



10 turas metálicas de edificios en construcción, carreteras
y puentes, todo ello en forma aislada o combinando unos
objetos y otros. Es tanta la variedad de motivos cons-
tructivos que pueden obtenerse con este juego y tan sim-
ple su formación, que el niño ha de tener una gran prefe-
15 rencia por el mismo, viniendo a aportar así un nuevo me-
dio recreativo de excelentes condiciones, pedagógicas.

Al igual que la mayoría de los juegos de construc-
ción, este que vamos a describir se compone también de
un conjunto de piezas capaces de armarse unas a otras pa-
20 ra formar las construcciones, pero la originalidad del -
presente juego reside principalmente en unas viguetas fa-
bricadas preferentemente de resinas sintéticas dotadas en
sus extremos de unos mechones de ensamblamiento en forma
de espiga de cola de milano, cuyas viguetas se combinan
y ensamblan con otras que actúan preferentemente de co-
25 lumnas (y también de vigas), que tienen un extremo alme-
nado con unos entrantes en forma de cajas de ensambladu-
ra de cola de milano, más un orificio ciego y en el otro
extremo un mechón central, existiendo de esta pieza dos
30 tipos: una más larga que otra y todas las tres citadas
con tetones laterales apropiados para recibir unos pane-
les dotados de orificios que imitan paredes, techos, puer-
tas, ventanas y otros elementos constructivos. Consta -
también de unos brazos para imitar tirantes, que en ambos
35 extremos tienen unos orificios, de unión a las viguetas
y columnas; de unas planchitas perforadas para sellar la
unión de dos columnas; de unas planchas de tres tipos con
orificios y nervios limitadores para formar pistas o ca-
rreteras; de unos mastiles para banderas y de unas ta-



40 blas con perforaciones para servir de bases, más unos hilos o cordones, todo ello en diversas cantidades acompañado de catálogos con gráficos e instrucciones sobre el modo de montaje y ejemplos de la clase de construcciones que pueden formarse.

45 Para que la descripción del juego que vamos a efectuar resulte fácilmente comprensible, se acompaña una lámina de dibujos representando una pieza de cada clase de las que componen el juego y tres ejemplos de diversas construcciones posibles. Cada una de las citadas figuras representa como sigue:

50 Fig. 1 - es una vigueta -1- con sección de doble T, dotada en ambos extremos de unos mechones -2- en forma de espiga de ensambladura, del tipo de cola de milano, teniendo a ambos lados y en su parte media dos tetones -3-.

55 Fig. 2 - es otra vigueta -4-, algo menor en longitud que la -1-, y también con sección de doble T, teniendo en un extremo el mechón central -5-, mientras que el extremo opuesto lo tiene dispuesto en forma de almenas -6- de sección triangular, de modo que los espacios resultantes entre almena y almena constituyen cajas de ensambladura de cola de milano, de tamaño apropiado para recibir a las espigas -2-, uniéndose ambas piezas -1- y -4- en ángulo recto pudiendo formar la -4- una columna de sustentación de una estructura constructiva y la -1-, una viga maestra de carga de dicha estructura. Esta pieza -4- tiene en su testa y entre las almenas -6- un orificio o caja cuadrada -7-, de dimensiones adecuadas para recibir ajustado al mechón o espiga de ensambladura -5-.



70 de tal modo que es posible unir a testa unas viguetas o
columnas -4- a las otras para elevar la estructura a for-
mar a la altura que se desee. También dispone la pieza
-4- representada en esta figura 2, de cuatro tetones ra-
diales -8- situados uno en cada lado.

75 Fig. 3 - es una pieza -12- semejante a la -4- pe-
ro por ser mucho más corta no llega a tener el perfil de
doble T, aunque tiene también un extremo con el mechón
-9- y el otro con las almenas -10-, entre las cuales -
existe el orificio ciego o caja de ensambladura -11-, ca-
80 paz de recibir los mechones -9- de otras piezas -12- o
el mechón -5- de otras piezas -4-. En cuanto a las alme-
nas -10- sirven asimismo de caja de ensambladura de las
esnigas -2- de las piezas -1-. También dispone de cuatro
tetones -13- dispuestos uno en cada lado.

