

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.

B62K 3/00 (2006.01)

B62M 1/10 (2006.01)

B62M 1/18 (2006.01)



[12] 实用新型专利说明书

专利号 ZL 200720093935.4

[45] 授权公告日 2008 年 7 月 9 日

[11] 授权公告号 CN 201082742Y

[22] 申请日 2007.6.20

[21] 申请号 200720093935.4

[73] 专利权人 高海弼

地址 130012 吉林省德惠市夏家店镇姜家崴村窝冈沟屯

[72] 发明人 高海弼

[74] 专利代理机构 吉林长春新纪元专利代理有限公司

代理人 陈宏伟

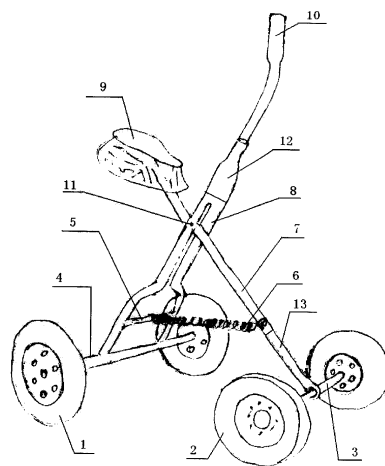
权利要求书 1 页 说明书 3 页 附图 1 页

[54] 实用新型名称

骑马式游戏健身车

[57] 摘要

本实用新型涉及一种以人自身重力为驱动力的骑马式游戏健身车。其前倾车架与后倾车架交叉呈 X 形，由连接销固定。前倾车架与后倾车架上设有伸缩套，通过调整前后倾车架伸缩套，从而调节前后倾车架高度，以适应各种身高。连接销下部的后倾车架与前倾车架间有助力拉簧，前后轮带有棘轮行驶机构，人骑鞍座上依靠其自身重力作“骑马式”有节奏起伏运动，将人体在鞍座上起伏的重力势能，传给前后轮，并通过助力拉簧助力，使前后轮内的棘轮行驶机构棘爪驱动棘轮保证车轮只能向前滚动，使车前进。通过后轮、前轮交替滚动，实现模拟骑马时马的跨步动作。省力和舒适、感觉逼真、趣味性强。有运动健身与按摩健身作用，并适于游戏与竞技。



1、一种骑马式游戏健身车,包括车架和车轮,其特征在于:车架由前倾车架(8)和后倾车架(7)交叉呈X形,交叉处用前倾车架(8)与后倾车架(7)连接销(11)铰接,前倾车架(8)的上方设有手把(10),前倾车架(8)下方为叉形结构,与后轮轴(4)固定,前倾车架(8)下方叉形结构中部设有横梁(5),在前倾车架(8)叉形结构中部横梁(5)与后倾车架(7)之间设有助力拉簧(6),后倾车架(7)之上方与前倾车架(8)之下方分别设有一伸缩套(12)和(13),后倾车架(7)上端设有鞍座(9),后倾车架(7)下端的伸缩套(13)与前轮轴(3)固定,而在前轮(2)和后轮(1)内均设有棘轮行驶机构。

2、根据权利要求1所述的骑马式游戏健身车,其特征在于在所述的后轮轴(4)与前轮轴(3)上分别设有两个踏板。

骑马式游戏健身车

技术领域

本实用新型涉及一种游戏健身车,特别涉及以人自身重力为驱动力的骑马式游戏健身车,属于健身器材技术领域。

技术背景

现有技术的游戏健身车多是人体左右蹬踏的健身车,该健身车的缺陷是:主要只能锻炼人体腿部,人体容易疲劳,且趣味性不强。

发明专利申请(CN92106795.X)公开一种《机械马》,虽然名为机械马但该专利申请从驱动机构上没能完成“跨步”运动,而只是前后轮作连续的纯滚动,并不能产生骑马时的感觉,不是很自然的骑马动作。并且该专利结构复杂,成本高。

