





10 entretenido, en cuyas condiciones reside la utilidad y efecto nuevo que le hacen merecer la protección que se solicita mediante este registro.

15 El juguete ha sido proyectado para que imite con absoluta naturalidad el lento y pesado andar de un elefante y simultáneamente mueva también lenta y rítmicamente sus grandes orejas y eleve la trompa, todo ello impulsado por el mecanismo motriz integrado por cualquier clase de mecanismo de relojería o de otra naturaleza, convenientemente alojado en el interior del cuerpo del elefante, lo mismo que los demás mecanismos, cuyo cuerpo, con las debidas proporciones para imitar la figura en miniatura de un elefante, podrá  
20 constituirse de cualquier clase de material, tal como plancha metálica, materias plásticas, u otras de posible aplicación y estar integrado de las piezas necesarias para la formación del conjunto, así como su acabado que podrá ser mediante revestido de la totalidad o parte de su cuerpo con un tejido para cubrir juntas y huecos, e imitar la piel y colorido  
25 del animal que se representa, o mediante pintado o con los colores y adornos adecuados, dados a la materia de que se fabrique, pudiendo variar asimismo las dimensiones y otros detalles accesorios de su fabricación.

30 Como se ha indicado, el mecanismo motriz va alojado en el cuerpo del juguete, yendo montadas al mismo las cuatro patas, para lo cual, el cuerpo dispondrá de cuatro aberturas de suficiente holgura para permitir el movimiento de dichas patas, poseyendo interiormente en su parte trasera un lastre o peso para estabilizar el juguete. Las patas delanteras tienen por eje un cigüeñal que gira impulsado por el  
35 mecanismo motriz y que imprime a estas patas un movimiento de elevación y descenso alternativo, y al propio tiempo cierto giro imitando el andar, pues las patas pueden girar



40 libremente en el cigüeñal y disponen en su extremo superior  
de un brazo o prolongación dotado de una ranura longitudinal  
que guía el movimiento de las patas, ya que discurre por su  
interior un brazo o espárrago fijo en el cuerpo del mecanis-  
mo motriz. Las patas traseras poseen interiormente, en los  
45 pies o extremos inferiores, un lastre o peso cada una, debi-  
damente sujeto, que sirve para estabilizar los movimientos y  
van montadas en un eje trasero, teniendo en su extremo supe-  
rior un brazo o prolongación, dotado de una ranura longitudi-  
nal, cuyos brazos van unidos al cigüeñal de la parte delan-  
tera mediante una palanca o biela de forma que las cuatro  
50 patas se mueven en un movimiento sincronizado, cada dos, o  
sea una delantera y una trasera, situadas en diferentes la-  
dos, imitando con ello el andar de un elefante. A uno o a  
ambos lados del chásis del mecanismo motriz, sale otro ci-  
güeñal dotado de una o dos bielas o palancas, unidas al ex-  
55 tremo superior de una palanca o planchita algo doblada apro-  
ximadamente por su centro, la cual va montada, mediante dos  
tetones o espárragos laterales que le sirven de eje de giro,  
en dos brazos delanteros que posee la carcasa o chásis del  
60 mecanismo motriz, teniendo un movimiento basculante impulsa-  
do por la mencionada biela. Esta plancha o palanca basculan-  
te tiene en su parte superior un orificio en el que va alo-  
jado el extremo de una varilla con un muelle en espiral a  
su alrededor, la cual va unida a una plancha transversal si-  
65 tuada en el interior de la cabeza del animal que representa,  
cuya plancha posee, en cada lado, un brazo saliente con un  
orificio en el que va introducido el pivote lateral de unas  
planchitas que atraviesan por unas ranuras verticales la cu-  
bierta que conforma la cabeza del juguete, saliendo al exte-  
rior, a cuya planchita van unidas, por cualquier medio, las  
70 planchas que representan las orejas del elefante. Como re-



