

27596



MEMORIA      DESCRIPATIVA

correspondiente a un Modelo de Utilidad, por veinte años, para todo el territorio español, colonias y protectorados, por: JUGUETE MECANICO, a favor de Don Fernando Muriel Martínez y Don Joaquín Sucunza Sarasa, domiciliados en PAMPLONA, Avenida de Carlos III n° 55.

5      El presente modelo de utilidad tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva de un nuevo juguete de accionamiento mecánico, que reproduce el movimiento de ciertos animales con gran propiedad, principalmente de los saurios o quelonios, orden de los reptiles.

Este juguete es de un gran entretenimiento y vistosidad por la perfección alcanzada al reproducir las características de los animales contruidos con este mecanismo y por la exactitud con que estan logrados sus movimientos.

10      El cuerpo del animal puede construirse enteramente metálico o en combinación con material plástico, madera, etc., toda vez que esta circunstancia no altera la característica del juguete.

15      Consta de un cuerpo o caparazón dentro del cual se dispone el mecanismo y de otra pieza articulada que forma la cabeza y extremidades anteriores, combinadas mediante una palanca con las posteriores. La cola es totalmente independiente y sólo tiene por objeto completar la propiedad con que se reprodu-



ce el animal.

20 Para mejor comprensión del objeto de este modelo de utilidad, se hace referencia a los planos adjuntos, donde en distintas figuras se ha representado el juguete en tres aspectos, siendo:

La fig. 1, una vista lateral.

25 La fig. 2, un corte del mecanismo alojado en el cuerpo del animal e indicado en la fig. 1.

La fig. 3, una vista inferior del juguete en la que se aprecian distintos detalles de su articulación.

30 En estos dibujos se ha representado a título de ejemplo, sin carácter limitativo, la figura de un dragón, siendo no obstante el propio mecanismo de aplicación a otros animales sin distinción alguna.

En estas figuras se aprecian las siguientes referencias:

-1- es el cuerpo o caparazón.

35 -2- es la cola incrustada en el caparazón, constituida por una tira de goma u otro material flexible que al moverse reproduzca los movimientos naturales del animal.

40 -3- cabeza formada de dos partes, una superior y otra inferior que forma una sola pieza con las extremidades anteriores -4-.

-5- pieza alargada ligeramente curvada que forma las extremidades posteriores, que como la -4- reproduce las garras del animal.

45 -6- biela en forma de 8 que regula el movimiento de las patas.

-7- unión articulada de la biela -6- a la pieza -4-.

-8- unión articulada de la biela -6- a la pieza -5-.

-9- eje sobre el que gira la pieza -4- en movimiento de vaivén.

50 -10- eje sobre el que se apoya la pieza -5-, el cual tiene movimiento lateral permitido por la especial fijación del otro extremo superior y por la ranura -11- practicada en la



oubierta del mecanismo.

55 -12- brazo de palanca que partiendo del cajón del mecanismo sale al exterior donde adopta la forma de manivela y atraviesa seguidamente la pieza -6- a la cual imprime movimiento.

60 -13- vástago esquinado destinado a recibir la llave que ha de girar el tambor -14- que contiene el fleje acerado o cuerda del mecanismo.

-15- y -16- distintos engranajes y ruedas dentadas en combinación para regular la fuerza del muelle -14- y evitar se dispare éste al cesar la presión de la llave de accionamiento de la cuerda.

65 Si se enrolla el fleje -14- mediante la llave correspondiente introducida en el vástago -13-, se encontrará el mecanismo en disposición de funcionamiento; al retirar la llave y apoyar el animal en el suelo, una rueda dentada con eje en -13- engranará en un piñón previsto en el brazo de palanca -12- imprimiéndole movimiento rotativo. Otra rueda dentada unida al piñón del eje -12- combina con los distintos engranajes -15- de regulación de la marcha y finalmente con el contrapeso o freno -16-.

