



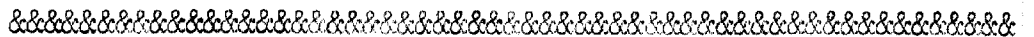
234

MODELO DE UTILIDAD
por VEINTE años
en ESPAÑA

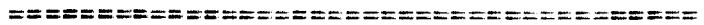
solicitado a favor de D. Vicente Belenguer Pascual de nacionalidad española, domiciliado en Valencia, calle de Ribera nº 10,

por

==== "JUGUETE MECANICO EN FORMA DE OSO O ANIMAL SIMILAR " =====



MEMORIA DESCRIPTIVA



la presente memoria y los dibujos anexos tiene por objeto describir la constitución general y las características nuevas, así como el funcionamiento de un nuevo tipo de juguete mecánico que puede adoptar la forma de cualquier animal cuadrúpedo cuyos movimientos naturales se adapten a los que le da al juguete el especial mecanismo de que va provisto. Traduciendose estos movimientos en un lento y pesado andar, resultará el oso uno de los



10 animales que más propiamente pueden representarse en el
jugete, de aquí que se mencione especialmente este ani-
mal y se represente en los planos que se acompañan a ti-
tulo de ejemplo.

15 Como se ha indicado, los mecanismos del juguete
hacen a este que ande y simultáneamente mueva la cabeza
lentamente, parándose a intervalos en los que sigue mo-
viendo la cabeza y todo esto reproduce tan fielmente los
movimientos naturales de un oso o de cualquier otro ani-
mal, que le proporciona una gracia y atractivo especiales,
en lo cual reside la utilidad de este objeto, dada su fi-
nalidad recreativa.

20 El juguete consta de un caparazón o caja de plan-
cha metálica de resinas sintéticas o de cualquier otro
material, formando de una de dos o de más piezas, conve-
nientemente unidas, el cuerpo del animal que se representa
25 cuyo cuerpo tendrá en la parte inferior las adecuadas aber-
turas para que asomen las patas y puedan moverse y en la
parte delantera dispondrá de dos apéndices o soportes a
los que va unida la cabeza mediante uno o dos ejes, exis-
tiendo la correspondiente separación entre cuerpo y cabeza
30 para que ésta pueda oscilar y moverse lateralmente en am-
bos sentidos. En el interior del cuerpo del juguete va
montado el mecanismo de impulsión con un chásis, integra-
do por cualquier mecanismo de relojería con su correspon-
diente cuerda y engranajes. De este mecanismo sale late-
35 ralmente una manivela solidaria del eje de unos de los pi-
ñones, la cual lleva enlazada una biela cuyo otro extremo
va unido articuladamente a un lado de la cabeza del jugue-
te a fin de que haga girar a aquella a un lado y otro, du-
rante la marcha del mismo. Hacia la parte delantera del



40 'chásis existe un eje cigüeñal al que, en cada extremo
va unida una de las patas delanteras del animal, las
cuales tienen practicadas en su extremo superior un cor-
te o muesca vertical que les sirve de guía al movimiento
oscilatorio de dichas patas, puesto que se mueven abarcando
45 unos brazos o ejes solidarios de los laterales del
chásis. En cada manivela del cigüeñal va unida una biela
que enlaza dos a dos las patas delanteras y las traseras
estas últimas montadas en el correspondiente eje solida-
rio del chásis. En el mecanismo de relojería cabe seña-
50 lar que una de las ruedas dentadas, precisamente la que
engrana con el piñón del cigüeñal tiene una parte de su
perímetro desprovista de dientes, a fin de que deje de
actuar sobre el piñón en cierto espacio de tiempo duran-
te su giro, con lo cual se consigue parar momentaneamen-
55 te la marcha del juguete. Por último en la parte trasera
se dispone un lastre o contrapeso que favorece la estabi-
lidad de la figura durante su marcha.