sultado de esta disposición, cuando la biela superior se mueve, hace bascular a la plancha delantera; ésta mueve a su vez a la varilla que tiene conectada y la varilla hace avanzar y retroceder a la plancha transversal, la cual, por sus dos extremos, hace bascular a las planchas montadas en las ranuras verticales de la cabeza y éstas dan a las orejas un movimiento de abanico sincronizado con el andar del juguete. El muelle en espiral sirve para dar suavidad a los movimientos y flexibilidad a estas transmisiones, de modo que puedan plegarse o desplegarse las orejas, para el transporte del juguete, sin peligro de que se rompan. La trompa está integrada por varias piezas de forma acanalada, con una escotadura curva en su parte delantera y un saliente en la trasera para que, unidas con sus correspondientes ejes formen un conjunto articulado en el que se montan los colmillos. La pieza del extremo de la trompa tiene unido un contrapeso y las piezas centrales tienen practicado un hendido formando un canal para la circulación de un hilo, que une el extremo delantero de la trompa con el extremo inferior de la pieza o plancha basculante anteriormente citada, de modo que, al bascular esta plancha, tira del hilo y éste hace que se curve la trompa articuladamente hacia arriba, descendiendo luego por efecto del contrapeso, cuyo movimiento se repite simultáneamente con la marcha del juguete y con el movimiento de sus orejas, todo lo cual le da al juguete la originalidad y atractivo antes mencionado.

Las características generales que dejamos descritas se comprenderán más fácilmente valiéndose de la lámina de dibujos que se acompaña, en la cual se representa un caso de realización práctica de éste juguete, si bien ha de tenerse presente que, por aportarse estos dibujos a título de ejemplo, no deben interpretarse en forma limitativa sino en su



más amplio sentido.

105 Según dichos dibujos, la Fig. 1 representa una sección longitudinal del elefantito de juguete; la Fig. 2 una vista lateral en alzado y las Figs. 3, 4 y 5 diferentes secciones transversales, siendo la Fig. 6 un despiece de la trompa.

110 Las diferentes partes del juguete, se hallan señaladas en el plano como sigue: -1- es el cuerpo; -2- la cabeza; -3- los orificios por los que asoman las patas -4- y -5-; -6- los brazos superiores de las patas -4-, dotados de las ranuras longitudinales -7-, que se mueven guiadas por los vástagos o brazos -8-, fijos en el chásis del mecanismo motriz -9-,

115 dotado del eje -10- para darle la cuerda; dichas patas delanteras -4-, vemos que van montadas en el cigüeñal -11-, yendo las traseras -5- montadas en el eje -12-, cuyas patas poseen los contrapesos -13-, sujetos por una pestaña -14- u otro medio. En estas patas -5-, vemos también los brazos superiores

120 -15- dotados de los orificios -16-, a los que va sujeta la biela o palanca -17- unida también al cigüeñal -11-. En la parte trasera vemos el lastre o contrapeso -18- y en el chásis del mecanismo motriz -9- el cigüeñal -19-, solidario de la biela o palanca -20-, que por su extremo delantero se une a la plancha basculante -21- montada por sus ejes -22-

125 en los brazos -23-. Observamos asimismo la varilla -24- rodeada del muelle en espiral -25-, uniendo dicha varilla la plancha basculante -21- con la plancha transversal -26-, dotada de los brazos -27- en cuyos orificios van introducidos los tetones -28- de las planchas -29- que asoman al exterior

130 de la cabeza -2- a través de las ranuras -30-, llevando unidas las orejas -31-. La trompa la vemos representada por las piezas acanaladas -32-, unidas articuladamente por los ejes -33-, apreciándose también en la Fig. 6, los canales -34-

135 para la circulación del hilo -35- que pasa a través de los



140 orificios -36- uniendo todas las piezas de la trompa y yendo a sujetarse a la plancha basculante -21-. El colmillo -37- vemos que va montado en los orificios -38- de la pieza -32'- existiendo además el contrapeso -39- situado en la pieza extrema de la trompa.

N O T A  
- - - - -

En el presente Modelo de Utilidad, se reivindica:

145 1.- Elefante mecánico de juguete, caracterizado porque sus dos patas delanteras van montadas con posibilidades de giro, en un eje cigüeñal propulsado por cualquier mecanismo motoriz, poseyendo dichas patas en su extremo superior un brazo dotado de una ranura o ventana longitudinal introducida en un vástago o espárrago fijo, por el que discurre, sirviendo de guía al movimiento alternativo de elevación, descenso y giro de las referidas patas delanteras.

155 2.- Elefante mecánico de juguete, con sus patas traseras montadas y con giro en un eje, caracterizado, por dos brazos o prolongaciones superiores de dichas patas, dotados de sendas ranuras u orificios en los que van solidarios y con cierto juego en los mismos, dos bielas o palancas, curvadas o no, unidas por su otro extremo con el eje cigüeñal de la reivindicación anterior, de forma que las cuatro patas se mueven con un movimiento sincronizado, cada dos, o sea una delantera y una trasera, situadas en diferentes lados.

