



4 5 9 0 2 1 5 ENE. 19 5

MODELO DE UTILIDAD  
POR VEINTE AÑOS  
EN ESPAÑA

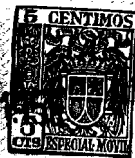
Solicitado a favor de D. Arquimedes y D. Joaquin Saludes  
Simón y D. Luis Villanueva Gata todos ellos  
de nacionalidad española, domiciliados en Valencia, Avda.  
de Guillem de Castro nº 92 - 94

p o r

"=;=;=;=;=;=;=;" CUADRUPEDO DE JUGUETE "=;=;=;=;=;=;=;"  
~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

5 El nuevo juguete objeto de la invención, que vamos a describir en la presente Memoria, puede adoptar la forma de cualquier cuadrúpedo adecuado, tal como un caballo, burrito, perro, elefante, osito u otro que pueda resultar agradable a los niños, y ofrece la particularidad de que, una vez montado, el propio niño puede hacerlo avanzar haciendole realizar unos movimientos de las extremidades,



10 semejantes al galope del cuadrupedo y como esto le resulta facilisimo de realizar ya que le basta efectuar unas flexiones del cuerpo similares a los movimientos de la equitación, el juguete avanza impulsado por el niño, con gran contento y satisfacción de este. Nos encontramos pues con un juguete de grandes propiedades recreativas, por lo que, dentro de su finalidad, constituye una mejora, 15 utilitaria, acreedora de que se conceda a sus creadores el privilegio de exclusiva fabricación, venta y explotación en España, Colonias y Protectorado, que se solicita mediante el presente Modelo.

20 El juguete se constituye esencialmente disponiendo dos fuertes tablas de madera u otro material, recortadas imitando el perfil de las patas y pecho del animal que vayamos a imitar, colocandolas paralelas, articuladas y unidas por un eje. Entre ellas, por la parte superior recayente hacia el centro del juguete, se colocará otra 25 tabla también recortada que imite la parte posterior del animal. De estas tres tablas, las dos que imitan las patas delanteras se apoyaran y unirán, bien directamente a una tabla horizontal, y transversal, montada sobre dos ruedas, con su correspondiente eje, o bien con interposición de una tabla soporte dotada de un eje vertical, 30 para permitirle girar sobre el carro delantero que podríamos así, llamar carro de dirección.

35 La parte posterior se apoyará sin posibilidades de giro en otra plataforma con ruedas, pero esta mas corta que la delantera, con la particularidad de que el eje va dotado de dos dispositivos que evitan el giro hacia atras

15 ENE. 19

45902



! - 3 -

de las ruedas, consistiendo en dos trinquetes, o sea dos  
ruedas dentadas con dos lengüetas rozando en sus dientes,  
y tirando de ellas un muelle. Una de las más importantes  
40 partes del juguete, puesto que en ella reside la esencia  
de su funcionamiento, la constituye un potente muelle de  
acero en espiral que, con interposición o no de unos fle-  
jes, une los extremos de las patas delanteras, con el ex-  
tremo de la parte trasera, de modo que a estas dos partes  
45 articuladas les dá permanentemente la tendencia a mantener-  
se cerradas. Por último, el juguete consta también de  
otra tabla recortada imitando la cabeza, colocada entre  
las dos planchas paralelas delanteras, disponiendo de  
una barra transversal que sirve de asidero y en la parte  
50 posterior irá provisto también del correspondiente asien-  
to.

Cuanto antecede, podrá comprenderse más fácilmente  
a la vista de la lámina de dibujos que se acompaña preci-  
samente con dicho fin, en la cual hemos representado un  
55 caso de realización práctica de uno de estos juguetes,  
con la salvedad de que no deben interpretarse con carac-  
ter limitativo, sino en su más amplio sentido, dada la  
condición de meros ejemplos, con que se acompañan.

En los referidos dibujos la figura 1, representa  
60 una vista lateral en alzado del juguete; la figura 2,  
una vista frontal; la figura 3, una sección horizontal  
por A-B, de la figura 1 y finalmente la figura 4, un de-  
talle del trinquete.