La indicada figura corporea representando el oso
u otro animal puede fabricarse con las superficies de la
60 plancha metálica litografiadas imitando los órganos, pelaje,
colorido y demás particularidades, lo cual puede con-
seguirse también a base de fabricarse de materias plásti-
cas, pero el mayor efecto de naturalidad se consigue a
base de forrar todo el cuerpo, cabeza y patas con un te-
65 jido dotado de fibras que imiten el pelaje, tal como fel-
pa, terciopelo, astracán y otros tejidos de parecidas ca-
racterísticas, haciendo el rabo, orejas, hocico y otras
partes con aplicaciones de tela o piel, y aplicándole
también ojos de vidrio u otro material.



70

La descripción general que antecede se comprenderá más fácilmente a la vista de los dibujos que se acompañan, en los cuales hemos representado diversas vistas de un juguete en forma de oso, que aparece sin forrar, en aquellas partes que se ven por el exterior, haciendo la salvedad de que tales figuras son solamente un ejemplo gráfico y no pueden limitar el alcance de este registro.

75

80

85

90

95

De dichas figuras, la nº 1 es una sección vertical del juguete, la nº 2 es una sección transversal, la nº 3 es una sección horizontal con planta y la figura 4 un detalle de uno de los engranajes. En todas estas figuras, las diversas partes del juguete se hallan señaladas como sigue: -1- es el caparazón o cuerpo; -2- son los soportes de la cabeza -3- la cual posee otros brazos -4- que unen a la cabeza articuladamente al cuerpo mediante el eje -5-; el chásis que encierra el mecanismo de relojería se halla señalado con el nº -6- y en el vemos a la manivela -7- unida a la biela -8- que acciona a la citada cabeza -3-; -9- es el eje para darle cuerda; -10- son las patas traseras montadas en el eje -11-; las patas delanteras se señalan con -12- y -13- es el eje cigüeñal en que van montadas, siendo -14- los brazos fijos que sirven de guías a las patas, mediante las muescas o cortes -15-; -16- son las dos bielas que unen las patas -10- con el cigüeñal -13- movido por el piñón -17- el cual engrana con la rueda dentada -18- que tiene una porción -19- desprovista de dientes; por último el contrapeso o lastre se halla señalado con -20-.

Ya hemos aludido al funcionamiento, pero para mayor claridad indicaremos que, una vez dada la cuerda por



100

el eje -9-, el mecanismo de relojería hace girar el cigüeñal -13- y este hace bascular a las patas -12- y mueve también sincronizadamente a las patas traseras -10-, produciendo el andar de la figura ya que las patas delanteras -12- se elevan alternativamente y las cuatro se mueven y desplazan dos a dos: una delantera y una trasera, pero, de las situadas en distinto lado. Simultáneamente la manivela -7- hace avanzar y retroceder a la biela -8- y esta hace que la cabeza -3- gire a un lado y otro. A intervalos, el juguete se para debido a que el sector dentado -19- de la rueda -18- pasa frente al piñón -17- y no lo mueve, pero durante este parón la figurita sigue moviendo la cabeza -3- a un lado y otro.

105

110

115

Pueden variarse las formas, tamaños, materiales, acabado o decoración externa, sistema de mecanismo impulsor, clase de animal que se represente y cualquier otra variación accesoria, siempre que esta no altere sustancialmente los fundamentos en que se basa este registro, que se ponen de manifiesto en la siguiente

N O T A

120

125

En el presente Modelo de Utilidad se reivindica:

1º- Juguete mecánico en forma de oso o animal similar, provisto de cabeza unida articuladamente al cuerpo y dotada de movimiento oscilatorio a ambos lados, caracterizado porque dicho movimiento es producido por una biela unida por un extremo a un lado de la cabeza y por el otro a una manivela accionada por el mecanismo impulsor.

2º- El juguete de la anterior reivindicación, caracterizado porque sus patas delanteras van montadas en un eje cigüeñal accionado por el mecanismo impulsor y se mueven con movimiento de elevación y descenso y oscilato-



130 rio a la vez por efecto de dicho cigüeñal y de dos bra-
zos guías introducidos dentro de dos muescas o cortes
practicados en el extremo superior de las referidas pa-
tas, transmitiendo también el referido cigüeñal el movi-
135 miento oscilatorio a las patas traseras mediante dos bie-
llas de modo que las cuatro patas se mueven alternativa-
mente dos a dos formando pareja una delantera y otra tra-
sera pero de las situadas a distinto lado.

