

34188

24



Carpeta núm. 3,590.

Expediente núm.

MODELO DE UTILIDAD

a favor de

Dn. Federico Xaus Gubern, de nacionalidad espa-
5 ñola, domiciliado en Barcelona, calle Pintor Casas nº.26.

por:

"Juguete mecánico, imitando un animal, que avanza a saltos"

-o00o-

10

MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto del presente modelo de utilidad lo
constituye un juguete mecánico, imitando un animal, por e-
jemplo un conejo, que avanza a saltos. Se caracteriza el
juguete mecánico que se reivindica por haberse dispuesto
15 en el interior de la envolvente que imita al animal un ar-
mazón en el cual se encuentra montado un mecanismo de cuer-
da que hace girar a un pivote alrededor del eje que lo so-
porta, pivote que, mediante un tirante, hace oscilar a un
puente o pieza en "U" que constituye las patas traseras del
20 animal, cual puente, mediante otro tirante, hace oscilar a
un segundo puente o pieza en "U" que constituye las patas de-
lanteras del animal; igualmente se caracteriza por la exis-

34188

24 DIC



tencia de un resorte que durante la mitad del recorrido circular del pivote es puesto en tensión por el oscilado del puente
25 o patas traseras del animal, para actuar luego de una manera brusca sobre las patas traseras que obligan a dar el salto de avance al animal.

Para poder describir con todo detalle posible el juguete mecánico que se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad, en las figuras de la hoja de dibujos adjunta se representa, a título de ejemplo no limitativo, un caso de
30 realización práctica del mismo. La figura 1 muestra el juguete en perspectiva; las figuras 2, 3 y 4 muestran el mecanismo en planta, respectivamente en las posiciones de paro, de salto y de retroceso.

Tal como muestran las figuras, el juguete está constituido por un armazón -1- en el cual se encuentra montado un mecanismo de cuerda constituido; por un muelle o resorte -2- que, al ponerse en tensión mediante una llave -3-, hace girar a
40 una rueda dentada -4- en toma constante con un piñón -5- acufado sobre un eje -6-. En la extremidad del citado eje -6- se ha solidarizado un brazo portador de un pivote -7- que obliga al citado pivote a girar alrededor del eje -6- que lo soporta, al estar el eje animado de un movimiento de rotación arrastrado
45 por el piñón -5-.

El par de patas traseras del animal las constituye un puente o pieza en "U" -8- que puede oscilar en un eje o pasadores -9- llevados por el armazón -1-; otro puente o pieza en "U" -10-, susceptible de oscilar en otro eje o pasadores
50 -11-, del mencionado armazón -1-, constituye el par de patas anteriores del animal.

En la parte central del puente o patas traseras



-8- se ha previsto un saliente -12- en el cual se fija la extremidad de un tirante -13- que, por su otra extremidad, se encuentra acoplado al pivote -7-; un segundo tirante -14- se encuentra articulado por sus extremos a los dos puentes -8- y -10-.

Un resorte -15- se encuentra fijado, por uno de sus extremos, al puente o patas traseras -8- y, por su otro extremo, a un saliente fijo -16- previsto en el armazón -1-.

El funcionamiento del juguete mecánico que acaba de concretarse, es como sigue:

Al girar el eje -6- y alrededor de él el pivote -7- en el sentido de la flecha -a-, dicho pivote llegará a alcanzar la posición mostrada en la figura 2, en cual posición el mecanismo no funcionará si las patas -8- no toman apoyo sobre el suelo; el resorte -15- empieza a ponerse en tensión, alcanzando la tensión máxima en la posición del pivote -7- mostrada en la figura 3, por el oscilado de las patas traseras -8- en los pasadores -9- atrastradas por el tirante -13-; a partir de este instante y continuando actuando el mecanismo, entrará en acción de una manera brusca el resorte -15- que actuará sobre las patas traseras -8-, obligando al animal a dar un salto en sentido de avance, pasando el pivote -7- de la posición mostrada en la figura 3 a la mostrada en la figura 4. La oscilación o accionado del puente o patas delanteras -10- se ha conseguido por el oscilado o accionado del puente o patas traseras -8-, gracias al tirante -14- que las acopla.

