

KAISERLICHES



PATENTAMT.

PATENTSCHRIFT

— № 115047 —

KLASSE 77f.

AUSGEBEBEN DEN 6. NOVEMBER 1900.

ALEXANDER STRENITZ IN WIEN.

Spielzeug zur Nachahmung von Marschbewegungen mit Zinnsoldaten o. dgl.

Patentirt im Deutschen Reiche vom 16. Juli 1899 ab.

Den Gegenstand der vorliegenden Erfindung bildet ein unterhaltendes Spielzeug für Kinder, mittels dessen es möglich ist, eine Anzahl Spielfiguren, wie Soldaten, Reiter, Turner und dergl., durch Bewegungen eines Gestells gleichzeitig und gleichsinnig um die Figurenachse oder eine andere Achse zu drehen. Das Kind kann mit Hülfe dieses Spielzeugs gewisse militärische Uebungen, wie Verkehren der Front, Aufmarschiren in Reihen oder Doppelreihen, Wendungen, Schwenkungen u. dgl., ausführen.

Die Zeichnungen versinnlichen mehrere Ausführungsformen dieses Spielzeugs, und zwar zeigt

Fig. 1 eine solche im Grundriß,

Fig. 2 dieselbe im Längsschnitt.

Fig. 3 ist eine Einzelheit im vergrößerten Maßstabe, und zwar ein Schnitt nach *A-B* der Fig. 1.

Fig. 4 zeigt eine zweite Ausführungsform im Grundriß,

Fig. 5 dieselbe in einem Schnitt nach *C-D* und

Fig. 6 in einem Schnitt nach *E-F*.

Fig. 7 und 8 zeigen eine weitere Ausführungsform im Grundriß und Schnitt.

Das in den Fig. 1 und 2 dargestellte Spielzeug besteht aus einem dünnen Rahmen 1, an dessen Stegen 2 Zungen 3 mit aufgebogenen oder aufgenieteten Stiften 4 angeordnet sind. Auf diese Stifte werden Spielfiguren 5, wie Soldaten, Reiter, Turner u. dgl., z. B. vermittels Oesen in ihrer Grundplatte 6 so aufgesetzt, daß die Grundplatten der Figuren zum größeren Theile auf einer rauhen Unterlage ruhen. Bewegt man den Rahmen 1 mittels der Hand-

griffe 7, 8 im Bogen, etwa im Sinne des Pfeiles 9 (Fig. 1), so werden sich die Grundplatten sammt den Figuren vermöge der Reibung auf der rauhen Unterlage gleichsinnig, und zwar im Sinne der Pfeile 13, drehen, bis sie in die gestrichelte Stellung gelangt sind. Hat jeder Steg 2 nur zwei Zungen 3, so kann mit diesem Spielzeug sowohl der Front- als auch der Reihenmarsch des Militärs nachgeahmt werden.

Um ein Festsetzen der Spielfiguren auf den Zungen 3 zu verhindern, macht man die letzteren entweder sehr schmal, so daß sich die Grundplatten 6 nur zum Theil aufsetzen können, oder man wölbt die Zungen, wie in Fig. 3 dargestellt, so daß ein vollständiges Aufsetzen der Grundplatten 6 überhaupt nicht möglich ist.

An Stelle der Stifte 4 können an den Zungen 3 auch Löcher angeordnet sein, in welchen die Figuren mittels Zapfen drehbar sind; diese drehbare Verbindung der Figuren mit den Zungen kann auch eine bleibende sein.

Zur Nachahmung militärischer Uebungen, wie Front-, Reihen- und Doppelreihenmarsch u. dgl. dient die in den Fig. 4 bis 6 dargestellte Ausführungsform. Die Spielfiguren sind hier nicht an den Zungen 3 direct drehbar angeordnet, sondern mit letzteren sind Doppelhebel 10 drehbar verbunden, an deren Enden wieder Doppelhebel 11 um die Stifte 12 drehbar angebracht sind, die gegebenenfalls abgenommen werden können. Die Spielfiguren werden mit ihren Löchern auf die Stifte 4 der Doppelhebel 11 aufgesetzt und ruhen dann wie in Fig. 1 auf der rauhen Unterlage.

