

51787

5



MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUEGO MAGNETICO", a favor de Don Juan A. LUTJENS SCHWENCK, de nacionalidad alemana, residente en Barcelona, calle Bailón nº 232. - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La presente memoria descriptiva hace referencia a un nuevo juguete de destreza, basado en la teoría física de la atracción unipolar de una masa metálica imantada, sobre un corto lingote de acero, aplicándola a efectuar un movimiento de arrastre y conducción, de un pequeño vehículo, con la interferencia de un plano medio neutro.

10 El juguete consiste en una caja en cuyo fondo aparece una ilustración, figurando una campiña con un agrupamiento de cruces de carreteras y caminos, además de un túnel y varios puentes que constituyen obstáculos para el tránsito o movimiento de un pequeño vehículo automóvil, simulado, que se apoya en un fragmento de lingote de acero muy pulimentado por la cara que se apoya en el suelo o fondo de la caja.

Para hacer más clara y precisa su descripción, se repre-



senta en la hoja gráfica consiguiente, un caso práctico de realización inmediata del juguete, dado a título de ejemplo.

5 En la Fig. 1, se representa la caja vista en perspectiva y con sus dos piezas separadas. En la Fig. 2, se dibuja el imán manipulador visto en perspectiva y en sección. Y en la Fig. 3, se esquematiza la manera de practicar el arrastre para efectuar el juego.

10 Siguiendo los diseños, vemos que el plano neutro -1-, en que aparece la ilustración del campo de carreteras, ocupa el fondo de la base -2-, de una caja, cuya tapa -3-, presenta dos escotaduras -4-, para facilitar el destapado de la misma, ya que la pieza de acción, el imán -5-, debe guardarse en su interior cada vez que se cese en el juego.

15 Sobre el campo de base, además del grabado indicado, existen en número variable, diversos obstáculos a base de puente -6-, por los cuales es preciso hacer pasar el vehículo -7-, con el mayor acierto y precisión posible como finalidad reglamentaria del juego.

20 El imán es otro pedazo de acero imantado, de forma cilíndrica, de poca altura, colocado en el interior de una cápsula protectora de material plástico -8-, que le deja una sola cara circular al descubierto.

25 Para llevar a efecto el juego, se coge el imán como se dibuja en la Fig. 3, y aplicando su cara descubierta contra la cara inferior de la base de la caja, se busca, tanteando, el lugar del vehículo hasta que el polo de atracción del pequeño lingote, se sitúa lo más próximo al centro del imán, con lo cual, moviendo éste en cualquier dirección, se producirá el movimiento del vehículo siguiendo fielmente las ocul-



5

tas oscilaciones que la mano realice por debajo de la base neutra del estuche o caja. Esta, que es de material plástico transparente, da siempre la correcta visibilidad para seguir las incidencias del juego, que puede reglamentarse previamente.

La fabricación del juguete dará lugar a variantes de tamaños, calidades y detalles decorativos, que no alterarán por ello, ni modificarán, la esencialidad del juguete.

- N O T A -

10

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

15

1º.- Un juego magnético que se caracteriza por estar constituido por una caja cuadrangular, con su correspondiente tapa, cuyo fondo reproduce una campiña entrecruzada de carreteras y obstáculos, como túneles, puentes, etcétera, que ilustran el fondo plano de la base de la caja, por sobre el cual discurre libremente, un vehículo automóvil simulado, que en vez de ruedas se monta sobre un pequeño lingote de acero pulimentado, cuya cara inferior se desliza sobre el plano del fondo, haciéndolo bajo la atracción que sobre él ejerce, a través de la placa neutra, un imán cilíndrico alojado en el interior de una cápsula de material plástico que le deja una cara libre y al descubierto.

20

25

2º.- El propio juego magnético de la reivindicación anterior, que se caracteriza porque el juego en sí, consiste en dirigir y encauzar el pequeño vehículo, a través de los varios puentes y obstáculos existentes en relieve en la placa ilustrada del fondo de la caja.

3º.- El propio juego magnético de las reivindicaciones

•51787



anteriores, que se caracteriza porque la caja es de paredes transparentes que dan visibilidad clara a los movimientos interiores.

