



AUSGEGEBEN  
AM 20. OKTOBER 1922

REICHSPATENTAMT  
PATENTSCHRIFT

— № 361935 —

KLASSE 77f GRUPPE 7  
(F 48636 IX|77f<sup>1</sup>)

**Franz Fircks in Schwerin i. M.**

**Spielzeug.**

Patentiert im Deutschen Reiche vom 22. Februar 1921 ab.

Gegenstand der vorliegenden Erfindung ist ein Spielzeug, bestehend aus einer für Puppentheater o. dgl. verwendbaren Figur, welche mit Hilfe von durch den Körper hindurchgeführten Drähten o. dgl. verschiedene Bewegungen aller Glieder und des Kopfes ausführen kann, und deren wesentliches Merkmal darin besteht, daß der den Kopf bewegende Hauptdraht derart in einer Gelenkschiene, die wiederum mit Anschlägen sowie entsprechenden Klinken zusammenwirkt, geführt wird, daß durch verschieden starken und verschiedenartigen Zug an diesem einen Draht mehrere verschiedene Stellungen, das Kopfeigen, Knicken des Oberkörpers nach vorn, die Sitz- und Liegestellung sowie das Beugen des Knies erzielt werden kann.

Durch diese Anordnung können Figuren hergestellt werden, die sich in ganz besonders hübscher und menschenähnlicher Weise allen Bewegungen ihrer eventuellen Rollen anpassen können, wobei ein ganz besonderer Vorteil der Anordnung darin zu erblicken ist, daß durch die besondere Führung und das Zusammen treffen mit entsprechenden Anschlägen mehrere Bewegungen mit einem und demselben Draht erzielt werden können, so daß

der Bewegungsmechanismus außerordentlich einfach ist und z. B. zur Bewegung des Kopfes und zur Erzielung einer Verbeugung, der Sitzstellung, eines Kniefalles usw. nur ein Drähtchen gebraucht wird, während die Bewegung jedes Armes in verschiedener Art durch je ein Schnürchen herbeigeführt werden kann. Mit diesen wenigen Schnüren und Drähten kann die Puppe alle erforderlichen Bewegungen ausführen.

Die Erfindung ist auf der beiliegenden Zeichnung dargestellt, und zwar zeigt Abb. 1 die Puppe in Vorderansicht, Abb. 2 in Seitenansicht in gestreckter Haltung. Abb. 3, 4 und 5 zeigen die Schiene, und zwar Abb. 3 bei gebeugtem Kopf, Abb. 4 bei nach vorn gezogenem Oberkörper und Abb. 5 in Sitzstellung.

Wie die Zeichnung erkennen läßt, ist 1 der Oberkörper, der im Innern in beliebiger und nicht dargestellter Weise durch ein Schulterteil 2 und der Körperform entsprechende Seitenteile 3 gebildet wird. 4 ist der Kopf, welcher mit dem Halsteil 6 in die Schultern eingesetzt ist, 5 ein Angriffspunkt für die Bewegung des Kopfes. 7 und 8 sind zwei Schlitze in der linken Seite der Figur, durch welche

zur Bewegung benutzte Schnüre hindurchgeführt werden. 9 ist das linke Bein, 10 das rechte Bein mit der hier bereits aufgesetzten Holzverkleidung 11. Die Oberschenkel sind an den Oberkörper 3, 3 angelenkt. 12 sind Federn, die bei 13 an den Oberschenkel und bei 14 an den Oberkörper angeschlossen sind und diese Körperteile in gegeneinander gestreckter Lage zu erhalten suchen. Entsprechende Federn 15 suchen die Unterschenkel gegenüber den Oberschenkeln in ausgestreckter Lage zu erhalten.

Außen am linken Bein ist eine Bewegungsschiene mit einem bei 18 angelenkten starren Teil 16, an den bei 17 die Zugschnur oder der Zugdraht angeschlossen ist, angeordnet. Oben bei 21 ist an diese Schiene der durch den Schlitz 7 hindurchgeführte, zum Punkt 5 am Kopf führende Draht befestigt. 22 und 23 sind zwei am Körper und am Oberschenkel befindliche Stifte, die sich in den Schlitzen 19 und 20 der Bewegungsschiene führen. Wird die Schiene mittels des zugeordneten, durch den Fuß hindurchgeführten, am Teile 16 befestigten Zugdrahtes heruntergezogen, so wird zuerst durch Anziehen des nach dem Kopfe führenden Drahtes der Kopf leicht geneigt (Abb. 3). Sobald das Ende des Schlitzes 22 auf den Stift 20 trifft, wird der Oberkörper unter Überwindung des Druckes der Federn 13 nach vorn geschwungen (Abb. 4). Beim weiteren Zug an dem Zugdraht kommt der Stift 23 zum Anliegen an das Ende des Schlitzes 19, und es wird nunmehr der Oberschenkel gegen den Unterschenkel nach rückwärts gebeugt (Abb. 5), bis schließlich die Sitzstellung herauskommt.

28 ist ein mit dem bei 17' an den Oberschenkel angelenkten Unterschenkel zusammenhängender Ansatz, der sich gegen einen Anschlag 29 so legt, daß das Kniegelenk nur nach rückwärts, aber nicht nach vorwärts durchgeknickt werden kann. Zwischen dem Anschlag 29 und der Gelenkachse 17' führt sich der Teil 16, so daß auch hierdurch das Einknicken des Knies nach rückwärts gesichert wird. 26 ist der Fuß des linken Beines, auf welchem die Puppe während ihrer Bewegung allein steht, während der andere Fuß des rechten Beines frei steht. Mit dem feststehenden Bein ist die Figur in entsprechender, gewisse Bewegungsfreiheit gebender Weise auf dem Bühnenbrett angebracht.

