner als der Querschnitt der Ausgabeöffnung 3. Die Ausgabeöffnung 3 erstreckt sich über den gesamten Boden des Gehäuses 1 bzw. wird die Ausgabeöffnung 3 seitlich von der Vorderwand 4, der Rückwand 10, der ersten Seitenwand 11 und der zweiten Seitenwand 12 begrenzt. In der dargestellten Ausführungsform sind die Querschnitte der Einfüllöffnung 2 und der Ausgabeöffnung 3 parallel zu den Schlitzen 5 bzw. senkrecht zur Seitenwandung ausgerichtet.

**[0062]** Fig. 5a zeigt ein Plättchen 6. Das Plättchen 6 weist einen rechteckigen Mittelteil auf. An einer Stirnseite ist das Bedienelement 7 ausgebildet, an der gegenüberliegenden Stirnseite das Führungselement 8. In der dargestellten Ausführungsform besteht das Führungselement 8 aus einem Stift.

**[0063]** Fig. 5b zeigt, dass das Plättchen 6 eine Basis mit einheitlicher Dicke aufweist, die im Wesentlichen der Höhe des Schlitzes 5 entspricht, bzw. die so gewählt ist, dass eine leichtgängige Bewegung ohne Verkippen ermöglicht ist. Im Mittelbereich des Plättchens 6, der im Inneren des Gehäuses 1 angeordnet wird, ist an der Unterseite des Plättchens 6 ein Wischelement 9 in Form einer Bürste angeordnet ist. Die Dicke des Plättchens 6 ist daher im Inneren des Gehäuses 1 größer als die Höhe des Schlitzes 5. Das Plättchen 6 wird im Gehäuse 1 so angeordnet, dass die Basis im Schlitz 5 gelagert ist. das Wischelement 9 der Ausgabeöffnung 3 zugewandt ist. Durch

Bewegung des Plättchens 6 werden Tierleckereien unterhalb des Plättchens 6 erfasst und abgestreift und dadurch zur Ausgabeöffnung 3 transportiert. Wenn das Wischelement 9 eine Höhe aufweist, die dem Abstand zwischen der Basis des Plättchens 6 und dem in der direkt darunter liegenden Ebene angeordneten Plättchen 6 entspricht, können in der darunter liegenden Ebene angeordnete Plättchen 6 durch das Wischelement 9 besonders effizient von Tierleckereien und Rückständen gereinigt werden.

**[0064]** Fig. 6a zeigt ein Befestigungselement 13 zur Befestigung des Spiels an einer Wand. Es sind zur Befestigung des Spiels vier Befestigungselemente 13 vorgesehen. Die Befestigungselemente 13 sind an den Eckbereichen der Rückwand 10 angeordnet. Jedes Befestigungselement 13 weist acht Löcher 14 auf.

**[0065]** Fig. 6b zeigt, dass die Löcher 14 des Befestigungselements 13 einen unterschiedlichen Durchmesser auf der Vorder- und Rückseite des Befestigungselements 13 aufweisen. Es sind jeweils vier Löcher 14 zur Befestigung am Gehäuse 1 des Spiels vorgesehen und vier weitere Löcher 14 zur Befestigung an einer Wand. Dies ermöglicht beispielsweise eine feste Montage des Spiels in einer Pferdebox.

**[0066]** Das dargestellte Spiel ist besonders stabil und einfach zu bedienen, es bietet etliche Variationsmöglichkeiten und bietet eine längerfristige Beschäftigung für das Tier, wobei durch die verzögerte Abgabe der Tierleckereien ein dauerhafter Spielanreiz bereitgestellt wird.

## Patentansprüche

1. Spielzeug für Tiere, insbesondere Hunde oder Pferde, umfassend ein Gehäuse (1), wobei das Gehäuse (1) eine Seitenwandung, sowie eine obere Einfüllöffnung (2) zum Einfüllen von Tierleckereien, und eine untere Ausgabeöffnung (3) zur Abgabe der Tierleckereien aufweist, wobei die Tierleckereien, insbesondere der Schwerkraft folgend, von der Einfüllöffnung (2) zur Ausgabeöffnung (3) transportierbar sind, wobei in dem Gehäuse (1) zumindest ein im Wesentlichen horizontal angeordnetes Plättchen (6) zum Auffangen von durch die Einfüllöffnung (2) in das Gehäuse (1) hineinfliegenden Tierleckereien vorgesehen ist, und wobei in der Seitenwandung zumindest ein, insbesondere horizontaler, Schlitz (5) vorgesehen ist, wobei das Plättchen (6) in dem Schlitz (5) beweglich gelagert ist, und wobei an dem Plättchen (6) ein Bedienelement (7) angeordnet ist, wobei das Bedienelement (7) aus dem Gehäuse (1) ragt, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Bedienelement (7) entlang des Schlitzes (5) verschiebbar ist, wobei durch Verschieben des Bedienelements (7) das Plättchen (6) im Inneren des Gehäuses (1) seitlich bewegbar ist, wobei durch die Bewegung des Plättchens (6) auf dem Plättchen (6) liegende Tierleckereien vom Plättchen (6) entfernbar sind und in Richtung der Ausgabeöffnung (3) transportierbar sind.
2. Spielzeug nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Seitenwandung eine in Benutzung dem Tier zugewandte, insbesondere plane, Vorderwand (4) und eine der Vorderwand (4) gegenüberliegende Rückwand (10) umfasst, wobei die Vorderwand (4) und die Rückwand (10) seitlich durch eine erste Seitenwand (11) und eine zweite Seitenwand (12) verbunden sind und wobei der Schlitz (5) in der Vorderwand (4) angeordnet ist und das Bedienelement (7) an der Vorderwand (4) aus dem Gehäuse (1) ragt, wobei durch Verschieben des Bedienelements (7) entlang der Vorderwand (4) das Plättchen (6) im Inneren des Gehäuses (1) zwischen der ersten Seitenwand (11) und der zweiten Seitenwand (12) seitlich bewegbar ist.
3. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Größe von Einfüllöffnung (2) und/oder Ausgabeöffnung (3) variabel ist.
4. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Plättchen (6) im Inneren des Gehäuses (1) dicker ist als der Schlitz (5) hoch ist und/oder dass sich das Plättchen (6) in den Schlitz (5) erstreckt und die Dicke des in den Schlitz (5) ragenden Bereichs des Plättchens (6) im Wesentlichen der Höhe des Schlitzes (5) entspricht.
5. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Plättchen (6) an dem dem Schlitz (5) gegenüberliegenden Bereich der Seitenwandung, insbesondere in der Rückwand (10), des Gehäuses (1) mit einem, insbesondere dehnbaren, Verbindungselement befestigt ist und/oder dass das Plättchen (6) ein dem Bedienelement (7) gegenüberliegendes Führungselement (8) aufweist, das in dem dem Schlitz (5) gegenüberliegenden Bereich der Seitenwandung, insbesondere in der Rückwand (10), des Gehäuses (1) geführt ist.
6. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, dass sich das Plättchen (6) über die gesamte Tiefe des Gehäuses (1) erstreckt, und/oder dass sich das Plättchen (6) im Inneren des Gehäuses (1) von der Vorderwand (4) bis zur Rückwand (10) erstreckt.
7. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Länge des Schlitzes (5) größer ist als die Breite des Plättchen (6), und/oder dass zumindest zwei, insbesondere genau zwei, Plättchen (6) in einem Schlitz (5) gelagert sind.
8. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **dadurch gekennzeichnet**, dass zumindest zwei Plättchen (6) vorgesehen sind, wobei die Plättchen (6) parallel zueinander ausgerichtet sind, und/oder dass zumindest zwei Schlitze (5) vorgesehen sind, wobei die Schlitze (5) insbesondere in zwei parallelen, vorzugsweise horizontalen, Ebenen angeordnet sind.

9. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 8, **dadurch gekennzeichnet**, dass im Inneren des Gehäuses (1) zumindest ein Wischelement (9) vorgesehen ist, das derart angeordnet ist, dass bei Bewegung des Plättchens (6) Tierleckereien durch das Wischelement (9) transportierbar sind,  
wobei insbesondere vorgesehen ist, dass das Wischelement (9) oberhalb des Plättchens (6) angeordnet ist und bei Bewegung des Plättchens (6) auf dem Plättchen (6) aufliegende Tierleckereien durch das Wischelement (9) erfassbar sind und/oder  
dass das Wischelement (9) an einer der Ausgabeöffnung (3) zugewandten Unterseite des Plättchens (6) angeordnet ist und bei Bewegung des Plättchens (6) unterhalb des Plättchens (6) liegende Tierleckereien erfassbar sind.
10. Spielzeug nach einem der Ansprüche 1 bis 9, **dadurch gekennzeichnet**, dass zumindest ein Teilbereich der Seitenwandung, insbesondere die Vorderwand (4) und/oder zumindest eine Seitenwand (11, 12), aus einem durchsichtigen Material besteht.

**Hierzu 6 Blatt Zeichnungen**

Fig. 1

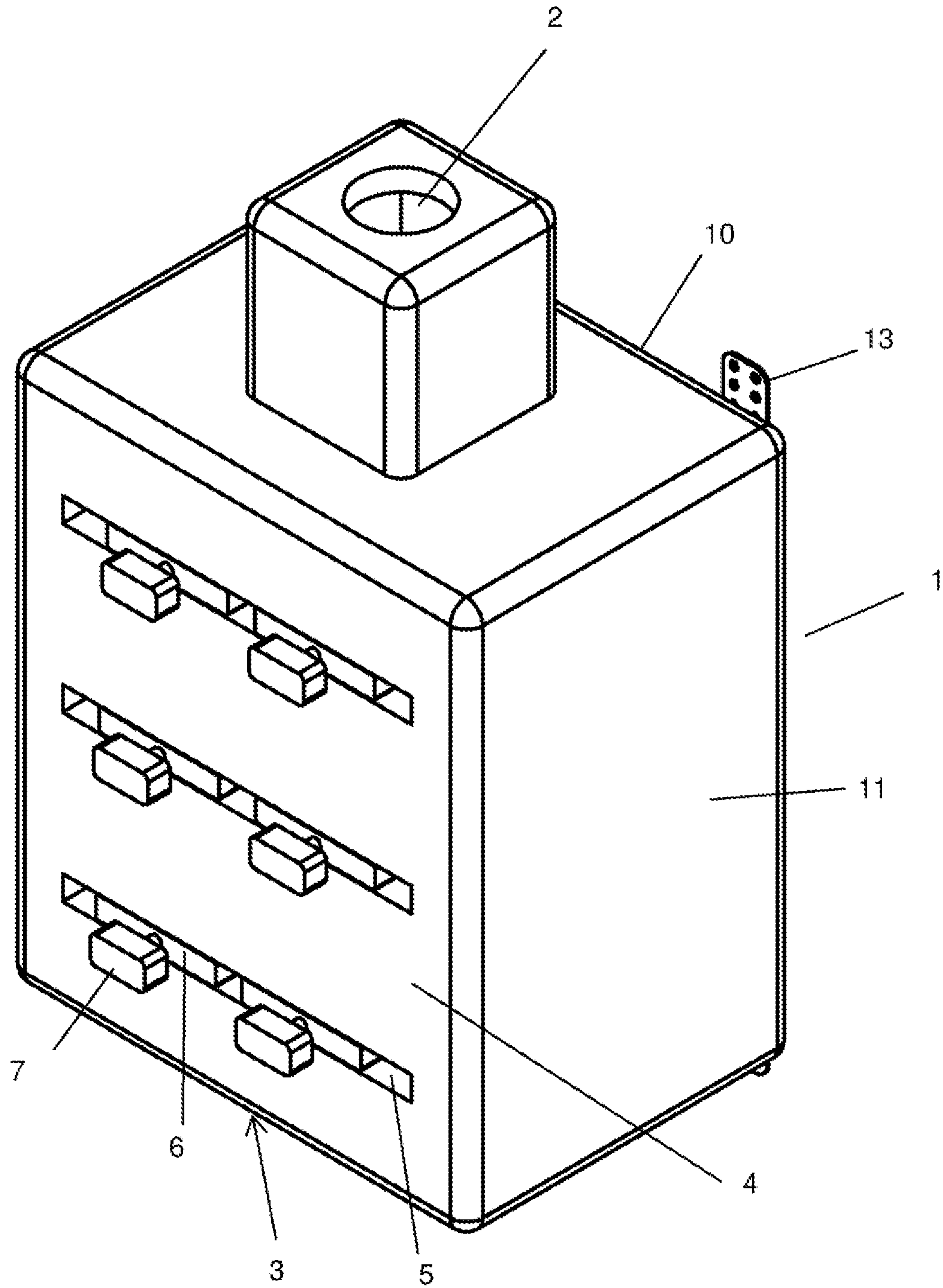


Fig. 2 a

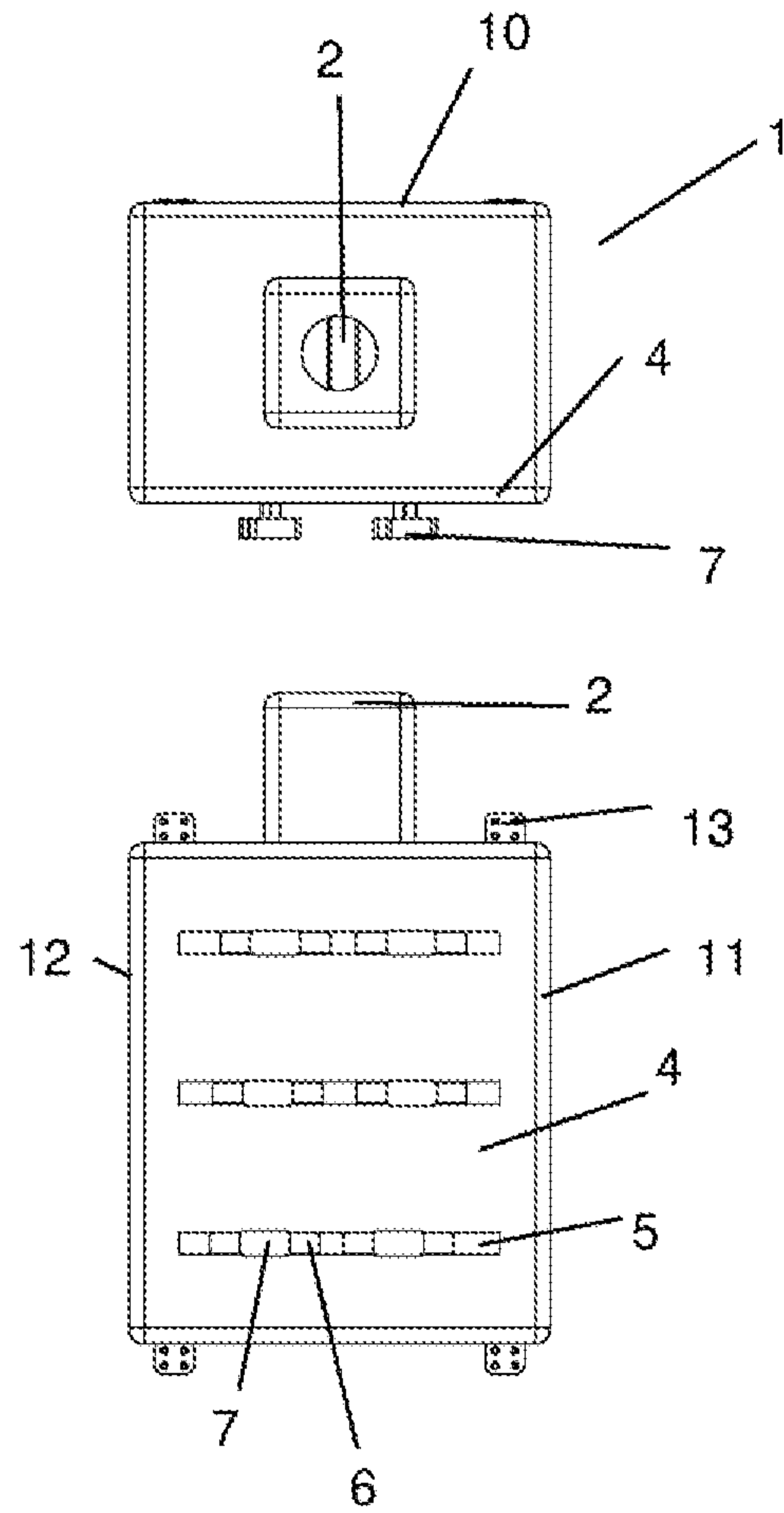


Fig. 2 b

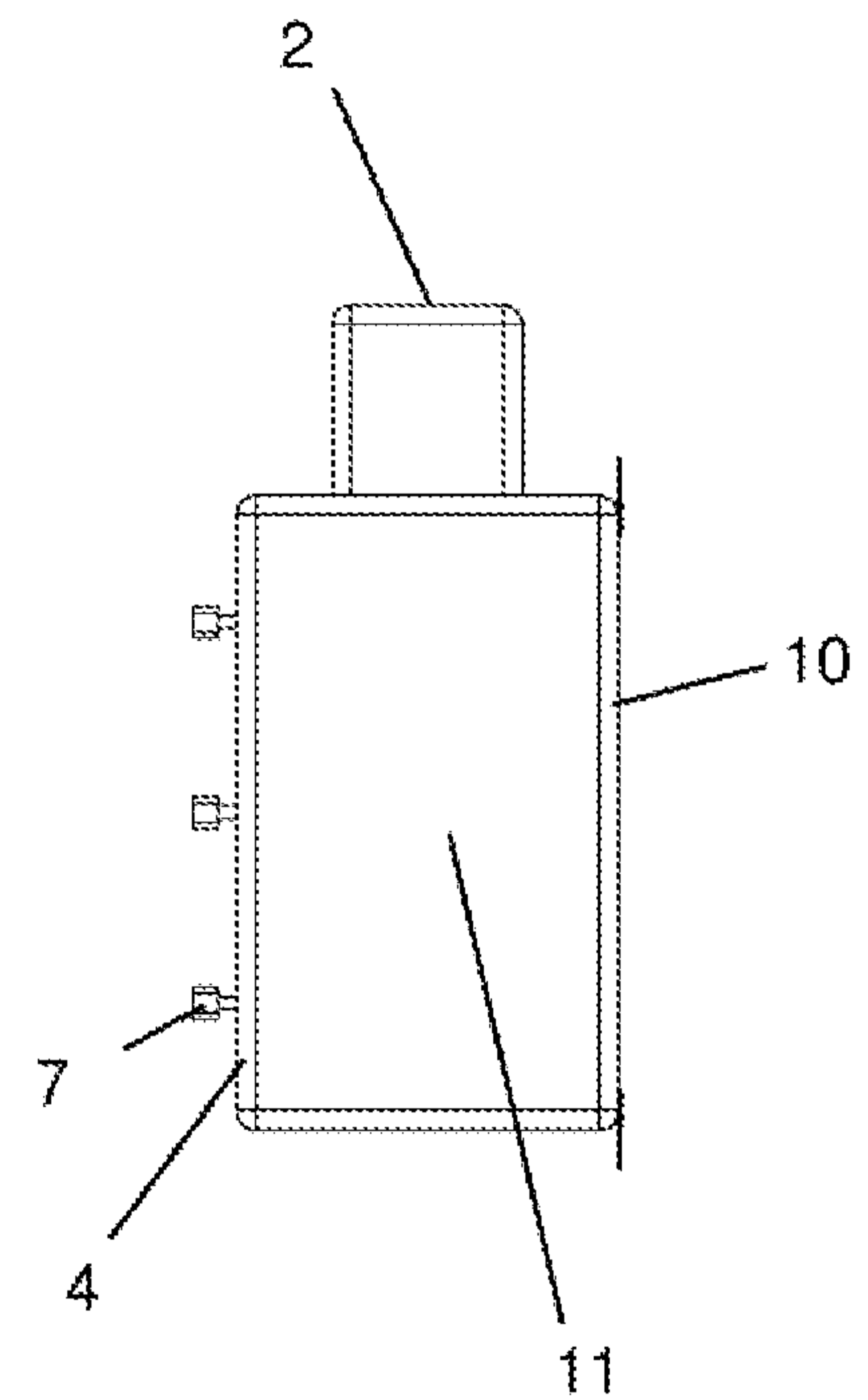