75 Los ejes -9- y -10- no tienen engranaje alguno, ya que sólo sirven de apoyo a las piezas -4- y -5- que forman las patas. Por ello el brazo de palanca -12- al girar por medio de la manivela que forma en su extremidad inferior, combina el movimiento a la biela -6- y esta por su especial unión articulada, alternada a ambos lados de los ejes de apoyo de las patas, obliga a las piezas -4- y -5- a moverse en vaivén, abriendo las dos garras de un lado ,mientras tienden a acercarse las del otro.

80 La pieza -4- que forma las patas delanteras, tiene un



85

movimiento simple de vaivén sin alteración alguna en el plano de movimiento, pero no así la pieza -5- que por la especial disposición del eje -10- en sus movimientos laterales, obliga a las patas de atrás a un balanceo con cambio constante en el plano de movimiento, es decir que su representación gráfica sería en forma de lazo.

90

Este movimiento especial de la pieza -5- es el que reproduce el movimiento de balanceo a las apatas delanteras y al animal en general, ya que no obstante al andar se apoya en las patas traseras y apenas levanta estas y es la pieza -4- la que se eleva alternativamente para avanzar, llegando

95

a parecer que el movimiento de balanceo procede de las extremidades anteriores.

100

Toda vez que la pieza -3- que forma la cabeza es la misma que la de las patas -4-, es lógico que al andar el animal mueva también la cabeza a un lado y a otro, ya que además está suficientemente separada del cuerpo para permitirle este movimiento.

105

Como se verá por la descripción que antecede, el mecanismo de este juguete es simple y sólo la ingeniosa combinación de los distintos elementos, logra el efecto deseado.

110

Descrito suficientemente el objeto de este modelo de utilidad, se hace constar que cualquier modificación que se introduzca ya sea en su forma, dimensiones, clase de material empleado o disposición de los distintos elementos que lo integran, se considerará incluida dentro de la presente memoria, siempre que no alteren o modifiquen esencialmente su función característica.

N O T A.-

Se declaran de novedad las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S

115

1ª.- Juguete mecánico, que se caracteriza por adoptar la



120 forma exterior de un animal cualquiera, especialmente de un reptil, constituido por un caparazón o cuerpo que aloja en su interior el mecanismo de propulsión y de una pieza delantera que forma la cabeza y las extremidades anteriores y otra pieza posterior que representa las patas traseras, combinado el movimiento de las extremidades por medio de una biela intermedia.

125 2ª.- Juguete mecánico, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque el mecanismo de propulsión está formado por un eje esquinado que gira por mediación de una llave, enrollando un fleje acerado o cuerda que al distenderse hace girar una rueda dentada fija al mismo eje, la cual engrana con un piñon fijo igualmente a un brazo de palanca central que transmite el movimiento a las patas del animal. Otra rueda dentada fija a este eje central engrana con una serie de piñones y ejes destinados a regular la marcha y a evitar se dispare el muelle al cesar la fuerza de la llave, proporcionando una presión uniforme y con ello regularidad en los movimientos.

135 3ª.- Juguete mecánico, que se caracteriza porque el eje central descrito en la reivindicación 2ª, adopta en su parte inferior, fuera de la caja de mecanismos, la forma de una manivela y atraviesa una biela en forma de S que une, mediante articulación que permite girar, las piezas que forman las extremidades, sirviendole de apoyo el propio eje central.

140 4ª.- Juguete mecánico, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque la pieza que forma las extremidades posteriores se apoya en un eje con facultad de desplazamiento lateral debido a su especial unión superior y a una ranura longitudinal practicada en la tapa de la caja del mecanismo, quedando la unión articulada con la biela a un lado, que será opuesto en relación con el eje de apoyo de las

145

2759



extremidades anteriores.

150 5ª.- Juguete mecánico, que se caracteriza porque el eje en que se apoya la pieza que forma las extremidades anteriores solo está dotado de movimiento giratorio y al igual que el posterior no recibe fuerza por engranaje alguno. Las patas delanteras forman una sola pieza con la cabeza, moviéndose por tanto ésta lateralmente al mismo tiempo que las patas.

