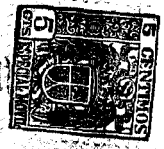


20 JUN



55371

55371

DON JULIO ALMODOVAR BOTELLA, español, residente en Aspe (Alicante) solicita autorización para el registro de un Modelo de Utilidad, consistente en "UN JUGUETE".

M E M O R I A

5 El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria y adjunto plano, está destinado a garantizar la propiedad y explotación exclusiva del mismo - en todo el territorio español y sus posesiones, consistente en "UN JUGUETE".

10 El juguete, como un elemento incorporado a la vida de la niñez ha constituido siempre algo esencial y ponderado en esta época de la vida del ser humano. - Desde que se tienen noticias fidelígnas de los primeros esbozos de la humanidad, restos, monumentos, pinturas y objetos más o menos artificiosos nos han legado las generaciones anteriores, como elementos de distracción y de juego de los jóvenes. En la descripción que nos hace M. Tabois de los objetos encontrados en 15 tumba de Tutamcamen enumera una serie de ellos precursores de los actuales, como aros, bolos, palas, y objetos que sirvieron de juguetes a una juventud de hace miles de años. En Roma, también era corriente que los niños entretuvieran sus ocios con objetos apropiados, cantos rodados, tabas, tiradores de flechas etc., 20.

./.



de esta manera, cada época iba incorporando a la juventud, sus progresos, sus inventos y las distintas modalidades de la juguetería.

25

Juguete, nombre sustantivado del verbo jugar se ha unido a todo aquél elemento, instrumento o aparato que constituye un auxiliar en la distracción del niño o el joven.

30

Sería infinita e imposible de determinar, la gama de la juguetería, los hay de todas las clases y tamaños, los hay de fines diferentes, para toda clase de edades, sencillos y complicados, económicos y caros de distintas materias, la palabra juguete se puede aplicar a todo lo que sirve para jugar, desde la máquina más complicada y difícil a la pajarita de papel, todos tienen un mismo fin el de entretener.

35

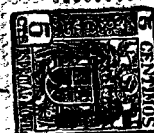
El Modelo de Utilidad objeto de la presente Memoria, que pretendemos registrar, también tiene las características de juguete, reúne los requisitos necesarios para ello, pero hemos querido darle un significado especial, dentro de los mismos, y es, su sencillez, su fácil manejo y su máxima duración, teniendo en cuenta principalmente que va dirigido y utilizado por los niños.

40

45

Consiste el Modelo de Utilidad que se pretende registrar en un juguete que representa un animal de la clase de los cuadrúpedos, el cual está caracterizado porque puede ponerse en movimiento y dar la sensación de caminar moviendo sus cuatro extremidades, por la acción de un contra-peso que unido al cuerpo de animal, mediante un hilo o bramante, actúa y hace que el animal camine. El juguete está consti

50



55

60

65

70

75

80

tuido, en su forma representativa de animal por un conjunto de piezas que son las siguientes: El cuerpo del animal, completamente hueco, teniendo en su interior y precisamente en lo que pudieramos llamar unión del cuerpo y las extremidades dos ejes uno para los remos anteriores o brazos y otro para los posteriores o patas. De esta manera las referidas extremidades tienen un movimiento oscilatorio, hacia adelante y hacia atrás, que permite la movilidad de las mismas. Las extremidades brazos y patas, enganchadas en los referidos ejes, al exterior adoptan la forma clásica de pezuñas. En la parte delantera del animal, nariz, belfo, frente etc. se le engancha algún hilo o bramante de longitud variable - en cuyo extremo se le ha colocado un pequeño contra peso. Para poner en acción o movimiento el juguete basta con colocarla encima de una mesa o superficie plana que esté en distinto nivel del suelo, y procurar que el contra-peso unido al hilo o bramante, que de unos centímetros fuera de la referida superficie y suspendido entre el plamp en que se ha colocado el animal y el suelo, quedando colgando el contra-peso en el vacío. De esta manera por la ley de la gravedad el contra-peso tiende a caer, arrastra al hilo o bramante, que a su vez tira del animal que por sus características y su forma de construcción, así como por la forma de estar enganchadas sus extremidades al cuerpo, no lo arrastra, si no que lo pone en movimiento al iniciar sus brazos y patas ese movimiento oscilatorio hacia adelante y hacia atrás, clásicos del caminar. Otra particularidad del juguete objeto del -



85

Modelo de Utilidad que se pretende registrar, es que no cas, es decir que cuando llega al límite o borde de la superficie en que se ha colocado, por formar ángulo recto el animal en si y el hilo o bramante coloca el contra-peso en la perpendicular del centro de gravedad, quedando con ello parado al llegar al extremo.

