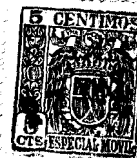


31338



Memoria Descriptiva

para

un Modelo de Utilidad
por veinte años en España

a favor de

la firma, Enrique Keller, S.A.

residente en

Zarauz (Guipúzcoa) Apartado, 15

por:

" J U G U E T E "

=====

31338



1952

R.M.

5 El presente modelo de utilidad se refiere a un juguete, que usualmente adoptará una forma análoga a la de un pato, y que al desplazarse sobre la superficie que le sustente, tirando de un cordón a él unido o empujándolo, realiza simultáneamente tres clases de movimientos:

- uno de avance oscilante, asemejando los andares del pato.

- otro de elevación y descenso alternativos, de una y otra ala, y

10 - un tercero, de giro de pequeña amplitud a derecha e izquierda de la cabeza.

15 La organización del juguete que da lugar a tal funcionamiento es esencialmente la siguiente: en la parte inferior de su cuerpo va montado un eje, que en los extremos atraviesa excéntricamente unos rodillos, a continuación de los cuales están montadas en aquel, también excéntricamente, las ruedas anteriores. La parte intermedia de ese eje, que se corresponde con el interior del cuerpo del juguete, tiene forma de doble S alargada, con un tramo común central, el cual, al girar las ruedas con el eje, juega en una ramura que lleva
20 practicada una pieza, que a su vez se prolonga hacia arriba según un eje que, atravesando el cuerpo del juguete, es solidario de la cabeza del mismo, de modo que al girar el eje aquella efectúa pequeños giros a derecha e izquierda.

25 En los costados del cuerpo van montadas, mediante tor

31338



1952

nillos que le sirven de ejes, las alas del pato o animal de que se trate, las cuales descansan precisamente en los rodillos que giran con el eje de ruedas, con lo que la excentricidad de ellos da lugar a la elevación alternativa de las alas.

5 En la parte posterior del cuerpo del juguete lleva una ruedecilla, que gira loca en su eje y sirve de tercer punto de apoyo al juguete.

10 Para mayor claridad, concretaremos las características del juguete cuyo modelo se reivindica con referencia a las adjuntas figuras, que corresponden a un pato, que se presenta como forma de ejecución que sirva de ejemplo a tal fin, pero que no tiene carácter alguno limitativo, ya que el juguete podrá adoptar otras formas y dentro de ellas los tamaños y características que se juzguen apropiados; pero como tales variaciones, así como las que puedan hacerse en otros detalles de presentación u organización, no afectan a la esencialidad reivindicada, los juguetes que se construyan con cualquiera de esas modificaciones no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

15 20 La fig. 1 representa la vista lateral en proyección en alzado, de un juguete, establecido de acuerdo con el modelo que se reivindica, desprovisto de la rueda que quedaría en la parte anterior y con la del otro lado representada en dos de sus posiciones, para poner de manifiesto la excentricidad de su montaje.

25 La fig. 2 corresponde a la vista del juguete por su parte inferior.

La fig. 3 muestra una perspectiva del mecanismo interior, que da lugar al funcionamiento del juguete.

31338



Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan las distintas partes del juguete representado, su descripción y funcionamiento es como sigue:

5 En la parte inferior del cuerpo del juguete va montado el eje 4, en unas ramuras alargadas 6, dispuestas al efecto en sus laterales y sujeto por los clavillos doblados 13 o de cualquier otro modo apropiado. Ese eje 4 tiene en su parte central, comprendida entre dichos alojamientos, una forma de doble S alargada y se prolonga después en las partes rectas que entran en las piezas 7, para prolongarse atravesando las 10 ruedas 8, de modo que estas quedan excéntricas respecto a dichas piezas y a las prolongaciones del eje 4.

15 Esa parte en doble curvatura del eje 4, entra en una ranura 5 que la pieza 3 presenta en su parte central, en la cual juega, al girar las ruedas.

Además, esa pieza 3 lleva montada la lengüeta metálica 11, que alternativamente tropieza con el muelle 12, para producir un sonido intermitente, que, en el caso del juguete representado, puede simular al que emite el pato.

20 La pieza 3 se prolonga según el eje 2, del que es solidaria la cabeza del pato, cuyo eje atraviesa la parte superior del cuerpo del juguete por la pieza 1 que simula un cuello.

