

80771



# Memoria Descriptiva

para

un modelo de utilidad por 20

años, en España,

a favor de

Juguetes y Estuches, S.A.

- sociedad española -

residente en

I B I -Alicante -

sin más señas,

por:

" J U G U E T E "

---

30771

1. -



5 El presente modelo de utilidad se refiere a un juguete que asemeja cualquier animal cuadrúpedo y que presenta la característica de que al avanzar sobre el plano que le sustenta, a intervalos determinados de su recorrido, se levanta de manos sobre las patas traseras, parándose al mismo tiempo y moviendo sus orejas.

10 A tal efecto el juguete, aparte de su envuelta exterior, que asemeja el cuerpo del animal que se desée, está formado por una caja de mecanismos, alojada en tal envuelta y que a su vez contiene una cuerda de juguetería corriente que mueve al desenrollarse, un eje que en uno de sus extremos, exterior a tal caja lleva montada una leva, que actúa en un resalte dispuesto al efecto en la pieza que constituye las patas posteriores del animal, las cuales a su vez van montadas giratorias en un eje, que también lo es de las ruedas traseras del juguete, que se mueven locas en él. El extremo posterior de esa pieza, de que forman parte las patas del juguete, va unido mediante un alambre a las orejas del animal, que pueden girar en el eje que las sustenta, solidario de la

15

20 caja de mecanismos, realizándose la unión entre la pieza que forma las orejas y dicho alambre mediante una ranura practicada en una de ellas y en la que entra el extremo doblado del alambre.

25 Finalmente, el desplazamiento del juguete, sobre la superficie que le sustenta, se realiza por una rueda dentada en la que apoya en su parte anterior y que gira al desenrollarse el mecanismo de cuerda.



5 Para mayor claridad, concretaremos las característi-  
cas del juguete cuyo modelo se reivindica con referencia a  
las adjuntas figuras, correspondiente únicamente a una de sus  
formas de ejecución preferentes, pero que no tiene carácter  
alguno limitativo, ya que, como se ha indicado, la disposi-  
10 ción es aplicable a un juguete que represente cualquier cla-  
se de animal cuadrúpedo o incluso un objeto de fantasía, a  
cuyo efecto la forma, dimensiones y materiales empleados,  
podrán ser los que en cada caso se estimen pertinentes; pero  
como tales variaciones, así como las que puedan hacerse en de-  
talles de organización o presentación, no afectan a la esen-  
cialidad reivindicada, los juguetes que se construyan con  
cualquiera de esas modificaciones no serán sino variantes,  
igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

15 En la forma de ejecución elegida como ejemplo el ju-  
guete corresponde a un conejo.

20 La figura 1ª representa la proyección en alzado de  
la caja del mecanismo del juguete, y los elementos en ella  
montados, por un plano paralelo al de las paredes laterales  
de la misma; es decir, a la vista por un costado del conejo,  
desprovisto de las piezas que forman su envuelta exterior o  
cuerpo del mismo.

25 La figura 2ª, de modo análogo, que la primera, se  
refiere a la vista de la caja del mecanismo por el otro cos-  
tado.

La figura 3ª corresponde a la vista de esos elementos,  
también en proyección en alzado, por su parte anterior.

La figura 4ª muestra la vista por la parte posterior  
de los repetidos elementos.

30 La figura 6ª presenta esquemáticamente el conjunto  
del juguete.

30771

3ª. -



Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan los detalles interesantes del juguete representado, su descripción es como sigue:

5 En la caja 9 del mecanismo, va alojada una cuerda 10 de juguetería, en un extremo de cuyo eje 1 (que sirve para recibir la llave de dar cuerda al juguete) va montada la leva 2 que, en su giro, da a intervalos determinados en el escalón 3, de la pata 4 del juguete, la cual, formando una pieza con la 4', va montada giratoria en el mismo eje 11 que 10 las ruedecillas 12, que sustentan por su parte posterior al juguete.

15 El mismo mecanismo de cuerda hace girar la rueda dentada 13, que con las ruedas 12 constituyen los apoyos del juguete sobre el plano en que se desplace, por la acción de la mencionada cuerda.

20 La parte posterior de la pieza que constituyen las patas 4 y 4', va unida, mediante el alambre 5 de forma conveniente, a las orejas 7 del conejo, a cuyo efecto el extremo de dicho alambre entra en la ranura 6 que llevan esas orejas.

25 De este modo cuando al desenrollarse la cuerda 10 el juguete, por la acción de la rueda 13 va desplazándose sobre el suelo u otro lugar apropiado, llega un momento en que la leva 2 hace tope en el resalte 3 y, como las patas 4 hacen contacto en seguida con el suelo, el conejo se ve obligado a levantarse de manos, la rueda 13 se separa del suelo y, al mismo tiempo que se levanta queda parado; y, como se modifica la distancia entre la ranura 6 y la parte posterior de la pata 4, las orejas se mueven. En cuanto la parte saliente de la leva 2 se separa del resalte 3, el conejo des-

30

30771

4<sup>a</sup>. -



ciende, la rueda 13 vuelve a hacer contacto con el suelo, y el conejo avanza de nuevo, al mismo tiempo que las orejas recobran su posición primitiva.

N O T A

5

El presente modelo de Utilidad, consta de las siguientes reivindicaciones:

10

1<sup>a</sup>. - Juguete, caracterizado porque está constituido por la envuelta exterior, que asemeja el cuerpo del animal que se desee, la cual contiene una caja de mecanismos que a su vez aloja una cuerda de relojería y lleva montadas; en una de sus esquinas superiores, una pieza de la que sobresalen al exterior por ranuras dispuestas al efecto en la envuelta, las orejas del animal, y en la esquina opuesta diagonalmente, la pieza que forma las patas del mismo, yendo ambas piezas montadas locas en los ejes que las sustentan.