4º.- UN JUEGO MAGNETICO.

Madrid, 23 de Diciembre de 1955

FERNANDO PERAIRE

P.P.

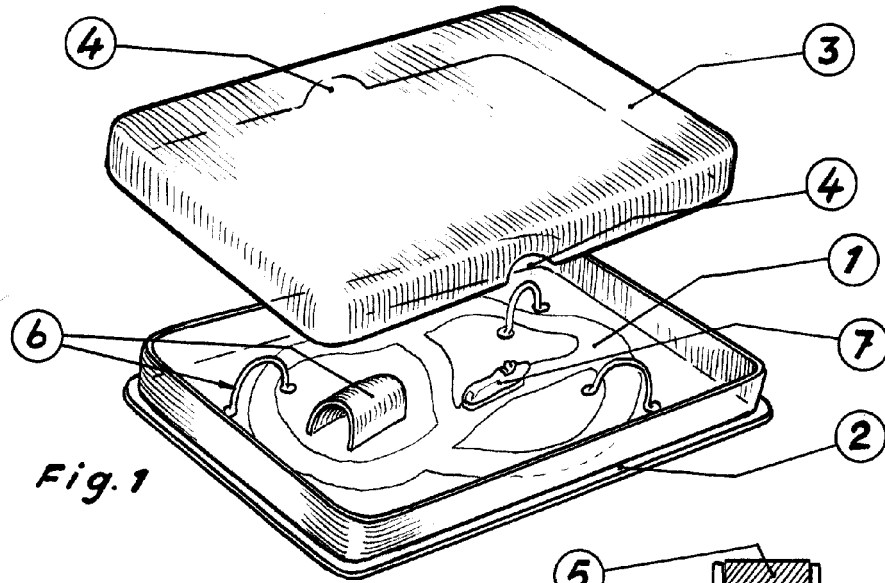


Fig. 1

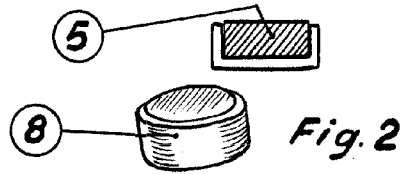


Fig. 2

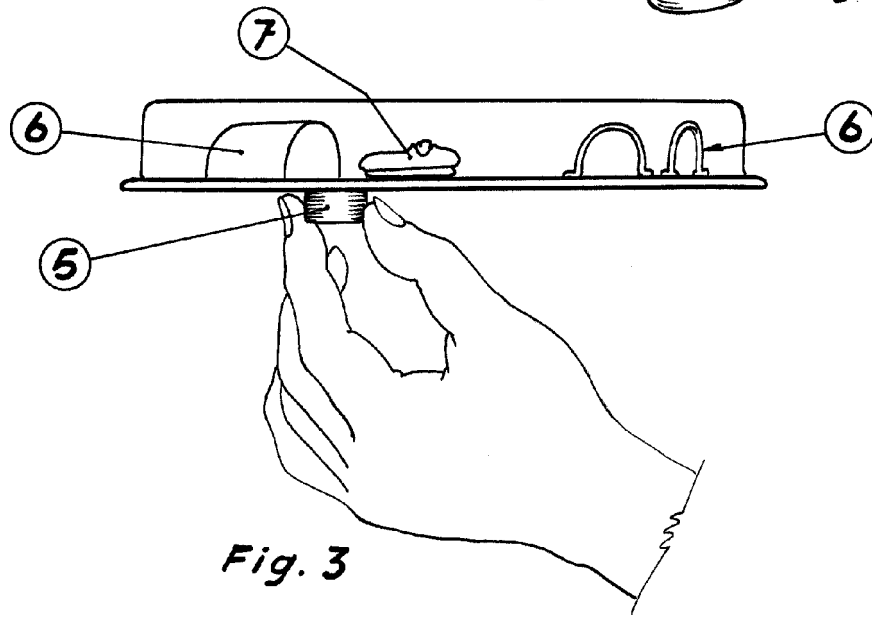


Fig. 3

P.A.
Fernando Peraire

Escala variable