

DEUTSCHES REICH



AUSGEGEBEN AM
25. SEPTEMBER 1941

REICHSPATENTAMT
PATENTSCHRIFT

Nr 711 091

KLASSE 77f GRUPPE 16 05

F 81977 XI/77f



Fritz Menius in Nürnberg



ist als Erfinder genannt worden.

Georg Fischer, Blechspielwarenfabrik in Nürnberg

Fahrspielzeug mit Vorrichtung zum zeitweiligen Anhalten

Patentiert im Deutschen Reich vom 5. November 1936 an

Patenterteilung bekanntgemacht am 21. August 1941

Die Erfindung betrifft ein fahrbares Spielzeug mit Vorrichtungen, die ein zeitweiliges Anhalten des Fahrzeugs bewirken und Vorgänge am Fahrzeug auslösen.

- 5 Gemäß der Erfindung ist das Spielzeug so eingerichtet, daß mit der Anhaltevorrichtung ein oder mehrere bewegbare Spielzeugteile und eine Funkenerzeugungsvorrichtung unmittelbar oder mittelbar derart in Verbindung gebracht sind, daß beim Anhalten des Spielzeugs die Teile bewegt werden und die Funkenerzeugungsvorrichtung in Tätigkeit gesetzt wird. Die Ausbildung kann somit z. B. so getroffen sein, daß beim Anhalten 10 ein während der Fahrt ruhender z. B. verdeckt liegender Spielzeugteil bewegt z. B. sichtbar gemacht wird, zur Herbeiführung einer vorübergehenden Änderung in der Erscheinung des Spielzeugs. Weiterhin kann 20 erfindungsgemäß eine an sich bekannte Fun-

kenerzeugungsvorrichtung im Spielzeug derart angeordnet sein, daß die Vorrichtung beim Anhalten des Spielzeugs in Tätigkeit gesetzt wird, um in sinngemäßigem Zusammenhang mit dem Anhalten eine Funkengarbe aus dem Spielzeug hervorsprühen zu lassen. Dabei sind nach der Erfindung die zur Bewegung eines Spielzeugteils dienende Vorrichtung und die Funkenerzeugungsvorrichtung in dem Spielzeug vereinigt und mit der Anhaltevorrichtung derart verbunden, daß sie durch diese in Wirkungs-lage verbracht werden. 25 30

Durch die Erfindung wird eine spielzeugmäßige Darstellung natürlicher oder großtechnischer Vorbilder eindrucksvoll ermöglicht. Auch kann die Erfindung zur Hervorbringung belustigender Wirkungen, zur Ausbildung von Scherzgegenständen oder zur Gestaltung von Groteskspielzeugen verwendet werden. 35 40

Die Zeichnung veranschaulicht an einem Beispiel, wie die Erfindung mit einfachen Mitteln wirkungsvoll ausgeführt werden kann. Bei dem Beispiel stellt das Spielzeug ein Tankfahrzeug dar, wobei die Anhaltevorrichtung mit einer Figurenbewegungsvorrichtung und einer Funkenerzeugungsvorrichtung vereinigt ist.

Das Spielzeug ist in Fig. 1 und 3 in senkrechtem Längsschnitt während der Fahrt und bei Stillstand, in Fig. 2 im Querschnitt, in Fig. 4 in Draufsicht abgebildet.

In dem Tankfahrzeug *a* ist ein Federtriebwerk *b* eingebaut, auf dessen angetriebener Achse *c* die Hinterräder *d* sitzen. Beiderseits des Triebwerkgehäuses ist auf der Aufzugsachse *e* des Triebwerkes je eine Zweinockenscheibe *f*, *f'* gelagert, deren Nocken in einem Durchmesser der Scheibe liegen und gleichen Abstand von der Achse *e* haben. Beide Scheiben *f*, *f'* befinden sich in gleicher Anordnung.

In Lappen *g* des Triebwerkgehäuses ist mit Zapfen *h* ein in der Längsrichtung des Fahrzeugs sich erstreckender Hebel *h* gelagert, dessen Arm *h'-h''* sich im Übergewicht befindet. An dem nach vorn gerichteten Hebelarm *h* ist der Zündstein *m* der Funkenerzeugungsvorrichtung derart befestigt, daß er bei tiefstehendem Arm *h* auf das Reibrad *n* trifft, das auf einer vom Federwerk *b* angetriebenen Achse *o* sitzt. Unmittelbar vor der Funkenerzeugungsvorrichtung ist in der Vorderwand des Spielzeuggehäuses eine Öffnung *p* vorgesehen und über dieser die Attrappe *q* eines Geschützrohres oder Maschinengewehrlaufes an der Außenseite des Gehäuses angebracht.

