

29487 5



MODELO DE UTILIDAD
por VEINTE años
en ESPAÑA

Solicitado a favor de Don Vicente Belenguer Pascual, de nacionalidad española, domiciliado en Valencia, Calle de Ribera nº 10,

por

---:---:---: " PINGÜINO MECANICO DE JUGUETE " ---:---:---:---

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria ^udescriptiva y los planos adjuntos, tiene por objeto garantizar los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación en España, sus colonias y Protectorado de un original juguete mecánico en forma de pingüino, cuya constitución ha sido proyectada para que, simultáneamente a su marcha, gire la cabeza, abra y cierre el pico y mueva las alas, realizando estos movimientos con tal na-



10 turalidad, que convierten a este objeto en un juguete
súmmamente atractivo y gracioso que, dentro de su finali-
dad de proporcionar entretenimiento a los niños, son las
condiciones que se mejoran y que justifican sobradamente
los méritos precisos para la protección que se solicita.

15 Como se ha indicado, se trata de un pingüino, y por
tanto el juguete comprenderá las piezas necesarias para
conformar un pinguino de pié, pudiendo ser de cualquier
materia adecuada, tal como de plancha metálica, plásticos
o resinas sintéticas y otros. Dentro del cuerpo de esta
20 figurita se dispondrá el mecanismo motriz, que puede ser
de cualquier sistema, por ejemplo a base de un mecanismo
de relojería con su cuerda y engranajes, precisándose que
la planta o base de los pies del pingüino posea dos ven-
tananas alargadas y paralelas para permitir asomarse a los
discos del mecanismo andador de que luego se hablará.
25 Asimismo, en la parte superior de la figura debe haber
una abertura para permitir que el cuello y cabeza giren
y en la parte inferior, situado en el lugar correspon-
diente a la cola, o en otro sitio adecuado, se dispondrá
un lastre o contrapeso que da al juguete la estabilidad
30 necesaria en los movimientos que hace al andar.

El chásis del mecanismo motriz, dispuesto vertical-
mente en el centro del cuerpo de la figura, tendrá en
su parte inferior un eje en el que van solidarios dos
discos montados al eje descentrados, o sea formando dos
35 excéntricas, dispuestos dichos discos de modo que sus
zonas mayores quedan en distinto lado del plano horizon-
tal que pase por el eje. Hacia la parte media del meca-
nismo motriz asoma a ambos lados un eje cigüeñal, en el
que van montadas dos bielas o sea dos planchas o vari-
40 llas, dobladas o no, disponiendo en su extremo superior



de un apéndice que al estrecharse forme un ángulo, doblez,
cruceta o cualquier otra forma, que permita actuar de to-
pe, al objeto de que obligue a cerrarse las alas del pin-
güino, formadas por dos planchas o paletas dobladas en án-
gulo y montadas en las orejetas dispuestas a tal fin en
45 ambos lados del cuerpo. Estas alas o paletas tienen en su
eje de giro un muelle en espiral que les da la tendencia
a mantenerse abiertas y en su brazo interior un orificio
u ojete por el que pasa el apéndice extremo de las mencio-
50 nadas bielas, de forma que sus topes, o angulosidades tro-
piezan con este brazo interior en el momento suben y obli-
gan a las alas o paletas a bascular venciendo la resisten-
cia de los muelles. En la parte superior del chásis del
mecanismo motriz, va montada la cabeza del pingüino en un
55 eje vertical y con posibilidades de giro en él, teniendo
esta cabeza una plancha que cierra su base, en la cual hay
practicado un orificio y una ventana alargada y el pico
con la parte superior fija y la inferior montada en un eje
con posibilidades de bascular. En uno de los laterales de
60 la repetida caja o chásis del mecanismo motriz, va montada
una palanca o plancha alargada con su extremo inferior,
algo doblado o fijo, y montado con giro independiente en un
eje, que puede ser, por ejemplo el eje al que se aplica
la llave para dar cuerda, o a otro espárrago o eje adecua-
65 do. Esta palanca o plancha tiene una ventana longitudinal,
por dentro de la cual pasa el eje cigüeñal y su extremo
superior se define en un apéndice más estrecho que pene-
tra en la base de la cabeza del pingüino, precisamente por
la ventana alargada. En el otro extremo del cigüeñal va
70 unido un hilo de alambre o varilla que, penetrando por el
orificio de la base de la cabeza, se une por su extremo
superior con la parte basculante del pico.