25 En los laterales de dicho cuerpo van montadas las alas 9, giratorias alrededor de los tornillos 14 que les sirven de ejes. El cuerpo, por su parte posterior, descansa, sobre la superficie que sustenta el juguete, por intermedio de la ruedecilla 10.

31338



1952

5

Con tal disposición al rodar el juguete sobre el suelo, por las excentricidades con que están montadas las ruedas 8, el mismo se inclina alternativamente hacia uno y otro lado y además las piezas 7, montadas en los extremos del eje 4 y también con distintas excentricidades, levantan una de las alas 9 mientras la otra está baja.

10

Al mismo tiempo, el giro del tramo intermedio de la parte doblemente curvada del eje 4, hace que la pieza 3 y con ella el eje 2 y la cabeza del juguete, se desplacen alternativamente a derecha e izquierda. En ese movimiento de la pieza 3 la lengüeta metálica 11 da intermitentemente en el muelle 12, produciendo el sonido a que ya nos hemos referido.

==:==:==:==:==:==:==:==:==:==

31338



MAY. 1952

N O T A

El presente modelo de utilidad comprende las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Juguete caracterizado porque está constituido por un cuerpo que en la parte inferior lleva montado un eje, cuyos extremos sobresalen a uno y otro lado de aquél, para atravesar excéntricamente primero un rodillo y a continuación, también excéntricamente, una de las ruedas anteriores del juguete; mientras que la parte intermedia de ese eje, que se corresponde con el interior del cuerpo del juguete, tiene forma de doble S alargada, con un tramo común que queda en el centro.

10 2.- Juguete según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizado porque esa parte central, entre las dos curvas del eje de ruedas, juega en una ranura practicada en una pieza, que a su vez se prolonga hacia arriba según un eje que, atravesando el cuerpo del juguete, es solidaria de la cabeza del mismo; de modo que ésta realice pequeños giros a derecha a izquierda, en correspondencia con las oscilaciones a que dan lugar las excentricidades de las ruedas al avanzar el juguete sobre la superficie que le soporta, cuya pieza ranurada lleva montada una lengüeta metálica, que alternativamente tropieza con un muelle, para producir un sonido intermitente.

15 20 25 3.- Juguete, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque a uno y otro lado del cuerpo, van montadas alas, por medio de respectivos tornillos que les sirven de ejes, cuyas alas apoyan por su parte inferior en los rodillos solidarios del eje de ruedas; mientras que el juguete

31338



lo hace por la posterior en una ruedecilla loca en su eje, que va montado entre los laterales del cuerpo.

4.- Juguete.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

Consta esta memoria de seis hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 27 de Mayo de 1952.

