



(10) **DE 20 2023 001 186 U1** 2023.08.17

(12)

Gebrauchsmusterschrift

(21) Aktenzeichen: **20 2023 001 186.8**

(22) Anmeldetag: **31.05.2023**

(47) Eintragungstag: **10.07.2023**

(45) Bekanntmachungstag im Patentblatt: **17.08.2023**

(51) Int Cl.: **A63H 3/14 (2006.01)**

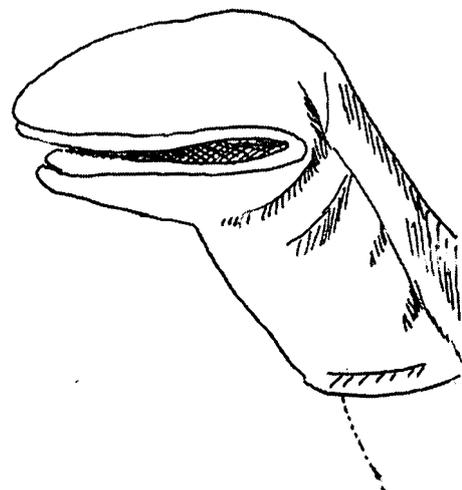
A63H 3/16 (2006.01)

(73) Name und Wohnsitz des Inhabers:
Vogel, Sabine, 33613 Bielefeld, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen.

(54) Bezeichnung: **Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen**

(57) Hauptanspruch: „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ dadurch gekennzeichnet, dass der Grundkörper der Handpuppe eine neutrale, einfache und nicht spezifisch definierte Figur ohne speziellen Charakter ist, die mit magnetisch anhaftenden Zubehörteilen flexibel erweiterbar ist.



Beschreibung

Einleitung und Stand der Technik

[0001] Handpuppen üblicher Bauart sind statisch festgelegte Charaktere bzw. Figuren wie z.B. bei Tierdarstellungen ein Hase, ein Igel, ein Wolf etc.

[0002] Bei bestimmten Figuren aus populären Märchen gibt es als Charaktere z.B. das Rotkäppchen, die Großmutter, den Jäger oder bei typischen Figuren aus dem Puppentheater gibt es die Handpuppen als Kasper, als Polizist oder als Räuber. Bei frei erfundenen Figuren kommen beispielsweise Monster, Gespenster, Ritter oder aber auch Fantasiegestalten und Fantasiereise vor.

[0003] Folglich sind die Handpuppen üblicher Bauart ist demnach vom Charakter bzw. von der dargestellten Figur her von vornherein festgelegt und können nicht dynamisch während des Puppenspiels verändert werden. Soll oder muss z.B. im spielerischen - und therapeutischen Rahmen ein anderer Charakter oder eine andere Figur dargestellt werden oder ist diese erwünscht, so muss die Handpuppe komplett gewechselt werden.

Problembereich

[0004] Der im Schutzanspruch 1 angegebenen Erfindung liegt der Problembereich zugrunde, dass die im spielerischen und therapeutischen Spiel genutzten üblichen Handpuppen einen statischen Charakter (z.B. Kasper, Räuber) bzw. eine statische Figur (z.B. tierisch oder menschlich) darstellen.

[0005] Die vorgenannte statische Figur lässt sich nicht dynamisch verwandeln und schränkt insbesondere die Spielmöglichkeiten auf die üblichen Möglichkeiten des ausgewählten Charakters (z.B. Kasper, Räuber, Polizist) ein. Zudem ist die spezielle Figur der Handpuppe in ihrer spielerisch-logischen Handlungsfähigkeit auf die ihm zugeschriebene Rolle (z.B. Kasper, Polizist, Räuber etc.) fixiert und damit sehr eingeschränkt.

Lösung des Problembereichs

[0006] Der oben dargestellte Problembereich wird mit den im Schutzanspruch 1 aufgeführten Merkmalen gelöst.

[0007] Mit der Erfindung wird erreicht, dass die vorgestellte Handpuppe ausgehend vom Grundkörper ohne speziellen und fixierten Charakter durch die Anbringung von magnetisch haftenden Zubehörteilen jederzeit einfach und leicht in einen beliebigen Charakter oder eine bestimmte Figur umgestaltet werden kann.

[0008] Der Charakter bzw. die gestaltete Figur ist somit komplett veränderbar. Dadurch ist die so gestaltete Handpuppe auf keine vorher zugeschriebene Rolle fixiert und in ihrer spielerisch-logischen Handlungsfähigkeit frei und nicht mehr eingeschränkt, wie es bei den üblich genutzten Handpuppen der Fall ist.

