

Jouet.

M. ANDRÉ REGARD résidant en France (Jura).

Demandé le 21 juillet 1955, à 15 heures, à Lyon.

Délivré le 13 août 1956. — Publié le 26 décembre 1956.

La présente invention a pour objet un jouet dans lequel la chute libre d'un corps en granules, de préférence de forte densité, tel que grenaille de plomb par exemple, est mise en œuvre pour animer un sujet ou élément quelconque calé sur un axe portant une roue à aubes, sur laquelle se déverse ledit corps en granules.

Suivant une forme d'exécution de ce jouet, les grains de matière, après avoir agi sur une première roue, peuvent être récupérés dans une cuvette conique à orifice central pour être déversés à nouveau sur une ou plusieurs autres roues, de sorte que sont ainsi actionnés simultanément plusieurs arbres pouvant avoir toute orientation les uns par rapport aux autres et pouvant porter des sujets ou objets identiques ou différents.

A la fin de leur chute, les grains se rassemblent avantageusement dans le fond du jouet, qui présente un profil de diabolo, afin de permettre un nouveau fonctionnement du jouet par simple renversement, suivant le principe du sablier.

Le dessin schématique annexé représente, à titre d'exemple non limitatif, une forme d'exécution de ce jouet.

Fig. 1 en est une vue en élévation.

Fig. 2 en est une vue en coupe verticale.

Fig. 3 et 4 en sont des vues en coupe horizontale, respectivement suivant 3-3 et 4-4 de fig. 2.

Ce jouet se présente extérieurement sous la forme d'un corps cylindrique 2 se prolongeant de façon symétrique vers le haut et vers le bas, par des corps tronconiques identiques respectivement 3 et 4.

Le corps cylindrique 2 est creux sur toute sa hauteur, mais comporte, fixée dans sa partie médiane, une cloison horizontale 5 ayant un profil conique sur ses deux faces et présentant, dans sa partie centrale, un trou 6. Le corps 2 est, en outre, traversé par deux arbres respectivement 7 et 8 disposés horizontalement, mais non parallèlement entre eux et non dans le plan longitudinal médian du cylindre 2. Chacun de ces arbres 7 et 8 porte une roue à aubes respectivement 9 et 10.

Les deux corps d'extrémités 3 et 4 du cylindre 2

présentent chacun le profil représenté en fig. 2, c'est-à-dire ont un profil biconique, afin de délimiter deux chambres 12 et 13 séparées l'une de l'autre par un orifice central 14, placé dans l'axe de l'orifice 6 de la cloison médiane 5.

Les deux arbres 7 et 8 peuvent porter, à l'extérieur du corps 2, des sujets ou objets quelconques. Dans le cas représenté au dessin, ils portent des hélices respectivement 15 et 16.

Le fonctionnement de ce jouet est le suivant : de la grenaille de plomb ou autre corps en granules 17 ayant de préférence une forte densité, est placée dans la chambre 12 de l'un des corps d'extrémités 3 ou 4.

Pour actionner le jouet, il suffit de le renverser sens dessus dessous, afin qu'il repose non plus par son extrémité contenant la grenaille, mais par son autre extrémité, sur une table ou autre support. Durant et après ce retournement, la grenaille qui était contenue dans la chambre 12 du corps 3 s'écoule par l'orifice 14, tombe dans le corps 2 en provoquant au cours de sa chute verticale l'entraînement en rotation de la roue à aubes 9 et donc de l'arbre 7 et des hélices 15. Cette grenaille se rassemble dans la cuvette que forme la cloison 5, s'en échappe par l'orifice central 6 et tombe à nouveau verticalement entraînant la roue à aubes 10 et par conséquent l'arbre 8 et les hélices 16. La grenaille tombe ainsi dans la cuvette 13 du corps d'extrémité 4 et par l'orifice central 14 s'écoule finalement dans la chambre 12 de ce corps 3.

Lorsque toute la grenaille s'est rassemblée dans cette chambre 12, les hélices 15 et 16 s'arrêtent. Pour obtenir un nouveau fonctionnement du jeu, il suffit de le renverser à nouveau sens dessus dessous et ainsi de suite...