Fig. 2 c

Fig. 3 a

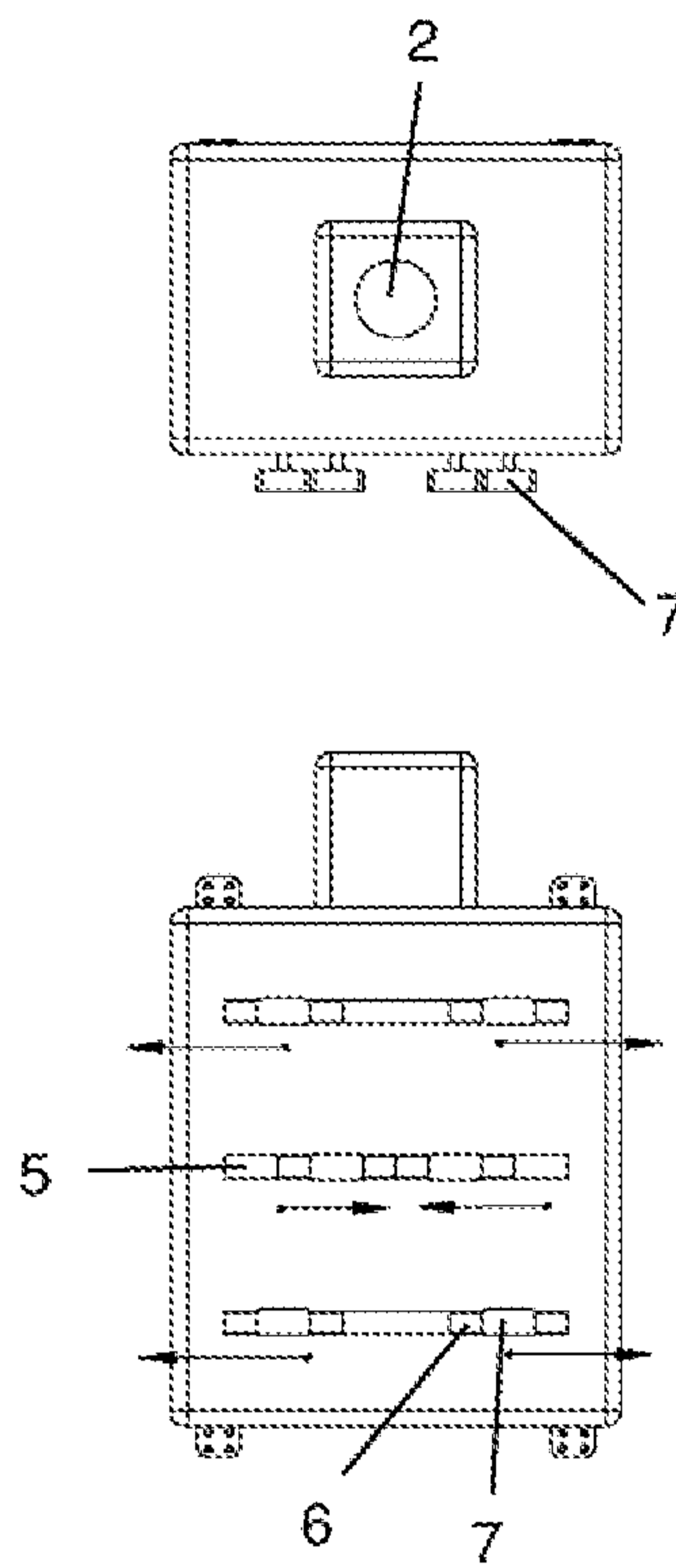


Fig. 3 b

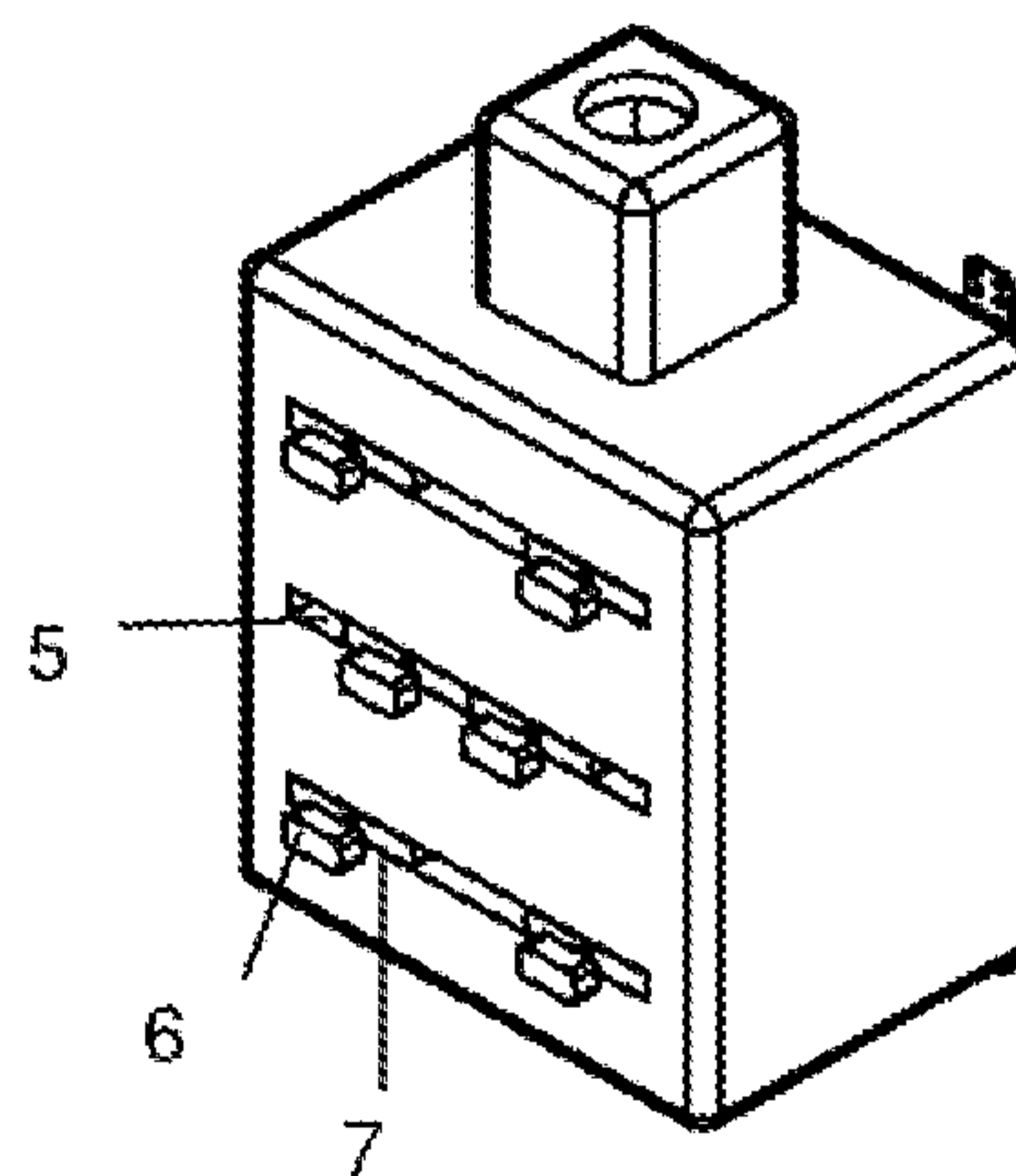


Fig. 3 c

Fig. 4 a

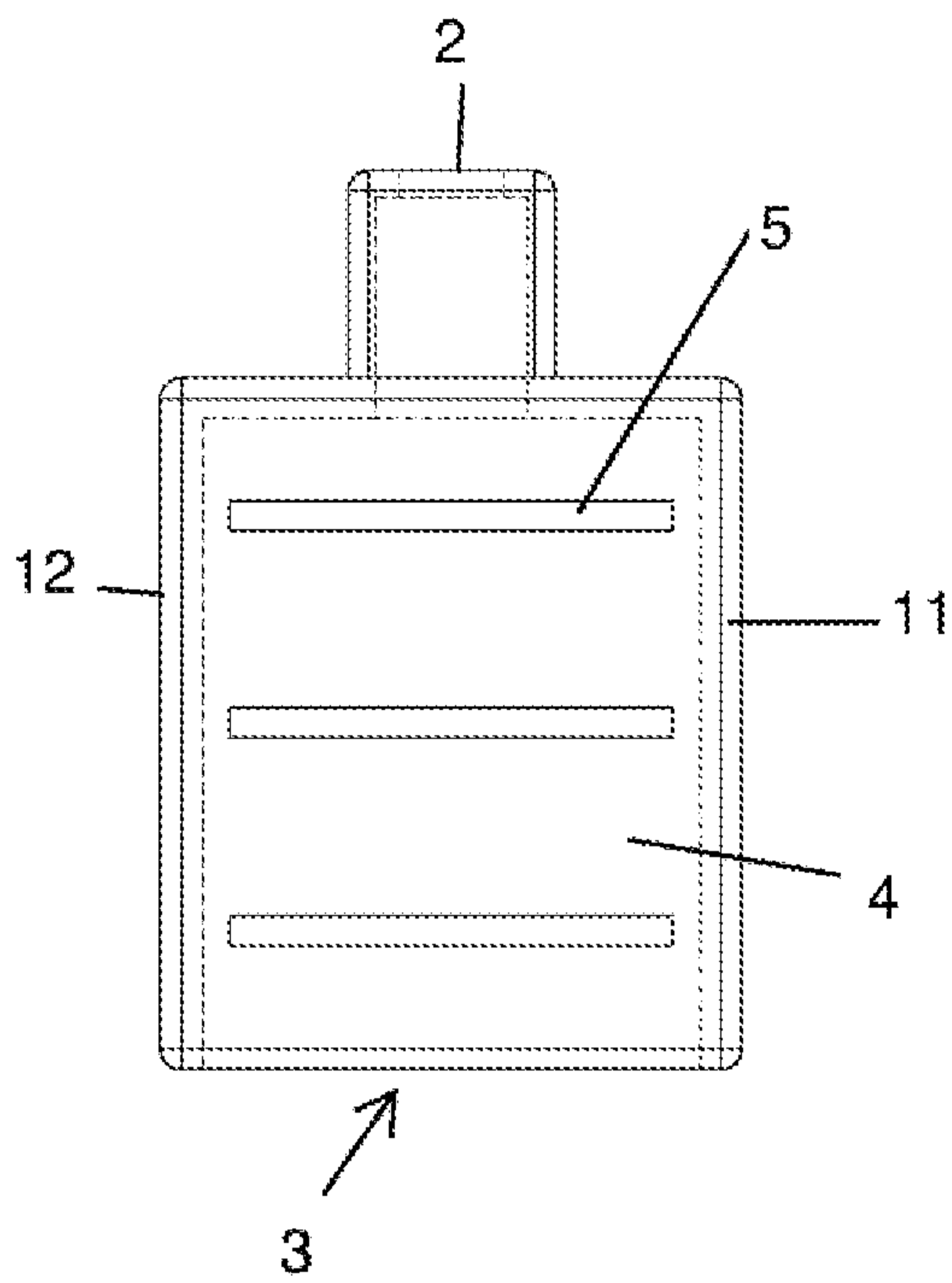


Fig. 4 b

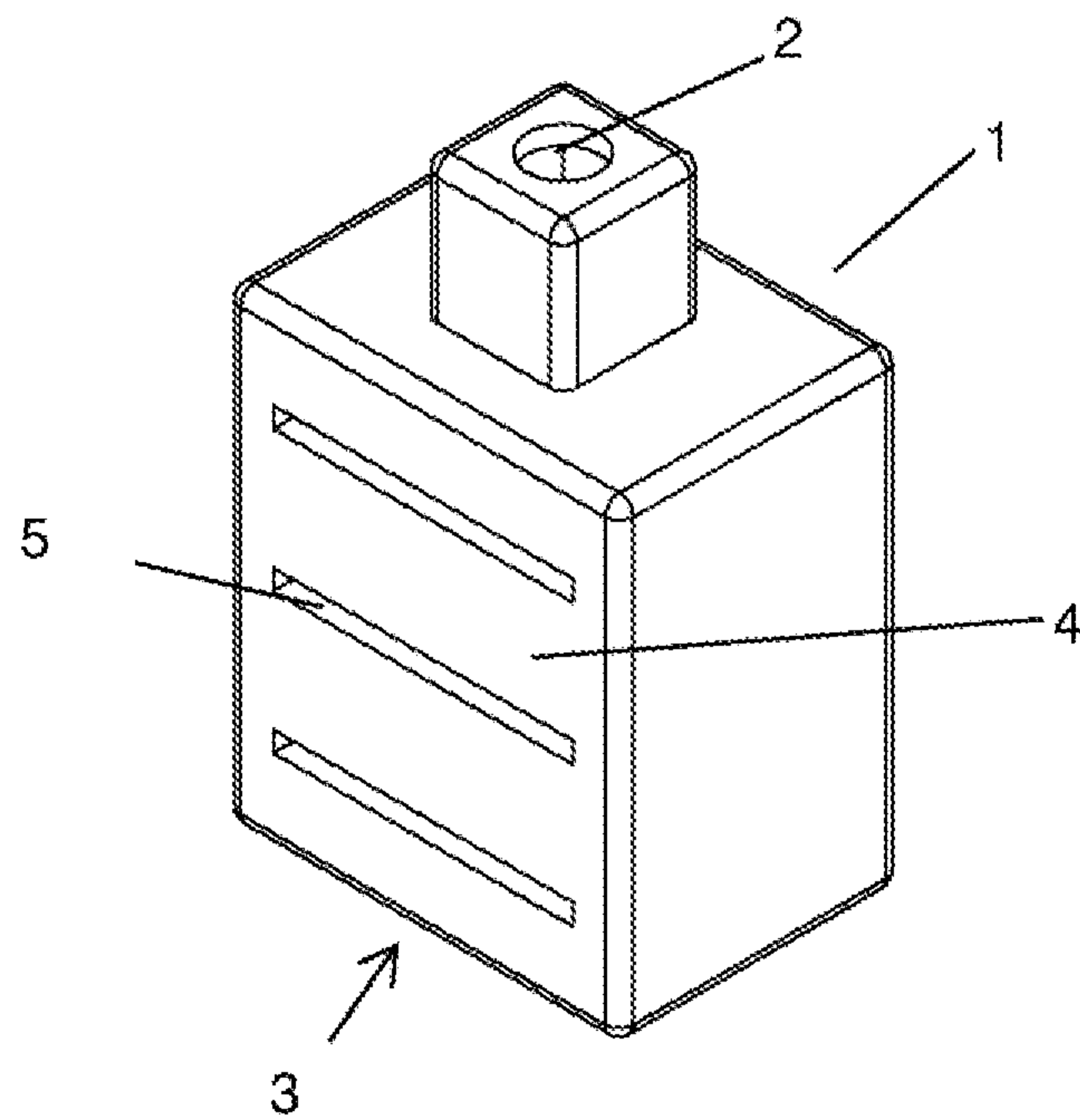
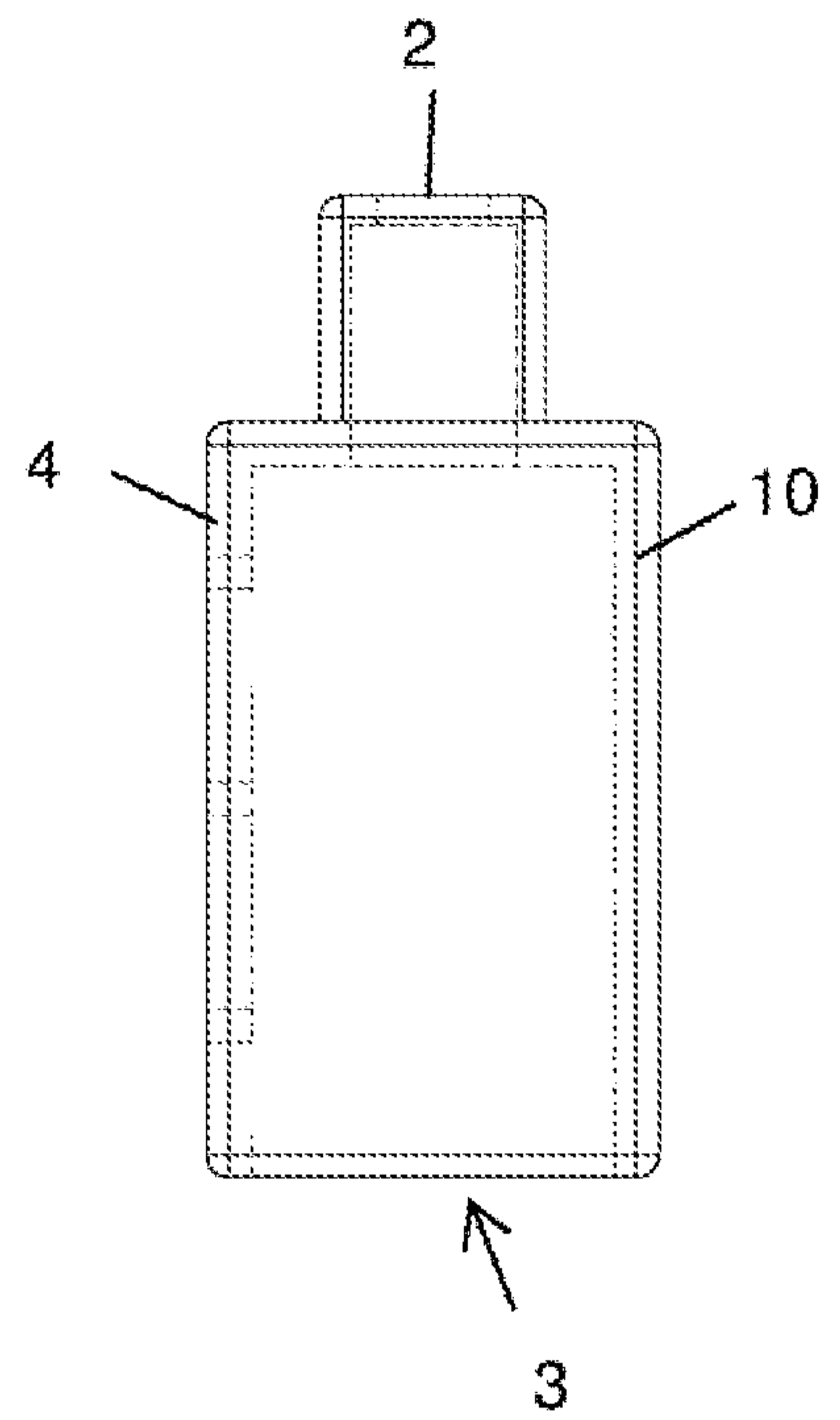