90

Los dibujos que se acompañan aclaran perfectamente lo anteriormente descrito. En la figura 1ª hemos querido representar la figura del animal cortada en sección y podemos apreciar perfectamente el interior del mismo, la colocación de sus extremidades enlazadas con el cuerpo del animal por el eje

95

letra B) y por el otro extremo la forma corriente de pezuña letra A). Los círculos pequeños que aparecen a derecha e izquierda de las extremidades son unos pequeños topes para obligar el movimiento oscilatorio de las referidas extremidades. En la figura 2ª hemos querido representar vivamente el juguete en acción, por ello lo hemos colado sobre una superficie plana a una altura del suelo para que se observe, mediante el contra-peso, señalado en esta figura con la letra A) y unido al animal por medio del hilo o bramante el cual ejercerá la acción por su peso del movimiento del animal.

100

105

REIVINDICACIONES

110

Los puntos nuevos que se presentan para que sean objeto de reivindicaciones en la presente Memoria de Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita son:

115

1ª.- "UN JUGUETE" que está caracterizado, por estar representado por un animal cualquiera de

./.

55371

- 5 -

55371 JUL



clase de los cuadrúpedos, el cual en su interior completamente hueco, lleva a la altura de las paletillas y nalgas unos ejes en donde enganchan sus extremidades brazos y patas respectivamente.

120

2º.- "UN JUGUETE", que además de la reivindicación anterior, está caracterizado porque sus extremidades unidas al cuerpo del animal por los referidos ejes, tienen movimiento oscilatorio de delante hacia atrás y viceversa.

125

3º.- "UN JUGUETE", que además de las reivindicaciones anteriores, está caracterizado por que en cualquier parte delantera del animal se ha hecho sujetar un hilo o bramante en cuyo extremo se ha colocado un contra-peso.

130

4º.- "UN JUGUETE", que además de las reivindicaciones anteriores, está caracterizado porque el movimiento del animal se hace precisamente por la acción que ejerce el contra-peso, el cual al pretender caer por el desnivel en que se encuentra, arrastra al animal y éste por la articulación de sus extremidades se ponen en movimiento, dando la sensación de caminar.

135

5º.- "UN JUGUETE", que además de las reivindicaciones anteriores, está caracterizado porque al llegar el animal al borde de la mesa o superficie en la que se ha colocado no cae por estar situado en contrapeso en la misma vertical del punto de apoyo de arranque del hilo o bramante.

140

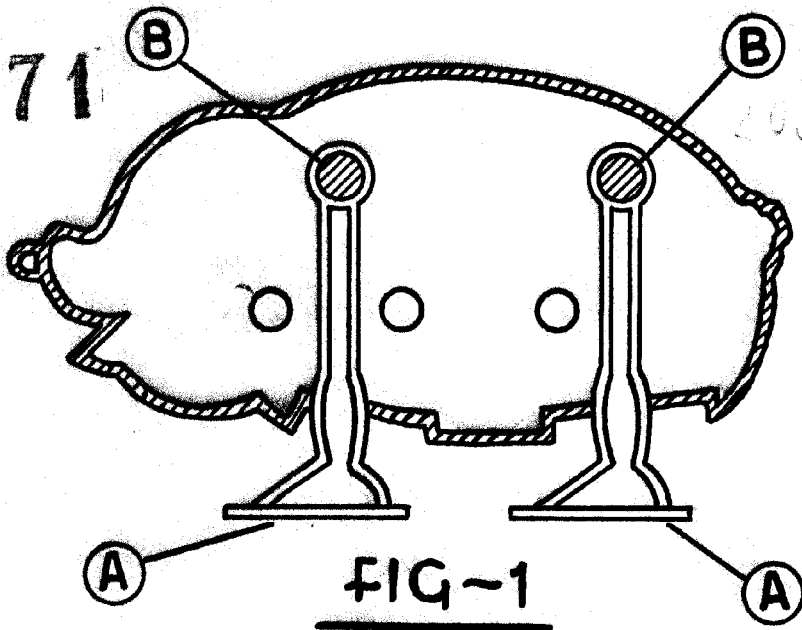
6º.- "UN JUGUETE".