Darstellung der möglichen Ausgestaltungen

[0009] Die spezifische Ausgestaltung der Erfindung mit fest definierten magnetischen Zonen, an denen die ebenfalls magnetisch haftenden Zubehörteile angebracht werden können, werden in den folgenden **Fig. 1** bis **Fig. 8** von der Position der magnetischen Zonen und der konkreten Ausgestaltung her beispielhaft aufgezeigt und verdeutlicht. [Siehe die **Fig. 1** bis **Fig. 8** im Abschnitt Zeichnungen]

Fig. 1 - Ausprägung des Grundkörpers der Handpuppe

Fig. 2 - Grundkörper mit gekennzeichneten Magnet-Bereichen a, b, c, d, e, f, g

Fig. 3 - Ausprägung eines „Tiercharakters“ mit Kugelaugen und Wuschelhaaren

Fig. 4 - Ausprägung einer „Prinzessin“ mit Wimpernaugen, kleiner Kugelnase und Zopfperücke mit Krone

Fig. 5 - Ausprägung eines „Hasen“ mit Kugelaugen, Hasenschnauze mit Zähnen und Hasenohren

Fig. 6 - Ausprägung eines „Piraten“ mit Halbkugelaugen, großer Kugelnase und Piratenhut

Fig. 7 - Ausprägung einer neutralen „Tierfigur“ mit Kugelaugen

Fig. 8 - Ausprägung des Grundkörpers mit Kugelaugen, Armen und Beinen

Technische Umsetzung der Erfindung

[0010] Nicht sichtbar eingebaute, flache Neodym-Magnete im neutralen Grundkörper der Handpuppe an bestimmten Stellen des Grundkörpers [siehe **Fig. 2 a)** bis **Fig. 2 g)**] ermöglichen das leichte und schnelle Wechseln der Zubehörteile. Die bestimmten Stellen für die Magnete im Grundkörper sind wie folgt:

Bezugszeichenliste für Figur 2

- a) Nasen-Bereich (1 Magnet)
- b) Augen-Bereich (2 Magnete)
- c) Scheitel-Bereich (1 Magnet)
- d) Ohren-Bereich (an linker u. rechter Seite des Grundkörpers jeweils 2 Magnete)

- e) Rücken-Bereich (4 Magnete in Reihe)
- f) Arm-Bereich (an linker u. rechter Seite des Grundkörpers jeweils 1 Magnet)
- g) Bein-Bereich (an linker u. rechter Seite des Grundkörpers jeweils 1 Magnet)

Erläuterung zu den Magnetbereichen und den möglichen Zubehörteilen

[0011] An den oben beschriebenen Magnetbereichen können verschiedene Zubehörteile angebracht werden, die hier beispielhaft aufgelistet sind.

[0012] Im Nasen-Bereich a) können z.B. Hasennase plus Zähne, sowie andere Nasen oder Bärte angefügt werden.

[0013] Im Augen-Bereich b) können verschiedene Augen angebracht werden.

[0014] Im Scheitel-Bereich c) lassen sich verschiedene Haaraufsätze oder auch Kronen, Piratenhüte oder weitere Kopfbedeckungen platzieren.

[0015] Im Ohren-Bereich d) können Ohren oder zusätzliche Haarteile oder Antennen (für Fantasiefiguren) angebracht werden.

[0016] Im gesamten Rücken-Bereich e) können z.B. Flügel oder Rückenkämmen (für Dinosaurier) platziert werden.

[0017] Der Arm-Bereich f) kann für Arme oder Flügel oder Kleidung genutzt werden

[0018] Der Bein-Bereich g) kann für Beine genutzt werden

Vorteile der Erfindung

[0019] Die verfügbaren Zubehörteile müssen nicht zielgenau auf dem neutralen Grundkörper positioniert werden, weil sie einfach an den vorgesehenen Stellen am Grundkörper „einschnappen“. Die magnetische Befestigung hat auch grundsätzlich den Vorteil, dass der Grundkörper der Handpuppe nicht durch störende Aufsätze wie Druckknöpfe (exakte Positionierung und Kraftaufwand nötig), etwaige Klettstreifen oder Klettpunkte „verunstaltet“ wird.

[0020] Mit der Möglichkeit, die Zubehörteile also leicht, schnell, ohne Kraftaufwand und ohne erforderliche genaue Positionierung während des Handpuppenspiels auszutauschen, kann sich der Charakter einer Handpuppe während des Spiels je nach Bedarf entwickeln und gleichzeitig auch im Spiel selbst flexibel nach Wunsch oder geforderter Situation immer auch geändert werden.

[0021] Die flexiblen Ausgestaltungsmöglichkeiten des Grundkörpers ergeben sich durch folgende magnetisch haftende Zubehörteile, die hier klassifiziert und mit konkreten Beispielen aufgelistet sind und beliebig durch neue Zubehörteile erweitert werden können.

- Divers ausgestaltete Augen (wie z.B. Kugelaugen, Halbkugelaugen, Menschaugen, Tieraugen, Phantasieaugen, etc.)

