

57232 16 NOV



57232

MEMORIA DESCRIPTIVA.

MODELO DE UTILIDAD.

PAIS : ESPAÑA.

DURACION : 20 AÑOS.

OBJETO : "UN JUGUETE ELECTRO-MECANICO".

=====

A nombre de : DON JOAQUIN VALERO SANTONJA.

Residente en : IBI (Alicante), San Blas, 3.

N acionalidad: ESPAÑOLA.

(M. U. 865 A-R).

16 NOV



•57232

La presente memoria se refiere como su enunciado indica, a un juguete electromecánico, que en esencia consiste, en un muñeco que representa cualquier clase de animal bien sea un perro, un gato u otro similar, que en su interior lleva instalado un

5.- pequeño motor eléctrico, accionable por pilas, que pone en movimiento un sistema mecánico, que consigue el movimiento del animal, que camina, y en un momento determinado un ladrido, maullido, etc.

Debido a que el mando eléctrico de este juguete, es a distancia, resulta de gran efecto, por lo que indudablemente alcanzará un gran éxito en el mercado, siendo además de una fabricación sencilla y económica, resultando su manejo de tal facilidad que no presenta ningún inconveniente en que sea utilizado por un niño, sin peligro alguno ya que el voltaje utilizado es

10.- de 2 a 3 voltios.

15.-

Por el citado objeto se solicita el correspondiente privilegio de Modelo de Utilidad conforme y al amparo del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, a fin de garantizar a favor del recurrente el derecho a la explotación exclusiva del mismo en toda España y Colonias.

20.-

A continuación se hará una detallada descripción del juguete aludido, con referencia a los planos que se acompañan en los que se representa:

En la figura 1, una sección longitudinal del juguete, representado en transparencia los diversos elementos que le cons-

25.-

16 NOV.



tituyen.

.57232

En la figura 2, vista frontal del mecanismo.

En la figura 3, el mando a distancia.

30.- Según el ejemplo de ejecución representado, se compone el aludido juguete electromecánico, de un muñeco lrepresentando la figura de un animal, huecá, en cuyo interior se ha instalado una pequeña máquina compuesta por un pequeño motor eléctrico 2 en cuyo eje existe un piñón 3 que engrana en una rueda dentada 4 que a su vez transmite el movimiento a otras dos.

35.- Por medio de los dientes tallados en su periferia con un piñón 5 solidario de un eje de ruedas, con dos de ellas en sus extremos 6, ruedas que en la zona próxima a su periferia llevan acopladas unas bielas 7 que por su extremo contrario estan unidas al tramo vertical de unas piezas en escuadra, que con un eje en su vértice 8 constituye el tramo horizontal las patas delanteras del animal 9.

40.- La misma rueda dentada 4 que recibe el movimiento del motor, por un piñón instalado en su eje, transmite el movimiento a otra rueda dentada 10 que en su eje tiene una prolongación doblemente acodada 11 que al girar, actua sobre la escotadura 12 que tiene practicada una biela 13 unida por uno de sus extremos a una pieza acodada con eje de giro en su vertice, en la cual su tramo horizontal forma la pata trasera del animal 14 y en su extremo contrario, queda apoyada sobre una plancha 15 que lleva adherida un fuelle cilíndrico 16 con un pito 17 instalado en su salida de aire. Tanto la biela 13 como la plancha 15 quedan unidas al chasis de la maquinaria por medio de muelles 18 y 19.

45.- Por último, lleva instalada una ruedecita 20 en el centro de la parte delantera, con objeto de poder dar dirección al

50.-



al juguete, así como en una de las piezas que forman las patas delanteras, se ha previsto una varilla 27 normal a ella que queda colocada delante del fuelle 16.

60.- Para proporcionar la energía eléctrica necesaria al movimiento del motor, se ha previsto una caja cilíndrica 21 en la que se instalan dos pilas de 1 1/2 voltios en serie 22, en contacto sus polos con dos láminas metálicas 23 y 24 que por medio de un botón 25 pueden ponerse en contacto cerrando el circuito por el cable 26 que le une al motor 2.

65.- Organizado de esta forma el juguete, al oprimir el botón 25 y cerrar el circuito, gira el motor 2 con lo que entrará en movimiento la rueda 4 y con ella las ruedas 6 que por medio de las bielas 7 harán bascular las patas delanteras del animal, con lo que el juguete se trasladará al tiempo que agita las patas delanteras.