发明专利申请号CN02151215.9,《似骑马感重力脚踏双驱动健身多用自行车》公开号CN1506260.2,机械构件三点位花鼓筒上有偏离中心位置的偏心点位,将车轴装在偏心点位,通过偏心度决定起伏的大小产生骑马感觉。该专利车轴偏心驱动费力,且易车轴易出现磨损与断折。

实用新型内容

本实用新型公开一种骑马式游戏健身车,改变了传统代步乘骑方式和驱动方法,解决了现有健身车结构复杂、趣味性不强的缺欠。

本实用新型的技术解决方案包括:由前倾车架、后倾车架、前倾

车架伸缩套、后倾车架伸缩套、前倾车架与后倾车架连接销、助力拉簧、前倾车架上手把、后倾车架上的鞍座、带有棘轮行驶机构的前后轮等组成。

通过调整前后倾车架伸缩套，从而调节前后倾车架高度，使整体结构适应各种身高与不同年龄的人。

本实用新型具有像马背一样起伏的鞍座，随着身体上下波动节奏，并人体通过依靠其自身重力在车上作“骑马式”的有节奏的起伏运动，将人体在鞍座上起伏时产生的重力势能，传给前后轮，并通过助力拉簧助力，使前后轮内的棘轮行驶机构的棘爪驱动棘轮保证车轮只能向前滚动，不能向后滚动，使机器前进。通过后轮、前轮的交替滚动，真正实现模拟骑马时马的跨步动作，省力和舒适、感觉逼真、趣味性强。由于车胎，重力弹簧，和座椅弹簧的多重缓冲作用，达到柔和起伏运动舒适感，不仅可以驱动车子，还可起到健身按摩作用。

本实用新型的积极效果在于：结构简单、轻巧便携、成本低、安全可靠。由于具有前倾车架伸缩套、后倾车架伸缩套，能按人体高度进行调节，使本实用新型骑马式游戏健身车不仅适于儿童少年、也适于成年人和老年人做代步工具、游玩健身器械和体育竞技用具。

附图说明

图1为本实用新型结构示意图。

具体实施方式

下面结合附图对本实用新型做进一步的描述：如图1所示，骑马

式游戏健身车是以人自身重力为驱动力的骑马式游戏健身车。车把上装有一个塑料马头。前倾车架 8 和后倾车架 7 交叉呈 X 形，交叉处用前倾车架与后倾车架连接销 11 铰接，前倾车架 8 的上方设有手把 10，前倾车架 8 下方为叉形结构，与后轮轴 4 固定，前倾车架 8 下方叉形结构中部设有横梁 5，在前倾车架 8 叉形结构中部横梁 5 与后倾车架 7 之间设有助力拉簧 6，后倾车架 7 之上方与前倾车架 8 之下方分别设有一伸缩套 12 和 13，后倾车架 7 上端设有鞍座 9，后倾车架 7 下端的伸缩套 13 与前轮轴 3 固定，在前轮 2 和后轮 1 内均设有棘轮行驶机构。后轮轴 4 与前轮轴 3 上设有分别设有两个踏板。

根据人身高可调节后倾车架 7 上方与前倾车架 8 下方伸缩套 12 和 13，使人骑鞍座 9 上双足可前伸蹬踏在前轮轴 3 两个踏板上，也可双足可后曲蹬踏在后轮轴 4 两个踏板上，双足、腿部呈自然放松。

人骑鞍座 9 上通过依靠其自身重力在车上作“骑马式”的有节奏的起伏运动，将人体在鞍座 9 上起伏时产生的重力势能，传给前轮 2 和后轮 1，并通过助力拉簧 6 助力，使前后轮内的棘轮行驶机构的棘爪驱动棘轮保证车轮只能向前滚动，不能向后滚动，使车前进。通过后轮 1、前轮 2 的交替滚动，真正实现模拟骑马时马的跨步动作。