Fig. 4 c

Fig. 5 a

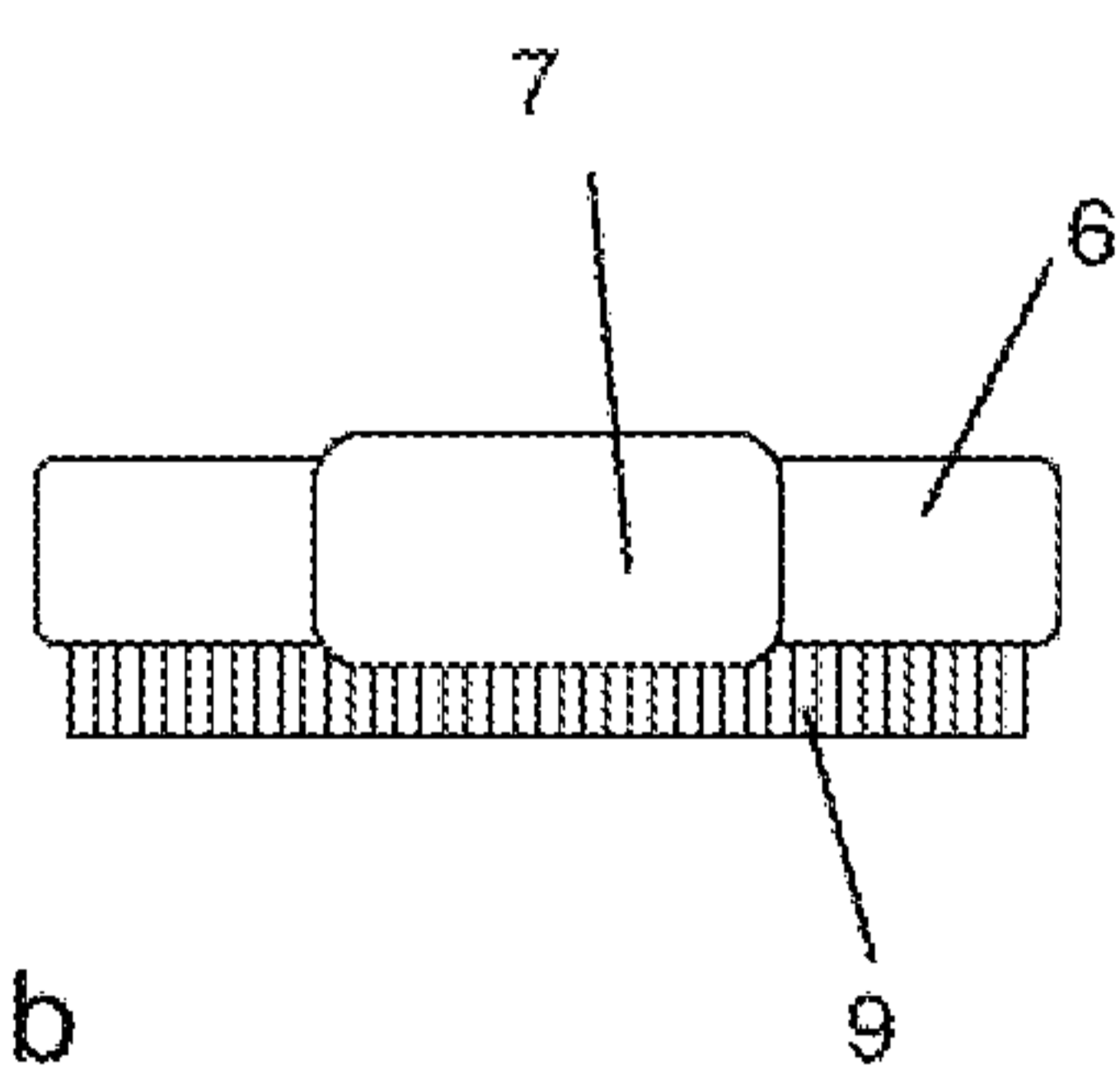
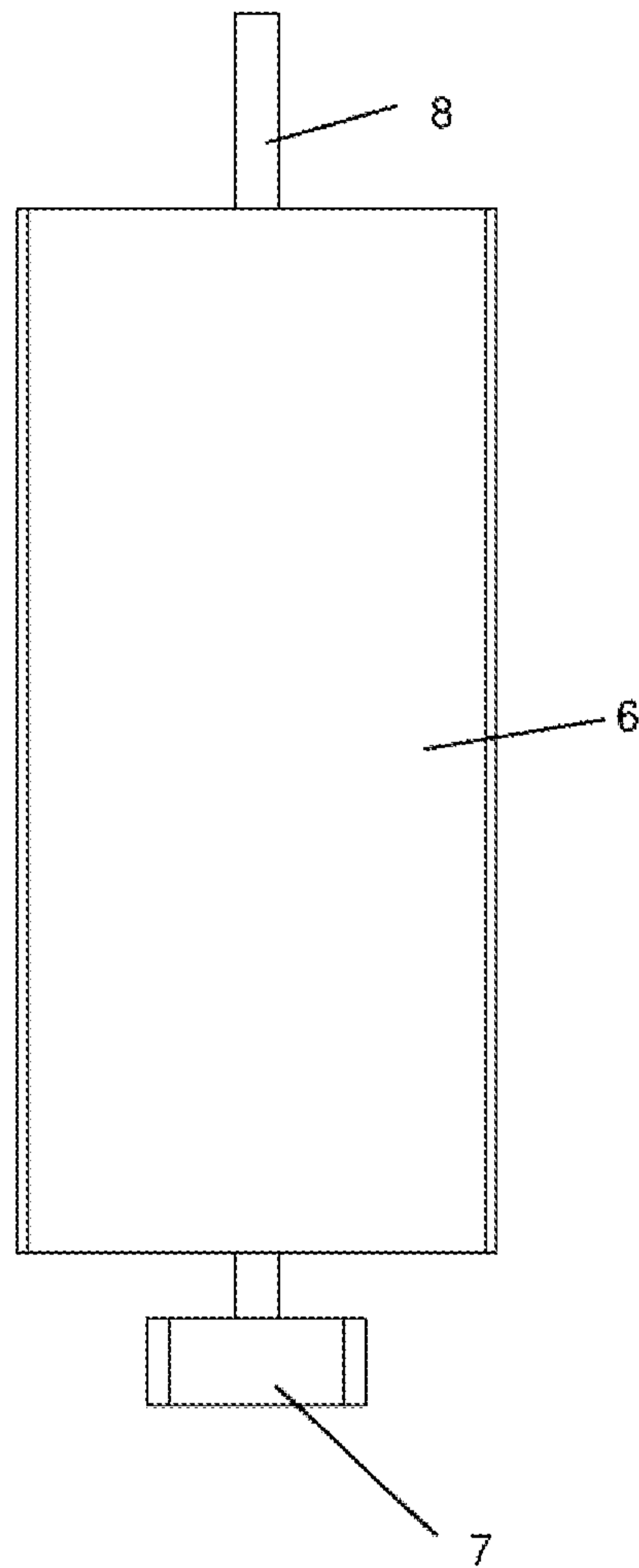