15

2<sup>a</sup>. - Juguete, según la reivindicación anterior, caracterizado porque el juguete apoya sobre el plano en que se mueve por dos ruedecillas, que giran también locas en el eje de la pieza portadora de las patas, y otra dentada, dispuesta en la parte anterior y que gira al desenrollarse la cuerda del juguete.

20

3<sup>a</sup>. - Juguete, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en el extremo exterior del eje de dicha cuerda, que sirve para dar la misma, va montada una leva que,

90771

5ª. -



5 en su giro, a determinados intervalos, tropieza en un resalte o escalón que al efecto presenta la pata del juguete del correspondiente lado, de modo que éste se levante sobre las patas, perdiendo la rueda dentada el contacto con la superficie sobre la cual se mueve dicho juguete y parándose el mismo.

10 4ª. - Juguete, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque, la parte posterior de la pieza que forma las patas del juguete, va unida, mediante un alambre o pieza rígida, a las orejas del mismo, de modo que al levantarse el juguete sobre dichas patas se mueven esas orejas, llevando al efecto una de ellas una ranura en la que entra el extremo doblado del referido alambre.

5ª. - " J u g u e t e " -.

15 Según se describe y reivindica en esta memoria descriptiva.

Se detalla e ilustra con los planos que a la misma se acompañan.

Y la cual consta de cinco hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 18 de Abril de 1952.

E/Bat.



Fig. 1

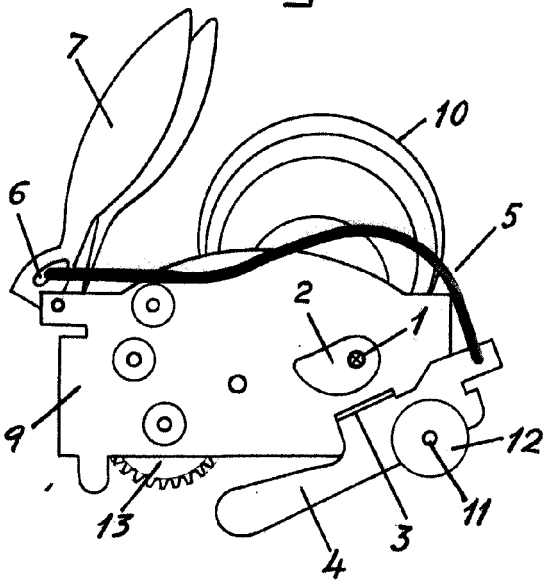


Fig. 3

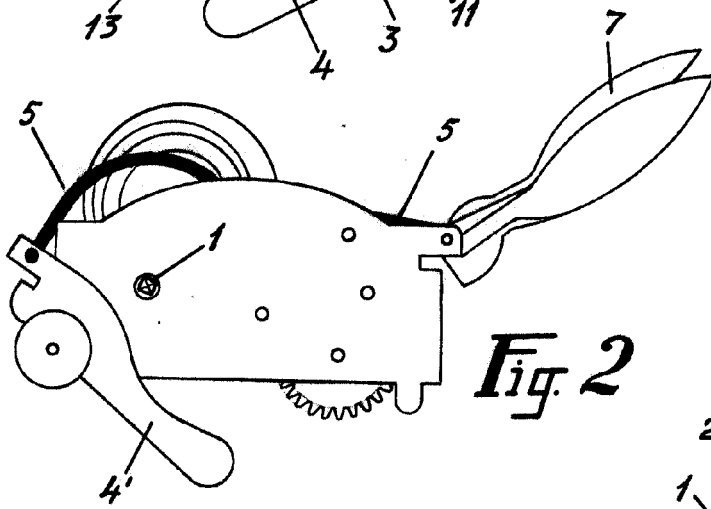
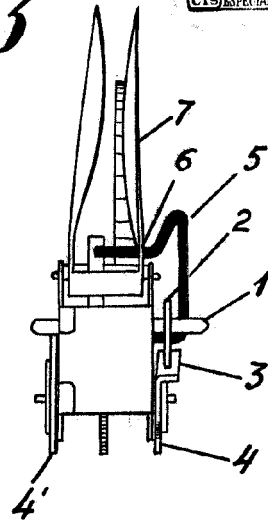


Fig. 4

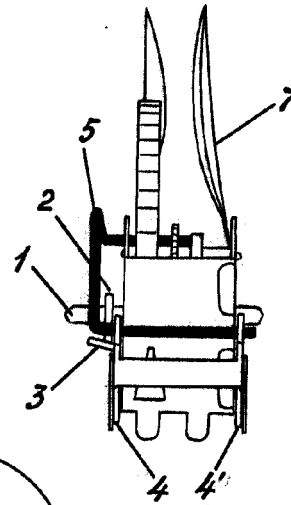
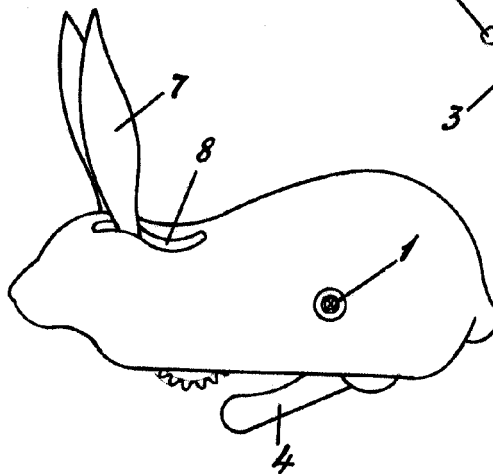


Fig. 5



Escala variable  
Madrid, Abril, 1952