155 6ª.- Juguete mecánico, que se caracteriza porque las patas delanteras se mueven en el mismo plano y por el contrario la pieza que forma las patas posteriores y en virtud de la especial disposición del eje, describen en su recorrido un lazo, que no obstante al iniciarse el movimiento las patas traseras parece que no se levantan del suelo y es transmitido el balanceo a la parte anterior, levantando alternadamente cada una de las patas en el avance.

160 7ª.- Juguete mecánico, que se caracteriza porque el eje central descrito en las reivindicaciones 2ª y 3ª al girar y en virtud de su forma de manubrio, hace moverse a la biela intermedia hacia adelante y hacia detrás, produciendo en las patas el movimiento alternado preciso para ejecutar el avance.

170 8ª.- JUGUETE MECANICO.  
 Todo ello según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de seis hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y se ilustra con los planos adjuntos.

Madrid, 1º de Agosto de 1951.  
 FRANCISCO MORIONES  
 P.P.

97596



FIG. 1

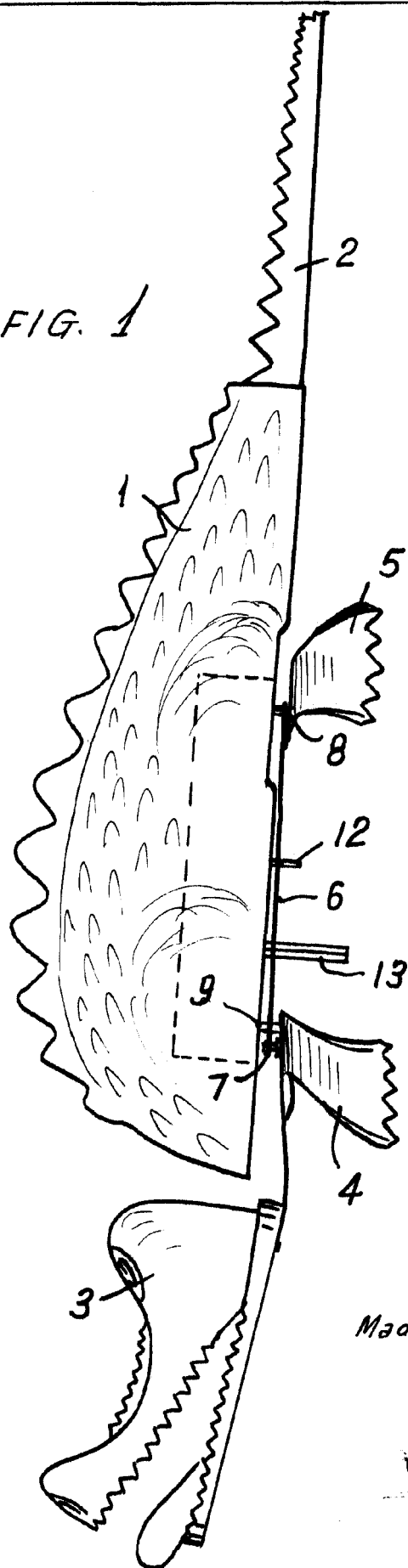
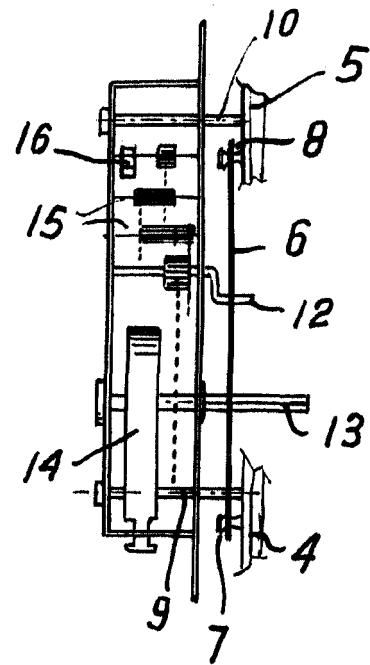


