

(19)



(10) **LT 5089 B**

(12) **PATENTO APRAŠYMAS**

(11) Patento numeris: **5089**

(51) Int. Cl. ⁷: **A63G 19/00**

(21) Paraiškos numeris: **2001 082**

(22) Paraiškos padavimo data: **2001 08 07**

(41) Paraiškos paskelbimo data: **2003 02 25**

(45) Patento paskelbimo data: **2003 12 29**

(62) Paraiškos, iš kurios dokumentas išskirtas, numeris: —

(86) Tarptautinės paraiškos numeris: —

(86) Tarptautinės paraiškos padavimo data: —

(85) Nacionalinio PCT lygio procedūros pradžios data: —

(30) Prioritetas: —

(72) Išradėjas:

Algirdas AMBRAZEVIČIUS, LT

(73) Patento savininkas:

ALGIRDAS AMBRAZEVIČIUS, S. Stanevičiaus g. 17-94, 2000 Vilnius, LT

(74) Patentinis patikėtinis:

—

(54) Pavadinimas:

Žaislas - gyvūnas skirtas vaikams jodinėti

(57) Referatas:

Išradimas susijęs su žaislų pramone.

Žaislas susideda iš sėdimos lentos (1) su standžiai prie jos pritvirtintais elementais (2, 3, 4), zoomorfinius kūno fragmentus atkuriančių dalių (5, 6, 7) ir besisukančių tik į vieną pusę ratukų (8), kuriais žaislas remiasi į grindinį. Dalys (5, 6, 7) yra lanksčiai sujungtos su iš sėdimąja lenta (1) ašimis (9). Dalis (5) lanksčiai sujungta su dalimi (7) trauke(10), o su dalimi (6) krumpliaračio - svirties poros arba krumpliaračių susikabinimo principu. Dalis (5) per minėtą lanksčią jungtį įgalina valdyti dalis (6, 7) ir su jomis sujungtus ratukus (8), suteikiant visam žaislui banguojantį judėjimą viena kryptimi.

Išradimas priskiriamas žaislams ir gali būti naudojamas praplečiant, taip vadinamos, "paspirtukų" šeimos žaislų galimybes.

Iš senų laikų žinomi žaislai:

- 5 - supamieji arkliukai,
 - "paspirtukai" mašinų, motociklų, gyvūnų pavidalu, turintis laisvai besisukančius ratukus.

Dėl konstrukcijos paprastumo ir akivaizdumo šiems gaminiams nėra ruošiama techninė dokumentacija, į kurią galima būtų padaryti nuorodą.

- 10 Minėtų žaislų, gyvūnų formos, veikimas nėra panašus į vaizduojamų žvėrių judesius.

Išradimo tikslas yra suteikti vaikams tikro jojimo įspūdžius su galimybe lavinti nugaros, kojų ir rankų raumenis.

- 15 Numatytiems tikslams pasiekti vaizduojamo gyvūno galvos supamasis judėsis turi būti susietas su kojų jojimo judėsiu, kai priekinės kojos juda kryptimi priešinga galinių kojų judėjimo kryptiai. Kojos turi remtis į grindinį ratukais, turinčiais galimybę judėti tik į priekį, kas suteiks visam žaislui banguojantį pasistumėjimą viena kryptimi (į priekį).

- 20 Figūroje 1 ir Fig. 2 pavaizduota žaislo principinė schema, esant kraštutinėms judesio padėtimis.

- Brėžiniuose pavaizduotas žaislas susideda iš sėdimos lentos (1) su standžiai prie jos pritvirtintais elementais (2,3,4), dalių (5,6,7), atkuriančių zoomorfinius kūno fragmentus, ir
25 besisukančių arba judančių tik į vieną pusę ratukų (8), kuriais žaislas remiasi į grindinį.

Dalis (5,6,7) yra lanksčiai sujungtos su sėdimąja lenta (1) ašių (9) pagalba. Dalis (5) yra lanksčiai sujungta su dalimi (7) traukės (10) pagalba, o su dalimi (6) krumpliaračio- svirties poros principu. Išradimo tikslui pasiekti judančių dalių sujungimo būdas nėra svarbus.

- Svarbu kad, judant elementui (5), dalis (6) ir (7) judėtų, viena kitos atžvilgiu, priešinga
30 kryptimi.