70.- Al mismo tiempo, habrá entrado en movimiento la rueda 10 con lo que su eje acodado 11 al llegar en su giro a su posición superior, se introduce en la escotadura 12 de la biela 13 y al llegar al corte recto de ésta escotadura, empuja a la biela hacia adelante, con lo cual basculan las patas delanteras, elevando el cuerpo del animal basculando hacia arriba, al tiempo que empuja a la chapa que lleva solidario el fuelle 16 con lo que éste venciendo la resistencia del muelle 19 se adelanta llegando a mantener contacto con la varilla 27, que por ser solidaria del juego correspondiente a una de las patas delanteras que están basculando, dará una serie de golpes sobre el fuelle, con lo que el pito correspondiente sonará simulando los ladridos del animal, una vez rebasado el corte recto de la escotadura de la biela 13 al seguir su giro la parte acodada 11, deja de actuar sobre la biela, que vuelve a su posición

57232

16



90.- inicial por la acción de su muelle 18, volviéndose a repetir el ciclo sucesivamente mientras se mantenga apretado el botón 25 del mando a distancia. La ruedecilla 20 instalada en el frontal del juguete, es susceptible de ser orientada en la dirección que se desee bien para mantener el movimiento del animal según una línea recta o en círculo.

95.- La forma, dimensiones y materiales podrán ser variables y en general cuanto sea accesorio o secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

Los términos en que queda redactada esta memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

REIVINDICACIONES.

100.- 1ª.- Un juguete electro-mecánico, caracterizado por estar constituido por una figura representativa de un animal en cuyo interior se ha montado un pequeño motor eléctrico, que actúa sobre dos ruedas, que hacen trasladarse al animal al tiempo que por medio de unas bielas acopladas a ellas se consigue el movimiento oscilatorio de las patas delanteras ya que están unidas a dichas bielas por estar formadas estas patas por piezas en escuadra, con eje de giro en su vertice, y el extremo del tramo vertical unido a las bielas, siendo el horizontal la pata.

110.- 2ª.- Un juguete electro-mecánico, según reivindicación anterior, caracterizado porque el motor eléctrico, por medio de un juego de ruedas dentadas, hace girar un eje acodado en cigüeñal que actúa sobre una escotadura tallada en una biela



unida al extremo de una pieza acodada que forman las patas tra-
 115.- seras, impulsando a esta biela hacia adelante una vez en cada
 revolución, con lo que las patas traseras basculan haciendo que
 el animal se eleve sobre ellas.

3ª.- Un juguete electro-mecánico, según anteriores reivin-
 dicaciones, caracterizado porque la biela impulsada por el ci-
 120.- güñal empuja a un fuelle en el que se ha instalado un pito,
 hacia adelante, poniéndole en contacto con una varilla de que
 está provista la parte vertical de la pieza que forma una de
 las patas delanteras, que al estar oscilando, imprime una se-
 rie de golpes sobre el fuelle haciendo sonar el pito que si-
 125.- mula los gritos del animal, volviendo a su posición inicial
 una vez rebasada la escotadura de la biela por el cigüeñal al
 continuar su giro, debido a la acción de muelles previstos con
 este fin.

4ª.- Un juguete electro-mecánico, según reivindicaciones
 130.- precedentes, caracterizado porque las pilas de alimentación
 del motor se han instalado en una caja con interruptor unida
 al juguete por cable, de forma que se consigue el mando a dis-
 tancia.

5ª.- "UN JUGUETE ELECTRO-MECANICO"

Madrid, 16 NOV. 1956

JOAQUIN VALERO SANTOJA,

P.