160 3.- Elefante mecánico de juguete, caracterizado porque en los extremos de sus patas traseras posee en cada una un lastre o contrapeso.

165 4.- Elefante mecánico de juguete, caracterizado por un lastre o contrapeso estabilizador situado en la parte interna trasera.

5.- Elefante mecánico de juguete, caracterizado por una



- 170 plancha o palanca basculante impulsada por una o dos bielas o palancas unidas a un cigüeñal, y una varilla con un extremo alojado en un orificio de dicha plancha o palanca basculante, o unida a la misma por otro medio y con un muelle en espiral a su alrededor, teniendo el otro extremo de la varilla alojado en un orificio de otra plancha situada transversalmente al eje longitudinal del juguete, estando esta última plancha (que puede también ser una palanca transversal)
- 175 unida articuladamente a dos planchitas situadas verticalmente a ambos lados y montadas con posibilidades de giro en las mismas, en dos ventanas o ranuras verticales practicadas en la cabeza del elefante, a cuyas planchitas van unidas las orejas del mismo, las cuales se mueven lenta y simultáneamente con el andar del juguete, debido a que el cigüeñal y biela citados, hacen bascular a la plancha oscilante, y ésta impulsa a la varilla, la cual hace avanzar y retroceder a la plancha transversal a la que va unida, cuyos extremos mueven articuladamente a las planchas solidarias de las orejas, cuyas planchas giran en las ranuras en que van introducidas, permitiendo el muelle en espiral la suavidad de movimientos y, al propio tiempo, la flexibilidad de la transmisión, para que, en un caso dado, puedan plegarse o abrirse las orejas, independientemente de los demás movimientos del juguete.
- 180
- 185
- 190

6.- Elefante mecánico de juguete, caracterizado porque la trompa, está integrada de varias piezas acanaladas con una escotadura curva en un extremo y un saliente en el otro, para que unidas por varios ejes formen un conjunto articulado, teniendo la pieza extrema un contrapeso y un orificio, y las centrales unas hendiduras en forma de canal y unos orificios todas ellas, para el paso y circulación de un hilo que, al tener un extremo unido a la punta de la trompa

195



200

y el otro al extremo inferior de la pieza basculante citada en la reivindicación anterior, hace que se tense cuando oscila dicha plancha y con ello se curve articuladamente la trompa hacia arriba, volviendo a descurvarse por el contrapeso citado, realizándose todo ello simultáneamente con el movimiento de las orejas y la marcha del elefantito de juguete. Y

205

7.- " ELEFANTE MECANICO DE JUGUETE ", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos dibujos para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de OCHO hojas, mecanografiadas por una sola cara, a doble espacio, en 209 líneas.

Valencia, a 21 de Diciembre de 1951

Por autorización del interesado.