85 Fig. 4 - representa una varilla -14- en forma de
mastil, con un extremo -15- encajable en los orificios
-7- u -11-.

Fig. 5 - es una cinta -16- de plástico, (o metá-
lica), con un hendidado longitudinal de refuerzo, teniendo
90 en un extremo el orificio -17- y en el opuesto los dos
orificios -18-, todos los cuales tienen un diámetro apro-
piado para que las cintas -16- se sujeten en los tetones
-9- o -13-, haciéndolos penetrar a presión en dichos ori-
ficios, con lo cual estas cintas imitaran tirantes obli-
cuos o en otro sentido, de las estructuras metálicas que
95 se imitan:

Fig. 6 - es una chapita -19- dotada de orificios
-20- para que puedan encajar en ellos los tetones -8- o
-13-, sirviendo esta chapita acopiándose a un lado, en-

71776



959

100 dichos tetones, para reforzar la unión entre una columna
-4- y una pieza -12- dispuestas a testa.

Fig. 7 - es un hilo o cordón -21- que forma parte de la construcción.

105 Fig. 8 - representa a una de las numerosas planchas -22-, con cuatro orificios -23- capaces de recibir los mechones -5- y -9- de las piezas -4- y -12-, sirviendo para formar pistas y pisos. En estas planchas -22- hay unos nervios -24- formados por hendido, aunque habrá otra clase de planchas que serán lisas y sin dichos nervios.
110

Fig. 9 - representa otra plancha -27- como la -22- pero más grande y alargada, dotada también de orificios -25- y de nervio -26-. Con esta clase de planchas se formarán pistas o carreteras, rampas de acceso y pisos de puentes o edificios.
115

Figs. 10 a 20 - representan unos paneles o planchas numeradas del -27- al -37- que en relieve y en colores, simulan ventanas, puertas, cristalerías y paredes, todos los cuales disponen de unos orificios -38- para montarse con ellos en los tetones -3-8- y -13-, cubriendo así las estructuras. En estos paneles hay que señalar que existen algunos tal como los -30-33-34- y -37-, que tienen unos entrantes angulares -39-, apropiados para formar ángulos.
120

125 Figs. 21 y 22 - son dos tipos de planchas señaladas con -40- y -41-, las cuales tienen en sus cuatro ángulos unos entrantes angulares -42- apropiados para acoplarse a las columnas -4- y -12-, sirviendo estas planchas para constituir pisos y techos. La plancha -41- tie



130

ne además unos casquetes o resaltes -43- de adorno.

135

Figs. 23 y 24 - son dos planchas relativamente gruesas y de diferentes tamaños: -44-, mayor y -45- más cnica, que sirven de base para la iniciación de las cons-
trucciones, teniendo practicados unos orificios -46- pa-
ra sostener de pié a las columnas -4- o -12-, introdu-
ciendo en dichos orificios los tetones o espigas -5- o -9-.

140

Fig. 25 - es una plancha señalada con -47- que tiene los mismos fines que las -22- y -27-, o sea el ser-
vir de pistas o carreteras, pero es de forma curvada, pu-
diendo disponerse también para formar rampas curvas, -
uniéndose por medio de los orificios -48- y disponiendo
de unos nervios limitadores -49- y de unas rayas -50-,
por ejemplo amarillas, como señal de tránsito en las ca-
rreteras.

145

Fig. 26 - representa la perspectiva de una es-
tructura formada con la base -44-, columnas -4- y vigas
-1-.

Fig. 27 - es la vista en planta de una estructu-
ra.

150

Fig. 28 - es una perspectiva de un edificio (na-
ve o estación), formado con las piezas descritas.

Fig. 29 - representa un puente construido con los
diversos elementos del juguete.

155

Además de lo relacionado, el juguete se completa-
rá con letreros, banderas y folletos explicativos.