Figūroje. 1 pavaizduota žaislo padėtis, kai juo nežaidžiama. Banguojantis judėjimas į priekį, primenantis tikrąjį jojimą, įvyksta tuomet kai vaikas patraukia į save (Fig.2) gyvūno galvą

- (dalis (5)) ir, per minėtą lanksčią jungtį, dalis (6) prisiartina prie dalies (7). Ratukai, kurie gali suktis arba judėti tik į priekį, suveikia skirtingai. Tie, kurie sujungti su dalimi (6), nesisuka arba nejuda, besisukant arba judant kitai ratukų porai. Tokiu būdu žaislas-gyvūnas pritraukia savo galines kojas prie priekinių. Kai vaikas paleidžia gyvūno galvą (Fig. 1),
- 5 viskas įvyksta priešinga kryptimi. Šiuo atveju jau nesisuka arba nejuda ratukai, kurie sujungti su dalimi (7), ir žaislas juda į priekį atsistumdamas galinėmis kojomis.

Be jokių papildomų konstrukcijos pakeitimų vaikas gali naudoti šį žaislą kaip paprastą “paspirtuką”.

10

Jeigu žaislui parinktas arkliuko ar kitokių kanopinių šeimos atstovų pavidalas, mechanizmui, ribojančiam ratukų sukimąsi į vieną pusę, galima suteikti galimybę skleisti garsą atitinkantį kanopų kaukšėjimą.

15

Išradimo apibūžtis

1. Žaislas-gyvūnas skirtas vaikams jodinėti, turintis sėdimąją vietą ir besiremiantis į grindinį ratukais, besiskiriantis tuo, kad su sėdimąja vieta (1) yra lanksčiai sujungtos, atkuriančios arba atstojančios zoomorfinius kūno fragmentus, dalys (5,6,7), kurių tarpusavyje lanksti jungtis įgalina perduoti judesį nuo dalies (5) vienai ar abiem dalims (6,7) taip, kad jos, tai artėdamos, tai toldamos viena kitos atžvilgiu, kartu su prie jų pritvirtintais ratukais (8), turinčiais mechanizmą, ribojantį jų sukimasį arba judėjimą į vieną pusę, suteiktų visam žaislui banguojantį pasistūmėjimą viena kryptimi.
2. Žaislas pagal 1 punktą, besiskiriantis tuo, kad dalis (5) gali būti lanksčiai sujungta su dalimi (7) traukės (10) pagalba, o su dalimi (6) krumpliaračio-svirties poros arba krumpliaračių susikabinimo principu.
3. Žaislas pagal 1 punktą, besiskiriantis tuo, kad dalys (6) arba (7) gali būti nejudančios ir žaislo pasistūmėjimas viena kryptimi įvyksta tik vienos iš jų, judančios dalies, pagalba.
4. Žaislas pagal 1 punktą, besiskiriantis tuo, kad pasistūmėjimui viena kryptimi užtikrinti gali būti naudojami kaip besisukantys tik į vieną pusę ratukai, taip ir laisvai besisukantys ratukai šalia jų ant ašies patalpinus elementus, kurių kontūras yra netinkamas riedėjimui, išskyrus vieną nedidelę atkarpą, turinčią apskrito ekscentriko geometriją tokių matmenų, kad prasidėjus atgaliniam kojų judėjimui ašis su ratukais užrieda ant minimų elementų ir pasiekia jų neriedančią kontūro dalį, o ratukai tuo metu nustoja siekti grindinį.