Fig. 5 b

Fig. 6 a

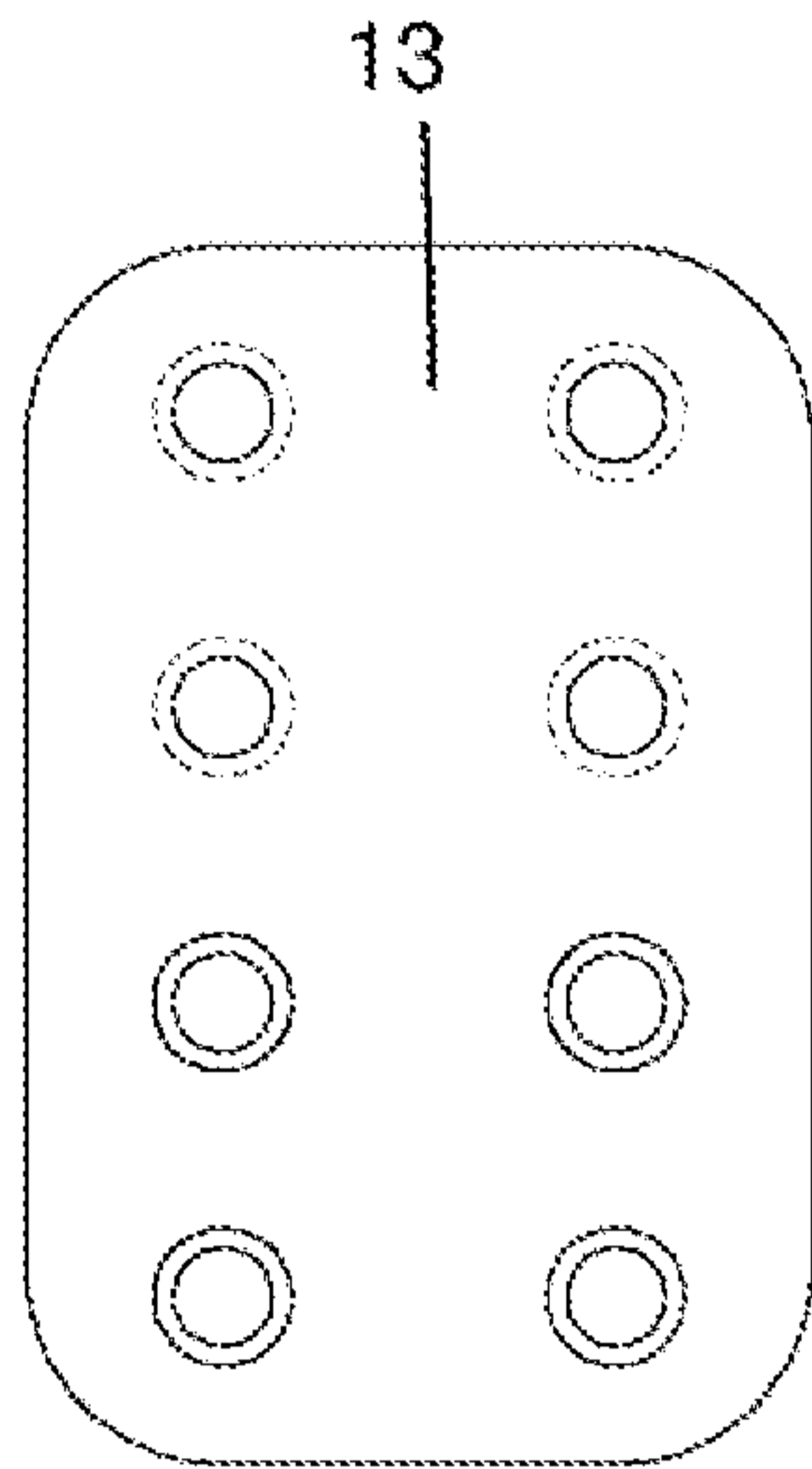


Fig. 6 b

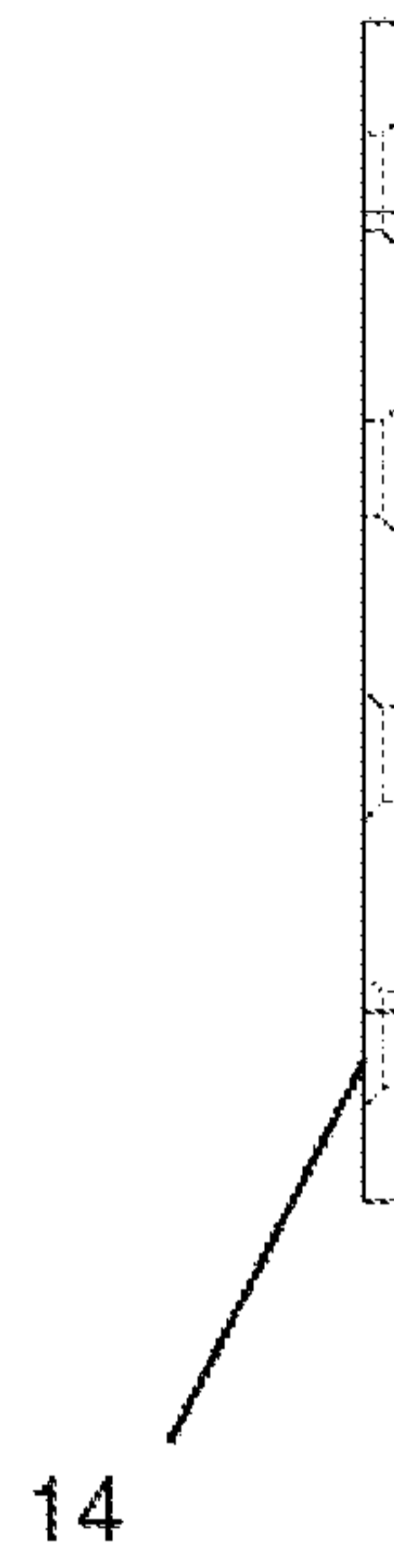


Fig. 6 c

