

(19)



(11)

EP 3 908 138 B1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT

(45) Veröffentlichungstag und Bekanntmachung des Hinweises auf die Patenterteilung:
27.09.2023 Patentblatt 2023/39

(51) Internationale Patentklassifikation (IPC):
A41D 11/00 ^(2006.01) **A41F 1/00** ^(2006.01)
A41D 27/08 ^(2006.01) **A41D 27/20** ^(2006.01)

(21) Anmeldenummer: **20712834.9**

(52) Gemeinsame Patentklassifikation (CPC):
A41D 11/00; A41D 27/08; A41D 27/20; A41F 1/002

(22) Anmeldetag: **26.02.2020**

(86) Internationale Anmeldenummer:
PCT/EP2020/055068

(87) Internationale Veröffentlichungsnummer:
WO 2020/174022 (03.09.2020 Gazette 2020/36)

(54) **BEKLEIDUNGSSTÜCK MIT ERWEITERTER SPIELFUNKTION UND SPIEL-LANDSCHAFT**

GARMENT HAVING AN ENHANCED PLAY FUNCTION AND PLAY LANDSCAPE

VÊTEMENT PRÉSENTANT UNE FONCTION DE JEU ET UNE AIRE DE JEU ÉLARGIES

(84) Benannte Vertragsstaaten:
**AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB
GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO
PL PT RO RS SE SI SK SM TR**

(30) Priorität: **26.02.2019 DE 102019104896**

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
17.11.2021 Patentblatt 2021/46

(73) Patentinhaber: **Zoll, Ines
74288 Sigmaringen (DE)**

(72) Erfinder: **Zoll, Ines
74288 Sigmaringen (DE)**

(74) Vertreter: **Otten, Roth, Dobler & Partner mbB
Patentanwälte
Großobeler Straße 39
88276 Berg / Ravensburg (DE)**

(56) Entgegenhaltungen:
**FR-A1- 2 786 669 KR-B1- 100 834 997
US-A- 5 933 866 US-A1- 2010 167 619**

EP 3 908 138 B1

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents im Europäischen Patentblatt kann jedermann nach Maßgabe der Ausführungsordnung beim Europäischen Patentamt gegen dieses Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist. (Art. 99(1) Europäisches Patentübereinkommen).

Beschreibung

[0001] Aufgaben und Vorteile der Erfindung:

Die Erfindung betrifft ein Bekleidungsstück nach dem Oberbegriff des Anspruchs 1.

[0002] Bekleidungsstücke für Kinder, welche dazu ausgebildet sind, die Fantasie zum Spielen anzuregen und zu fördern, sind vielfach aus dem Stand der Technik bekannt. Zum Beispiel ist aus der US 2018/0146729 A1 ein Kleidungsstück, etwa in Form eines T-Shirts, bekannt, auf dem der natürliche Lebensraum verschiedener Tiere (z.B. ein Wald) abgebildet ist und auch greifbar in das Bekleidungsstück integriert sein kann, indem z.B. als Höhlen gestaltete Taschen appliziert sind. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, entsprechend zu dem Lebensraum gehörende Tiere in den Taschen unterzubringen oder zum Beispiel auch durch Klettverschlüsse oder dergleichen auf dem Kleidungsstück zu fixieren.

[0003] Weiter ist aus KR 10 0 834 997 B1, welche den Oberbegriff des Anspruchs 1 offenbart, ein Kleidungsstück bekannt, an dem mit Köpfen eine Art Wäscheleine befestigt ist, an der wiederum an fixierten Kleiderbügeln Spielzeugkleidungsstücke angehängt werden können.

[0004] Aufgabe der Erfindung ist es, demgegenüber ein Bekleidungsstück vorzuschlagen, das mit einer erweiterten Spielfunktionalität ausgestattet ist und darüber hinaus auch Eltern und Kindern unterwegs den Spielzeugtransport erleichtert.

[0005] Die Aufgabe wird, ausgehend von ein Bekleidungsstück bzw. einer Spielvorrichtung der eingangs genannten Art, durch die kennzeichnenden Merkmale des Anspruchs 1 sowie des Weiteren durch die kennzeichnenden Merkmale des Anspruchs 13 gelöst.

[0006] Durch die in den abhängigen Ansprüchen genannten Maßnahmen sind vorteilhafte Ausführungen und Weiterbildungen der Erfindung möglich.

[0007] Dementsprechend zeichnet sich das erfindungsgemäße Bekleidungsstück dadurch aus, dass eine Spielfigur und eine bewegliche Befestigungsvorrichtung vorgesehen sind, wobei zunächst die bewegliche Befestigungsvorrichtung mit dem Kleidungsstück (insbesondere fest oder lösbar) verbunden und/oder in das Bekleidungsstück integriert ist. Im Unterschied zum Stand der Technik besitzt das erfindungsgemäße Bekleidungsstück somit vor allem die Besonderheit, dass die entsprechende Spielfigur oder die Spielfiguren lösbar an der beweglichen Befestigungsvorrichtung befestigt werden kann (können) und nicht einfach, wie es bislang im Stand der Technik üblich war, rein statisch am Bekleidungsstück fixiert wird (werden). Im Gegensatz zum Stand der Technik wird hierdurch eine dynamische Spiel-Aktivität erst möglich, wobei die Kleidung mit einbezogen wird und durch ihre gesteigerte Funktionalität auch bei Kindern ein besonderes Interesse weckt. Die bewegliche Befestigungsvorrichtung kann selbst beweglich ausgebildet sein, indem die gesamte Befestigungsvorrichtung oder ein Teil von ihr so angebracht oder gelagert ist, dass eine gewisse Bewegungsfreiheit besteht. Die bewegli-

che Befestigungsvorrichtung weist aber auch einen fixierten Teil auf und umfasst zusätzlich ein Bewegungselement, das entsprechend beweglich gelagert ist. Die bewegliche Befestigungsvorrichtung oder das Bewegungselement können dann relativ zum Bekleidungsstück bzw. der Spieloberfläche bewegbar sein, und zwar in der Regel nicht nur in einer Ebene parallel zur Spieloberfläche, sondern in einem dreidimensionalen Bereich.