FIG. 2



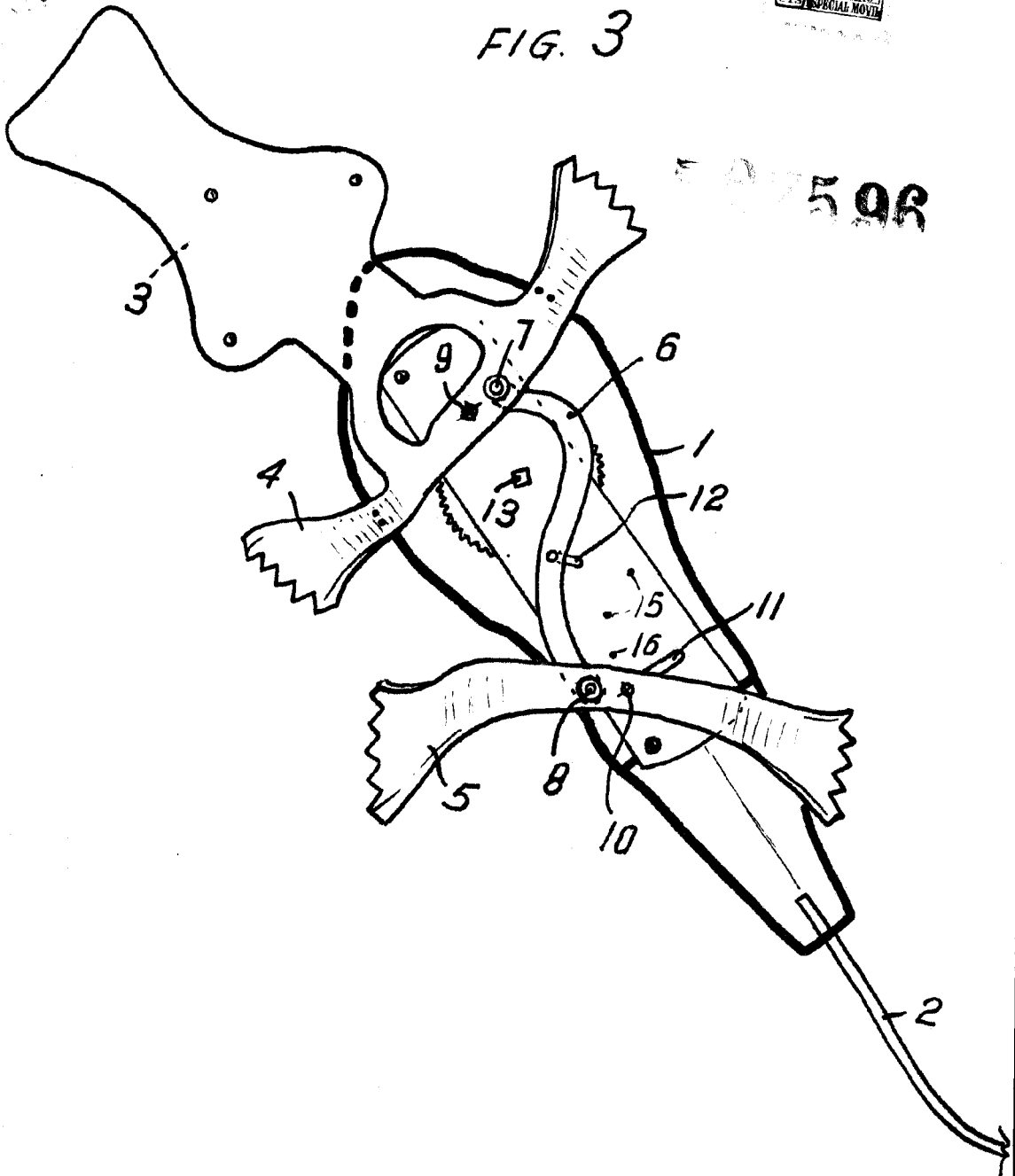
Madrid 1º de Agosto de 1951

DISCO MORTONES

Escala variable.



FIG. 3



5 OR

Madrid, 1º Agosto de 1951

FRANCISCO MORIONES  
P.P.

Escala variable.