

29876

MEMORIA DESCRIPTIVA Y DIBUJOS
que acompañan a la solicitud
de MODELO DE UTILIDAD de los
señores Don Juan y Don Pedro
VILARRUBIS FERRANDO, residen-
tes en Barcelona. -----



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

por "UN JUGUETE DE CONSTRUCCION DE FIGURAS HUMANAS, ANIMALES Y MIXTAS", a favor de los señores Don Juan y Don Pedro VILARRUBIS FERRANDO, de nacionalidad española, residentes en Barcelona, calle Sagrera nº 2. -----

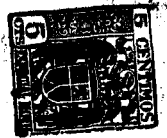
M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El Modelo que se preconiza, se refiere a un juguete de los comprendidos en el grupo de reproductores de modelos mediante piezas determinadas, que constituyen el arsenal con que se cuenta para efectuar el correspondiente juego. Estas piezas, están

5 todas ellas completas desde su origen; quiere esto decir que se utilizan tal como son, sin necesidad de fraccionamientos ni adiciones o pegaduras como en otros juegos similares. Todas ellas tienen, con alguna otra, una relación geométrica que permite su articulación sin el auxilio de ningún otro cuerpo. Las diversas

10 formas de adaptación son generales para unas, las más numerosas, y exclusivas o particulares en las piezas básicas. Siendo la finalidad del juguete la construcción de muñecos semejantes a figuras humanas, lógicamente distribuirá las piezas o elementos en grupos de los que simulan troncos, cabezas y extremidades.

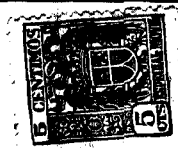
15 Precisamos, al llegar a este punto, utilizar la hoja gráfica adjunta, como ayuda inmediata para la descripción de las diver-



5 sas piezas, no sin antes advertir que éste es un juguete de los que se llevan al mercado para ser adquiridos en remesas escalonadas, toda vez que en cada envase figurará una libreta de modelos o tipos que progresivamente serán más complicados, y la relación de piezas que se precisen para la reproducción de las diversas actitudes, dará la pauta de la magnitud numérica o graduación que poseerá la caja.

10 Tomando como ejemplo práctico, la caja que solo abarque dos figuras: una humana y otra de un animal, sólo tendrá esta, por lo tanto, dos piezas equivalentes a cuerpos, que son las representadas en el gráfico por las Figs. 1 y 2. Así como dos cabezas, Figs. 6 y 8. Un número de seis bases o pies, Fig. 7, y el número apropiado de piezas destinadas a las articulaciones, Figs. 4 y 5, acompañadas de piezas, Fig. 3, que realizan las
15 extremidades. Existe, además, un tipo neutro de piezas, el representado en la Fig. 11, que solo sirve en escasos modelos para dar mayor longitud a extremidades o barras cilíndricas. Y, asimismo, el modelo de cuerpo, Fig. 2, se acompaña también como complemento para casos de cuerpo doble o de tipos de excepcional
20 rareza.

El cuerpo es, por lo tanto, una pieza cilíndrica maciza, en cuyas dos bases presenta una entalladura transversal -12-, por la que se introducen lateralmente a causa de tener el mismo diámetro, las piezas 4 o 5, con las cuales se puede dar el juego o movimiento de flexión entre el cuerpo y piernas o el cuerpo y cabeza. En este punto, haremos constar, que así como todas
25 las demás piezas del conjunto son duras o rígidas, estas dos últimas 4 y 5, destinadas a flexiones, son algo elásticas con el fin de facilitar su introducción en la entalladura del cuerpo. La pieza general de batalla que interviene en mayor número, es la Fig. 3, constituida por fragmento cilíndrico cerrado en un extremo y provisto de un corto vástago que finaliza en un
30 muñón esférico. En su extremo opuesto, presenta un orificio



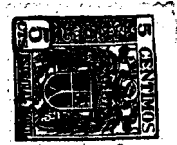
-13-, que dá posibilidad de entrada al muñón -14- de otra pieza semejante, gracias a la abertura lateral -15-, en la que existe un ensanchamiento circular que permite situar en ángulo recto, dos de estas piezas -3-, que están articuladas. Con este elemento o pieza 3, se pueden simular todas las piernas o brazos al mismo tiempo que, con ellas enlazadas, una a continuación de otra, se produce una barra tubular de tanta longitud como piezas se posean.

Para dar idea de su utilización, nos referiremos a la conformación dada a las dos figuras 9 y 10. La primera, un ser semejante a un niño, se construye con un cuerpo -1-, en cuya ranura superior se ha introducido la pieza de flexión -4-, y en la inferior su equivalente, la pieza 5. A los muñones externos que estas dejan, se articulan los brazos y la superior y las piernas a la inferior. Cada miembro está compuesto por dos piezas o tubos -3-. Las piernas o patas finalizan introduciendo su muñón en las bases de sustentación o piezas que semejen pies -7-. En la pieza flexora superior -4-, que posee un tercer muñón central, se empotra la cabeza -8- cuando de una figura humana se trata y, en cambio, en la Fig. 10, que imita una cabrita, se prolonga el cuello con una pieza más -3- y a los muñones de las orejas de la pieza -6- se le adicionan dos piezas 3, que, semejando unos cuernos, acaban de completar la figura fingida.

