



de las que, en la central, se articulan dos flejes que se empotran en las otras dos.

En las esferas extremas se insertan respectivamente la cabeza y la cola, y ademas, y tambien respectivamente, el par de patas, delantero y trasero.

Los pesos relativos de los elementos están calculados de manera que si se efectua tracción por medio del órgano o guita (1), el juguete adopta la forma en que se representa, pero si se afloja, estando naturalmente el juguete sobre una superficie plana, bascula la cabeza en el sentido de la flecha A, subiendo el cuerpo en el de la flecha B, con lo que las patas posteriores se elevan y por la acción de su peso, avanzan. Tirando nuevamente de la guita por medio de la anilla (2), se eleva la cabeza, avanzando las patas delanteras, y así sucesivamente se logra el efecto de que el animal camina sobre el suelo, avanzando de manera cómica y sorprendente.

La articulación (3) tiene tolerancia en la esfera central para el juego necesario de giro para el funcionamiento, como se ha dicho.

Este Modelo es susceptible de realización en cualesquiera materiales, formas y tamaños que se desee, pudiendo admitir toda clase de modificaciones de detalle que no alteren su fundamento.

26635

- 3 -



N O T A

Se reivindican, como puntos esenciales, para que sean objeto de este Modelo de Utilidad, por veinte años, en España, los siguientes:

5 1º.- Juguete articulado, caracterizado por estar compuesto por la figura grotesca de una animal de cualquier especie, cuyo cuerpo está constituido por tres esferas de las que en la central se articulan dos flejes que se empo-
tran fijos en las otras dos.

10 2º.- Juguete articulado, caracterizado por que en las esferas extremas se insertan respectivamente, patas de-
lanteras y cabeza, y patas posteriores y cola, de tal mane-
ra compensados los pesos que una tracción de una guita o
15 cáncamo situado en la cabeza, determina que ésta se eleve
y el animal quede en posición con los pares de patas sepa-
rados.

 3º.- Juguete articulado, caracterizado por que al
20 distenderse la tracción indicada en la reivindicación ante-
rior, la cabeza desciende, se eleva la parte central y el
juego posterior de patas, debido a su forma y peso, avanza,
con lo que volviendo a provocar la tracción, se reanuda el
ciclo, con lo que el animal da la impresión de que avanza
caminando.

25 4º.- JUGUETE ARTICULADO.

Consta la presente Memoria descriptiva de tres ho-
jas escritas a máquina, por una sola de sus caras, foliadas
y numeradas, y de una hoja de dibujos.

Madrid, 1º de Mayo de 1951

R E Y V E
Representaciones y Ventas, S.L.

F.A. Manuel de Rafael

P.D. *[Signature]*

