

9



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

11

Veröffentlichungsnummer:

**0 291 735
A2**

12

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

21

Anmeldenummer: 88106727.6

51

Int. Cl.4: **A63H 3/28 , A63H 5/00**

22

Anmeldetag: 27.04.88

30

Priorität: 19.05.87 DE 3716684

43

Veröffentlichungstag der Anmeldung:
23.11.88 Patentblatt 88/47

84

Benannte Vertragsstaaten:
AT CH DE ES IT LI

71

Anmelder: **Eichinger, Hartmut**
Birkenstrasse 9
D-8701 Röttingen(DE)

72

Erfinder: **Eichinger, Hartmut**
Birkenstrasse 9
D-8701 Röttingen(DE)

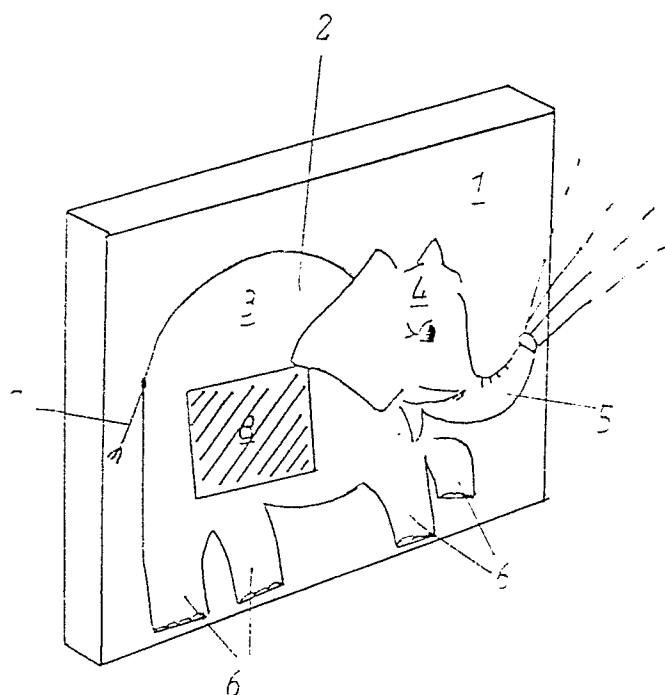
74

Vertreter: **Pöhner, Wilfried Anton, Dr.**
Kaiserstrasse 27 Postfach 63 23
D-8700 Würzburg 1(DE)

54

Spielgerät zur Erzeugung von Geräuschen.

57 Es wird ein Spielgerät zur Erzeugung von Geräuschen vorgeschlagen, das aus einer Figur 2 in Form eines Tieres, einer Person oder dgl. besteht, die ihrerseits in einer größeren Wand 1 integriert sein kann. Die Figur 2 weist zumindest teilweise elastische oder bewegbare Flächen 8 auf, die bei Belastung durch Zug oder Druck Geräusche erzeugen.



EP 0 291 735 A2

Spielgerät zur Erzeugung von Geräuschen

Die Erfindung betrifft ein Spielgerät zur Erzeugung von Geräuschen bestehend aus einer Figur in Form eines Tieres, einer Person oder dgl., die ihrerseits in einer größeren Wand integriert sein kann.

Aus dem Stande der Technik sind Spielgeräte unterschiedlichster Art und Wirkungsweise allgemein bekannt und geläufig. Sie dienen einerseits dazu, dem Spielenden, also insbesondere den Kindern, einen kurzweiligen Zeitvertreib zu bieten, und sollen andererseits pädagogisch und psychologisch besonders vorteilhafte Auswirkungen auf den Spielenden selbst ausüben. Hierzu zählen Kreativität, logisches Denkvermögen, Abbau von Aggressionen und ähnliches. Gleichzeitig muß das Spielgerät unter dem Gesichtspunkt der Amortisation der getätigten Investitionen für die Spielenden auch nach längerer Benutzung noch interessant und attraktiv sein und gerne benutzt werden.

Von diesen Grundsätzen ausgehend hat sich die Erfindung die Schaffung eines Spielgerätes zur Aufgabe gemacht, das dem Benutzer auf effiziente Weise die Ableitung seiner Aggressionen ermöglicht.

Gelöst wird diese Aufgabe erfindungsgemäß dadurch, daß die möglicherweise in einer größeren Wand integrierte Figur in Form eines Tieres, einer Person oder dgl. zumindest teilweise elastische oder bewegbare Flächen aufweise, die bei Belastung durch Zug oder Druck Geräusche erzeugen.