[0008] Im Unterschied zum Stand der Technik wird also das Bekleidungsstück unmittelbar in Spiel, genauer in eine dreidimensionale Spielaktivität, mit einbezogen. Wird die Spielfigur nämlich lediglich am Kleidungsstück befestigt und dort statisch fixiert, so wird der eigentliche Spielvorgang erst dadurch ermöglicht, dass die Spielfigur vom Kleidungsstück selbst gelöst und im Raum bewegt wird. Gemäß der Erfindung wird dem Bekleidungsstück jedoch eine Spiel-Landschaft zugeordnet, die nicht nur darin besteht, dass eine Oberfläche, die gegebenenfalls auch ein Motiv tragen kann, zur Verfügung gestellt wird, sondern die Spieloberfläche des erfindungsgemäßen Bekleidungsstück wird ein Teil des beim Spielen verwendeten Spielraums. Gleichzeitig erhält das Bekleidungsstück dadurch eine erweiterte Spielfunktion, d.h. es wird durch die erfindungsgemäßen strukturellen Merkmale ein Teil des eigentlichen Spielzeugs bzw. Spiels und besitzt nicht nur die passive Funktion einer bloßen Hintergrundkulisse. Außerdem kann durch die Erfindung darauf verzichtet werden, unterwegs / auf Reisen zusätzliche Spielzeuge wie etwa Puppenhäuser oder dergleichen mitzunehmen, da das Bekleidungsstück diese Spielfunktion völlig aufzufangen vermag.

[0009] Die jeweilige Spielfigur ist erfindungsgemäß magnetisch an der beweglichen Befestigungsvorrichtung bzw. dem Bewegungselement befestigt. Die Befestigung kann aber auch zusätzlich auf andere Art und Weise je nach Ausführungsbeispiel beispielsweise klemmend oder durch Klettverschluss ausgebildet sein. Zudem ist nicht ausgeschlossen, dass außer einer magnetisch befestigbaren Spielfigur auch noch solche vorhanden sind, die auf eine andere Art und Weise befestigt werden.

[0010] Verschiedene dieser Befestigungsvarianten können auch zusammen im Rahmen des Bekleidungsstücks verwendet und darin integriert sein. Es ist auch denkbar, eine Art der Codierung vorzunehmen, indem zum Beispiel verschiedene bewegliche Befestigungsvorrichtungen oder deren Bewegungselemente vorgesehen sind und jedem Tier nur einzelne dieser Befestigungsvorrichtung oder Bewegungselemente zugeordnet sind. Beispielsweise können unter den Spielfiguren nur die Affen sich an einer beweglichen Befestigungsvorrichtung bzw. einem Bewegungselement in Form einer Liane festhalten, nicht jedoch der Löwe als Spielfigur.

[0011] Zur lösbaren Befestigung können Klemmhalterungen, magnetische Befestigungen oder Befestigungen durch Klettverschluss, die auch im Nähbedarf als Standardbefestigungselemente für derartige Kleidungsstück

zu finden sind, verwendet werden.

[0012] Die bewegliche Befestigungsvorrichtung bzw. das Bewegungselement kann/können wie folgt ausgebildet sein: Zum Beispiel kann es sich um eine Art Pendel handeln, das etwa für eine Liane steht. Ein solches Pendel kann an wenigstens einer Stelle, über einen Teil seiner Länge oder die gesamte Länge an der Spieloberfläche befestigt sein.

[0013] Zusammen mit der Verwendung von Magneten als Mittel zur lösbaren Befestigung wird erfindungsgemäß eine weitere Spiel-Option realisiert, indem nämlich in das Bekleidungsstück eine Art Tasche integriert wird, in deren Innenraum ein Magnet oder ein magnetisierbarer Körper eingebracht wird, sodass dieser innerhalb der Tasche beweglich gelagert ist. Als Magnet oder magnetisierbarer Körper kann zum Beispiel ein flacher Körper, etwa in Form eines Plättchens, vor allem mit abgerundeten Rändern, eingesetzt werden. Der Körper kann deshalb flach ausgebildet sein, damit das Kleidungsstück in dem Bereich, wo er gerade innerhalb der Tasche gelagert ist nach außen hin nicht oder nur kaum dicker ist als der Rest des Kleidungsstücks. Je kleiner der Körper ist, desto unauffälliger ist er auch innerhalb Kleidungsstücks untergebracht. Darüber hinaus besitzt der Körper auch innerhalb der Tasche umso mehr Bewegungsfreiheit, je kleiner er ausgebildet ist. Statt eines Magneten kann der Körper auch ein ferromagnetisches Material umfassen. Die Materialwahl hängt davon ab, ob zum Beispiel eine Spielfigur, die lösbar daran befestigt werden soll, ebenfalls einen Magneten aufweist oder lediglich ein magnetisierbares Material. Ferner ist es auch denkbar, aufgrund der Ausrichtung zweier verwendeter Magneten (etwa in der Spielfigur und an der Befestigungsvorrichtung bzw. am Bewegungselement) Abstoßungseffekte auszunutzen, sodass nur bestimmte Ausrichtungen bei der Anbringung zulässig sind.

[0014] Die Art der Bewegung kann in verschiedener Weise realisiert werden. Eine weitere Variante besteht etwa darin, eine Führungsschiene mit einem in der Führungsschiene gelagerten Läufer als Bewegungselement vorzusehen. Ein Band, eine Schnur oder Kordel kann zum Beispiel als Führungsschiene eingesetzt werden, wobei der Magnet bzw. der magnetisierbare Körper auf die Führungsschiene z.B. als Laufperle aufgezogen wird. Denkbar ist auch, dass der Magnet oder magnetisierbare Körper als Bewegungselement in einer Führungsschiene gelagert wird, welche wie ein Schlauch, ein Tunnel oder ein Röhre ausgebildet ist, so dass er sich entlang deren Länge ebenfalls bewegen kann. In vorteilhafter Weise kann das Kleidungsstück somit an unterschiedliche Spielsituationen angepasst sein und je nach Wunsch eine eigene Spielwelt zur Verfügung stellen, indem auch unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten imitierbar sind (z.B. Schwingen an Lianen, Rutschbewegungen, usw.). Durch die Verbindungsmöglichkeit von Spielfiguren mit dem Bekleidungsstück bzw. der beweglichen Befestigungsvorrichtung mit dem Kleidungsstück bilden diese aber dennoch eine Einheit und können auch zu-

sammenhängend am Körper transportiert werden.

[0015] Bei einem besonders bevorzugten Ausführungsbeispiel ist die Tasche als bewegliche Befestigungsvorrichtung möglichst unauffällig in das Bekleidungsstück integriert, sodass von außen gar nicht wahrgenommen wird, dass sie überhaupt existiert. Somit kann die Tasche sich im Wesentlichen parallel zur Spieloberfläche erstrecken, also zum Beispiel in die Stofflage oder in einer Ebene parallel zur Stofflage untergebracht sein. Die Ausdehnung senkrecht zur Spieloberfläche kann möglichst gering gewählt werden, damit der Stoff bzw. des Bekleidungsstück in diesem Bereich nicht durch eine erhöhte Dicke auffällt.