Comme il va de soi, l'invention ne se limite pas à la seule forme d'exécution de ce jouet qui a été ci-dessus indiquée à titre d'exemple; elle en embrasse, au contraire, toutes les variantes de réalisation, quels que soient notamment les sujets ou objets actionnés par la chute du corps en granules : hélices, mannequins, homme ou animal à bras articulés...

RÉSUMÉ

1^o Jouet caractérisé en ce que, en vue d'animer un sujet ou élément quelconque, est mise en œuvre la chute libre d'un corps en granules, de préférence de forte densité, telle que grenaille de plomb, se déversant sur une roue à aubes, dont l'axe ainsi entraîné en rotation actionne ledit sujet ou élément.

2^o Forme d'exécution du jouet spécifié en 1^o, caractérisé en ce que :

a. Les grains de matière, après avoir agi sur une première roue, peuvent être récupérés dans une cuvette conique à orifice central pour être déversés à nouveau sur une ou plusieurs autres roues de sorte que sont ainsi actionnés simultanément plusieurs arbres pouvant avoir toute orientation les uns par

rapport aux autres et pouvant porter des sujets ou objets identiques ou différents;

b. A la fin de leur chute, les grains se rassemblent avantageusement dans le fond du jouet, qui présente un profil de diabolo, afin de permettre un nouveau fonctionnement du jouet par simple renversement, suivant le principe du sablier.

3^o A titre de produit industriel nouveau, tout jouet tel que spécifié en 1^o ou en 2^o, ou comportant application, totale ou partielle, de semblables dispositions.

ANDRÉ REGARD.

Par procuration :

GERMAIN et MACREAU.

Fig.1

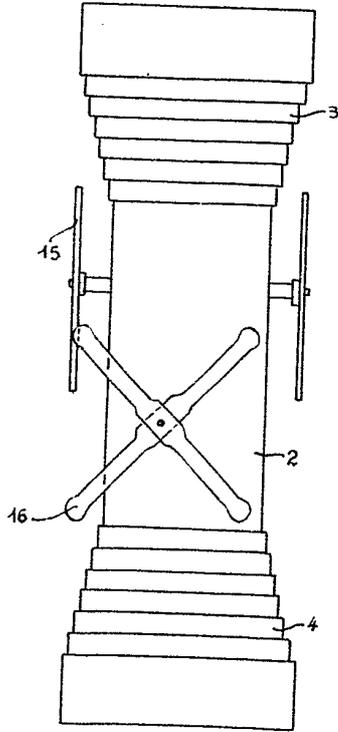


Fig.2

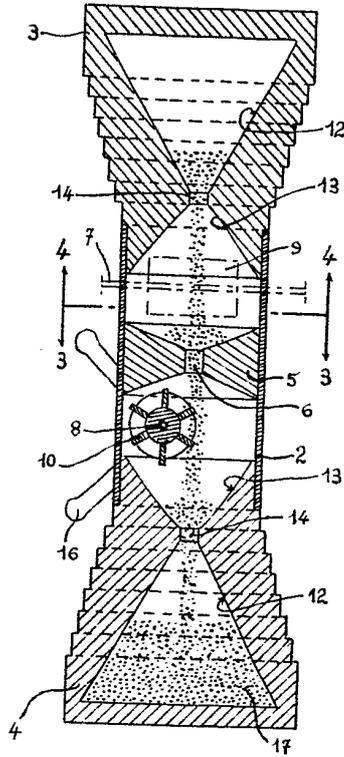


Fig.3

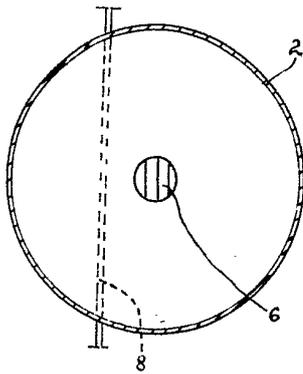


Fig.4