Después de lo manifestado se comprende que serán susceptibles de variación aquellos detalles de construcción del juguete mecánico que acaba de concretarse que no influyan en su esencialidad, en su consecuencia podrá obtenerse en cualquier tamaño y con el material o materiales que se ten-



gan por convenientes, pudiendo adoptarse cualquier tipo de mecanismo de cuerda siempre que dé lugar al accionado de un eje y, dicho eje, sea portador del pivote citado; el mecanismo descrito podrá protegerse mediante una tapa (no representada) a fijar, mediante tornillos por ejemplo, al armazón -1-, sirviendo de la indicada tapa de soporte para montar sobre ella la envolvente que imita al animal, un cogejo -17^o en la representación, si bien se comprende que podrá imitar a cualquier otro animal, sin que con ello se varíe en nada la esencialidad del modelo que nos ocupa.

N O T A

Se reivindica como objeto de este **MODELO DE UTILIDAD**, por espacio de los veinte años fijados por la ley, la exclusiva de construcción en España de:

1. Un juguete mecánico, imitando un animal, que avanza a saltos, que esencialmente se caracteriza por haberse dispuesto en el interior de la envolvente que imita al animal, un armazón en el cual se encuentra montado un mecanismo de cuerda que hace girar a un pivote alrededor del eje que lo arrastra, pivote que, mediante un tirante, hace oscilar a un puente o pieza en "U" que constituye las patas traseras del animal, cual puente o patas, mediante otro tirante, hace oscilar a un segundo puente o pieza en "U" que constituye las patas delanteras del animal, así como por la existencia de un resorte que una vez puesto en tensión, actúa de una manera brusca sobre el puente o patas traseras obligando al animal a dar un salto en sentido de avance.

2. El juguete mecánico, imitando un animal, que a-

34188



vanza a saltos, objeto de la reivindicación 1, que esencialmente se caracteriza en que el pivote es llevado por un brazo solidarizado en la extremidad de un eje accionado por el mecanismo de cuerda, cual pivote, mediante un tirante que lo acopla al
115 puente a patas traseras, las hace oscilar en unos pasadores llevados por el armazón y, en que la oscilación de las patas traseras obliga a oscilar al puente o patas delanteras en otros pasadores del armazón, por estar acoplados entre si los dos puentes que constituyen las patas del animal, mediante un tirante.

120 3. El juguete mecánico, imitando un animal, que avanza a saltos, objeto de las reivindicaciones 1 y 2, que esencialmente se caracteriza por la existencia de un resorte, fijado por uno de sus extremos a un saliente fijo del armazón y, por el otro extremo, al puente o patas traseras del animal, cual resorte se pone en tensión durante la mitad del recorrido circular que efectúa el pivote arrastrado por el puente o patas traseras, para luego actuar de una manera brusca, el resorte, sobre las citadas patas que obligan a dar el salto de avance en el animal.

130 4. Un "Juguete mecánico, imitando un animal, que avanza a saltos".

Barcelona, 24 de diciembre de 1952.
P.A.