Um die Doppelhebel 10 im Bedarfsfalle gegen Drehung zu sichern, ist an dem Rahmen 1 ein

zweiter Rahmen 14 in Führungen 15 so geführt, daß er vermöge der Reibung in der jeweiligen Stellung stehen bleibt. Die Backen 16 dieses Rahmens befinden sich im Bereiche des kantigen Anschlages 17 der Hebel 10 und dienen dazu, letztere festzustellen, wenn gewünscht wird, daß sich nur immer zwei Figuren mit einander bewegen. Der Hub des Rahmens 14 wird einerseits durch die Anschläge 17 und andererseits durch am Rahmen 1 angeordnete Stifte 18 bestimmt; der Rahmen 14 selbst ist mit Handgriffen 19 versehen, mittelst deren er verschoben werden kann. Wird der Rahmen 14 so verschoben, daß die Backen 16 an irgend einer Seite der kantigen Anschläge 17 der Hebel 10 anliegen, so können letztere in verschiedenen Lagen festgestellt werden. In diesem Falle verdrehen sich bei Verschiebung des Rahmens 1 im Bogen nur die Hebel 11 sammt den Figuren, welche dann entweder Front- oder Reihenmarsch (siehe obere, gestrichelte Stellung) ausführen können. Sind die Hebel 10 nicht festgestellt, so bewegen sich immer je vier Figuren mit einander, so daß sich diese entweder in der Front oder in Viererreihen (s. untere, gestrichelte Stellung) bewegen. Hängt man an Stelle der Hebel 11 Figuren in die Zapfen 12 ein, so kann man die Figuren bei festgestellten Hebeln 10 im Front- und Reihenmarsch bewegen.

Die Fig. 7 und 8 zeigen, wie zwei oder mehr solche Rahmen 1, um deren Zungenstifte 4 Spielfiguren drehbar angeordnet sind, mittels Haken 20 und Oesen 21 an einander gehängt und alsdann gemeinschaftlich bewegt werden können, so daß man durch die Bewegung der Rahmen in der Pfeilrichtung Schwenkungen ausführen kann. Damit nun während der Schwenkung ein Rahmen sich

nicht über den anderen schiebe, sind an denselben Anschläge angeordnet, welche jenen größten Winkel bestimmen, den je zwei neben einander liegende Rahmen einschließen können.

PATENT-ANSPRÜCHE:

1. Spielzeug zur Nachahmung von Marschbewegungen mit Zinnsoldaten o. dgl., bestehend aus einem flachen, auf eine rauhe Unterlage zu legenden Rahmen, mit welchem die Zinnsoldaten mittels ihrer Fußplatten lose drehbar so verbunden werden können, daß der größere Theil der Fußplatte auf der Unterlage ruht und so, daß die Soldaten beim Bewegen des Rahmens gleichzeitig und gleichsinnig gedreht werden.
2. Ein Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Rahmen 1 mit einer Anzahl Zungen 3 versehen ist, auf deren senkrechten Stiften 4 die in den Fußplatten mit Löchern versehenen Spielfiguren 5 bzw. 6 excentrisch aufgesetzt werden.
3. Ein Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß mehrere Rahmen 1 mittels Haken 20 und Oesen 21 o. dgl. an einander gehängt werden können, wobei die Rahmen mit Anschlängen 22 versehen sind, um ein Uebereinandergleiten bei Schwenkungen zu verhindern.
4. Ein Spielzeug nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielfiguren 5 bzw. 6 an Doppelhebeln 10 bzw. 11 drehbar angeordnet sind, welche mit dem Rahmen 1 drehbar verbunden sind und von denen das eine System 10 durch ein Sperrwerk 16, 17 in verschiedenen Stellungen festgestellt werden kann.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen.

ALEXANDER STRENTZ IN WIEN.
 Spielzeug zur Nachahmung von Marschbewegungen mit Zinnsoldaten o. dgl.

Fig. 1.