Las características generales que dejamos descritas, se comprenderán más fácilmente auxiliados de los dibujos que se acompañan, los cuales representan un caso de realización práctica de este juguete, sin que puedan interpretarse con carácter limitativo, ya que se aportan a título de ejemplo.

Las Figs. 1 y 3 de los citados dibujos son dos secciones verticales del conjunto, mostrando cada una un lado interno; la Fig. 2 es otra sección vertical, visto el juguete de frente; Las Figuras 4, 5 y 6, representan tres piezas diferentes; La Figura 7 es una sección por A-B de la Figura 1 y muestra la base de la cabeza del juguete, y la Figura 8 es una vista de los pies o base.

Ateniéndonos pues a las referidas figuras, vemos que las diferentes partes del pingüino mecánico, se hallan señaladas como sigue: -1- es la cubierta externa que conforma el cuerpo; -2- son las patas con las ventanas longitudinales -28- en su base; -3- es la cabeza; -4- es la caja o chásis del mecanismo motriz; -5- son los discos excéntricos montados en el eje -6-; -7- es el contrapeso estabilizador; -8- es el eje cigüeñal en el que van montadas las bielas o palancas -9-, cuyo apéndice -10- va introducido en el orificio -11- de las palas o aletas -12- montadas en las orejetas -13- y con un muelle -14- en espiral; -15- es la palanca que por su orificio -16- va montada en el eje -17- el cual sirve a la vez para dar la cuerda al mecanismo motriz -4-, disponiendo además dicha palanca de un apéndice -18- y de la ventana longitudinal -27-; -19- es el hilo o varilla que une el cigüeñal -8- con la parte basculante -20- del pico; -21- es el eje en que gira la cabeza -3-, montada en el puente - 22 - y provista de la base ocubierta - 24 - en la que hay practicado el orificio - 25 - y la ventana longitudinal -26-.



- 105 El juguete representado en las Figs. y descrito anteriormente puede cubrirse con un tejido de los colores blanco y negro (u otros si se desea) para cubrir juntas y detalles de montaje, formándose con este tejido unas fundas para las alas, cuya forma se completará con el tejido dándose
- 110 se con ello apariencia de flexibilidad o bien se construirá ya de forma que, por ejemplo, en el caso de utilizar plásticos, los colores de la materia sean los adecuados, así como las formas de las alas, o en su caso, se completará el juguete mediante pintado y decorado en forma conveniente,
- 115 siendo lógico que quepa introducir las modificaciones que cada caso o tipo de juguete requiera, que afecten coloridos dimensiones, mecanismos motrices, y otras, que no sean capaces de alterar los fundamentos esenciales en que se basa, que se especificarán más adelante.
- 120 Por la descripción que antecede podrá deducirse que el funcionamiento de este juguete es como sigue: una vez se le ha dado cuerda, los discos excéntricos -5- giran y alternativamente se ponen en contacto con el suelo o superficie en que se apoye, haciendo que el pingüino avance ladeándose
- 125 simulando el torpe andar de estos pájaros. Simultáneamente los giros del eje cigüeñal -8- hacen subir y bajar las bielas -9- y estas tropiezan con los brazos internos de las palas o alas -12- haciéndolas bascular al vencer la resistencia del muelle -14-, el cual las vuelve a su primitiva
- 130 posición y, repitiéndose este movimiento, se simula el abrir y cerrar de las alas del pingüino. Al mismo tiempo la palanca -15- oscila por su orificio -16- en el eje -17- por efecto del cigüeñal -8- que juega en la ventana -27- y su apéndice -18-, al moverse dentro de la abertura -26- de la
- 135 base -24-, hace que la cabeza del pingüino gire a un lado y otro. Sincronizados con estos movimientos, la parte móvil

En el presente Modelo de Utilidad se reivindica:

1.- Pingüino mecánico de juguete, caracterizado porque
145 en la parte inferior del mecanismo motriz, cualquiera que sea
y montados solidariamente a un eje accionado por el referido
mecanismo, hay dos discos descentrados o sea formando dos ex-
céntricas, dispuestas de modo que sus zonas mayores quedan en
distinto lado de un plano horizontal que pasara por el eje,
150 apareciendo alternativamente el borde de dichos discos, al gi-
rar, a través de unas ventanas longitudinales dispuestas en
la base de las patas de la figura, de forma que, al rozar los
bordes de los discos con la superficie en que se apoya el ju-
guete, se desliza primero de un lado y después de otro, imi-
155 tando el torpe andar del animal que representa.

