



M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

Para "UN JUGUETE ANDADOR IMITANDO UN ANIMAL CUADRUPEDO", a favor de Don Antonio Nogué Alonso, residente en Barcelona, Avda. de la República Argentina, nº 29, 5a.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juguete andador imitando un animal cuadrúpedo.

5. El modelo se caracteriza por un efecto combinado entre el peso basculante proporcionado por la cabeza del animal, en relación con una articulación central en su lomo y un esfuerzo tractor, realizado por hilo, que al efecto se pone tenso para lograr un paso y se afloja para lograr el siguiente, obteniéndose así una progresión del juguete a saltos.

10. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la que se ha representado un caso de realización, que se cita solamente a título de ejemplo.

En el dibujo:

15. la figura 1ª representa, esquemáticamente el sistema mecánico del juguete, en una posición de equilibrio,



la figura 2ª muestra, análogamente, la primera fase del movimiento,

la figura 3ª indica la segunda fase de avance, y

la figura 4ª muestra, en perspectiva, un caso de ejecución.

5.

Consiste el modelo en un cuerpo de animal, en el que su lomo -1- se halla articulado en -2-, obedeciendo esta articulación al contrapeso que representa la cabeza -3-, que tiene tendencia a caer.

10.

El sistema se halla en equilibrio, según figura 1ª, mediante el hilo -4- de nylon o similar, que se encuentra fijado en la parte posterior -5- y pasa por una argolla -6- dispuesta en la cabeza.

15.

En la práctica, este esqueleto se reviste con piezas adheridas, tales como placas de madera, bolas, (figura 4ª), u otras que den variados aspectos al juguete.

El funcionamiento es como sigue:

20.

Suponiendo (según figura 1ª), el sistema en equilibrio, las patas -7- y -8- delanteras y traseras, se apoyarán en el suelo por sus bordes posterior y anterior respectivamente, a cuyo fin los pies son amplias piezas cónicas o semiesféricas -9-.

25.

Si en esta disposición se afloja el hilo -4-, la cabeza descenderá (según figura 2ª), haciendo bascular la palanca que forma la parte delantera de la articulación, elevando el centro -2- de la misma, con lo que la parte posterior, por efecto de la gravedad, bascula hacia adelante, acercando los pies posteriores a los anteriores, tal como lo indica la figura 2ª. El juguete habrá, pues, avanzado el cuarto trasero.

30.

Si ahora se eleva la cabeza (figura 3ª), se vuelve a

25250



5. enderezar el lomo, quedando las patas anteriores hacia adelante y, al dejar caer nuevamente el conjunto, el punto en que encuentran el piso las patas anteriores está ya más avanzado que lo estaba antes, o sea, que se ha dado al juguete un paso hacia adelante, y así sucesivamente, subiendo y bajando el hilo -4-, o sea, haciendo elevar la cabeza o dejándola caer por su peso, la marcha será a saltos continuados.

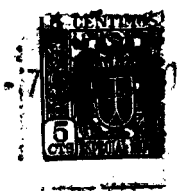
10. El modelo, dentro de su esencialidad, podrá llevarse a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo para la descripción, a las que alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, empleando para su fabricación los materiales más adecuados, sea madera, resina artificial u otros: por quedar todo  
15. éllo comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

#### N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

20. 1ª.- Un juguete andador imitando un animal cuadrúpedo, caracterizado por el hecho de disponer el armazón del lomo del animal, articulado en su punto medio y contrapeso por la masa de la cabeza que en su tendencia a caer obliga a la articulación a doblarse, elevando su punto de giro, cooperando en este movimiento un juego de dos patas delanteras  
25. rígidas y fijas al armazón anterior y otro juego de patas

25250



traseras fijas al armazón posterior, tensándose o nó el sistema por la acción de un hilo de nylon o similar que, unido a la parte posterior del lomo, pasa por una anilla dispuesta en la cabeza.

5. 2º.- Un juguete según la anterior reivindicación, ca  
racterizado porque el aumento o disminución de la tensión  
del hilo que se sujeta con la mano, obliga a un basculamien  
to hacia adelante de la parte posterior, acercando los pies  
traseros a los delanteros, y una tensión o elevación del hi  
lo y cabeza hace avanzar el nuevo punto de apoyo de los pies  
10. delanteros, y así sucesivamente.

3º.- Un juguete según las reivindicaciones 1ª y 2ª,  
en el que es potestativo ferrar el sistema armazón con pie  
zas acopladas cualesquiera, tales como bolas u otras.

15. 4º.- Un juguete andador imitando un animal cuadrúpedo.  
Según se describe y reivindica en la presente memoria  
descriptiva, que consta de cuatro hojas, foliadas y escritas  
a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de di  
bujos.

20. Madrid, a 7 de diciembre de 1950.-

ANTONIO NOGUE ALONSO.

P.a.

JOSÉ ISERN MIRALLER  
P. P.