Weitere Schnüre, die ebenfalls durch den Körper geführt sind, dienen in bekannter Weise zum Bewegen der Arme. Die ganze

Puppe ist so ausgestaltet, daß sie in möglichst menschenähnlicher Weise wirkt. Die Bewegungen werden von unten aus durch die Schnüre bewirkt. Der an 16 angreifende Hauptdraht ist so ausgebildet, daß er in einzelnen Stellungen festgestellt werden kann, z. B. ist derselbe mit einem Ansatz versehen, der der Reihe nach in verschiedenen Rasten festgestellt werden kann.

Die innere Einrichtung der Puppe kann mit Holz o. dgl. verkleidet werden, und die Puppe selbst wird in beliebiger Weise angezogen.

Da die Puppe selbstverständlich steht, hat man auch bei der gleichzeitigen Verwendung mehrerer Puppen bequem die Möglichkeit, die verschiedenen Puppen verschiedene Bewegungen ausführen zu lassen.

Durch die Führung der Schnüre, insbesondere durch die Anordnung der Gelenkschiene 19, 20, wird die Bewegung der Puppe weich und graziös.

Es können außer Menschenfiguren natürlich auch Tierfiguren o. dgl. in derselben Weise durchgebildet werden.

#### PATENT-ANSPRÜCHE:

1. Für Puppentheater usw. verwendbare Figur, welche mit Hilfe von durch den Körper hindurchgeführten Drähten o. dgl. verschiedene Bewegungen aller Glieder und des Kopfes ausführen kann, dadurch gekennzeichnet, daß in den den Kopf bewegenden Hauptdraht eine Gelenkschiene eingeschaltet ist mit Schlitzen (19, 20), in denen sich an den Körperteilen befestigte Stifte (22, 23) führen, so daß beim Ziehen an dem Zugdraht nacheinander mehrere verschiedene Stellungen, das Kopfeigen, Beugen des Oberkörpers nach vorn, das Einknicken der Knie und somit die Sitz- oder Liegestellung erzielt werden, wobei der Zugdraht in seinen verschiedenen Stellungen festgestellt werden kann.

2. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß zur Erzielung der Sitzbewegung ein Ansatz (28) des Unterschenkels mit einem Anschlag (29) und mit einem an die Bewegungsschiene angelenkten starren Teil (16) derart zusammenwirkt, daß bei andauernd starkem Zug, durch welchen die Figur in ihrem Hüftgelenk bereits geknickt wurde, eine Rückwärtsschwenkung derselben um das Kniegelenk und damit die Sitzbewegung erzielt wird.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen.

Abb. 1.

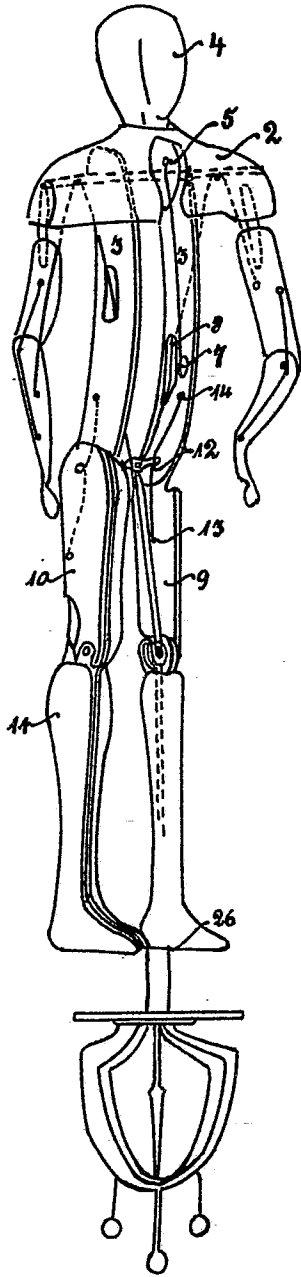


Abb. 2.

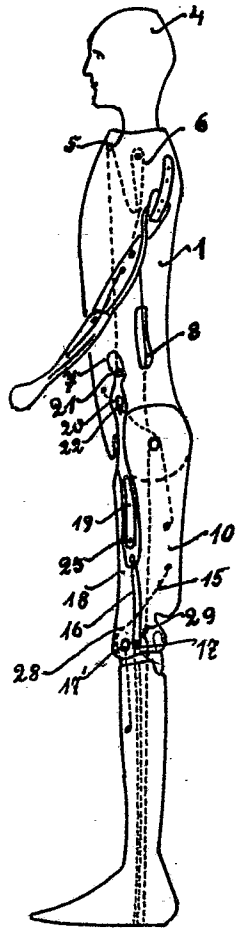


Abb. 3.

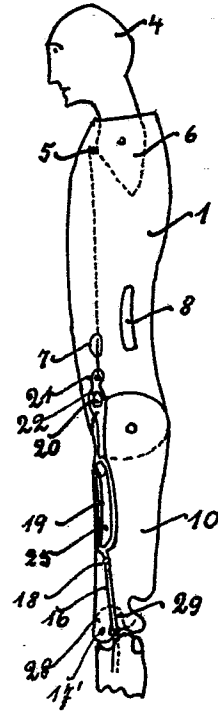


Abb. 4.

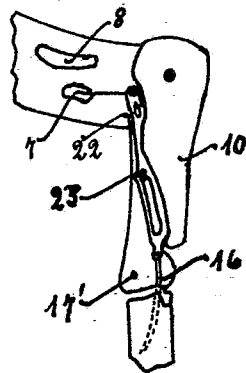


Abb. 5.