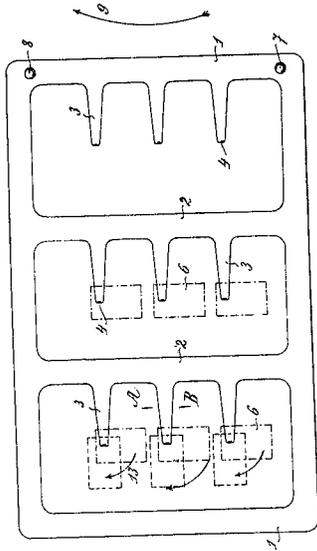


Fig. 2.

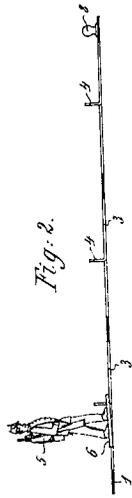


Fig. 3.



Fig. 4.

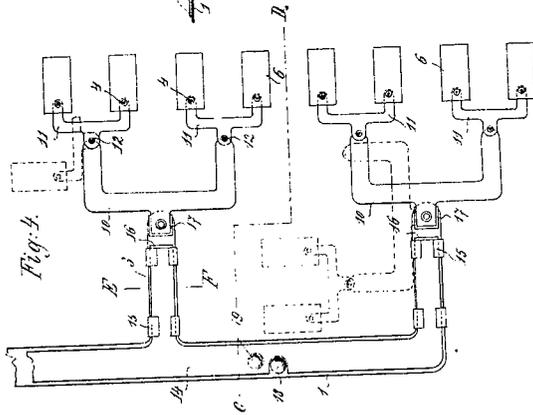


Fig. 5.



Fig. 6.



Fig. 7.

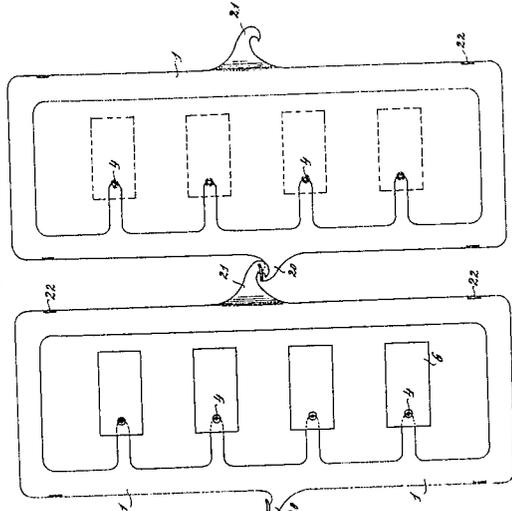


Fig. 8.



Zu der Patentschrift
№ 115047.

ALEXANDER STREN

Spielzeug zur Nachahmung von Marschbew

Fig: 1.

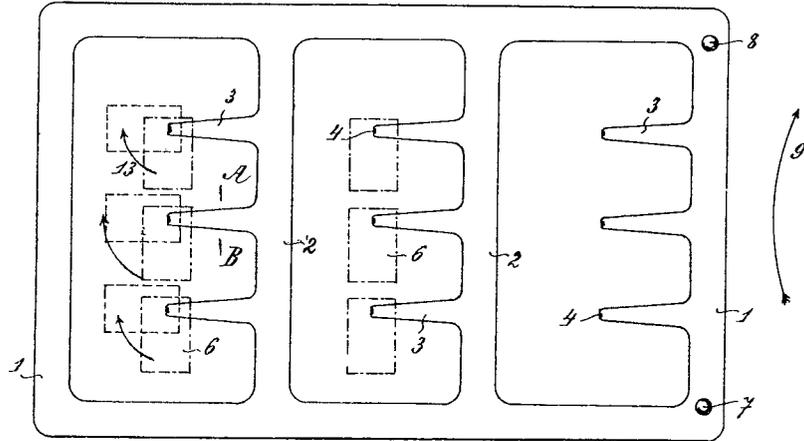


Fig: 2.

