

19 BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND



12

Gebrauchsmuster

U 1

- (11) Rollennummer G 83 07 792.8
- (51) Hauptklasse A63F 9/06
- (22) Anmeldetag 17.03.83
- (47) Eintragungstag 05.05.83
- (43) Bekanntmachung
im Patentblatt 16.06.83
- (54) Bezeichnung des Gegenstandes
Scheibnpuzzle
- (71) Name und Wohnsitz des Inhabers
Kobbert, Max J., Prof. Dr., 4400 Münster, DE

170383

Prof. Dr. Max J. Kobbert

S C H E I B E N P U Z Z L E

BESCHREIBUNG

a) Anwendungsgebiet

Die Erfindung ist ein Spielgerät für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, das zur Unterhaltung und zur Schulung des anschaulichen Denkens geeignet ist.

b) Bisheriger Stand der Technik

Die Erfindung ist eine Weiterentwicklung des "Kreispuzzle", Rollenummer G 81 23 478.3

c) Darstellung der Erfindung

1. Die Gliederung des Scheibenpuzzle

Die Gesamtheit der Teile des Puzzle bildet eine gemeinsame Fläche; Position und Lage der Teile sind veränderlich. Eine Platte ist durch mehrere Kreise und Kreisbögen derart zerschnitten, daß zwei oder mehrere sich überschneidende gegliederte Kreisscheiben in einer paßgenauen Einfassung entstehen. Die Radien der Schnittkreise und -kreisbögen sind gleich groß, ihre Mittelpunkte bilden ein Netz gleichseitiger Dreiecke, Vierecke oder Mehrecke. Die Gliederung gestattet ein abwechselndes Drehen der Scheiben. Dabei werden die Teile der Scheiben verdreht und vermischt, wodurch ein auf die Scheiben aufgedrucktes Muster verändert bzw. in seine ursprüngliche Ordnung gebracht werden kann.

Je nach Zahl der sich überschneidenden Scheiben, dem Verhältnis zwischen dem Abstand der Mittelpunkte und den Radien der Schnittkreise ergeben sich zahlreiche Ausführungsmöglichkeiten, von denen Abb. 1 - 4 Beispiele zeigen.

830790

170383

2. Technische Verbindung der Teile (s. Abb. 5 und 6)

Auf einer Grundplatte (G) ist eine Einfassung (E) befestigt. In (E) sind die Teile (T) des Puzzle lose eingelegt. Die mittleren Teile (T_m) überdecken den jeweiligen Mittelpunkt der von den Teilen gebildeten Scheibenformen und sind jeweils an einem Drehknopf (D) befestigt. Das gesamte Puzzle wird durch eine Platte (P) aus durchsichtigem Material, vorzugsweise Plexiglas, überdeckt, die Löcher enthält, aus denen die Drehknöpfe herausragen. Die Puzzleteile sind aus gleitfähigem Material, vorzugsweise Karton, hergestellt.

Für die in Abb. 2 - 4 dargestellten Ausführungsbeispiele gelten alle Angaben entsprechend. In allen Fällen ist jeweils der Drehknopf (in den Abbildungen schwarz dargestellt) an demjenigen Puzzleteil befestigt, in das er in der Aufsicht eingezeichnet ist.

Um das Gegeneinandergleiten der Teile zu erleichtern, sind ihre Ecken abgerundet.

d) Neuerung der Erfindung

Die Neuerung gegenüber konventionellen Puzzles und Schiebepuzzeln besteht darin, daß ein flächendeckendes Puzzle kreisförmigen Schnitten entsprechend so aufgegliedert ist, daß zwei oder mehrere sich überschneidende Kreisscheiben wechselweise gedreht, ihre Teile dadurch vermischt und verdreht werden können, wodurch ein aufgedrucktes Muster verändert und wiederhergestellt werden kann. Die Neuerung gegenüber dem "Kreispuze" G 81 23 478.3 besteht in einem vereinfachten Aufbau und darin, daß die Verdrehung der Teile über Drehknöpfe möglich ist.

830782

e) Erläuterungen zu den Abbildungen

- Abb. 1 Gliederung des Puzzle in zwei Scheiben, bei denen der Abstand der Mittelpunkte zu den Radien im Verhältnis 9 : 7 steht.
- Abb. 2 Gliederung des Puzzle in drei Scheiben, bei denen der Abstand der Mittelpunkte zu den Radien im Verhältnis 9 : 7 steht.
- Abb. 3 Gliederung des Puzzle in vier Scheiben, bei denen der Abstand der Mittelpunkte gleich dem Durchmesser der Scheiben ist.
- Abb. 4 Gliederung des Puzzle in fünf Scheiben, bei denen der Abstand der Mittelpunkte zu den Radien im Verhältnis 9 : 7 steht.
- Abb. 5 Darstellung des Zusammenhangs der Teile gemäß Abb. 1 in Aufsicht. Der schwarz gezeichnete Zwischenraum der Teile ist zur Verdeutlichung übertrieben dargestellt.
- Abb. 6 Darstellung des Zusammenhangs der Teile gemäß Abb. 1 und Abb. 5 im Querschnitt. Der Schnitt verläuft durch die beiden Drehpunkte des Puzzle.

