



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

para "UN JUGUETE ANDADOR MECANICO", a favor de D. Alejo Sin-  
gla Vila, domiciliado en Martorellas (Barcelona), Avda. Pie-  
ra nº 52.

- . -

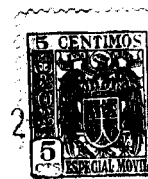
MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juguete andador mecánico.

5. Se caracteriza el modelo por el hecho de que, bajo un caparazón que puede afectar cualquier forma, se hallan dos crucetas en disposición y movimiento simétricos, cada una de las cuales lleva medios rodantes especiales y simulan las patas del animal, y de éllas, la anterior, comprende en la misma pieza, la cabeza, y, la posterior, la cola. El movimiento se realiza mediante el mando de un cable, en relación con una
10. biela diagonal, que une ambas piezas y un resorte recuperador del sistema.

Siendo la amplitud del mando por cable, a voluntad, el juguete seguirá una trayectoria muy diversa, según se desee, dando la sensación de una marcha muy natural.

15. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la cual se ha repre-



26932

sentado un caso de realización, que se cita únicamente a título de ejemplo.

En el dibujo:

5. la figura 1ª muestra, en planta, el reverso del juguete, indicándose en él la parte mecánica del mismo,

la figura 2ª indica la vista lateral de la parte externa de un juguete que representa un perro husmeando, y

la figura 3ª indica, en detalle, la vista lateral y frontal del sistema de ruedas.

10. Consiste el modelo en un caparazón -1-, de cualquier forma, cuya misión, además de la de representar al objeto o cuerpo del animal, sirve de soporte al mecanismo, compuesto de dos crucetas -2- y -3-, que forman las patas, de las que la cruceta -2- lleva la cabeza -4- y la cruceta -3- forma también una sola -5-.

15. Las crucetas tienen respectivos ejes de giro -6- y -7-, situados en la línea media del caparazón y, además, entre ellas, se encuentra una trabazón formada por la biela diagonal -8-, que se halla articulada libremente en cada cruceta.

20. Del eje -6- sale un resorte -9-, que se liga a la parte central de la biela, y a esta parte se une también el extremo del cable -10-, cuya funda -11- queda retenida en -12-.

25. El cable se prolonga por la parte posterior del juguete, hasta terminar en una palanca de manipulación -13-, con la cual se regula a voluntad su acción.

30. Cada extremo de cruceta lleva ruedas -14-, montadas con su eje corredizo en ranuras -15-, dispuestas horizontalmente en el soporte horquilla -16-, a los fines de que la rueda se encuentre bloqueada o frenada en el movimiento retrógra



26932

do, mientras que se halla libre para el de avance.

Se comprende, pues, fácilmente el funcionamiento, cada extremidad de cruceta, al oscilar ésta por el mando del cable, frena el movimiento hacia atrás y permite el movimiento de avance del otro extremo, con lo cual se logra un conjunto funcional similar a la marcha de un animal, por ejemplo, el perro representado en la figura 2ª, que teniendo la cabeza hacia el suelo, da la sensación de que, al andar, va husmeando el terreno.

5.

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 a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, empleando para su fabricación los materiales más adecuados: por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

15.

#### 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 mecánico, caracterizado esencialmente por comprender un caparazón de cualquier forma y representación, el cual, por su reverso, es soporte de dos crucetas con eje de giro situado en la línea media del citado caparazón y relacionadas entre sí por una biela en diagonal, que juega libremente en cada cruceta y las mantiene inclinadas

25.



26939

5. con respecto a la línea de eje, en posición simétrica, comprendiendo, cada extremo de cruceta, una rueda montada en una horquilla, de manera que el eje de la rueda tiene alojamiento en una ranura colisa horizontal, a los fines de lograrse un frenado para el movimiento retrógrado y una marcha libre para el de avance.

10. 2ª.- Un juguete según la anterior reivindicación, en el cual, desde el eje de giro de la cruceta anterior, parte un resorte recuperador, cuyo otro extremo se fija a la parte media de la biela diagonal, en donde también se halla aplicado el extremo de un cable de mando, cuya funda está fijada en la cruceta posterior, siendo esta cable el medio de accionamiento conjunto para ambas crucetas, en amplitud potestativa para dar así diversas direcciones a la marcha del juguete.

15. 3ª.- Un juguete según las precedentes reivindicaciones, en el que, las crucetas pueden llevar, respectivamente, la cabeza y la cola del animal representado por el conjunto del juguete, cuyas partes, por lo tanto, participarán por solidaridad, del movimiento de aquéllas crucetas.

20. 4ª.- Un juguete andador mecánico.

25. 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 dibujos.

Madrid, a 25 de mayo de 1951.-

ALEJO SINGLA VILA.-

p.a.

JOSÉ ISERN MIRALLÉS  
P. P.