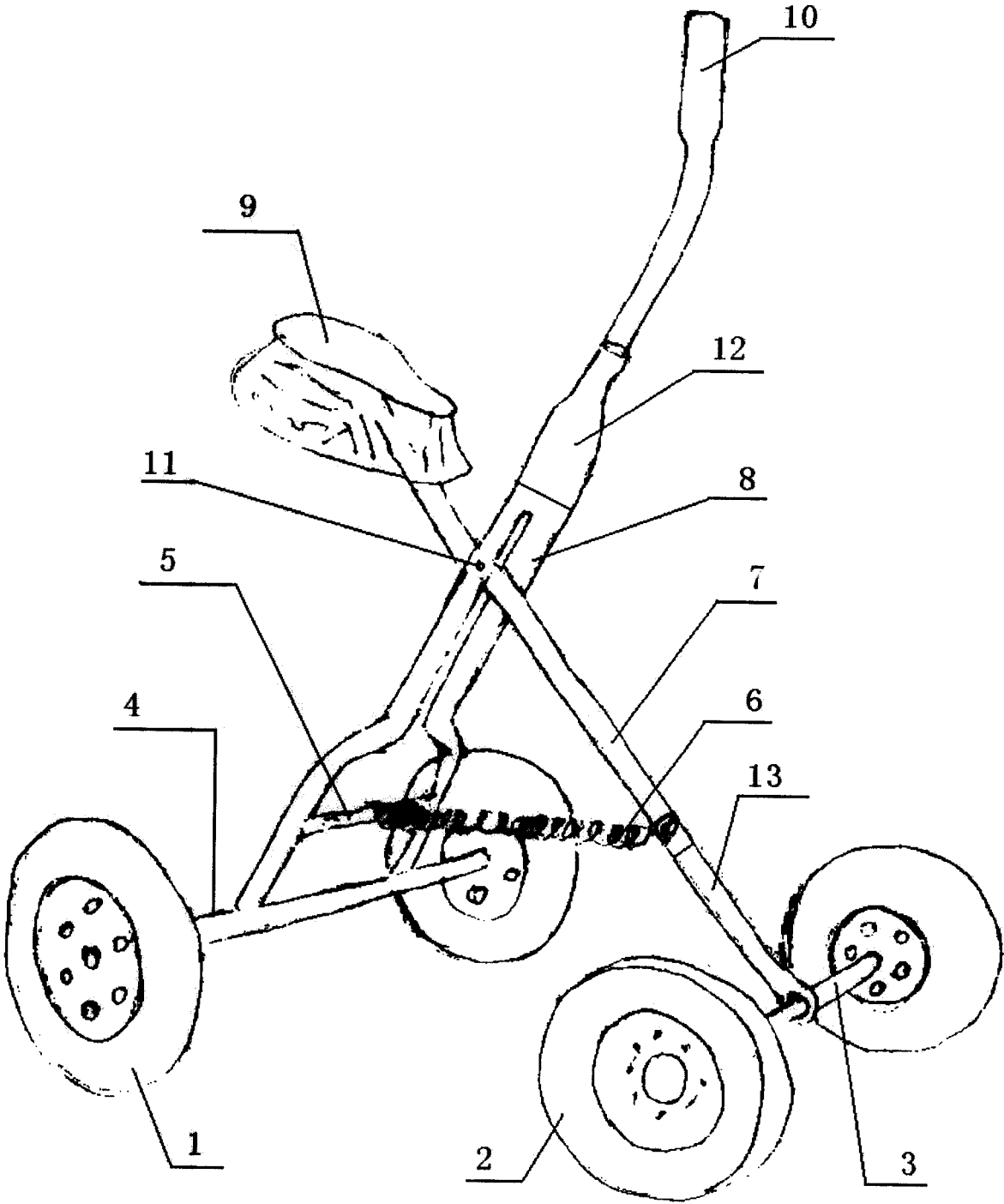


图 1