

25085



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD, por 20 años, a favor de D. ARTURO DEGLI AGOSTINI, de nacionalidad italiana y residente en MADRID, calle de Alcalá número 72, por: "JUCUETE ANDADOR MECANICO".

- o - o -

El objeto sobre que recae el modelo de utilidad de que en esta memoria se trata, es completamente nuevo en España.

Se refiere el caso que nos ocupa a un juguete andador mecánico, según el enunciado indica, el cual representa una tortuga, si bien no hay inconveniente para que con el mismo mecanismo pueda aplicarse otra representación de animal, tal como lagartos o cualquiera otros que se estimen pertinentes y que, atendiendo al accionamiento del mecanismo, se preste mejor al caso.

Estriba la novedad de este modelo en el hecho de que se ejecuta el movimiento de andar imitando exactamente el movimiento del animal y con el fin de dar una idea exacta del objeto que se pretende, recurrimos a la representación gráfica del mismo mediante el plano adjunto, al

2508



que en lo sucesivo haremos referencia en esta descripción.

En la figura 1 está representada, por la parte superior, una tortuga según el invento.

20.- La figura 2 muestra al mismo juguete visto en sección por la parte del caparazón o concha.

La figura 3 presenta al mismo juguete visto por la parte posterior con el caparazón seccionado para mostrar los mecanismos interiores y al propio tiempo el movimiento normal que realiza el juguete, presentándose en línea de puntos una de sus posiciones en movimiento de avance.

25.- La figura 4, por último, muestra al mismo juguete visto por la parte inferior, en el que se indica también con puntos los movimientos de las patas, o parte móvil.

Según lo representado (A) es el caparazón, (B) la pieza delantera de movimiento integrada por las patas delanteras y cabeza y (C) la pieza trasera de movimiento compuesta por el rabo y patas traseras.

30.- La parte anterior de movimiento (B) va armado sobre puente (D) mediante un remache (E) que la permite desplazarse lateralmente. Este remache está producido precisamente sobre el eje delantero de giro a fin de simplificar mecanismos o elementos.

35.- La parte posterior de movimiento (D) va fijada en la extremidad inferior de un árbol (F) basculante, armado móvil sobre el puente superior (G) de la caja de mecanismo y saliendo por el puente inferior (D) a través de un ojal o ranura longitudinal (H).

40.- El movimiento de las patas o piezas de movimiento (B-C) se produce en virtud de una palanca o biela (I) que va armada en ambas piezas en un punto (J) en la delantera, del lado contrario al de la pata trasera (K), y esta biela

45.-

25085



lleva un orificio (L) en el que se introduce el extremo de una palanca acodada, o cigüeñal (M) que al ser movido por la acción de un mecanismo de muelle produce un movimiento convergente-divergente en las extremidades de las patas de un mismo lado, y debido a la basculación del caparazón y patas delanteras, por la acción del árbol (T) de las patas traseras que actúan de punto de apoyo constante, las patas delanteras se apoyan alternativamente en la superficie sobre que se deslizan y en su movimiento de desplazamiento determinan el avance del juguete.

La vistosidad de este juguete terminado es de muy difícil superación por la perfección que determina el movimiento y en su mecanismo caben modificaciones de disposición y forma de los elementos integrantes del todo, que en nada afectan a la esencialidad del invento.

REIVINDICACIONES
=====

1ª).- "JUGUETE ANDADOR MECANICO", que se caracteriza por que bajo un caparazón es armado entre dos puentes, uno superior y otro inferior, un mecanismo de resorte de cualquiera de los sistemas conocidos, y en la parte anterior, con movimiento de desplazamiento lateral semicircular, una pieza con dos apéndices que figuran las patas anteriores del animal y otro apéndice representativo de la cabeza; teniendo en la parte posterior del caparazón, sobre el mismo puente, otra pieza que figura las patas traseras y el rabo; montada esta en la parte inferior de un eje basculante que sube por un ojal practicado transversalmente en el puente inferior y que en el puente superior se sustenta con movimiento libre a fin de que la parte inferior pueda



- desplazarse en toda la abertura del ojal del puente en sentido lateral, al mismo tiempo que las patas representadas giran en sentido semicircular; llevando montada en las patas delantera y trasera, en un punto desplazado a
- 80.- la derecha del eje de sustentación de las patas delanteras y en otro situado a la izquierda del eje de sustentación de las patas traseras, una biela que lleva en su centro un orificio en el cual se introduce el acodamiento de un cigüeñal armado en el eje de la rueda transmisora de movimiento del mecanismo; produciéndose el movimiento de avance del juguete por la acción de la biela que hace que las extremidades de las patas se acerquen y separen dos a dos sucesivamente, sustentándose el juguete en todo momento del avance sobre las dos patas traseras y en una de las
- 85.- delanteras alternativamente debido al movimiento de basculación producido al caparazón y patas delanteras por la acción del eje basculante fijado en el puente superior del mecanismo motor.
- 90.-

2ª).- "JUGUETE ANDADOR MECÁNICO".