- G = Grundplatte
E = Einfassung
T = Puzzleteile
T_m = Drehbar befestigte Puzzleteile
D = Drehknöpfe
P = Durchsichtige Deckplatte

17.03.83

2

Kobbert, Scheibenpuzzle

SCHUTZANSPRÜCHE

1. Scheibenpuzzle, dadurch gekennzeichnet, daß es aus zwei oder mehreren sich überschneidenden gegliederten Kreisscheiben in einer paßgenauen Einfassung auf einer Grundplatte besteht, wobei die Gliederung der Scheiben einem Schnitt durch Kreise und Kreisbögen entspricht, die gleichen Radius haben und deren Mittelpunkte ein Netz gleichseitiger Dreiecke, Vierecke oder Mehrecke bilden, ferner dadurch gekennzeichnet, daß die jeweiligen Mittelteile der Scheiben mit Drehgriffen versehen sind.
2. Scheibenpuzzle nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Puzzleteile von einer durchsichtigen Platte, vorzugsweise aus Plexiglas, bedeckt sind, die Löcher für die Drehgriffe enthält.
3. Scheibenpuzzle nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Puzzleteile aus Karton bestehen.

830 782

170383

Kobbert, Scheibenpuzzle

- 4 -

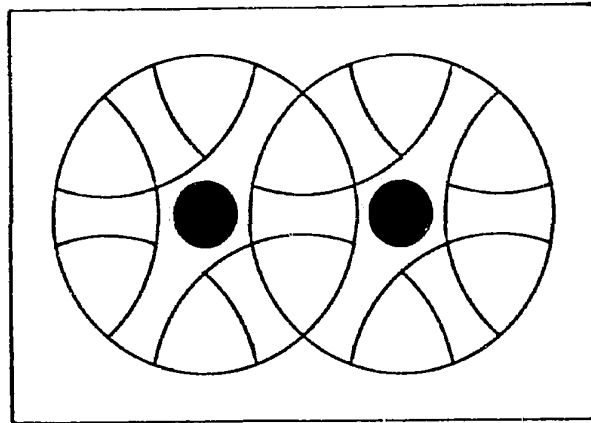


Abb. 1

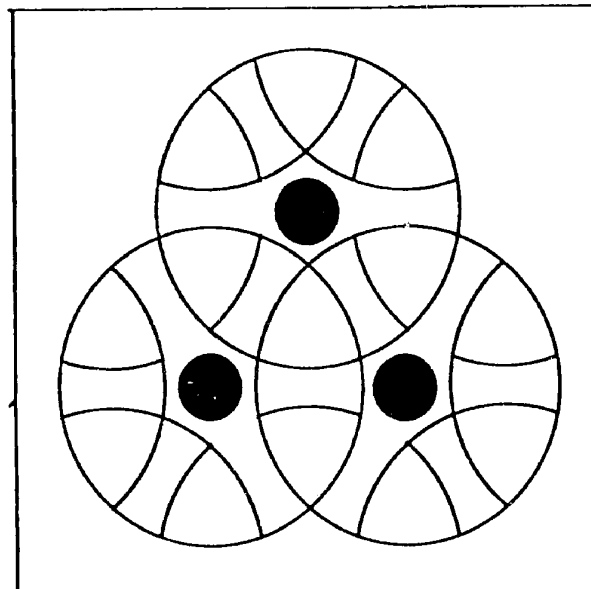


Abb. 2

830792

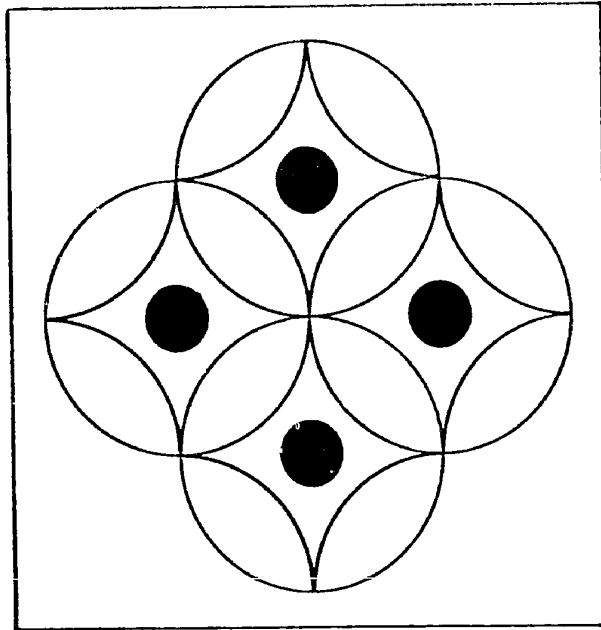


Abb. 3

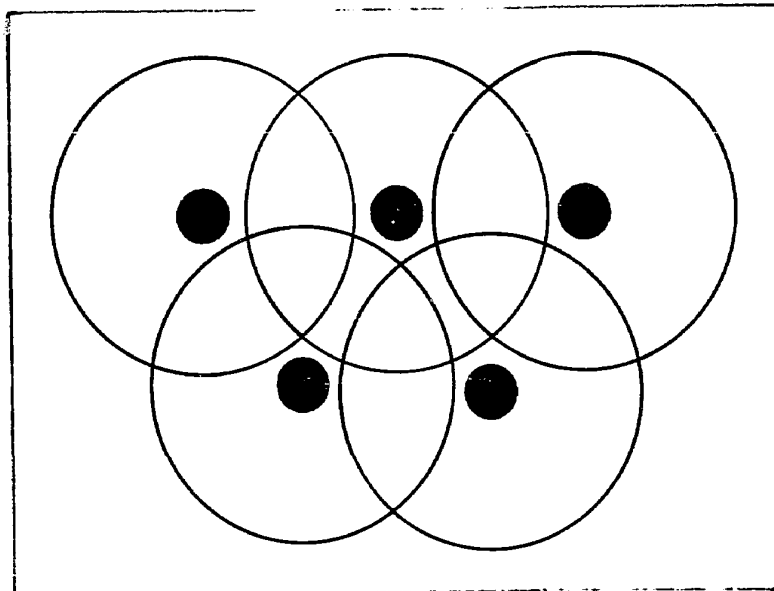


Abb. 4

170303

Kobbert, Scheibenpuzzle

- 6 -

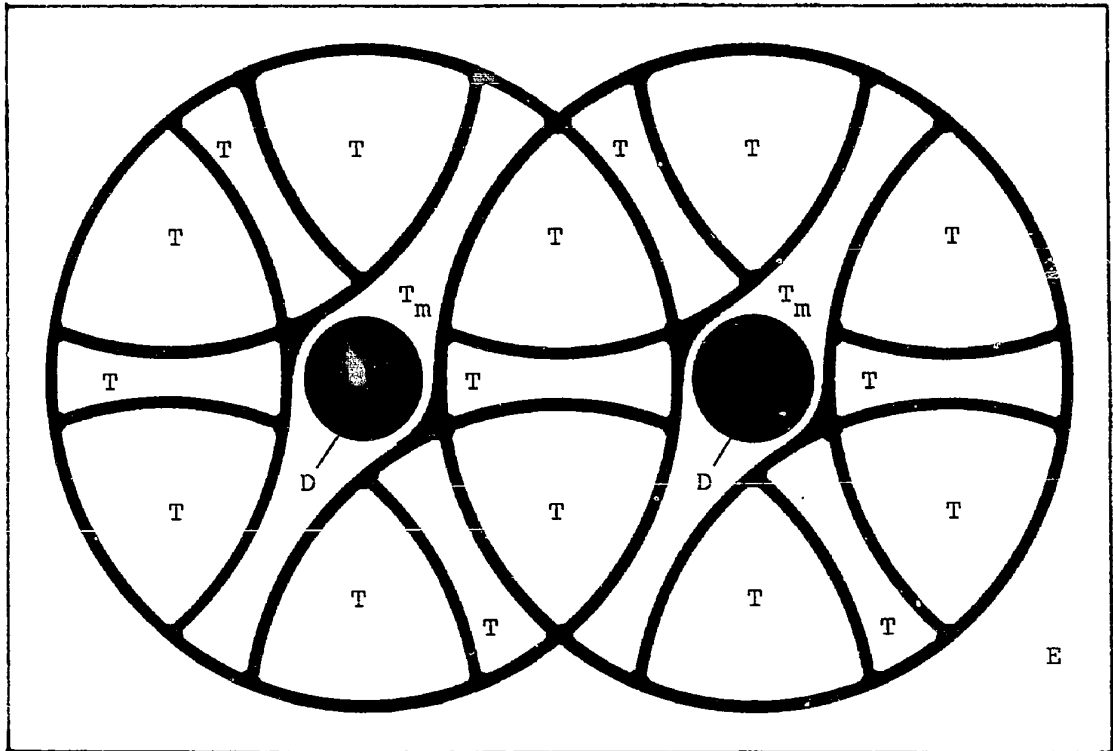


Abb. 5

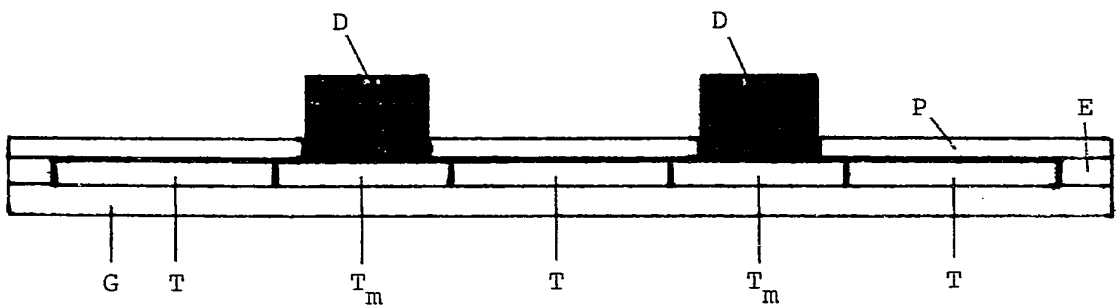


Abb. 6

170303