

0071



. 5997 1

MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD POR VEINTE AÑOS EN ESPAÑA
A FAVOR DE DON JUAN CANALS FARRÉS, DE NACIONALIDAD ESPAÑOLA, RE-
SIDENTE EN BARCELONA; Av. Jose Antonio 767

sobre:

"UN JUGUETE AUTOMÁTICO DE EFECTO LUMINOSO".



- 5.- El presente modelo hace referencia a un juguete automático de efecto luminoso, dotado de mecanismo automantenedor de la fuerza inicial de rotación que se le imprime complementado por otro dispositivo que simula la acción de un arma de fuego de tiro continuado.
- La característica esencial del juguete en su aspecto plástico, es la de adoptar el aspecto exterior de un avión de autopropulsión, en cuya carlinga sobresale frontalmente una boca lanzachispas.
- 10.- En el órden mecánico, su característica fundamental es la de contar con un piñón acelerador del impulso recibido inicialmente que mantiene por un cierto tiempo el giro de una rueda volante compensada por un contrapeso, y le permite marchar sobre una superficie plana durante un recorrido proporcional al impulso acumulado.
- 15.- Complementariamente, al giro del volante se aprovecha su energía para producir la fricción de un dentado existente en un sector de su canto circular, contra una piedra de encendedor retenida en otra pieza soporte, lo que origina el chisporroteo que aparece por la figurada boca de fuego de una simulada arma automática.
- 20.- Como confirmación ampliativa de lo expuesto se incluye en la hoja gráfica adjunta, la representación del juguete, convenientemente esquematizada y mostrada como ejemplo sobre el que basar la consiguiente descripción.
- 25.- En la Fig. 1â., se dibuja el juguete seccionado longitudinalmente.
- 30.- En la Fig. 2â., se expone el juguete visto en planta superior, con lo que se observa la distribución de los engranajes, que coinciden en el interior de un soporte-bloque (1) que se monta a partir del nivel del eje (2) del único par de ruedas (3) con que cuenta el modelo.



En la Fig. 3a., se muestra frontalmente el perfil de su carcasa envolvente viéndose el alcance o cantidad de salida de los alerones laterales (4) que son lo que le dan el caracter de avión.

5.- La pieza clave del mecanismo es una rueda volante (5) portadora de un lastre periférico (6) que actua de contrapeso y contribuye a prolongar el tiempo de giro del volante. Dicha rueda recibe por el piñón de su eje el engranaje de la rueda (7) de multiplicación cuyo piñón central (8) se halla engranado con el eje dentado (9) solidario del eje (2) de las ruedas (3).

10.- En el sector periférico del volante presenta una zona con unas prominencias a modo de dentado (10) que entran en fricción, cuando está lanzada a velocidad, con un asperón o piedra análoga a las de encendedor (11) instalada en el borde de una pieza basculante (12) que exteriormente simula un arma ultramoderna de fuego, estando unida por un eje-pasador a los bordes de la carlinga del avión y que por su propio peso, descansa sobre la rueda, lo que determina una producción de chispas que salen proyectadas hacia adelante a semejanza de ráfagas de disparos, cuando el avión avanza, rodando por la superficie donde se coloque.

15.- Para ponerlo en marcha es preciso friccionar con fuerza las ruedas varias veces contra cualquier otra superficie, para que el volante entre en rotación muy acelerada y colocandolo a continuación sobre una mesa o superficie análoga, avanza el juguete lanzando chispas, hasta la extinción del impulso inicial recibido.

20.- El cuerpo del juguete, compuesto por la carcasa envolvente de línea aerodinámicas, cuenta además de los alerones (4) indicados, con un fuselaje alargado (13) en cuya cola lleva dos timones (14) de dirección y dos aletas mayores (15) como timón de profundidad.

25.- Fabricado en cualquiera de los materiales más ade-

30.-



cuados en juguetería admitirá múltiples variaciones en todo lo concerniente a decorado, forma y presentación, sin que se altere la esencialidad que rige al modelo.

N O T A

- 5.- En resumen, la presente solicitud recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:
 - 1ª.- Un juguete automático de efecto luminoso, caracterizado por estar constituido por un cuerpo o carcasa envolvente que adopta la forma de un avión de auto-propulsión, en cuyo interior se instala un mecanismo, que cuenta con un piñón acelerador que pone en movimiento, un volante dotado de contrapeso periférico, el cual durante su movimiento acelerado, establece una fricción periférica contra un asperón instalado en la cara interior de una pieza basculante instalada en la parte frontal de la carlinga simulando un arma moderna automática, la cual produce el chisporroteo de efecto luminoso que caracteriza al juguete.
 - 2ª.- Un juguete, según la reivindicación anterior caracterizado porque el avión cuenta con un juego de dos ruedas en cuyo eje se solidariza un pequeño piñón dentado que es el que ~~conecta~~ con la rueda aceleradora que a su vez engrana con el piñón del volante, siendo preciso para ponerlo en marcha friccionar las ruedas del avión hasta conseguir la aceleración máxima del volante, con lo que se logra el deslizamiento del avión sobre una superficie plana por todo el esfuerzo inicial aplicado a las ruedas.
- 10.-
- 15.-
- 20.-
- 25.-
- 30.-