La presente Memoria consta de cinco hojas y ciento cuarenta y cuatro líneas y un plano.

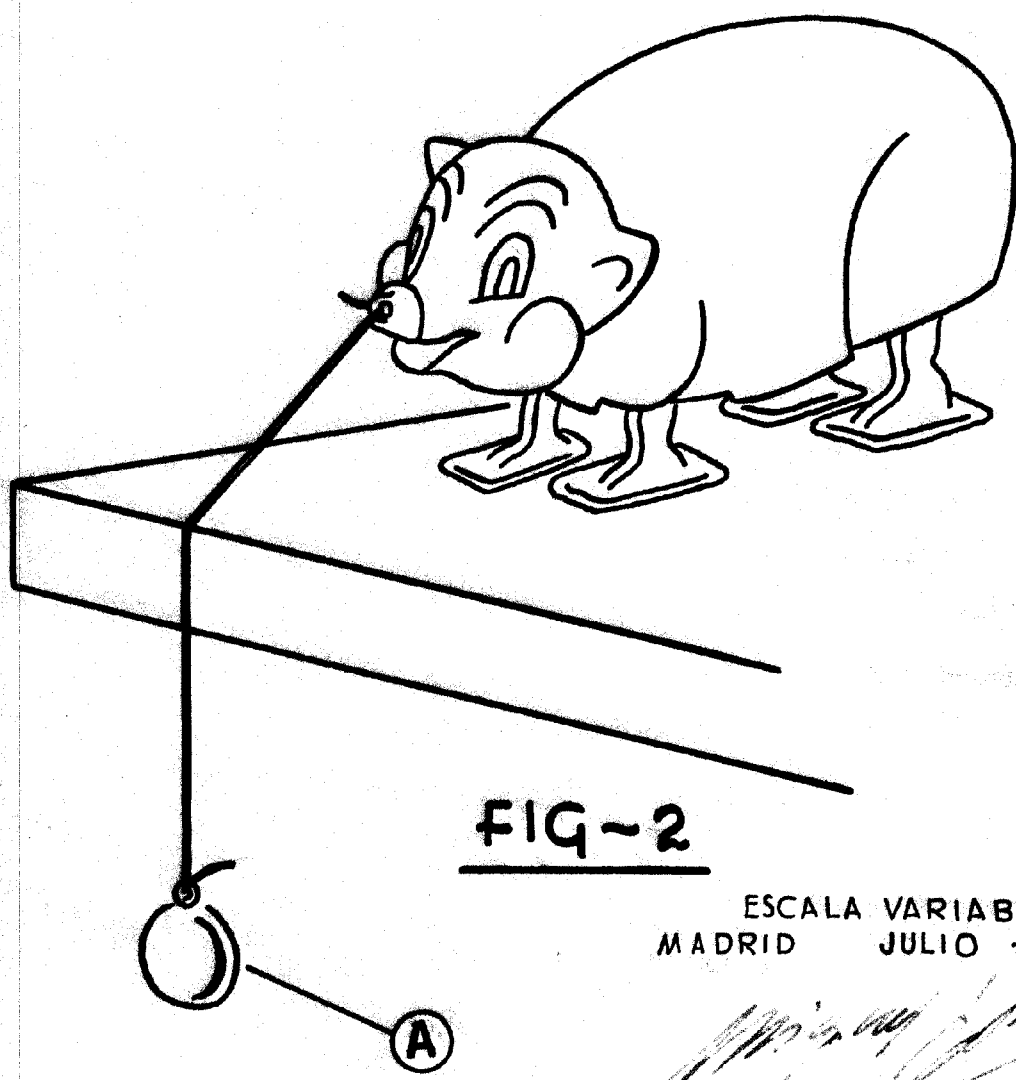
Madrid, de Julio de 1956.

EL AGENTE OFICIAL,

55371



55371



ESCALA VARIABLE
MADRID JULIO · 1956.

Almódovar