Todas las piezas descritas se fabricarán de plás-
tico y las bases -44- y -45- de tablero de fibras. No -
obstante cabe fabricar el juguete metálico o de cualquier
otra materia y en variedad de tamaños, formas y colores.



160 pudiendo introducir cualquier variación de detalle que
no altere lo esencial que se resume en la siguiente

N O T A
=====

165 Los puntos no conocidos ni practicados en España,
sobre los cuales se desea que recaigan las reivindicacio-
nes del presente Modelo de Utilidad, son:

1º.- Juego de construcciones, caracterizado por
constar de unas barras imitando vigas metálicas que en
ambos extremos poseen un mechón en forma de espiga de en-
sambladura y en su centro y a ambos lados dos tetones.

170 2º.- Juego de construcciones, caracterizado por
constar de unas barras largas imitando vigas metálicas y
otras piezas más cortas, cuyas dos clases de piezas tie-
nen en un extremo un mechón a modo de espiga de ensambla-
175 dura y en el otro extremo unas almenas, situada cada una
en un ángulo, de tal modo que entre cada dos almenas que
da un espacio que actúa de caja para el ensamblado late-
ral de las espigas de ensambladura de las barras de la
reivindicación 1ª, teniendo también entre dichas almenas
un orificio en forma de caja de ensambladura, apropiado
180 para recibir los mechones a modo de espigas de otras pie-
zas, permitiendo la unión a testa de unas con otras para
la formación de columnas, cuyas dos clases de piezas, tan-
to las largas como las cortas, tienen cuatro tetones si-
tuados en un mismo plano transversal y uno en cada lado.

185 3º.- Juego de construcciones, caracterizado por
constar de unas cintas reforzadas con un nervio hendido
longitudinal, teniendo en un extremo una perforación y
en el otro una paleta con dos perforaciones, por medio



190

de las cuales estas cintas pueden sujetarse en los laterales de las vigas y de las columnas, precisamente en los tetones que dichas piezas poseen, según se ha especificado en las reivindicaciones anteriores, con lo cual estas cintas actúan de tirantes oblicuos.

195

4º.- Juego de construcciones, caracterizado por constar de unas cortas plaquitas perforadas, por cuyas perforaciones se montan cubriendo la junta de unión a testa de las dos piezas corta y larga, que actúan de columnas, de acuerdo con la reivindicación 2ª, efectuándose la unión introduciéndose a presión los tetones laterales de dichas columnas, en los orificios de las plaquitas.

200

205

5º.- Juego de construcciones, caracterizado por constar de varias clases de planchas de diversos tamaños, unas alargadas y otras no, y unas dotadas de nervios laterales hendidos de refuerzo y limitadores y otras lisas, existiendo además ciertas planchas curvadas y todas ellas dotadas de orificios en sus ángulos, con objeto de permitir unir las unas a otras, formando pistas, carreteras y rampas y también para montarse formando visos interpuestos entre dos columnas, sean largas o cortas, cuyos mechones pasan a través de sus orificios.

210

215

6º.- Juego de construcciones, caracterizado por que las planchas con sus relieves imitando puertas, ventanas, paredes y cristalerías, tienen unas perforaciones que les permiten ajustarse a presión en los tetones laterales de las vigas y columnas de las reivindicaciones anteriores, de tal modo que con estas planchas se cubren los lados de las estructuras construídas con las vigas y columnas largas y chicas.



220

7º.- Juego de construcciones, caracterizado por constar de unas planchas con entrantes angulares en sus esquinas, con las cuales se forman los pisos, techos y terrazas.