Der den Einsteigturm darstellende Aufbau *r* des Spielzeuggehäuses ist oben mit einer Öffnung *s* versehen, die mittels einer um ein Scharnier *t'* schwingbaren Klappe *t* abdeckbar ist. Innerhalb des Aufbaues *r* befindet sich eine Teilfigur *u*, welche auf dem Endteil *h''* des sich im Spielzeug nach rückwärts erstreckenden Hebelarmes *h'* fest gelagert ist. Der Hebelteil *h''* ist nach beiden Seiten hin verbreitert zur Bildung einer Platte, welche im Bewegungsbereich der Zweinockenscheiben *f*, *f'* liegt.

Bei der aus Fig. 1 ersichtlichen Lage der beschriebenen Teile befindet sich das Spielzeug in Fahrt auf der Fläche *A*. Die Fortbewegung wird durch die Hinterräder *d* bewirkt, während die Achse *i* der Vorderräder nicht angetrieben ist. Die Zweinockenscheiben *f*, *f'* laufen mit der Achse *e* langsam um. Während jeder halben Umdrehung der Achse *e* trifft einer der Nocken der Scheiben *f*, *f'* auf die Fahrbahn *A* und hebt den hinteren Teil des Spielzeugs hoch. Solange die Hinterräder *d* außer Berührung mit der

Fahrbahn sind, ist die Fortbewegung des Spielzeugs unterbrochen. Gleichzeitig heben die andern Nocken der Scheiben *f*, *f'* den Hebelteil *h''*, so daß der Hebel von der Lage nach Fig. 1 und 2 in die Lage nach Fig. 3 und 4 bewegt wird.

Durch diese Umstellung des Hebels *h*, *h'-h''* wird die Teilfigur *u* nach oben bewegt; sie hebt die Klappe *t* und tritt durch die Öffnung *s* des Turmes *r* nach außen. Gleichzeitig wird durch die Hebelbewegung der Zündstein *m* auf das Reibrad *n* gedrückt. Die dadurch erzeugte Funkengarbe sprüht durch die Öffnung *p* des Spielzeuggehäuses nach außen und tritt unter der Attrappe *q* mit Schußfeuerwirkung in Erscheinung.

Es folgen also drei Spielwirkungen in kurzen Zeitabständen aufeinander: Anhalten des Fahrzeugs, Auftauchen der Figur *u* aus dem sich öffnenden Turm *r*, Funkensprühen aus der Vorderwand des Spielzeuggehäuses. Der spielzeugmäßig dargestellte Vorgang ist folgender: Der Tank hält, der Tankführer beobachtet die Gefechtslage, das Tankgeschütz oder Maschinengewehr feuert.

Beim weiteren Umlauf der Achse *e* kommen die Nocken der Scheiben *f*, *f'* wieder außer Berührung mit der Fahrbahn *A* und dem Hebelteil *h''*. Die Hinterräder *d* rollen wieder auf der Fläche *A*, und das Spielzeug setzt seine Fahrt fort. Der Hebel *h*, *h'* schwingt unter dem Übergewicht des Teiles *h''* in die Anfangslage zurück, wobei die Figur *u* in dem Turm *r* verschwindet und der Zündstein *m* das Reibrad *n* verläßt. Die Klappe *t* schließt sich über der tiefgehenden Figur *u*. Die Funkenerzeugung ist beendet. Der Tank rückt vor und wiederholt alsbald die oben beschriebene Gefechtshandlung.

Die Erfindung ermöglicht viele verschiedenartige Ausbildungen von Spielzeugen und Scherzgegenständen. Abweichend von dem in der Zeichnung dargestellten Ausführungsbeispiel kann die Anhaltevorrichtung nur mit einer Vorrichtung zum Bewegen eines Spielzeugteils oder nur mit einer Funkenerzeugungsvorrichtung in Verbindung gebracht werden. Je nach der Art und Wirkungsweise des Spielzeugs kann der bewegte Spielzeugteil verschieden gestaltet und angeordnet sein und die Wirkung der Funkenerzeugungsvorrichtung verschiedenartig in Erscheinung treten. Es können auch mehrere Spielzeugteile im Sinne der Erfindung bewegbar angebracht sein. Das Spielzeug kann, statt als Fahrzeug, als laufende Figur ausgebildet werden, z. B. in Gestalt eines sich beim Stillstand aufrichtenden und feuerspeienden Drachens.

Wie aus der Zeichnung ersichtlich ist, besteht der Hebel *h*, *h'-h''* aus zwei Teilen, die

einzelnen erneuert werden können. Dadurch wird ermöglicht, bei fortschreitender Abnutzung des Zündsteins m eine immer gleichmäßige Funkenbildung herbeizuführen, indem man den Hebelteil h auswechselt.