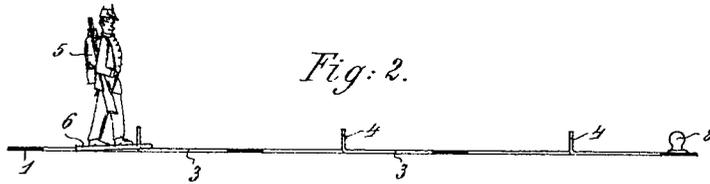


Fig: 4.

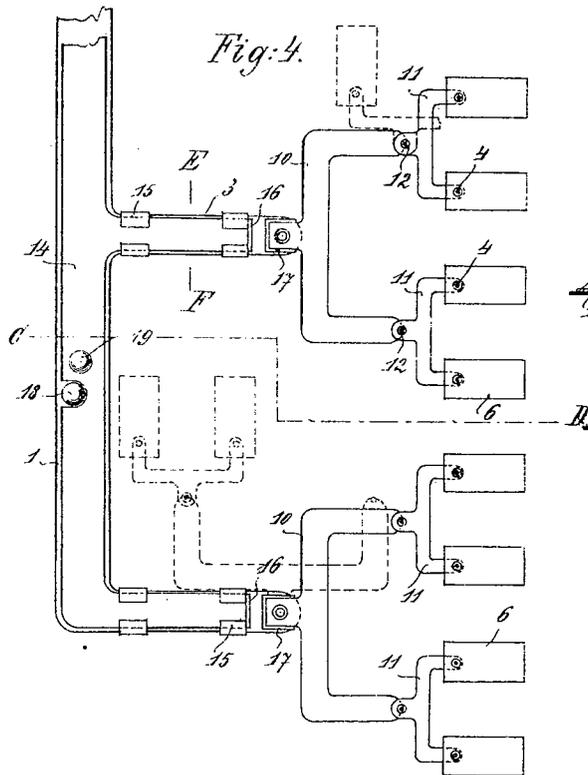


Fig: 3.



Fig: 5.



Fig: 6.



ITZ IN WIEN.

Regungen mit Zinnsoldaten o. dgl.

Fig. 7.

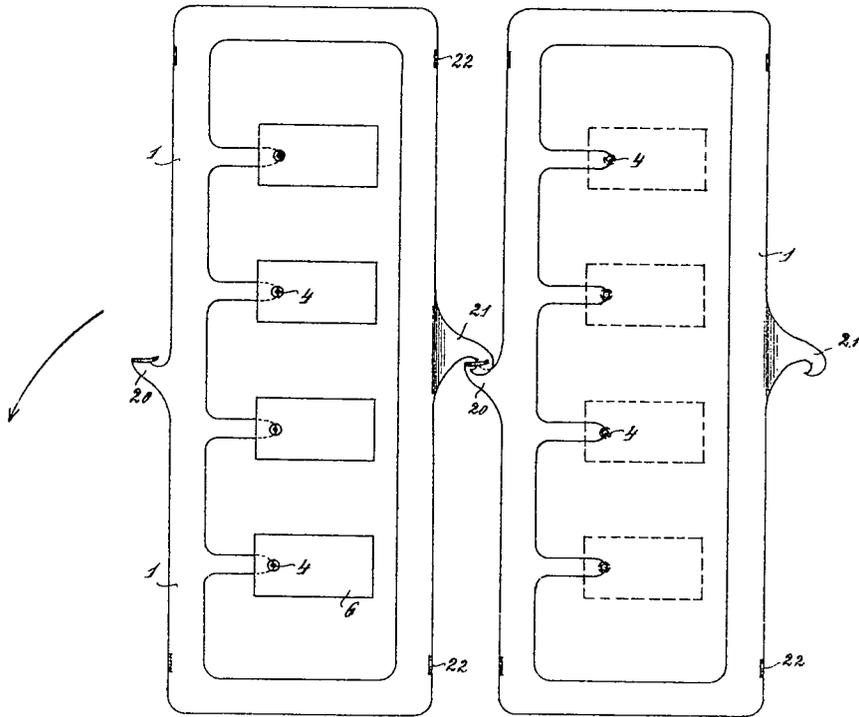


Fig. 8.



Zu der Patentschrift

№ 115047.