Fig. 1

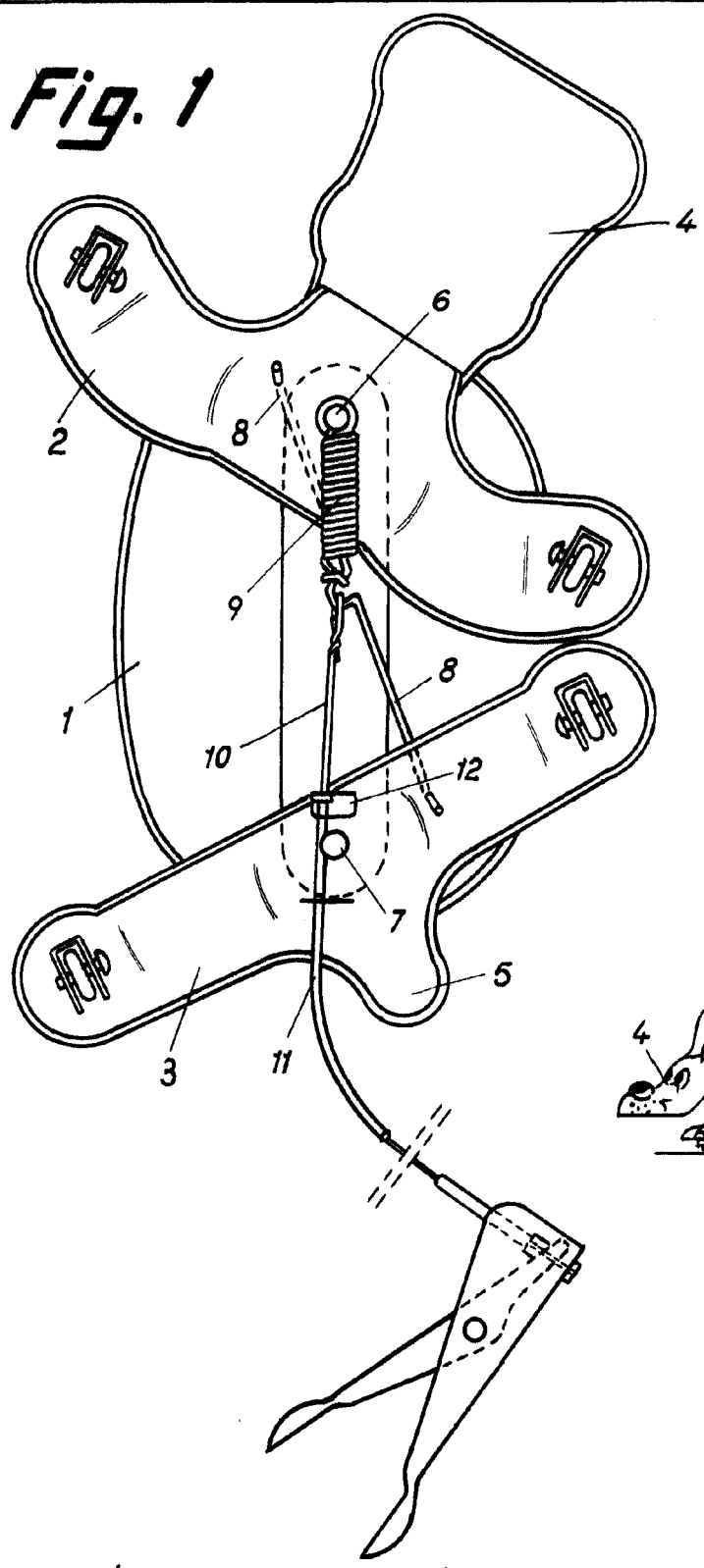


Fig. 2

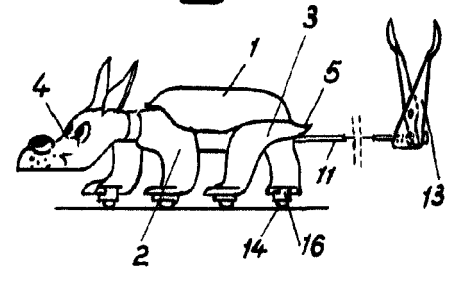
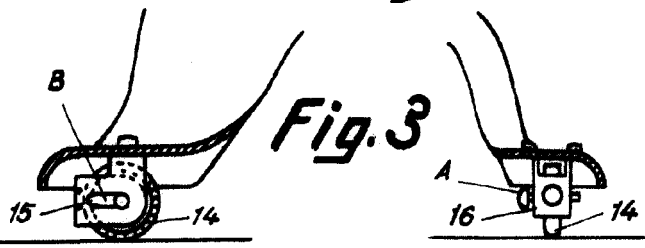


Fig. 3



Madrid, Mayo 1951  
p.p. Jaime Isern