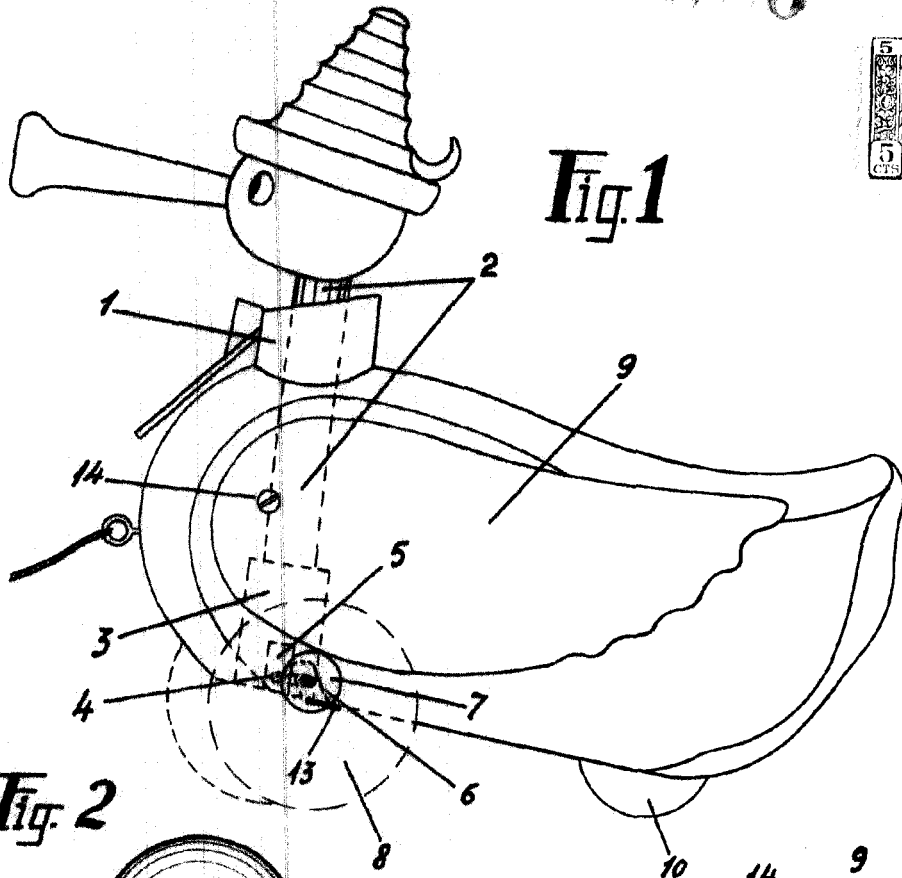


Fig. 1

Fig. 2

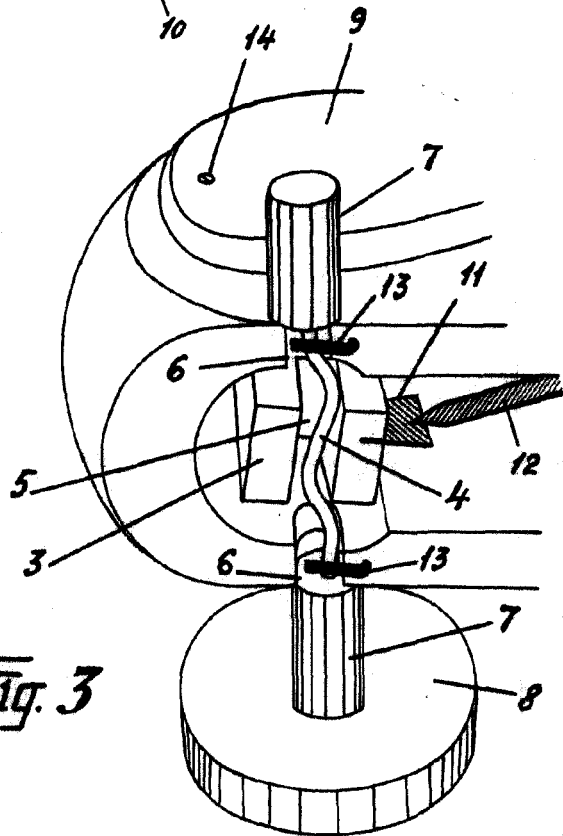
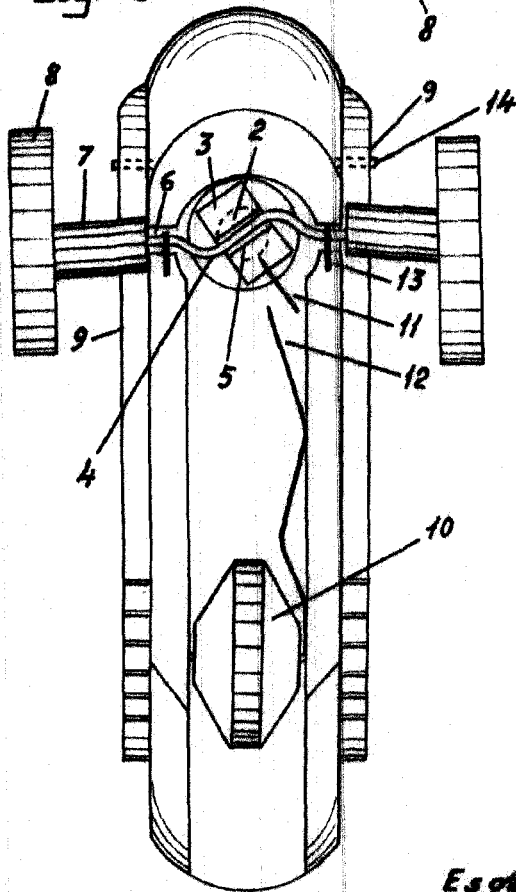


Fig. 3

Escala variable