[0016] Bei einem weiteren Ausführungsbeispiel kann der Innenraum der Tasche grundsätzlich vollständig geschlossen sein. Um das Kleidungsstück jedoch waschen zu können, ist es vorteilhaft, den Magnet bzw. den magnetisierbaren Körper vor dem Waschvorgang entnehmen zu können. Insofern kann bei einer derartigen Ausführungsform der Innenraum in einem Teilbereich, insbesondere in einem Teilbereich des Randes offenbar bzw. wiederverschließbar ausgebildet sein. Das Bewegungselement (Magnet oder magnetisierbarer Körper) kann sodann wieder nach dem Waschvorgang in den Innenraum eingebracht werden. Insbesondere dann, wenn das Bewegungselement aus Metall ausgebildet ist, kann Korrosion des Bewegungselements, die zur Einschränkung der Funktion, aber auch zur Verschmutzung des Kleidungsstücks führt, vermieden werden.

[0017] Die Tasche kann je nach Spielsituation und Spieloberfläche unterschiedlich geformt sein. Insbesondere kann sie als Tunnel ausgebildet werden, dessen Breite parallel zur Spieloberfläche der des Bewegungselementes entspricht, sodass das Bewegungselement in dem Tunnel lediglich entlang der Länge des Tunnels beweglich gelagert ist. Ein derartiger Tunnel entspricht im Grunde einer Führungsschiene, zumindest hinsichtlich der Bewegungsmöglichkeit. Auch die Ausbildung als Labyrinth ist denkbar.

[0018] Darüber hinaus ist auch eine Kombination des Kleidungsstücks mit statischen Befestigungsmitteln möglich, beispielsweise mit Klettverschlüssen, Druckknöpfen, aber auch mit Magneten bzw. magnetisierbaren Körpern. Bei den statischen Befestigungsmitteln kann die Spielfigur lediglich an der dafür vorgesehenen Stelle, an der sich das Befestigungsmittel befindet, angeheftet werden, ohne jedoch relativ zum Kleidungsstück verschoben zu werden. Eine andere Gestaltungsmöglichkeit besteht schließlich darin, dass mehrere statische Befestigungsmittel in einer Folge angebracht werden, sodass die Spielfigur wie auf einen Weg von Punkt zu Punkt und somit von statischen Befestigungsmitteln zum nächsten bewegt werden kann, indem sie jeweils gelöst und neu angeheftet, aber nicht fließend bewegt wird.

[0019] Bei unterschiedlichen Ausführungsformen der Erfindung sind auch unterschiedliche Implementierungen der Tasche möglich. Eine Möglichkeit besteht darin, an der Spieloberfläche oder unterhalb der Spieloberfläche

che ein weiteres Textilstück anzubringen. Darüber hinaus ist es denkbar, das Bekleidungsstück aus einer Doppellage an Stoff zu fertigen und die Tasche zwischen diesen beiden Stofflagen auszubilden. In den Randbereichen, welche die spätere Tasche begrenzen sollen, können die beiden Lagen miteinander verbunden sein, sodass auch das Bewegungselement sich in dem so gebildeten Innenraum weiterhin befinden muss.

[0020] Die Art und Weise, wie die Tasche im Einzelnen ausgebildet ist, hängt auch von der Art des Kleidungsstücks ab. Manche Kleidungsstücke, insbesondere Winterkleidung, Funktionsbekleidung oder dergleichen, sind von sich aus bereits als mehrlagige Kleidungsstücke gedacht, sodass diese Eigenschaft entsprechend zur Einbindung der Tasche genutzt werden kann.

[0021] Eine besonders vorteilhafte Erweiterung der Spielmöglichkeiten wird durch die erfindungsgemäße Spielvorrichtung zum Spielen für Kinder vorgeschlagen, die zunächst das erfindungsgemäße Bekleidungsstück bzw. ein Bekleidungsstück nach einem der vorgenannten Ausführungsbeispiele aufweist, zudem aber auch ein Werkzeug wie einen Stab, der ein Magnet oder einen magnetisierbaren Körper aufweist, umfasst, wobei wenigstens eine Spielfigur vorhanden ist, die ebenfalls wiederum einen Magnet oder einen magnetisierbaren Körper umfasst, sodass die Spielfigur mit dem Stab bewegt werden kann. Bei dieser Weiterbildung verselbstständigt sich gewissermaßen das Bewegungselement und bietet somit eine besondere Erweiterung der Spielmöglichkeiten, da die Bewegungsmöglichkeiten über die Spieloberfläche nicht mehr eingeschränkt sind. Gleichzeitig kann durch die Magnethaltekraft der Stab auch an dem Bekleidungsstück befestigt werden, wobei insbesondere auch das Bekleidungsstück zwischen Stab und Spielfigur klemmen kann, sodass der Stab auch ohne Weiteres als Teil einer gesamten Spielvorrichtung am Körper mitbewegt und transportiert werden kann.

[0022] Darstellung der Ausführungsbeispiele:

Ausführungsbeispiele der Erfindung sind in den Zeichnungen dargestellt und werden nachstehend unter Angabe weiterer Einzelheiten und Vorteile näher erläutert. Im Einzelnen zeigen:

Figur 1: eine schematische Darstellung eines Bekleidungsstücks gemäß der Erfindung,

Figur 2: einen schematischen Schnitt durch die Tasche des Bekleidungsstücks gemäß Figur 1,

Figur 3: eine schematische Darstellung eines Teils einer Spielvorrichtung gemäß der Erfindung, sowie

Figur 4: eine schematische Darstellung einer Spielfigur zur Verwendung im Zusammenhang mit der Erfindung.