De acuerdo con los mencionados dibujos, las diferen-  
65 tes partes que componen el juguete, se hallan acotadas



45902

- 4 -

70 con la siguiente numeración:-1- y -2- son las dos tablas que componen el cuerpo y patas delanteras, entre las cuales va unida solidariamente la cabeza -3-, en la que hay que señalar la barra asidero -4-. Con -5- se señala la tabla del carro delantero de dirección, en la que se apoyan las patas -1- y -2-, con intermedio del soporte -6- dotado del eje vertical -7- que permite el giro del referido carro hacia un lado u otro, para orientar la marcha del juguete, siendo de notar en esta parte, las 75 ruedas delanteras señaladas con -8- y su eje señalado con -9-.

80 Con -10- se indica la tabla recortada que imita la parte posterior del cuerpo del animal, la cual va introducida entre las dos tablas -1- y -2- y unida articuladamente a ellas por el eje -11-, siendo -12- el sillín y -13- la tabla soporte del carro posterior, montado sobre dos ruedas -14- y estas en el eje -15-. En este eje -15- existen dos ruedas dentadas -16-, las cuales, en combinación con unas lengüetas -17-, de las que tiran unos muelles -18-, montadas estas últimas piezas en las planchas -19-, actúan de trinquetes, impidiendo el giro de las 85 ruedas -14- hacia atrás.

90 Por último, con -20- señalamos el potente muelle de acero en espiral, unido mediante el fleje o plancha -21- a las planchas -1- y -2- con el pasador -22- y a la parte trasera -10-, con el fleje horquillado -23- y el pasador -24-.

95 De lo expuesto puede deducirse fácilmente que el funcionamiento de este nuevo juguete es como sigue: el niño se sentará en el sillón -12-, colocándose a horcajadas



45902

- 5 -

100 y apoyando sus pies en la plancha -5-, de modo que con dichos pies puede hacer girar el carro de dirección hacia el lado que desee marche el juguete. Por el peso del niño, las piezas articuladas -1-2- y -10-, se abrirán distendiéndose el muelle -20-. En esta posición, el juguete puede deslizarse por sus ruedas, normalmente, si otro niño le empuja. Sin embargo, para que sea el niño montado el que impulse su propio juguete, que es en donde radica su originalidad, bastará que se coja con las manos de la

105 barra -4- y apoyandose con los pies en la tabla -5-, se levante ligeramente del asiento -12-, en una flexión como de equitación. Con esto, al liberar al sillín -12- del peso, el muelle -20- se recupera y atrae a las patas -10- hacia adelante, articulandose el juguete por el pasador central -11-, así que al volver a sentarse el niño, son las patas delanteras -1- y -2- las que avanzan, al abrirse de nuevo el juguete por el peso, no siendo posible que retroceda porque a ello se oponen los trinquetes traseros que impiden girar hacia atrás a las ruedas -14-. Como este movimiento, salto o flexión del niño, es rápido y continuo, para imitar los movimientos de la equitación, el juguete va avanzando así continuamente, impulsado por el niño y con unos movimientos semejantes al galope, que han de causar gran complacencia en los pequeños.

120

Son variables los materiales, tamaños, coloridos, formas de animales que imiten y cualquier detalle constructivo de carácter secundario, que se crea necesario modificar, todo lo cual deberá considerarse comprendido



45902

- 6 -

125 en el presente registro, siempre que no altere lo que es esencial y característico del mismo, que se resume en la siguiente

## N O T A

Los puntos que se reivindican en el presente Modelo de Utilidad, son:

130 1º.-Cuadrúpedo de juguete, caracterizado porque la parte anterior y la posterior de su cuerpo, integradas por gruesas planchas recortadas, se hallan unidas articuladamente por su parte central superior, mediante un pasador, que les permite movimiento articulado de tijera, descansando los extremos inferiores de dichos dos medios

135 cuerpos, en unas plataformas con ruedas, de las cuales las delanteras tienen libre giro y las traseras solo giran en una dirección.

140 2º.-Cuadrúpedo de juguete, caracterizado porque los medios cuerpos articulados de la precedente reivindicación se hallan unidos por sus extremos inferiores por un potente muelle de acero en espiral, con interposición de medios de unión articulada.