140 3º- El juguete de las precedentes reivindicacio-
nes, caracterizado porque a intervalos regulares para su
andar y sigue moviendo la cabeza, por efecto de una rue-
da dentada desprovista de dientes en parte de su períme-
tro de modo que al pasar este sector desdentado frente
al piñón en que está engranada, que es precisamente el
145 del eje cigüeñal, deja de actuar sobre el mismo y se detie-
ne la marcha del juguete, sin cesar por ello de mover la
cabeza. Y

150 4º- "JUGUETE MECANICO EN FORMA DE OSO O ANIMAL
SIMILAR", de conformidad en un todo en lo esencial y fines
industriales a lo descrito en la precedente Memoria y grá-
ficamente representado en las figuras del adjunto Plano
para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas escritas o me-
canografiadas a doble espacio por una sola cara y en 146
LINEAS.

Valencia a 9 de Mayo de 1952.

Por autorización del interesado.

JOSE LOPEZ
P. P.
Jose Lopez

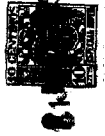


Fig.1

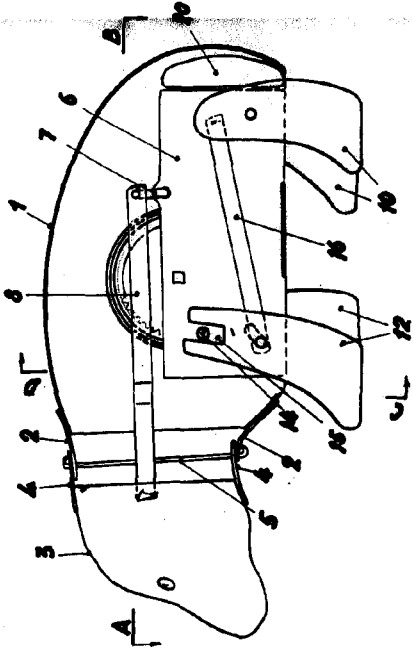
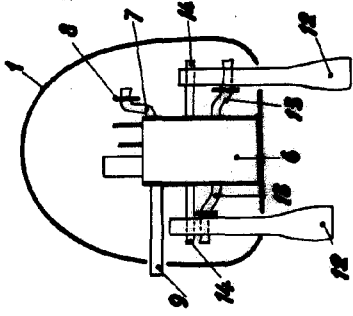
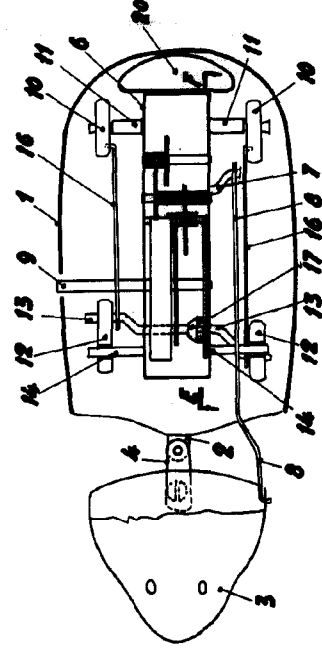


Fig.2



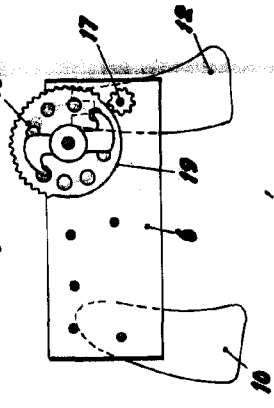
SECCIÓN C-D

Fig.3



SECCIÓN A-A

Fig.4



SECCIÓN E-E

ESCALA VARIABLE
MILIMETROS X MAYO 1952