ESCALA VARIABLE

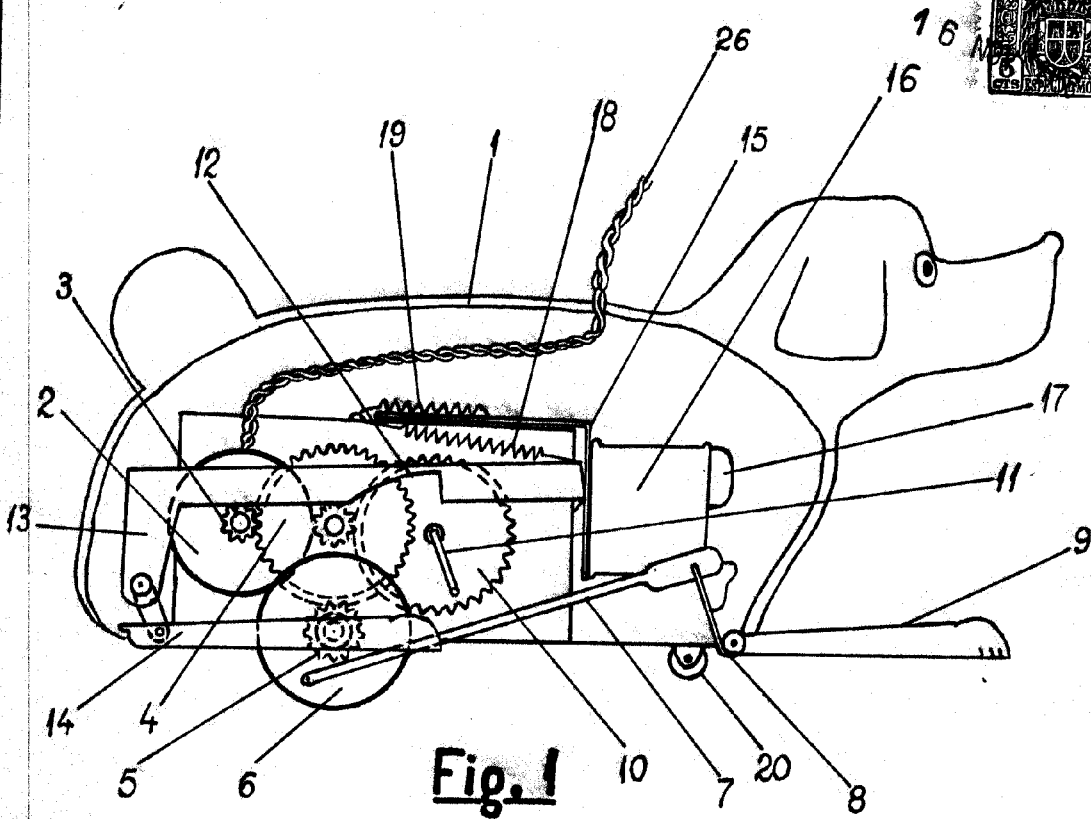


Fig. 1

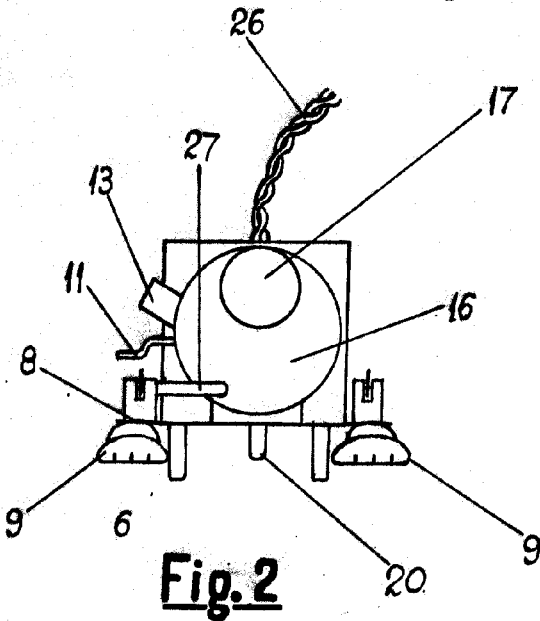


Fig. 2

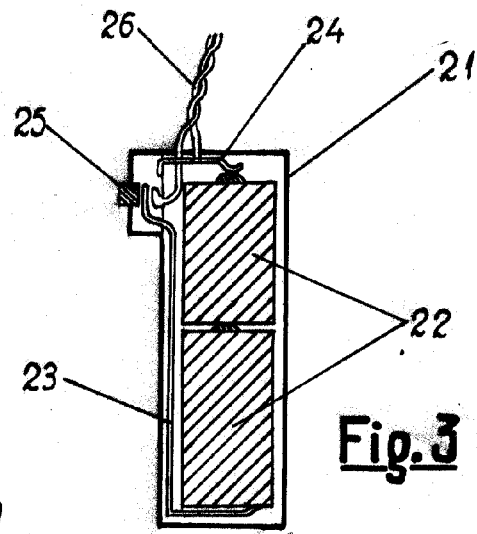


Fig. 3

Madrid, 16 NOV. 1956

P.A.

57232

[Handwritten signature]