[0023] Figur 1 zeigt ein Bekleidungsstück 1 gemäß der Erfindung, hier in Form eines T-Shirts, bei dem die Vor-

derseite als Spieloberfläche 2 ausgebildet ist. Auf der Spieloberfläche 2 sind 3 bewegliche Befestigungsvorrichtungen vorgesehen, nämlich eine Tasche 3, die selbst nicht beweglich ist, jedoch ein Bewegungselement 4 in Form eines Magnetplättchens aufweist, das sich wiederum im Innenraum der Tasche 3 befindet. Darüber hinaus ist ein als Liane dienendes Pendel 5 vorgesehen, welches hier lösbar über einen Klettverschluss 6 an der Spieloberfläche 2 befestigt ist. An dem Bewegungselement 5 wiederum ist eine Spielfigur 7 angeklemt. Diese Spielfigur 7 weist in ihren Extremitäten eingebaute Magnete bzw. magnetisierbare Metallkörper auf, sodass die beiden Arme oder Vorderfüße aneinander geklemmt werden können. Auf diese Weise kann die Spielfigur 7 wiederum haltend am Bewegungselement 5, das in Form eines Pendels vorliegt, angebracht werden. Eine ähnliche Spielfigur 8 ist auch im Bereich der Tasche 3 vorgesehen und hängt dort lösbar an dem Bewegungselement 4, das sich wiederum im Innenraum der Tasche 3 befindet und von außen nicht sichtbar ist. Die Spielfigur 7 kann an dem Pendel 5 hängend bewegt werden, während die Spielfigur 8 über die Fläche, welche durch die Tasche 3 definiert wird und einen Teil der Spieloberfläche 2 ausmacht, geführt werden kann.

[0024] Im unteren Bereich des Bekleidungsstücks 1 befindet sich darüber hinaus eine Führungsschiene 9, die in ihren Endbereichen jeweils an der Spieloberfläche 2 permanent befestigt (ingenäht) ist. Auf der Führungsschiene 9 aufgefädelt ist eine Perle aus einem magnetisierbaren Körper 10. An dieser Perle 10 wiederum, die ebenfalls ein Bewegungselement darstellt, hängt eine Spielfigur 11, bei der ein Magnet in einen Arm integriert ist, sodass diese lösbar an der Perle 10 befestigt werden kann.

[0025] Mehrere statische Befestigungsmittel 15 in Form von Klettverschlüssen bilden einen Weg, an dem eine Spielfigur mit Klettverschlüssen entlang geführt bzw. befestigt werden kann.

[0026] Ein schematischer Schnitt durch die Tasche 3 ist in Figur 2 dargestellt. Zur Ausbildung der Tasche 3 ist auf der Rückseite der Spieloberfläche 2 eine weitere Lage Stoff 12 angebracht. Im unteren Bereich der Tasche 3 ist die Stofflage 12 über eine feste Verbindung 13 mit der Rückseite der Spieloberfläche 2 verbunden, in dem beide miteinander vernäht sind. Im oberen Bereich wiederum sind beide Lagen über einen Klettverschluss 14 miteinander lösbar verbunden, sodass vor dem Waschen das Bewegungselement 4 auch entnommen werden kann. Ferner ist eine Spielfigur 8 vorgesehen, die bereits in Figur 1 dargestellt ist und mit einer Extremität, in die wiederum ein Magnet 14 implementiert ist, am Bewegungselement 4 haftet. Nach außen hin geschieht dies jedoch "unsichtbar", da weder der Magnet 14 noch das Bewegungselement 4 als magnetisierbarer Körper nach außen hin sichtbar sind. Je nachdem, wie groß die Reibungskräfte sind, kann das Bewegungselement 4 auch durch die Schwerkraft innerhalb der Tasche 3 nach unten fallen. Da das Bewegungselement 4 von außen

nicht sichtbar ist, kann zur besseren Auffindbarkeit im unteren Bereich an der Naht 13 zum Beispiel die Tasche auch dreiecksförmig (mit Spitze nach unten) gestaltet sein, sodass das Bewegungselement 4 ohne sonstige Krafteinwirkung durch sein Gewicht bis zur tiefsten Stelle der Tasche rutscht und dort von außen leicht aufgefunden werden kann.

[0027] Um die Spielmöglichkeiten noch weiter verbessern zu können, kann eine Spielvorrichtung gemäß Figur 3 vorgesehen sein. Figur 3 zeigt eine Erweiterungsmöglichkeit, bei der die Spielfigur 8 an der Oberfläche 2 gehalten wird, jedoch nicht im Bereich der Tasche 3 oder über einen Bewegungselement 4, sondern über einen gesonderten Stab 20, in dessen Innerem sich ebenfalls ein Magnet oder ein magnetisierbarer Körper 21 befindet. Die Spielfigur 8 kann somit, in gleicher Weise wie in Figur 2, gehalten oder bewegt werden. Bei dieser Ergänzungsmöglichkeit gemäß Figur 3 erfolgt die Führung der Spielfigur 8 jedoch über einen gesonderten Stab, der zum Beispiel vom Träger des Kleidungsstücks bewegt wird.

[0028] In Figur 4 wiederum ist eine Erweiterungsmöglichkeit dargestellt, die eine Spielfigur 30 betrifft. Zu dieser Spielfigur 30 (hier als Hund ausgebildet) ist ergänzend eine Spielfigur 31 in Form eines Kauknochens vorgesehen. In den Knochen 31 sind ein magnetisierbarer Körper oder ein Magnet 32 eingebracht; desgleichen befindet sich korrespondierend in der Spielfigur 30 ein Magnet bzw. ein magnetisierbarer Körper 33. Durch die Anziehungskraft zwischen den beiden Spielfiguren 30 und 31 ziehen sich somit nicht nur die Spielfiguren an, sondern die Spielfigur 31 als Knochen gelangt unmittelbar in den Bereich der Schnauze der Spielfigur 30 und bringt somit den Effekt mit sich, dass der Knochen 31 vom Hund 30 geschnappt wird.

[0029] Allen Ausführungsbeispielen und Weiterbildungen der Erfindung ist gemeinsam, dass eine Spielfigur und eine bewegliche Befestigungsvorrichtung vorgesehen sind, wobei die bewegliche Befestigungsvorrichtung mit dem Bekleidungsstück verbunden oder darin integriert sein kann und relativ zum Bekleidungsstück bzw. der Spieloberfläche bewegbar ist. Die bewegliche Befestigungsvorrichtung kann auch ein beweglich gelagertes Bewegungselement aufweisen. Die Spielfigur kann an der beweglichen Befestigungsvorrichtung und oder am Bewegungselement der beweglichen Befestigungsvorrichtung lösbar befestigt werden. Das Bekleidungsstück bildet somit einen Teil einer dreidimensionalen Spiel-Landschaft, bei dem Spielfiguren dreidimensional im Bereich des Kleidungsstücks bewegbar sind.