225

8º.- Juego de construcciones, caracterizado por constar de unas gruesas placas de tablero, de diferentes tamaños, provistas de unas perforaciones en las cuales se introducen los mechones de las columnas mencionadas en la reivindicación 2ª, componiendo estas placas las bases de montaje de las construcciones que se formen con el armado de las diversas piezas. Y

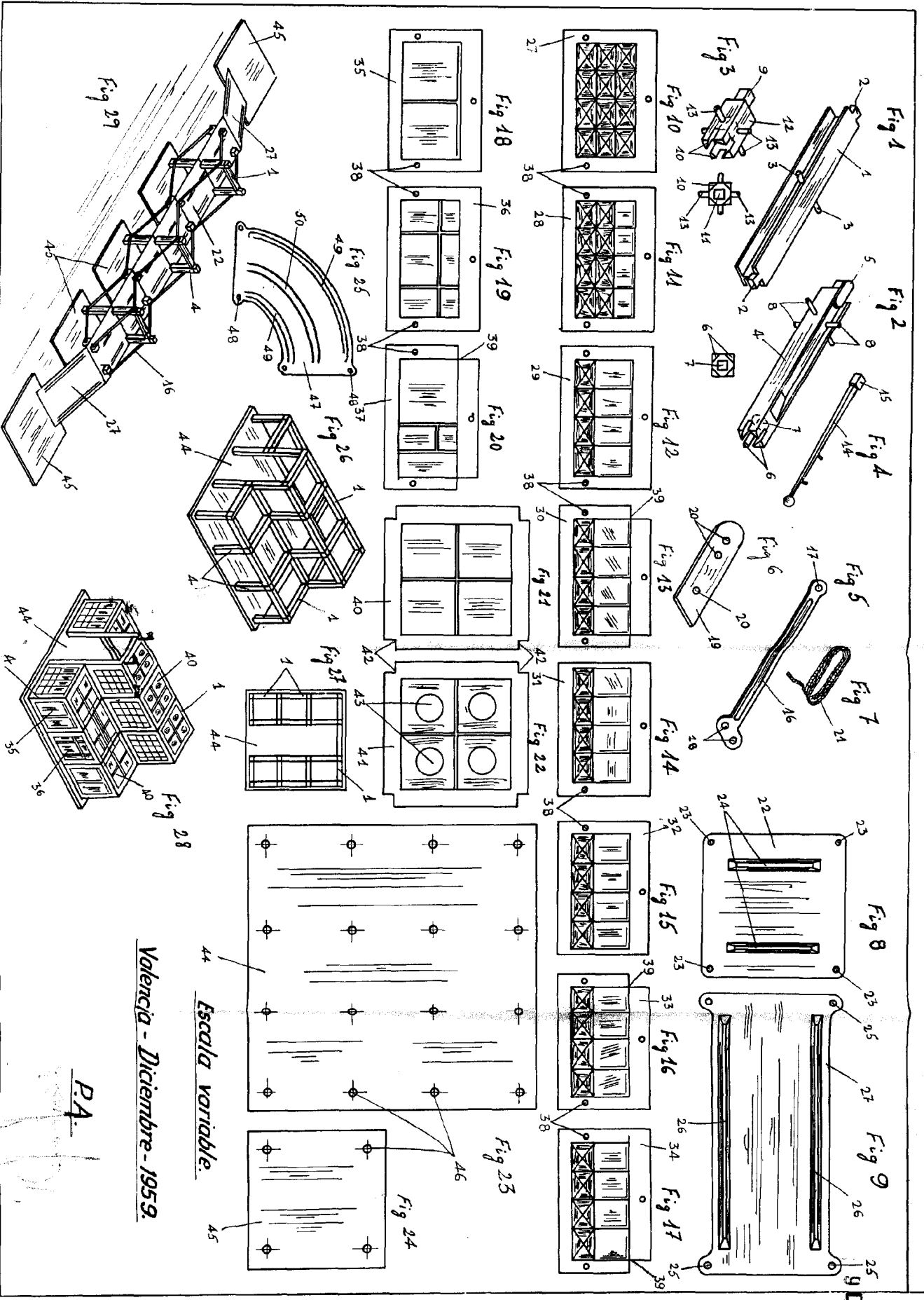
230

9º.- "JUEGO DE CONSTRUCCIONES", de conformidad en un todo 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 NUEVE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 234 líneas.

Valencia, 9 de Diciembre de 1959
Por autorización de la interesada

JOSE LOPEZ
P. P.



Escala variable.

Valencia - Diciembre - 1959.

PA.