- Divers ausgestaltete Haarteile (wie z.B. dunkles und helles Haar, Zöpfe, buntes Phantasiehaar, etc.)

- Divers ausgestaltete Nasen oder Hörner (wie z.B. Kugelnasen in verschiedenen Größen, Formen und Farben, Hasennasen, Drachennasen, Hörner für den oberen Kopfbereich oder den Ohrenbereich, etc.)

- Divers ausgestaltete Bärte (wie z.B. lange und kurze Bärte, Moustache-Bärte und Fantasiebärte in verschiedenen Größen, Formen und Farben, etc.)

- Divers ausgestaltete Ohren (wie z.B. Hasenohren, spitze Elfenohren, Fledermausohren und Ohren in verschiedenen Größen, Formen und Farben etc.)

- Divers ausgestaltete Arme und Beine (wie z.B. Menschen-Beine oder Tier-Beine)

- Divers ausgestaltete, charakter-typisierende Accessoires (wie z.B. Prinzessinnen-Kronen, Königskronen, Piratenhüte, Agenten-Schlapphüte, Kasper-Schellenhüte, Hexen-Hüte und Fantasie-Kopfbedeckungen in verschiedenen Größen, Formen und Farben etc.)

- Divers ausgestaltete weitere charakterisierende Zubehörteile (Brillen, Masken, Piraten-Augendeckel in verschiedenen Größen, Formen und Farben, Rückenkämmen für z.B. Krokodil- oder Dinosaurierdarstellungen, Flossen, Schneckenhäuser, Kleidung etc.)

Figurenliste

Fig. 1 Grundkörper der Handpuppe

Fig. 2 Grundkörper mit Magnet-Bereichen

Fig. 3 Figur mit Kugelaugen und Wuschelhaaren

Fig. 4 Figur „Prinzessin“ mit Wimpernaugen, kleiner Kugelnase und Zopfhaarteil u. Krone

Fig. 5 Figur „Hase“ mit Kugelaugen, Hasenschnauze und Hasenohren

Fig. 6 Figur „Pirat“ mit Halbkugelaugen, großer Kugelnase und Piratenhut

Fig. 7 Figur „Tier“ mit Kugelaugen

Fig. 8 Figur mit Kugelaugen, Armen und Beinen

Bezugszeichenliste für Figur 2

- a) Nasen-Bereich
- b) Augen-Bereich
- c) Scheitel-Bereich
- d) Ohren-Bereich
- e) Rücken-Bereich
- f) Arm-Bereich
- g) Bein-Bereich

magnetisch ausgerüsteten Zubehörteile aufgrund der magnetischen Haftung auch von kleinen Kindern mit noch wenig motorischen Fähigkeiten eigenständig und ohne Werkzeug oder Kraftaufwand oder genaue Positionierung sowohl angebracht als auch wieder selbständig entfernt werden können.

Es folgen 2 Seiten Zeichnungen

Schutzansprüche

1. „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ **dadurch gekennzeichnet**, dass der Grundkörper der Handpuppe eine neutrale, einfache und nicht spezifisch definierte Figur ohne speziellen Charakter ist, die mit magnetisch anhaftenden Zubehörteilen flexibel erweiterbar ist.

2. „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass diese 7 fest definierte, magnetischen Zonen a), b), c), d), e), f), g) aufweist.

3. „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ nach einem der vorhergehenden Ansprüche **dadurch gekennzeichnet**, dass keine sichtbaren und störenden Befestigungspunkte (wie z.B. Klettverschlüsse oder Druckknöpfe) vorhanden sind.

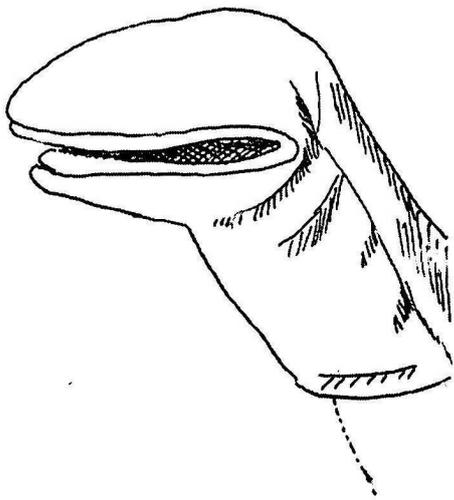
4. „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ nach einem der vorhergehenden Ansprüche **dadurch gekennzeichnet**, dass das Anbringen von Zubehörteilen durch die Magnete leicht, schnell, ohne Kraftaufwand und ohne genaue Positionierung möglich ist.