Los materiales empleados en su fabricación, (polistireno duro y flexible, celuloide u otro material similar), los colores dados a las diversas series de piezas, su proporción y cantidad, así como la ilimitada colección de tipos construidos por las pantallas de cada caja, sufrirán innumerables variaciones, las cuales no afectarán ni alterarán la esencialidad del Modelo descrito, que lo ha sido a título de ejemplo, del primer caso de realización práctica.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:



1º.- Un juguete de construcción de figuras humanas, animales y mixtas, caracterizado por estas constituido por diversas piezas distribuidas por su forma, en troncos, cabezas y extremidades.

5 2º.- El propio juguete de construcción de figuras humanas, animales y mixtas de la reivindicación anterior, en el que, las piezas denominadas troncos, están integradas por un cilindro macizo que presenta en las dos caras circulares, una entalladura central en el sentido de su diámetro, en cuyo lugar se empotran
10 dos piezas cilíndricas dotadas de un movimiento axial de flexión y que poseen en sus extremos, o en sus extremos y centro, dos o tres protuberancias salientes, de forma esférica, que son las rótulas de articulación sobre los que se empotran las piezas que habrán de figurar brazos y piernas.

15 3º.- El propio juguete de construcción de figuras humanas, animales y mixtas de las reivindicaciones anteriores, en el que la pieza indicada en la reivindicación anterior, es la más generalizada o numerosa en este juego, y consiste en un fragmento de cilindro que, por su cabeza, presenta la rótula o unión de
20 articulaje, y por el extremo inferior un orificio y entalladuras laterales que le permiten recibir en su interior el muñón de cualquiera otra pieza. Ello da lugar a los movimientos y dobles más variados, teniendo como único límite el ángulo recto entre cada dos de estos segmentos.

25 4º.- El propio juguete de construcción de figuras humanas, animales y mixtas de las reivindicaciones anteriores, en el que se comprenden unas libretas o compendios de modelos de figuras, que dan ejemplo y norma de ~~figuras~~ montaje de los muchos y grotescos personajes que cada juego comprende.

30 5º.- El propio juego de construcción de figuras humanas, animales y mixtas de las reivindicaciones anteriores, en el que, asimismo, existen además de las piezas descritas, otras comple-



mentarias o auxiliares para casos excepcionales, las cuales se rigen por idéntico principio que todas las demás generales.

6º.- UN JUGUETE DE CONSTRUCCION DE FIGURAS HUMANAS, ANIMALES Y MIXTAS.

Madrid,

FERNANDO PERAIRE
P.P.

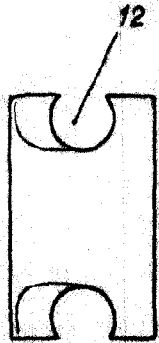


Fig. 1

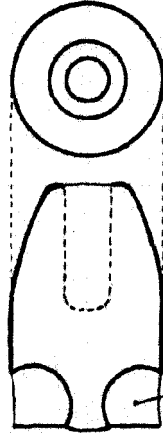
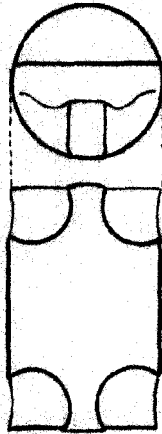


Fig. 2

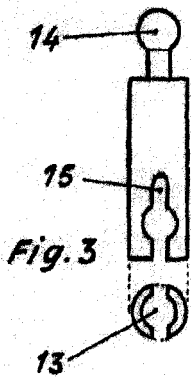


Fig. 3

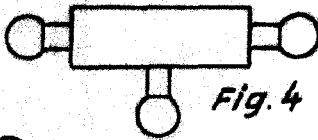


Fig. 4

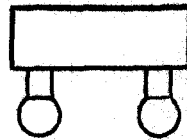


Fig. 5

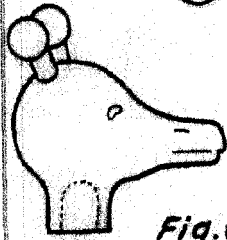


Fig. 6

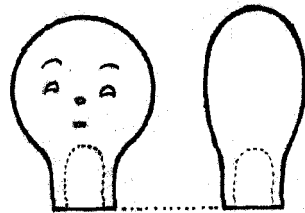


Fig. 8



Fig. 7

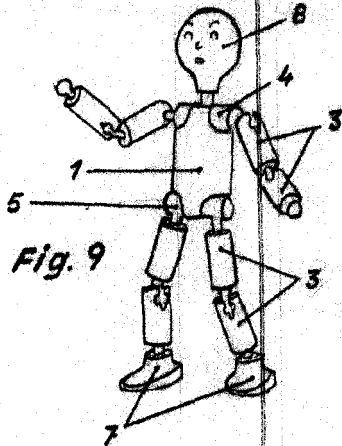
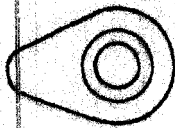


Fig. 9

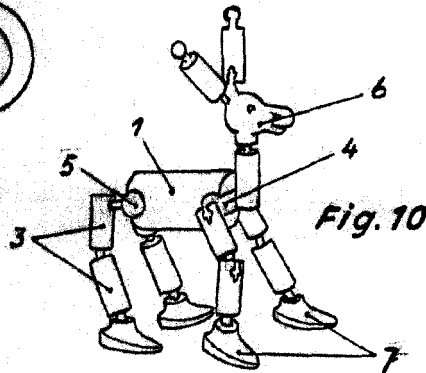


Fig. 10



Fig. 11

p.a. Fernando Peraire
p.p.

Escala variable.