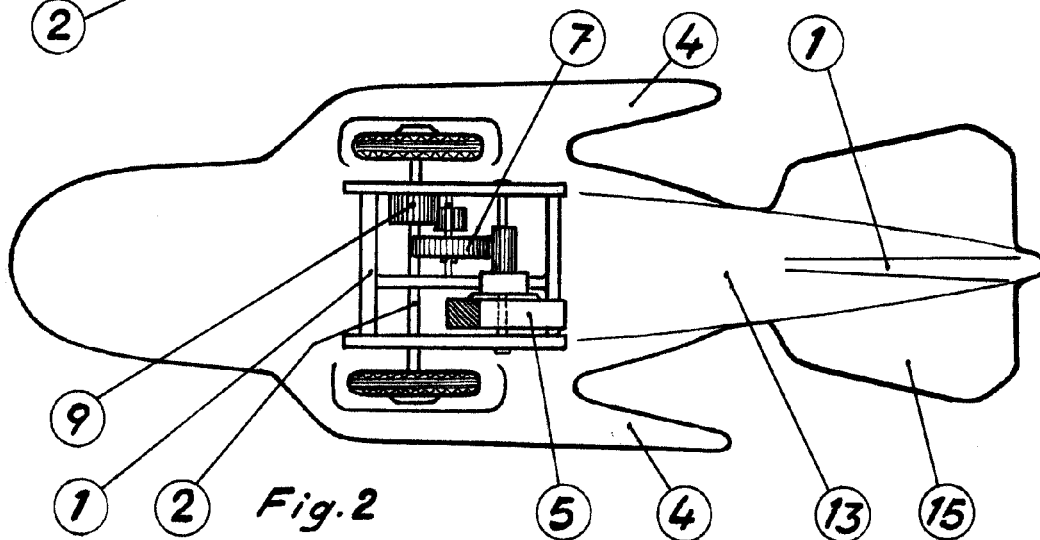
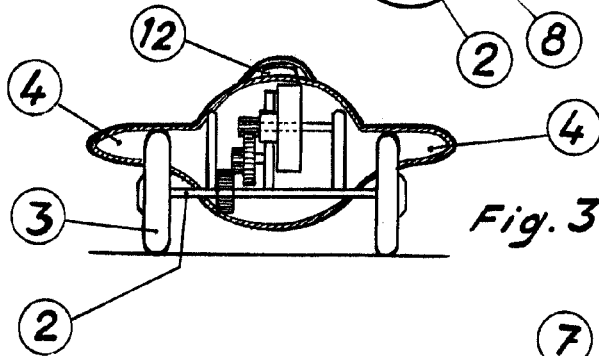
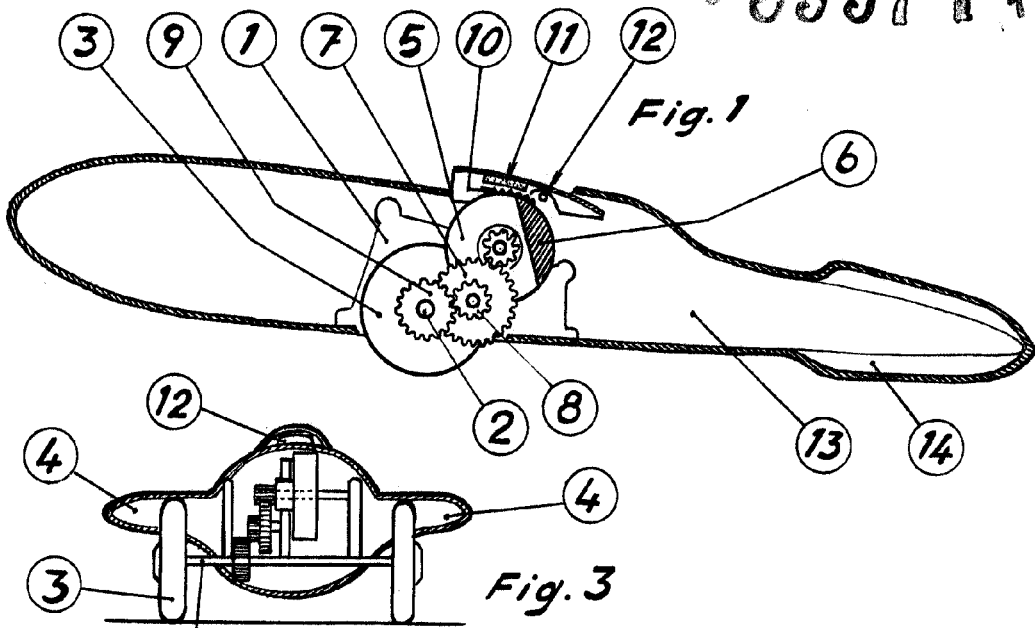
3ª.- UN JUGUETE AUTOMATICO DE EFECTO LUMINOSO.

Según se describe en la presente memoria que consta de cuatro hojas escritas a máquina por una sola cara y dibujos.

Madrid a 14 de mayo de 1957



59971 144



Escala variable

14 MAY. 1957