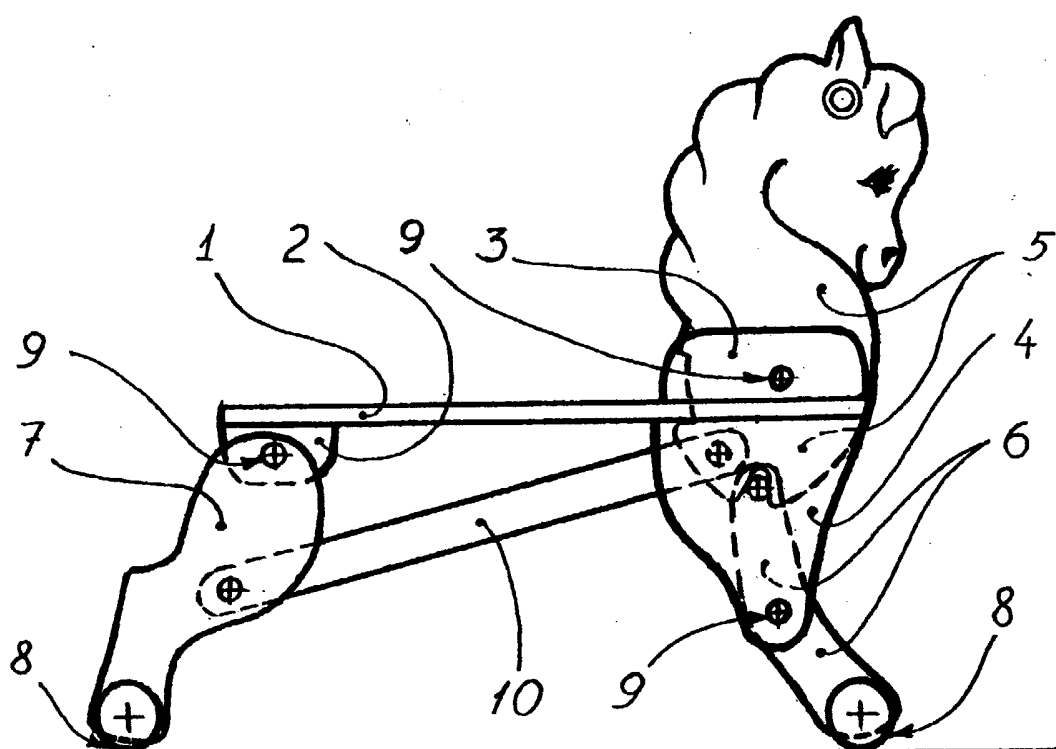


Fig. 1

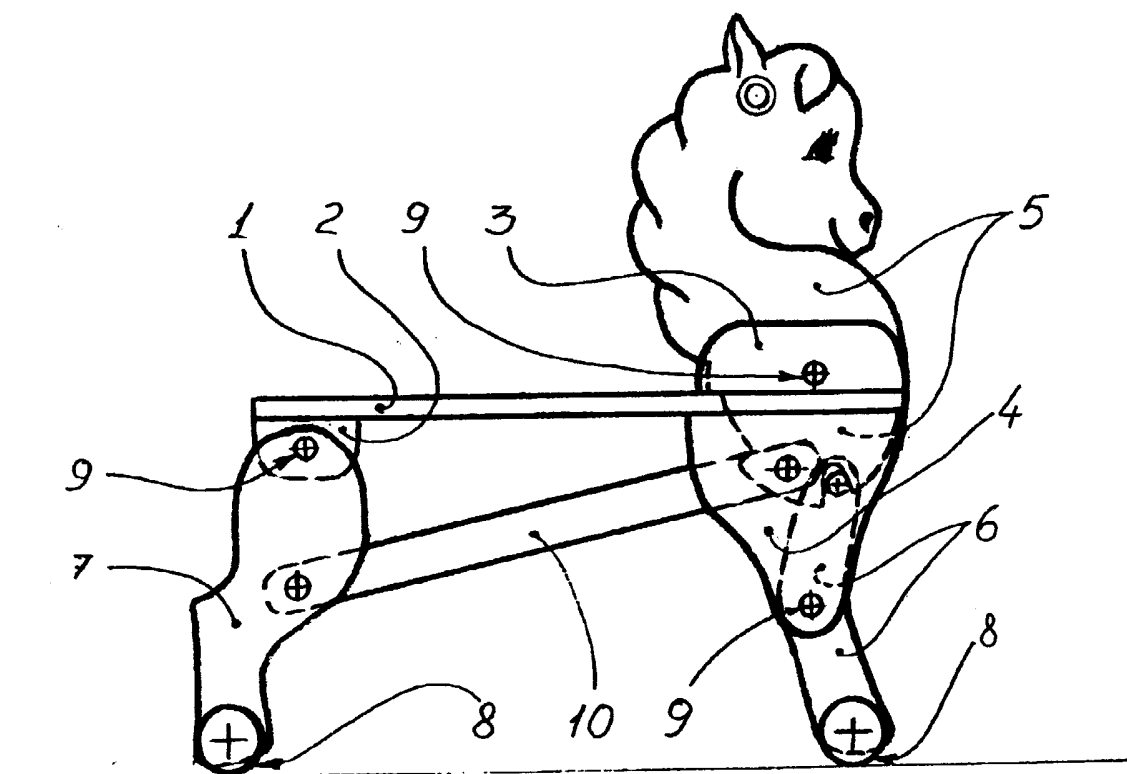


Fig. 2