- 95.- La presente memoria descriptiva consta de cuatro hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras, componiendo un total de noventa y ocho líneas incluidas las presentes.

Madrid, 22 de noviembre de 1.950

[Handwritten signature]
F.P.

FIG.1

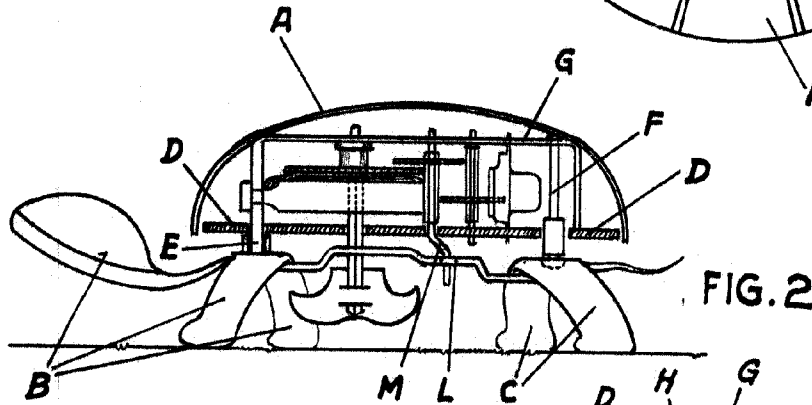
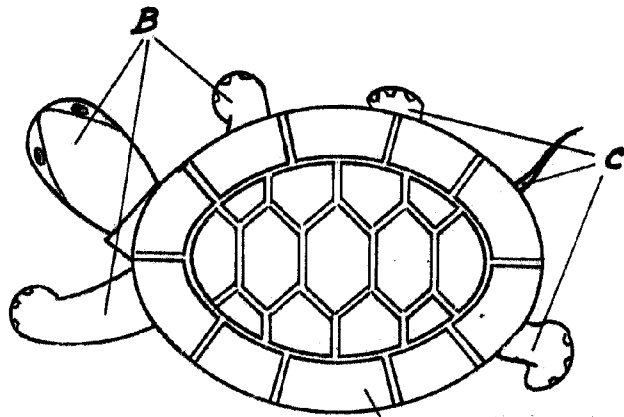


FIG.2

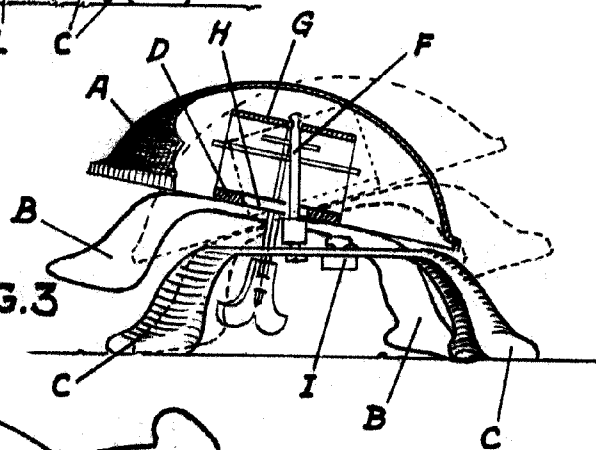


FIG.3

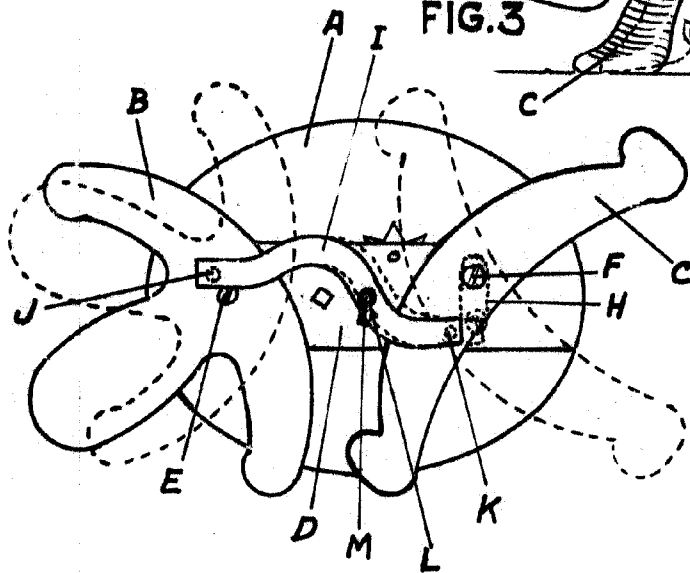


FIG.4



Madrid, 22 noviembre 1950

ESCALA VARIABLE