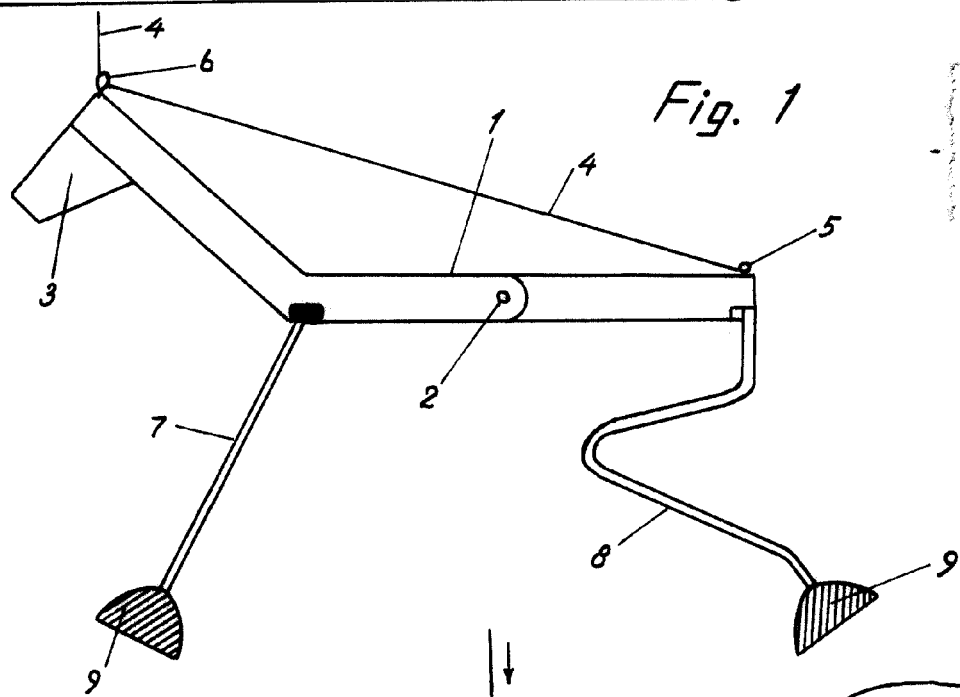


Fig. 1

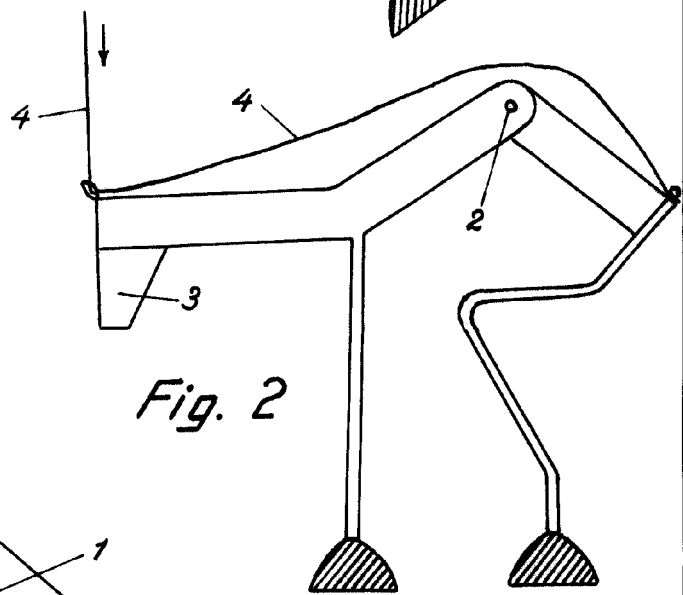


Fig. 2

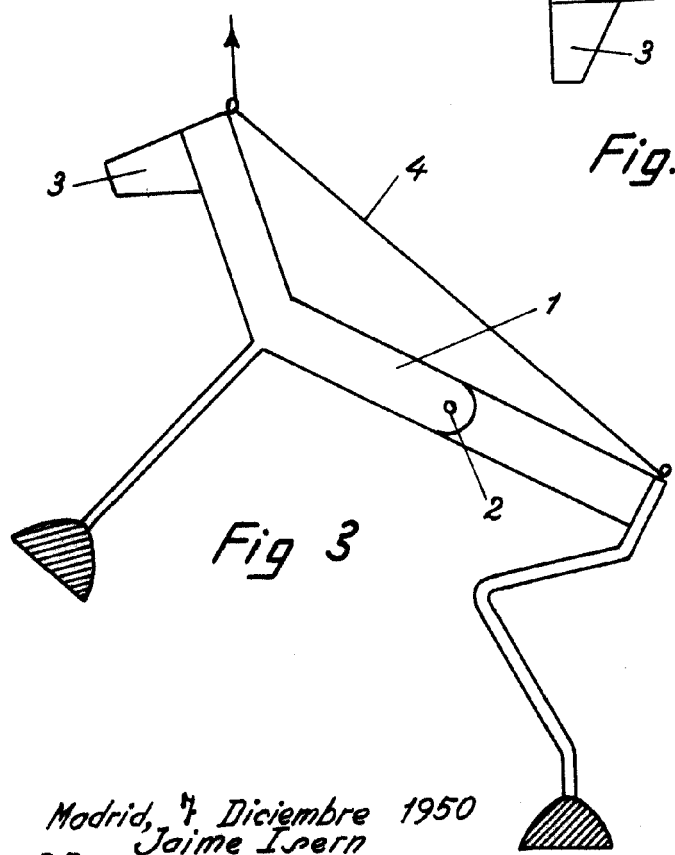


Fig. 3

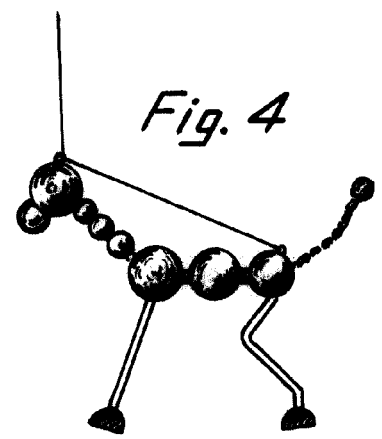


Fig. 4

Madrid, 4 Diciembre 1950  
p.p. Jaime Isern  
*[Handwritten signature]*