Bezugszeichen:

[0030]

- 1 Bekleidungsstück
- 2 Spieloberfläche
- 3 Tasche
- 4 Bewegungselement

- 5 Pendel
- 6 Klettverschluss
- 7 Spielfigur
- 8 Spielfigur
- 5 9 Führungsschiene
- 10 Magnet / magnetisierbarer Körper
- 11 Spielfigur
- 12 Stofflage
- 13 feste Verbindung / Naht
- 10 14 Klettverschluss
- 15 Klettverschluss am Taschenrand
- 20 Stab
- 21 Magnet / magnetisierbarer Körper
- 30 Spielfigur
- 15 31 Spielfigur
- 32 Magnet / magnetisierbarer Körper
- 33 Magnet / magnetisierbarer Körper

20 Patentansprüche

1. Bekleidungsstück (1), insbesondere Oberbekleidungsstück mit einer Spieloberfläche (2), bei dem eine Spielfigur (7, 8, 11, 30, 31) und eine bewegliche Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) vorgesehen sind, wobei:
 - die bewegliche Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) mit dem Bekleidungsstück (1) verbunden und/oder in das Bekleidungsstück (1) integriert ist,
 - wobei die bewegliche Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) ein Bewegungselement (4, 10) aufweist, das relativ zum Bekleidungsstück (1) und/oder zur Spieloberfläche (2) bewegbar ist, sodass die bewegliche Befestigungsvorrichtung einen fixierten Teil aufweist und zusätzlich das Bewegungselement umfasst, das entsprechend beweglich gelagert ist, und
 - die Spielfigur (7, 8, 11, 30, 31) an der beweglichen Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) und/oder am Bewegungselement (4, 10) lösbar befestigt ist, **dadurch gekennzeichnet, dass**
 - die Spielfigur (7, 8, 11, 30, 31) an der beweglichen Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) und/oder am Bewegungselement (4) magnetisch befestigt ist,
 - und dass die bewegliche Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) als in die Spieloberfläche (2) integrierte Tasche (3) ausgebildet ist, welche einen Innenraum ausbildet, in welchem ein Magnet und/oder ein magnetisierbarer Körper (4) als Bewegungselement beweglich gelagert ist.
- 55 2. Bekleidungsstück (1) nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet, dass** die bewegliche Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) teilweise relativ zum Bekleidungsstück (1) und/oder zur Spieloberfläche (2)

bewegbar ist.

3. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Spielfigur (7, 8, 11, 30, 31) an der beweglichen Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) und/oder am Bewegungselement (4) klemmend und/oder über einen Klettverschluss befestigt ist.

4. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die bewegliche Befestigungsvorrichtung (3, 5, 9) wie folgt ausgebildet ist:

- als Pendel (5), das insbesondere an wenigstens einer Stelle und/oder insbesondere über wenigstens einen Teil seiner Länge an der Spieloberfläche (2) befestigt ist und/oder
- als Führungsschiene (9) mit einem in der Führungsschiene gelagerten Läufer (10) als Bewegungselement.

5. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass**:

- die Tasche (3) sich im Wesentlichen parallel zur Spieloberfläche (2) erstreckt und
- die Ausdehnung senkrecht zur Spieloberfläche (2) der Höhe des Bewegungselements (4) entspricht.

6. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Innenraum der Tasche (3) vollständig abgeschlossen ist.

7. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Innenraum der Tasche (3) in einem Teilbereich (14), insbesondere in einem Teilbereich des Randes, offenbar und wiederverschließbar ausgebildet ist, um das Bewegungselement (4) entnehmen und/oder hineingeben und/oder austauschen zu können.

8. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Tasche (3) mit ihrem Innenraum einen Tunnel ausbildet, dessen Breite parallel zur Spieloberfläche der des Bewegungselements entspricht, sodass das Bewegungselement in dem Tunnel entlang der Länge des Tunnels beweglich gelagert ist.

9. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** wenigstens ein statisches Befestigungsmittel (15) vorgesehen ist, wobei insbesondere wenigstens drei statische Befestigungsmittel (15) vorhanden und so nebeneinander liegend angeordnet sind, dass diese

eine im Wesentlichen zusammenhängende Linie und/oder einen Weg ausbilden.

10. Bekleidungsstück nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** das statische Befestigungsmittel (15) als Klettverschluss und/oder als Magnet und/oder als magnetisierbarer Körper und/oder als Druckknopf ausgebildet ist.

11. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Tasche (3) einerseits durch den die Spieloberfläche (2) ausbildenden Stoff und auf der gegenüberliegenden Seite durch einen daran befestigtes Textilstück (12) ausgebildet und/oder begrenzt ist.

12. Bekleidungsstück (1) nach einem der vorgenannten Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet, dass** das Bekleidungsstück (1) wenigstens teilweise durch eine Doppellage eines textilen Stoffes ausgebildet ist und die Tasche zwischen den beiden Lagen angeordnet und durch eine Befestigung der beiden Lagen im Randbereich abgegrenzt ist.

13. Spielvorrichtung zum Spielen für Kinder, umfassend ein Bekleidungsstück nach einem der vorgenannten Ansprüche und einen Stab (20), der einen Magnet und/oder einen magnetisierbaren Körper (21) aufweist, wobei wenigstens eine Spielfigur (8) vorhanden ist, die einen Magnet und/oder einen magnetisierbaren Körper (14) aufweist, wobei der Stab vom Bekleidungsstück getrennt und/oder mit dem Bekleidungsstück lösbar verbindbar ist, um die wenigstens eine Spielfigur (8) durch die zwischen der Spielfigur (8) und dem Stab (20) wirkende magnetische Anziehungskraft an dem Bekleidungsstück (1) halten und/oder über die Spieloberfläche (2) bewegen zu können, insbesondere mit einem Teil der Spieloberfläche (2) des Bekleidungsstücks zwischen der Spielfigur (8) und dem Stab (20).