145 3º.-Cuadr'upedo de juguete, caracterizado porque en el eje de la plataforma posterior de ruedas mencionada en la reivindicación primera, van montadas dos ruedas dentadas que, en combinación con dos lengüetas que rozan los dientes y que están requeridas por dos muelles, constituyen dos trinquetes que impiden el giro hacia atrás de

150 las ruedas montadas en el eje. Y

4º.-" CUADRUPEDO DE JUGUETE ", de conformidad en un

45902

15 FNE.



- 7. -

en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 154 líneas.

Valencia 30 de Diciembre de 1.954

Por autorización de los interesados.

D. ARQUÍMEDES Y D. JOAQUÍN SALUDES Y D. LUIS VILLANUEVA



45902

FIG.1

FIG.2

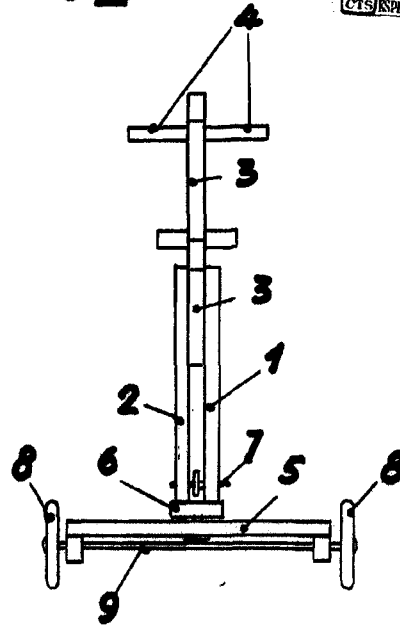
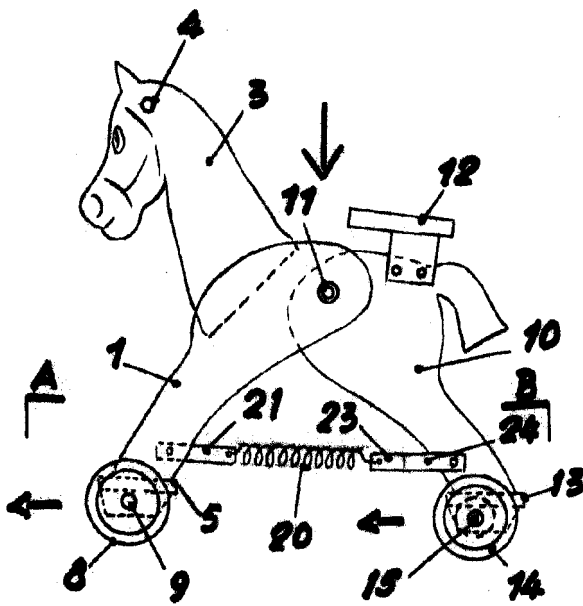
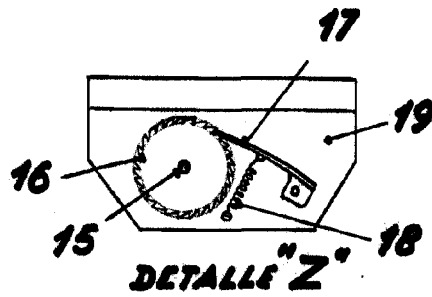
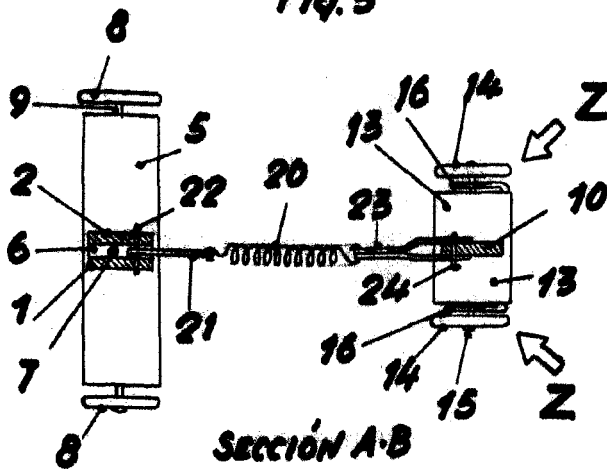


FIG.3

FIG.4



ESCALA VARIABLE  
VALENCIA, 7 ENERO 1955

P.A.