5. „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ nach einem der vorhergehenden Ansprüche **dadurch gekennzeichnet**, dass beliebige Figuren oder Charaktere (Menschen, Tiere, Phantasiewesen) flexibel während des Spiels und des therapeutischen Settings erstellt und nach Bedarf einfach umgestaltet werden können.

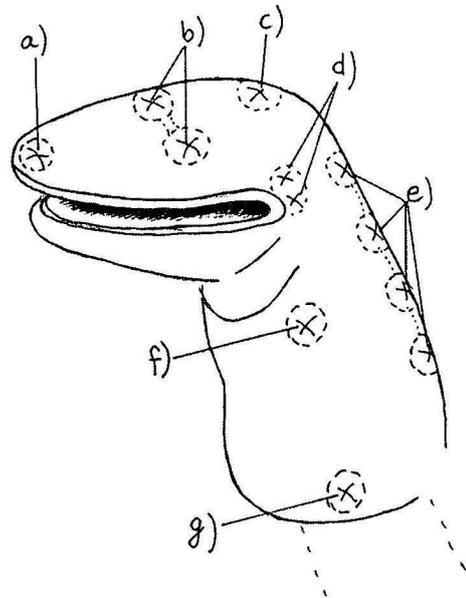
6. „Spielerisch und therapeutisch flexibel nutzbare Handpuppe mit einfach austauschbaren Zubehörteilen“ nach einem der vorhergehenden Ansprüche **dadurch gekennzeichnet**, dass alle

Anhängende Zeichnungen

Figur 1



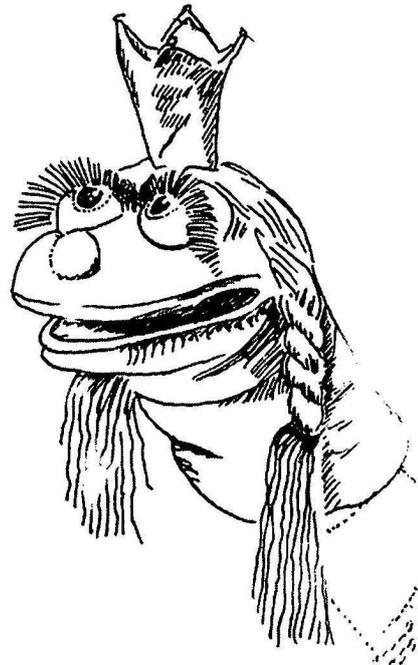
Figur 2



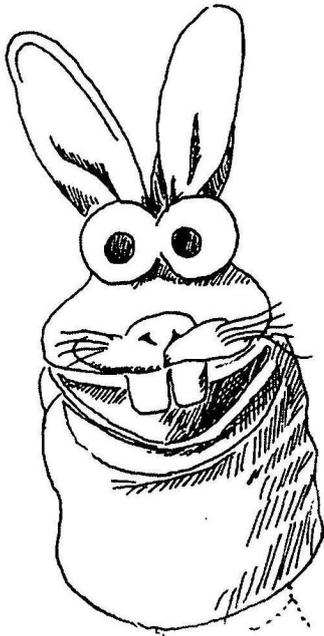
Figur 3



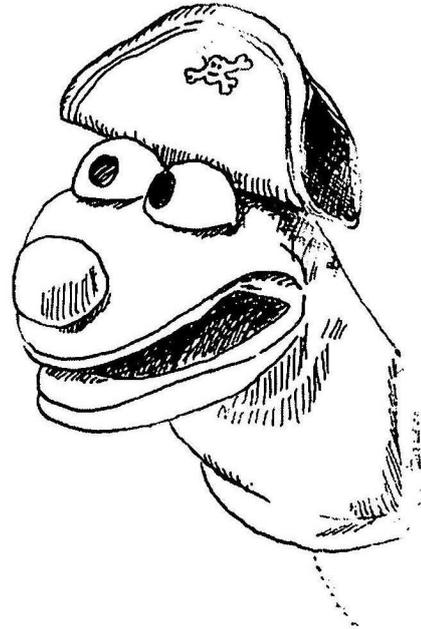
Figur 4



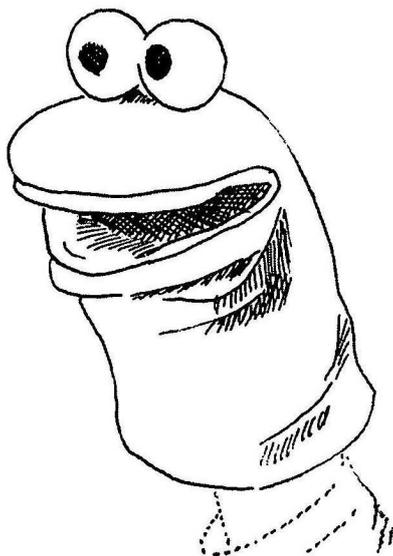
Figur 5



Figur 6



Figur 7



Figur 8