Claims

1. Garment (1), in particular an outer garment having a play surface (2), on which a play figure (7, 8, 11, 30, 31) and a movable fastening device (3, 5, 9) are provided, wherein:

- the movable fastening device (3, 5, 9) is connected to the garment (1) and/or is integrated in the garment (1),
- wherein the movable fastening device (3, 5, 9) has a moving element (4, 10) that is movable relative to the garment (1) and/or to the play surface (2) such that the movable fastening device has a fixed part and additionally comprises the moving element, which is accordingly mounted

- in a movable manner, and
- the play figure (7, 8, 11, 30, 31) is detachably fastened to the movable fastening device (3, 5, 9) and/or to the moving element (4, 10), **characterized in that**
 - the play figure (7, 8, 11, 30, 31) is magnetically fastened to the movable fastening device (3, 5, 9) and/or to the moving element (4),
 - and **in that** the movable fastening device (3, 5, 9) is configured as a pocket (3) that is integrated in the play surface (2) and forms an interior space in which a magnet and/or a magnetizable body (4) is mounted in a movable manner as the moving element.
2. Garment (1) according to Claim 1, **characterized in that** the movable fastening device (3, 5, 9) is partially movable relative to the garment (1) and/or to the play surface (2).
 3. Garment (1) according to either of the preceding claims, **characterized in that** the play figure (7, 8, 11, 30, 31) is fastened to the movable fastening device (3, 5, 9) and/or to the moving element (4) by being clamped and/or via a hook-and-loop fastener.
 4. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** the movable fastening device (3, 5, 9) is configured as follows:
 - as a pendulum (5), which is fastened to the play surface (2) in particular at at least one point and/or in particular along at least a part of its length and/or
 - as a guide rail (9) having a runner (10), mounted in the guide rail, as moving element.
 5. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that**:
 - the pocket (3) extends substantially parallel to the play surface (2) and
 - the extension perpendicular to the play surface (2) corresponds to the height of the moving element (4).
 6. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** the interior space of the pocket (3) is completely closed.
 7. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** the interior space of the pocket (3) is configured to be openable and reclosable in a subregion (14), in particular in a subregion of the periphery, in order for it to be possible to remove and/or insert and/or replace the moving element (4).
 8. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** the pocket (3) forms with its interior space a tunnel, the width of which parallel to the play surface corresponds to that of the moving element, such that the moving element is mounted in the tunnel so as to be movable along the length of the tunnel.
 9. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** at least one static fastening means (15) is provided, wherein in particular at least three static fastening means (15) are present and arranged alongside one another such that they form a substantially continuous line and/or a path.
 10. Garment according to one of the preceding claims, **characterized in that** the static fastening means (15) is configured as a hook-and-loop fastener and/or as a magnet and/or as a magnetizable body and/or as a press button.
 11. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** the pocket (3) is formed and/or bounded on one side by the material forming the play surface (2) and on the opposite side by a piece of textile (12) fastened thereto.
 12. Garment (1) according to one of the preceding claims, **characterized in that** the garment (1) is formed at least partially by a double layer of a textile material and the pocket is arranged between the two layers and delimited by a fastening of the two layers in the peripheral region.
 13. Play device for children to play with, comprising a garment according to one of the preceding claims and a rod (20) that has a magnet and/or a magnetizable body (21), wherein at least one play figure (8) is present, which has a magnet and/or a magnetizable body (14), wherein the rod is separate from the garment and/or detachably connectable to the garment in order to keep the at least one play figure (8) on the garment (1) and/or to be able to move it over the play surface (2) by the magnetic attraction acting between the play figure (8) and the rod (20), in particular with a part of the play surface (2) of the garment between the play figure (8) and the rod (20).
- ## 50 Revendications
1. Vêtement (1), en particulier un vêtement de dessus avec une surface de jeu (2), dans lequel sont prévus une figurine de jeu (7, 8, 11, 30, 31) et un dispositif de fixation mobile (3, 5, 9), dans lequel :
 - le dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) est relié au vêtement (1) et/ou intégré dans le vête-

ment (1),

- le dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) comprend un élément de déplacement (4, 10) qui est mobile par rapport au vêtement (1) et/ou à la surface de jeu (2), de sorte que le dispositif de fixation mobile comprend une partie fixe et comprend en outre l'élément de déplacement, qui est supporté de manière mobile de manière correspondante, et
- la figurine de jeu (7, 8, 11, 30, 31) est fixée de manière amovible au dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) et/ou à l'élément de déplacement (4, 10),

caractérisé en ce que

- la figurine de jeu (7, 8, 11, 30, 31) est fixée de manière magnétique au dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) et/ou à l'élément de déplacement (4),
 - et **en ce que** le dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) est réalisé sous la forme d'une poche (3) intégrée dans la surface de jeu (2), laquelle forme un espace intérieur dans lequel un aimant et/ou un corps magnétisable (4) est monté de manière mobile en tant qu'élément de mouvement.
2. Vêtement (1) selon la revendication 1, **caractérisé en ce que** le dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) est partiellement mobile par rapport au vêtement (1) et/ou à la surface de jeu (2).
 3. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** la figurine de jeu (7, 8, 11, 30, 31) est fixée au dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) et/ou à l'élément de déplacement (4) par serrage et/ou par une bande auto-agrippante.
 4. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** le dispositif de fixation mobile (3, 5, 9) est conçu comme suit :
 - sous la forme d'un pendule (5), qui est notamment fixé à la surface de jeu (2) en au moins un endroit et/ou notamment sur au moins une partie de sa longueur et/ou
 - sous forme de rail de guidage (9) avec un curseur (10) logé dans le rail de guidage comme élément de mouvement.
 5. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** :
 - la poche (3) s'étend sensiblement parallèlement à la surface de jeu (2), et
 - l'extension perpendiculaire à la surface de jeu (2) correspond à la hauteur de l'élément de

déplacement (4) .

6. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** l'intérieur de la poche (3) est entièrement fermé.
7. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** l'espace intérieur de la poche (3) est conçu de manière à pouvoir être ouvert et refermé dans une zone partielle (14), en particulier dans une zone partielle du bord, afin de pouvoir retirer l'élément de déplacement (4) et/ou l'introduire et/ou l'échanger.
8. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** la poche (3) forme avec son espace intérieur un tunnel dont la largeur correspond, parallèlement à la surface de jeu, à celle de l'élément de déplacement, de sorte que l'élément de déplacement est logé dans le tunnel de manière mobile sur la longueur du tunnel.
9. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce qu'il** est prévu au moins un moyen de fixation statique (15), au moins trois moyens de fixation statiques (15) étant notamment présents et agencés les uns à côté des autres de telle sorte qu'ils forment une ligne et/ou un trajet sensiblement continus.
10. Vêtement selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** le moyen de fixation statique (15) est conçu sous la forme d'une fermeture velcro et/ou sous la forme d'un aimant et/ou sous la forme d'un corps magnétisable et/ou sous la forme d'un bouton-pression.
11. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** la poche (3) est formée et/ou délimitée, d'une part, par le tissu formant la surface de jeu (2) et, d'autre part, du côté opposé, par une pièce textile (12) rapportée à elle.
12. Vêtement (1) selon l'une des revendications susmentionnées, **caractérisé en ce que** le vêtement (1) est formé au moins partiellement par une double couche d'une matière textile et la poche est agencée entre les deux couches et est délimitée par une fixation des deux couches dans la zone de bordure.
13. Dispositif de jeu pour enfants, comprenant un vêtement selon l'une des revendications susmentionnées et une tige (20) qui présente un aimant et/ou un corps magnétisable (21), au moins une figurine de jeu (8) étant présente, qui présente un aimant et/ou un corps magnétisable (14), la tige étant séparée du vêtement et/ou étant apte à être reliée de manière amovible au vêtement, de façon à être apte

à maintenir ladite au moins une figurine de jeu (8) sur le vêtement (1) et/ou la déplacer sur la surface de jeu (2) par la force d'attraction magnétique agissant entre la figurine de jeu (8) et la tige (20), en particulier avec une partie de la surface de jeu (2) du vêtement entre la figurine de jeu (8) et la tige (20) .