2.- Pingüino mecánico de juguete, caracterizado por dos
paletas o planchas dobladas por un extremo en ángulo y provis-
tas de un orificio, ojete o tope de cualquier naturaleza, mon-
tadas con posibilidades de giro basculante, una a cada lado
160 del juguete y con un muelle en espiral en su eje de giro, que
les imprime la tendencia a mantenerse abiertas u horizontales,
cuyas paletas constituyen las alas del pingüino, por lo que
en unos casos se les dará forma adecuada, o bien se recubri-
rán en otros con una funda que complete su forma, accionándose
165 dichas alas por medio de dos bielas montadas una a cada extre-
mo de un eje cigüeñal movido por el mecanismo motriz, dispo-



170

niendo las bielas de unos apéndices introducidos en los orificios u ojetes de las paletas o alas, para que, al subir las bielas, los ángulos o topes de quevvan provistas hagan bajar las paletas, que luego su muelle las hace subir, con cuya basculación se imita el abrir y cerrar de las alas de un pingüino, movimiento que se produce simultáneamente con su marcha.

175

3.- Pingüino mecánico de juguete, cuya cabeza tiene la parte inferior de su pico basculante, yendo montada la cabeza sobre un eje vertical y con posibilidades de giro, caracterizándose porque la base de dicha cabeza posee una tapa con una ventana longitudinal y un orificio, produciéndose el giro a derecha e izquierda de la repetida cabeza, simultáneamente al marchar el juguete, al moverse en el interior de la mencionada ventana el apéndice de una palanca o plancha alargada, montada por un extremo en un eje y dotada de una ventana longitudinal en la que juega el extremo del cigüeñal mencionado en la reivindicación anterior, el cual impulsa a

180

la palanca un movimiento de oscilación pendular que produce el referido efecto giratorio de la cabeza.

185

4.- Pingüino mecánico de juguete, caracterizado por un cable o varilla que une un extremo del cigüeñal citado en las precedentes reivindicaciones, y la parte inferior interna del pico, de modo que, al girar el eje cigüeñal, dicha varilla o cable hace bascular la parte movable del pico y obliga a que éste se abra y se cierre simultáneamente con la marcha del juguete y con sus giros de cabeza y batir de alas.

190

5.- Pingüino mecánico de juguete, caracterizado por disponer en su parte inferior trasera, de un lastre o contrapeso, para estabilizar su marcha. Y

195

6.- " PINGÜINO MECANICO DE JUGUETE ", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descri-



200

to en la precedente Memoria descriptiva, y gráficamente representado en los adjuntos Planos, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de OCHO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara, a doble espacio, en 201 líneas.