Die Begriffe "Wand" als auch "Figur" sind im Sinne der Erfindung recht allgemein auszulegen. So sind unter "Wand" alle in etwa quaderförmigen, dreidimensionalen Körper zu verstehen und unter "Figur" die bereits erwähnten Tiere und insbesondere von Kindern als Autorität empfundene Personen, darüber hinaus Gestalten aus Märchen und Sagen wie z.B. Drachen, Bösewichte, Monster und andere Gestalten mit negativem Image als auch alle Arten von abstrakten Gebilden. Diese Figuren weisen in bevorzugtem Maße nur in Teilbereichen elastische oder bewegbare Flächen auf, was besagt, daß sie relativ gegenüber den übrigen Bereichen der Figur bei Belastung durch Zug oder Druck bewegbar sind. Der Kerngedanke der Erfindung besteht nun darin, daß durch Bewegung der Flächen Geräusche erzeugt werden. Wo im einzelnen an der Figur diese Flächen angebracht werden, steht hierbei im Rahmen der Erfindung grundsätzlich frei, bevorzugt jedoch gerade dort, wo sie für den Spielenden am interessantesten sind. Im Zusammenhang mit vorliegendem Gedanken sind besonders attraktiv Figuren in Lebensgröße mit nur bestimmte Teilbereiche abdeckende Flächen. Die Erzeugung der Druckkräfte auf der Fläche kann

durch Drücken, Anspringen, Treten oder durch Faustschläge erfolgen. Die Elastizität bzw. Bewegbarkeit der Fläche ist so zu wählen, daß die Möglichkeit der Verletzung ausgeschlossen ist.

5 Auch der Begriff "Geräusche" ist im Sinne der Erfindung möglichst allgemein zu fassen und beinhaltet insbesondere Töne, Melodien im Sinne von Tonfolgen, Pfeif- oder Quietschgeräusche.

Die Verwendung eines derartigen Spielgerätes wird im folgenden ohne Einschränkung der Allgemeinheit anhand eines Beispiels erläutert. So soll die Figur z. B. eine erwachsene Person sein. Im Bereich des Bauches, des Kopfes und des Hinterteiles bedinden sich die erfindungsgemäß anzu-
10 bringenden Flächen. Wenn nun ein Kind, aufgeheizt durch frustrierende Erlebnisse in Form von Bevormundungen, Bestrafungen durch Erwachsene Aggressionen aufstaut und mit dem erfindungsgemäßen Spielgerät konfrontiert wird, kann es seinem
15 Drang, sich zur Wehr zu setzen dadurch nachkommt, daß es der Figur mit Hand oder Faust in den Bauch oder ins Gesicht schlägt, ins Hinterteil oder den Bauch tritt, oder gar anspringt und dadurch seine angestauten Aggressionen auf harm-
20 lose Weise freisetzt und ableitet. Bei jedem Schlag oder Tritt wird denn ein Quietsch- oder Pfeifgeräusch freigesetzt, das von den Kindern als Bekundung des erzeugten Schmerkes aufgefaßt werden kann. Es ergibt sich für Kinder auf diese Weise ein
25 harmloses Ventil zur Ableitung von Aggressionen und Frustrationen gegenüber den als übermächtig und ungerecht empfundenen Erwachsenen.

Besonders attraktiv wird das erfindungsgemäße Spielgerät dann, wenn die Höhe (Frequenz) der erzeugten Geräusche von der Stärke des jeweils ausgeübten Zuges oder Druckes abhängt, insbe-
35 sondere bei größerer Stärke erhöht wird. Entsprechend der aus dem täglichen Leben bekannten Erfahrung wird dann bei stärkerem Schlag oder Druck des Geräusch wie z.B. der Schmerzensschrei frequenzmäßig verändert, insbesondere erhöht. Vor allem ist denkbar, die den einzelnen Flächen (Bauch, Kopf, Hinterteil) zugeordneten Geräusche unterschiedlich zu wählen, die dann
40 zusätzlich frequenzmäßig aufgrund unterschiedlicher Stärke von Zug oder Druck ihrerseits einer Veränderung unterworfen sind, so daß im Ergebnis eine Vielfalt unterschiedlichster Geräusche bei Benutzung der Spielgeräte entsteht und
50 erzeugbar wird.

Im Rahmen der Erfindung steht die Art und Weise der Erzeugung der Geräusche grundsätzlich frei. Bei Betätigen der Fläche kann insbesondere ein Blasebalg in Gang gesetzt werden, der seinerseits eine oder mehrere Pfeifen bedient, ein Stößel

relativ gegen eine Glocke bewegt und hierdurch ein Geräusch erzeugt oder eine in üblicher Weise eine Melodie wiedergebende Spieldose in Gang gesetzt werden. Um auch ein Pfeifen oder Läuten dann zu erzeugen, wenn kein Kontakt des Spielenden mit der Fläche mehr gegeben ist, wird in einer Weiterbildung vorgeschlagen, daß bei Betätigen der Fläche zunächst ein Gewicht angehoben und/oder eine Feder aufgezogen wird, die anschließend ihre Energie an einen Blasebalg und/oder Stößel abgibt. Der grundlegende Gedanke ist hier, die unmittelbar bei Berührung der Fläche durch Schlag, Druck oder Zug übertragenen, nicht unerheblichen Energien zunächst aufzunehmen, zu speichern und über einen im Vergleich zur Kontaktzeit längeren Zeitraum entsprechend den natürlichen Verhältnissen abzugeben. Nach einem Schlag oder Tritt wird die Figur über einen Zeitraum von 1-2 Minuten langsam schwächer werdend die Geräusche absetzen. Wird als Figur die Form eines Tieres gewählt, ist empfehlenswert, den Schwanz und/oder Rüssel als bewegbare Fläche zu wählen. Für Kinder dürfte es besondere attraktiv sein, das Tier am Schwanz oder Rüssen zu ziehen, um hierbei entsprechende Geräusche zu erzeugen.