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

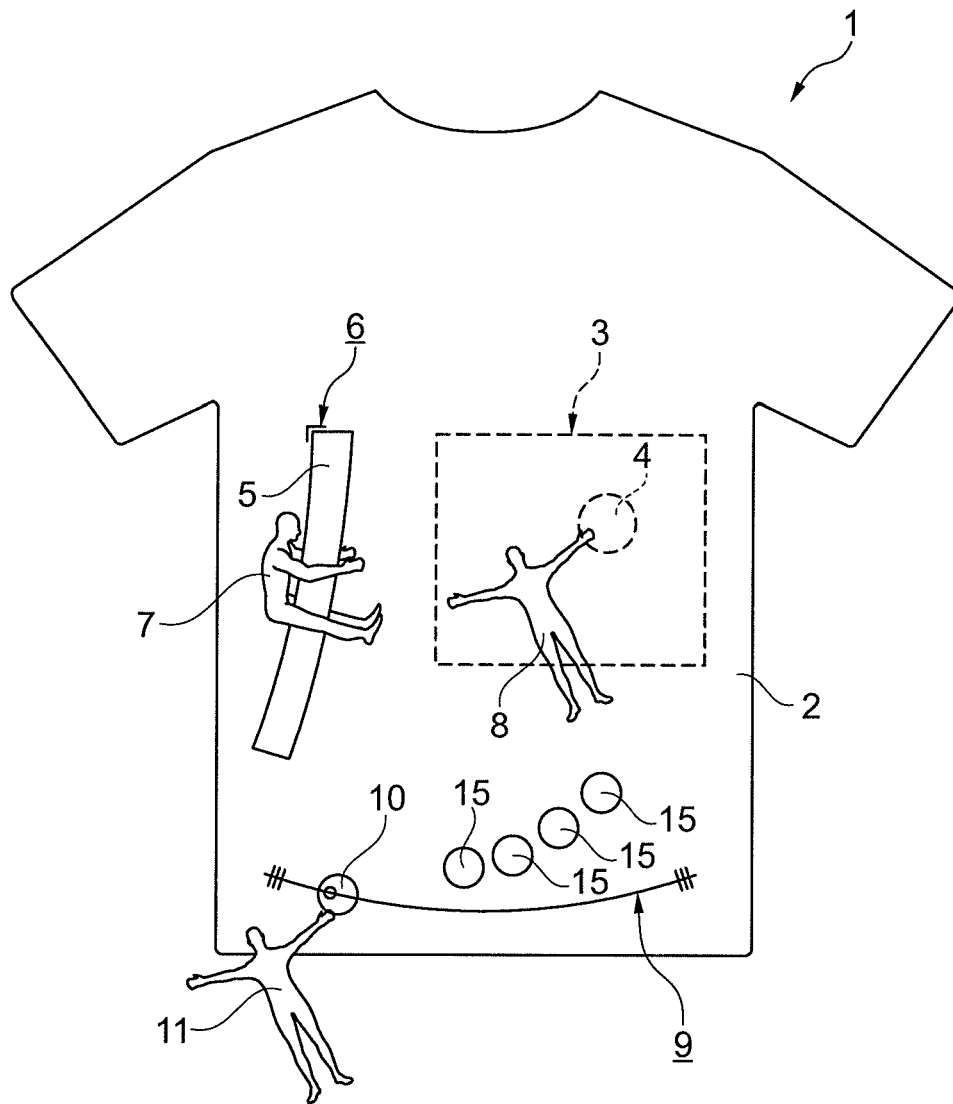


Fig. 1

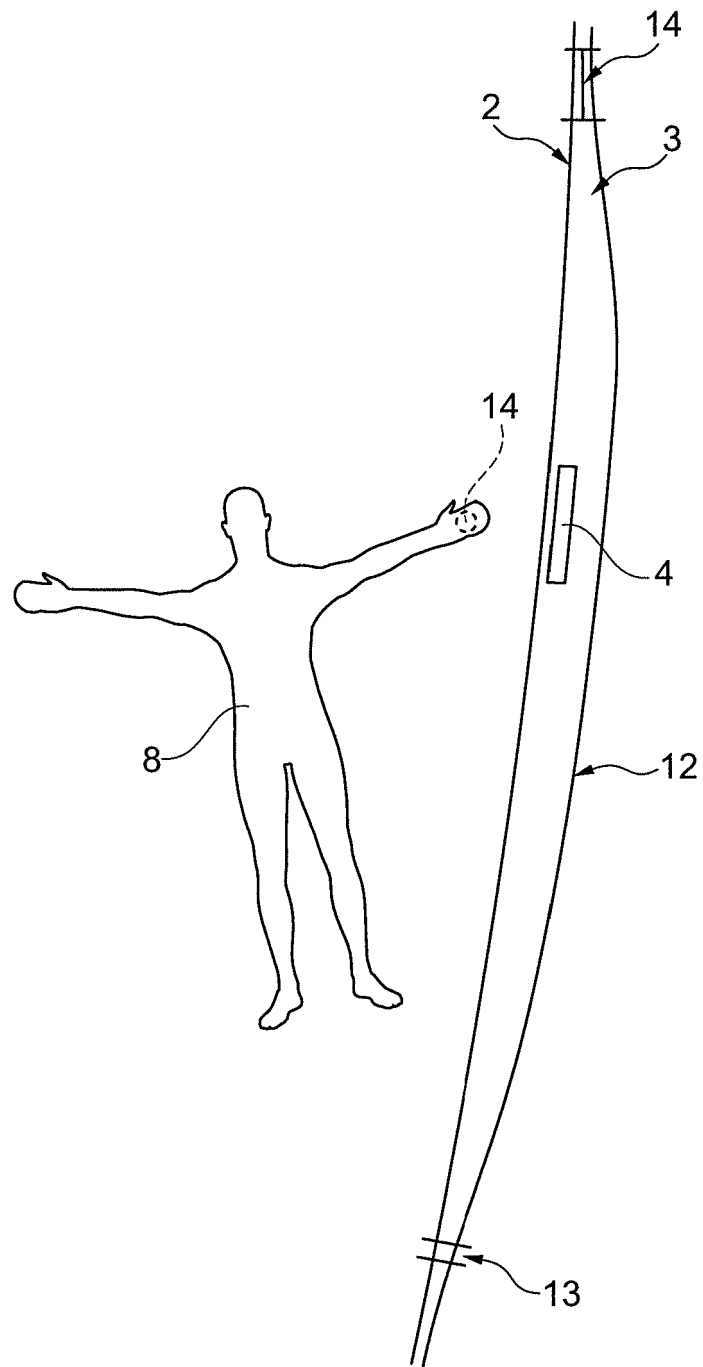


Fig. 2

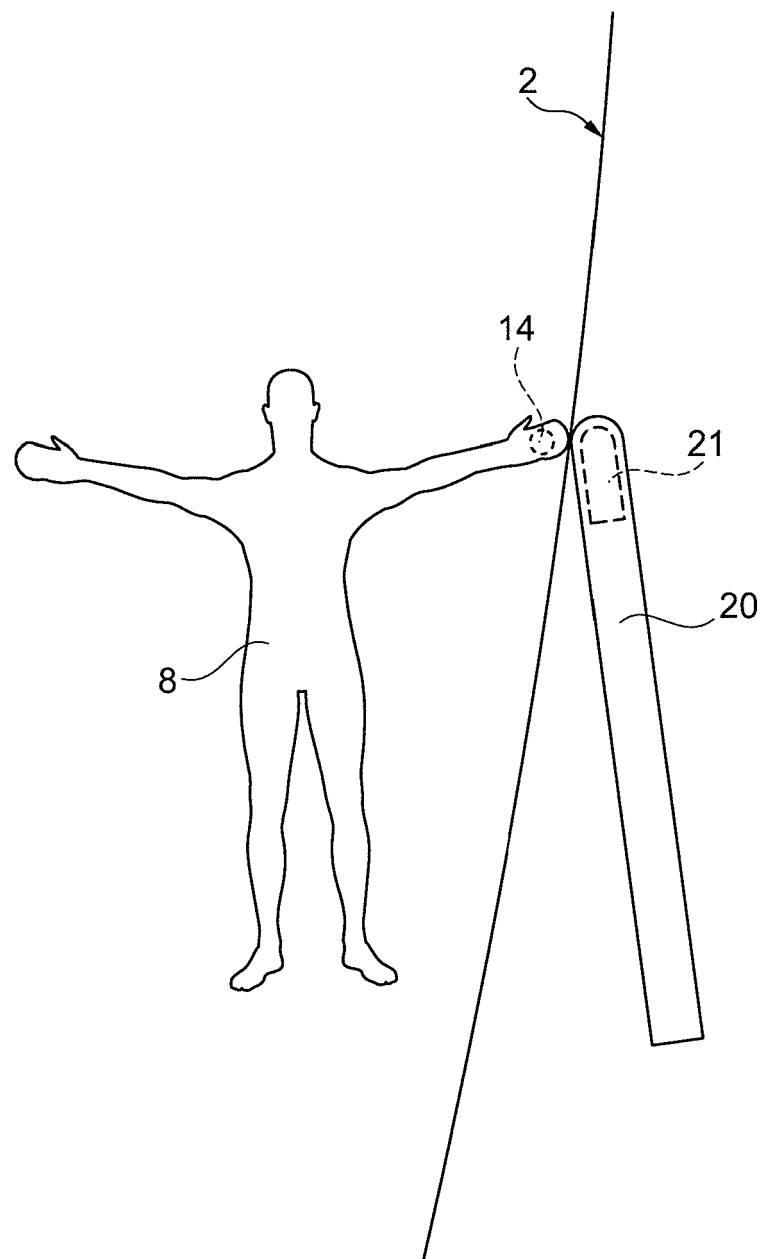


Fig. 3

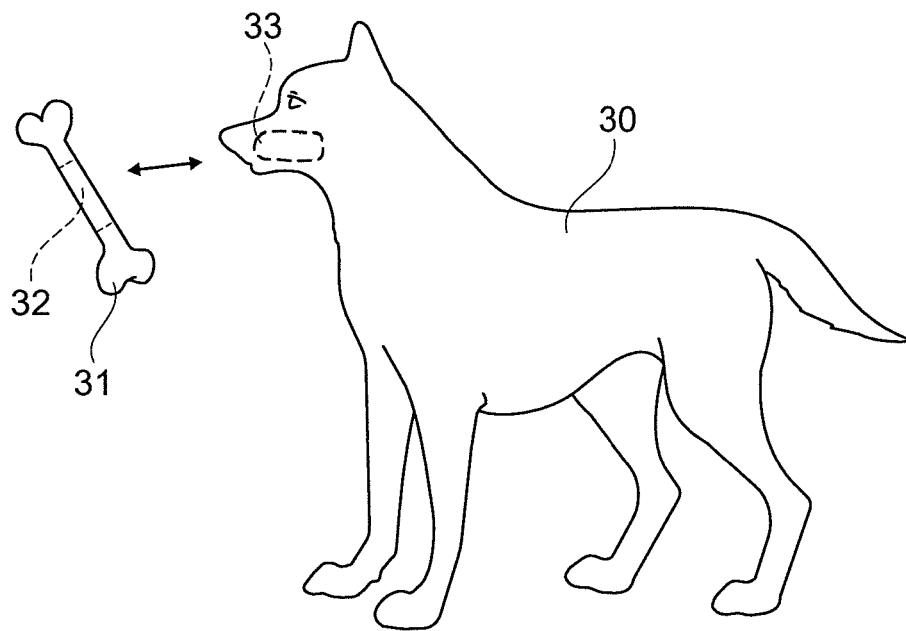


Fig. 4

IN DER BESCHREIBUNG AUFGEFÜHRTE DOKUMENTE

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde ausschließlich zur Information des Lesers aufgenommen und ist nicht Bestandteil des europäischen Patentdokumentes. Sie wurde mit größter Sorgfalt zusammengestellt; das EPA übernimmt jedoch keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

In der Beschreibung aufgeführte Patentdokumente

- US 20180146729 A1 [0002]
- KR 100834997 B1 [0003]