Barcelona, 24 diciembre 1952. P.º

ESCALA VARIABLE

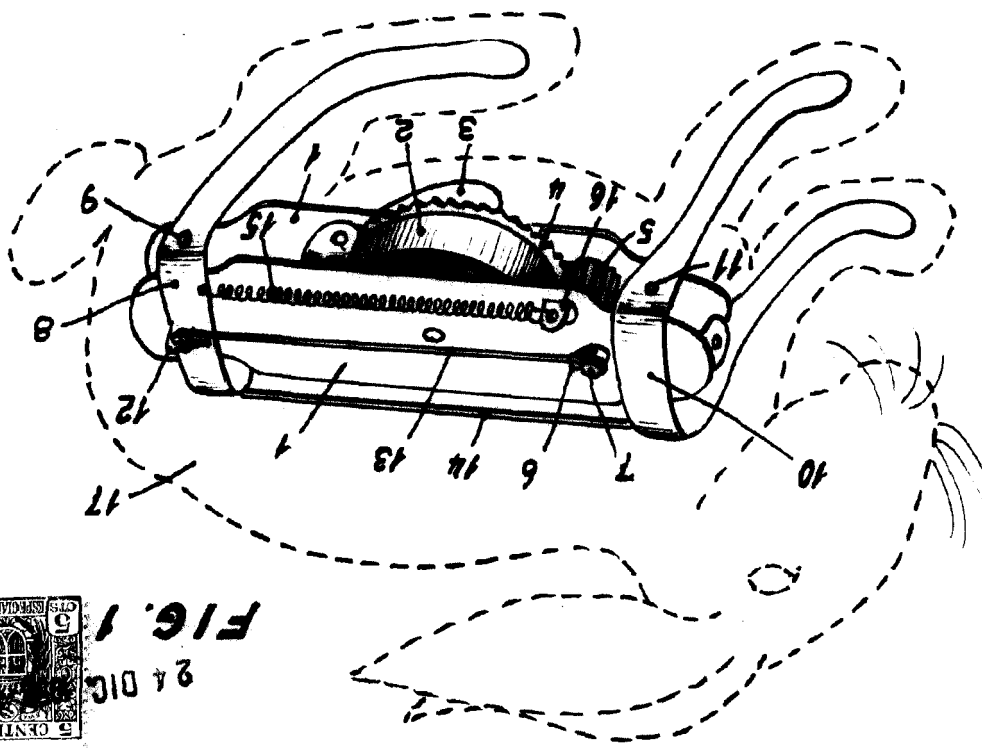
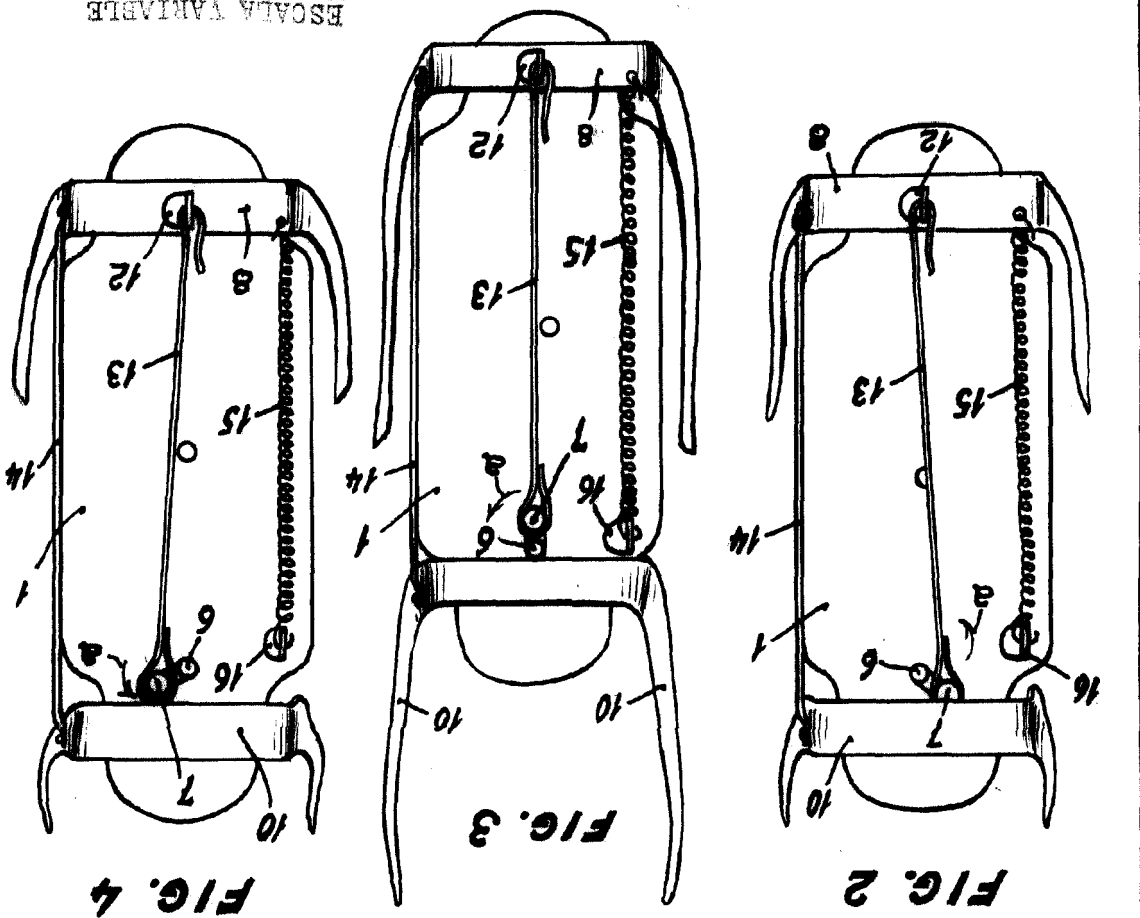


FIG. 1
24 DIC

Hoja única.

34788

D. Pedroso Xaus Gubern.