Von Vorteile wäre weiter, wenn entsprechend dem natürlichen Abbild die Geräusche an Mund, Schnauze oder Rüssel austreten.

Um ein Hinaufklettern und Besteigen der lebensgroßen Figuren zu gestatten, sind bei hinreichend großen Geräten nach oben führende Stufen und/oder auf der Oberseite befindliche Sitzgelegenheiten schließlich noch vorgeschlagen.

Weitere Einzelheiten, Merkmale und Vorteile der Erfindung lassen sich dem nachfolgenden Beschreibungsteil entnehmen, in dem anhand der Zeichnung ein Ausführungsbeispiel der Erfindung näher erläutert wird.

Sie zeigt einen in einer größeren Wand zumindest teilweise integrierten Elefanten.

In einer Wand 1 von etwa tafelförmiger Gestalt ist an der Vorderseite als Figur 2 ein Elefant integriert. Man erkennt gut die einzelnen Körperteile des Tieres, nämlich Rumpf 3, Kopf 4 mit Augen, Ohren, Stoßzähnen sowie dem Rüssel 5, die Beine 6 sowie Schwanz 7.

Im Rumpf 3 ist eine schraffierte Fläche 8 angebracht, die gemäß der Erfindung elastisch oder bewegbar ist und bei Belastung durch Druck Geräusche erzeugt. Diese gilt in ähnlicher Weise für Schwanz 7 des Tieres, welcher unter Zug ebenfalls zum Auslösen von Geräuschen in der Lage ist. Diese können, wie im Zusammenhang mit Rüssel 5 angedeutet, über ihn nach außen freigesetzt werden, so daß der Eindruck der Erzeugung und Abgabe der Geräusche durch den Elefanten selbst entsteht.

Die Benutzung geschieht in der Weise, daß

durch Schlagen, Drücken oder Treten gegen die Fläche 8 diese sich elastisch deformiert bzw. in Bewegung setzt und über Rüssel 5 abgebarre Geräusche entstehen. Eine andere Möglichkeit der Betätigung ist im Ziehen an Schwanz 7 gegeben, was gleich dem Drücken gegen Fläche 8 wirkt und entsprechende oder ähnliche oder andere Geräusche erzeugt. Dabei kann die Abgabefrequenz in Abhängigkeit von der Stärke des ausgeübten Zuges oder Drucktes unterschiedlich gewählt werden und sich insbesondere bei größerer Stärke erhöhen.

Im Ergebnis erhält man ein Spielgerät, welches unabhängig von der konkreten Gestaltung der Figur 2 bei seiner Verwendung das Ablassen und Kanalisieren von Aggressionen auf ungefährliche Weise erlaubt.

20 Ansprüche

1. Spielgerät zur Erzeugung von Geräuschen bestehend aus einer Figur in Form eines Tieres, einer Person oder dgl., die ihrerseits in einer größeren Wand integriert sein kann, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Figur 2 zumindest teilweise elastische oder bewegbare Flächen 8 aufweist, die bei Belastung durch Zug oder Druck Geräusche erzeugen.

2. Spielgerät nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Geräusche Töne, Melodien, Pfeif- oder Quietschgeräusche sind.

3. Spielgerät nach Anspruch 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Höhe (Frequenz) der Geräusche in Abhängigkeit von der Stärke des ausgeübten Zuges oder Drucks unterschiedlich ist, insbesondere bei größerer Stärke erhöht wird.

4. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet**, daß bei Betätigen der Fläche 8 zur Erzeugung der Geräusche ein mit einer Pfeife verbundener Blasebalg betätigt und/oder der Stößel relativ gegen eine Glocke bewegt und/oder eine Spieldose ausgelöst wird.

5. Spielgerät nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet**, daß durch Betätigen zunächst ein Gewicht angehoben und/oder eine Feder aufgezogen wird, die anschließend ihre Energie an einen Blasebalg und/oder Stößel abgibt.

6. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, daß bei einem Tier als Figur 2 die bewegbare Fläche 8 Schwanz 7 oder Rüssel 5 ist.

7. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Geräusche an Mund, Schnauze oder Rüssel 5 austreten.

8. Spielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, **gekennzeichnet durch** auf die Oberseite der Figur 2 führende Stufen und/oder eine oben befindliche Sitzgelegenheit.

9. Verwendung des Spielgerätes nach einem der Ansprüche 1 bis 8, **dadurch gekennzeichnet**, daß gegen die Fläche 8 getreten und/oder geboxt und/oder geschlagen und/oder diese angesprungen wird.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

4