Valencia, a 21 de Diciembre 1951

Por autorización del interesado

29487



Fig. 1

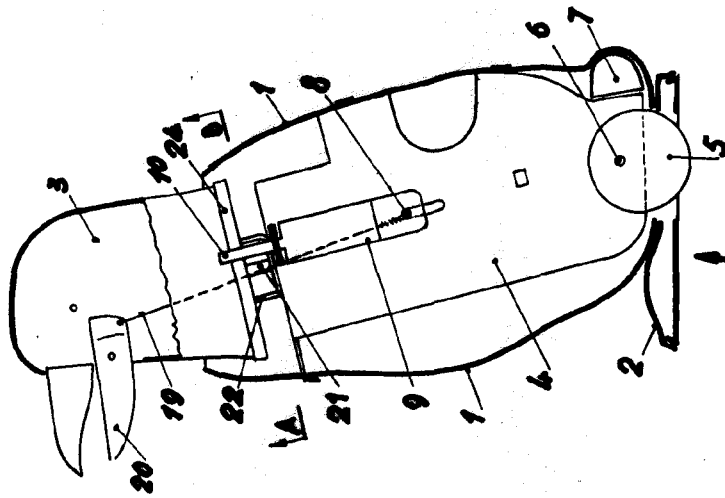


Fig. 2

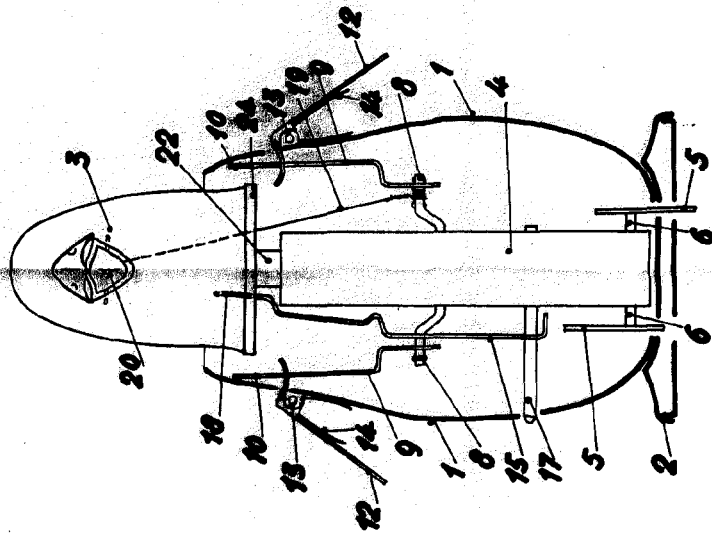


Fig. 3

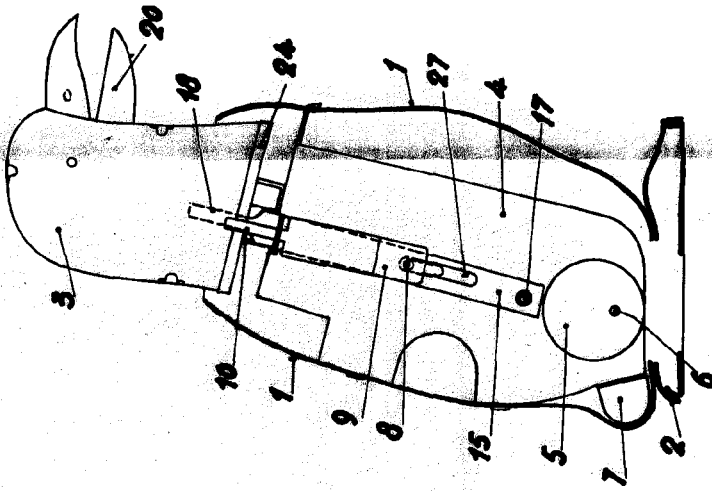


Fig. 5

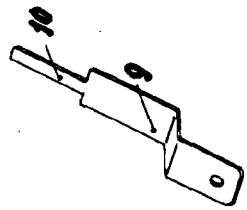


Fig. 6

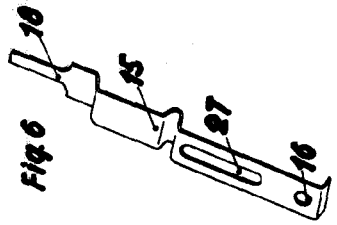


Fig. 7

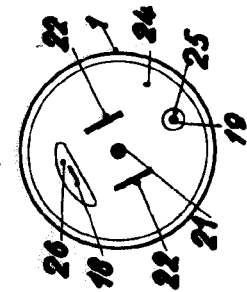
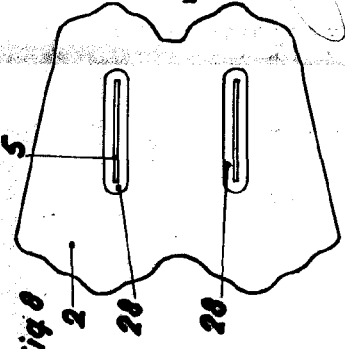


Fig. 8



ESCALA VARIABLE
VALORIVA 17 DE NOVIEMBRE 1957

Handwritten signature and date: 17/11/57

VISTA DESDE C

SECCION A-A