PATENTANSPRÜCHE:

1. Fahrbares Spielzeug mit Vorrichtungen, welche ein zeitweiliges Anhalten des Fahrzeuges bewirken und Vorgänge am Fahrzeug auslösen, dadurch gekennzeichnet, daß mit der Anhaltevorrückung ein oder mehrere bewegbare Spielzeugteile und eine Funkenerzeugungsvorrichtung unmittelbar oder mittelbar derart in Verbindung gebracht sind, daß beim Anhalten des Spielzeugs die Teile bewegt werden und die Funkenerzeugungsvorrichtung in Tätigkeit gesetzt wird.
2. Fahrbares Spielzeug nach Anspruch 1, gekennzeichnet durch die Anordnung einer oder mehrerer vom Triebwerk (b) des Spielzeugs bewegter Zwei- oder Mehrnockenscheiben (f, f') und eines im Bewegungsbereich der Nocken liegenden, den bewegbaren Figurenteil (u) und die Funkenerzeugungsvorrichtung (m, n) betätigenden Hebels ($h, h'-h''$) derart, daß durch die Nockenwirkung einerseits die angetriebenen Laufräder (d) des Spielzeugs von der Fahrbahn (A) abgehoben

werden, andererseits der Hebel ($h, h'-h''$) in die Betätigungslage bewegt wird.

3. Fahrbares Spielzeug nach Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Hebel ($h, h'-h''$) mit seinem im Übergewicht befindlichen Arm ($h'-h''$) im Bewegungsbereich der Nockenscheiben (f, f') liegt und den bewegbaren z. B. figurlich gestalteten Spielzeugteil (u) trägt, während an dem anderen Hebelarm (h) ein Teil (m) der Funkenerzeugungsvorrichtung gelagert ist.

4. Fahrbares Spielzeug nach Ansprüchen 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der bewegbare Spielzeugteil (u) sich im Bereich einer Klappe (t) befindet, derart, daß er in der Tieflage durch diese Klappe überdeckt wird, während er beim Hochbewegen die Klappe aufrichtet.

5. Fahrbares Spielzeug nach Ansprüchen 1 bis 4, gekennzeichnet durch die Anordnung des Hebels ($h, h'-h''$) in einem als Tankfahrzeug gestalteten Spielzeug (a) derart, daß die an dem Hebel gelagerte Spielzeugfigur (u) in dem den Tankturm (r) darstellenden Teil des Spielzeuggehäuses unter einem Klappdeckel (t) liegt, während die Funkenerzeugungsvorrichtung (m, n) im vorderen Spielzeugteil nach außen wirkend angebracht ist.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

Fig. 1

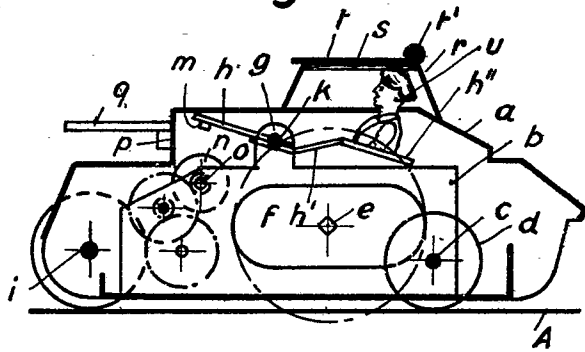


Fig. 2

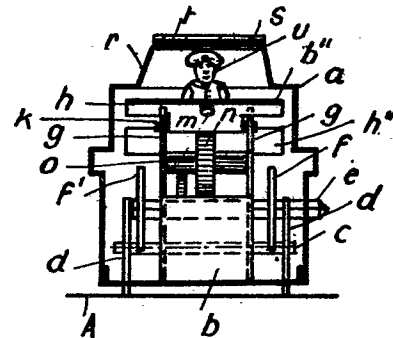


Fig. 3

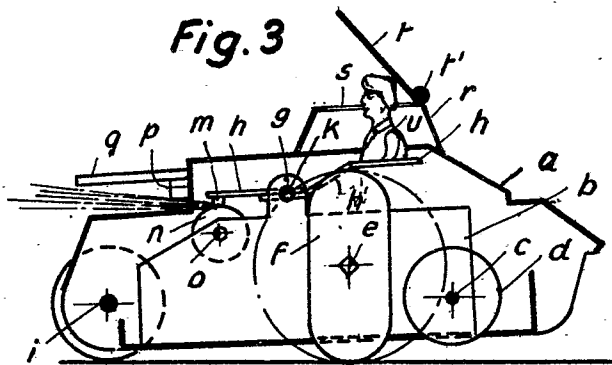


Fig. 4