Fig. 1

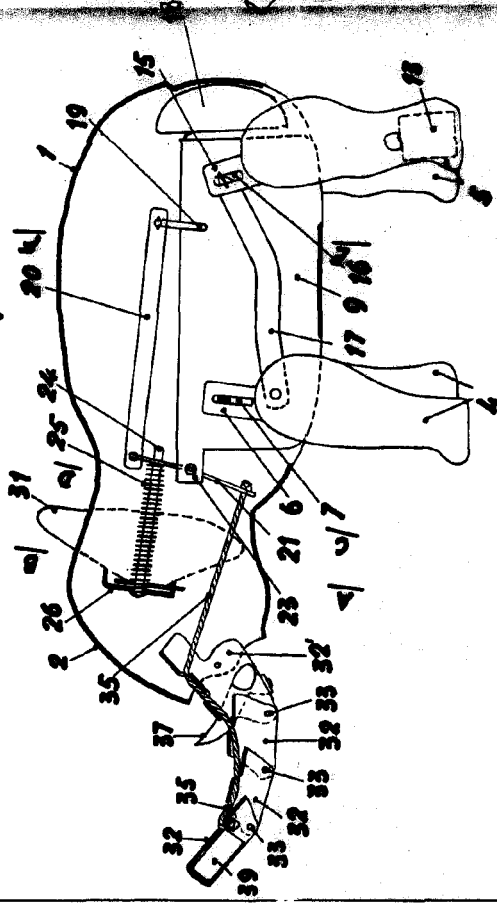


Fig. 2

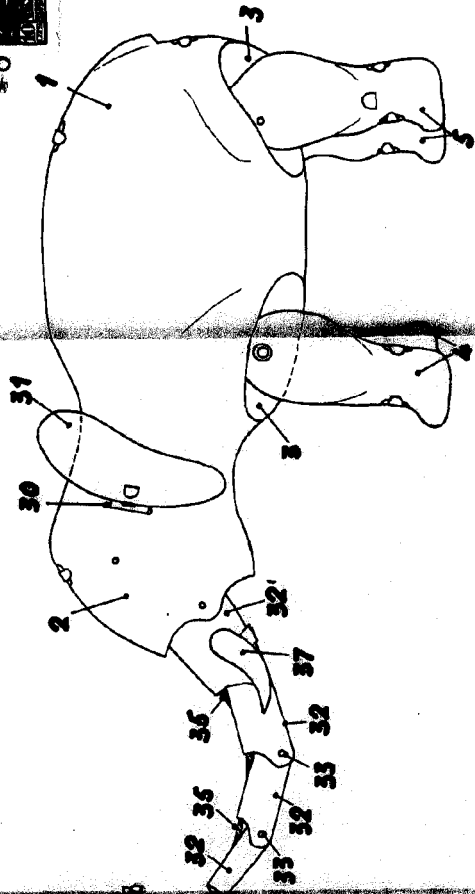
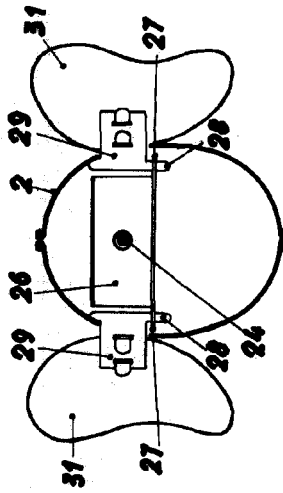


Fig. 3



SECCIÓN A-A

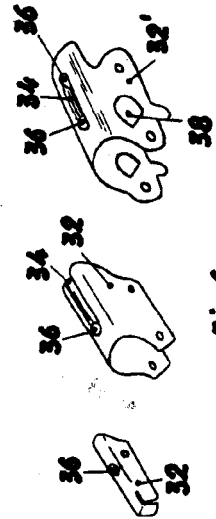
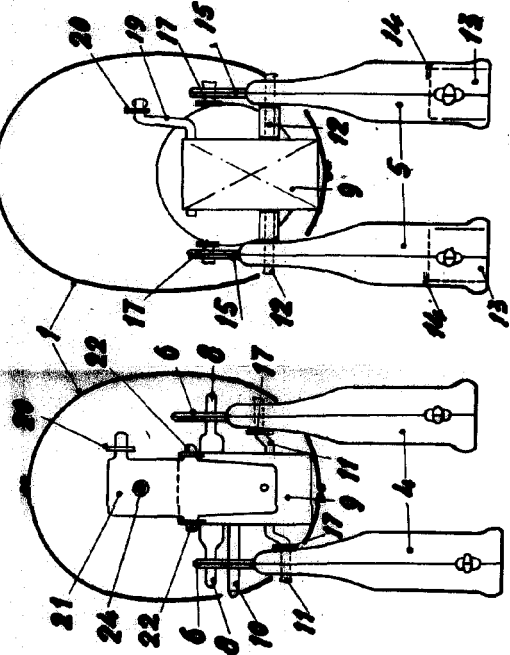


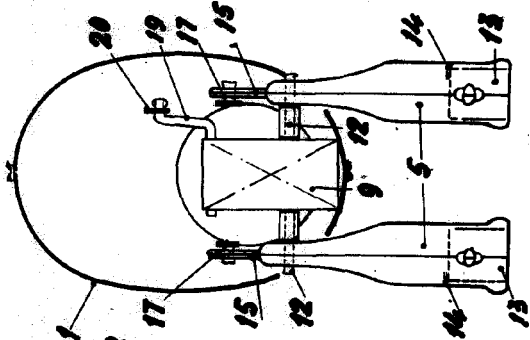
Fig. 6

Fig. 4



SECCIÓN C-D

Fig. 5



SECCIÓN E-E

Escuela variable  
 Valencia 30 Diciembre 1951  
 P. O.