



Esta figura mecánica de juguete comprende en esencia un mecanismo conocido de relojería, con su correspondiente muelle y llave de carga o un motorcito eléctrico movido con pilas y los apropiados engranajes que impulsan una manivela de accionamiento de una biela, caracterizándose porque en el chasis de los citados mecanismos lleva montada la carcasa o cuerpo que imita la cabeza de la figura, con un eje vertical de giro soportado entre dos lengüetas procedentes del referido chasis, cuya cabeza va unida por un lado a la mencionada biela, de modo que es obligada a oscilar hacia un lado y otro, estando la cabeza apoyada en el suelo o superficie de apoyo, por donde se arrastra a impulsos de las ruedas que son movidas por el mecanismo impulsor, siendo tales ruedas desiguales y excéntricas para que el retroceso de la figura se efectue en zig-zag e irregularmente. A la vez, a dicha cabeza oscilante lleva unido con un hilo o cordón cualquier objeto, tal como un zapato, un sombrero, una figura de animal u otra figura cualquiera. Los mecanismos están combinados para que una corona dentada actúe sobre un piñón solidario de un eje que se prolonga exteriormente y adopta la forma de un rabo de animal que gira rápidamente a medida que la figura se mueve.

Todo lo anteriormente expuesto, que expresa en términos generales amplios la constitución del juguete, será mas fácilmente comprendido si nos valemos de los adjuntos dibujos que representan un ejemplo de realización de una de estas figuras. Como ya se indica, estos dibujos son solamente un ejemplo y como tal deben interpretarse para no ver en ellos ningún carácter res-



trictivo, pues aun cuando las carcasas o caparazones corresponden al cuerpo de un perro agazapado tirando de un zapato, puede realizarse imitando cualquier otra figura.

Dichos dibujos nos muestran en sus figuras como sigue:

45

Fig. 1.- Vista lateral en alzado del cuerpo de la figura sin decorar ni recubrir y sin apreciarse detalles de forma, pues ésto es intrascendente que sea de un modo u otro.

50

Fig. 2.- Vista en planta de la misma figura representada en la 1ª.

Fig. 3.- Vista lateral en alzado del chasis de los mecanismos, en su unión al cuerpo delantero o cabeza.

55

Fig. 4.- Planta del referido chasis y figura que aparece en la 3.

60

Ateniendonos a los mencionados dibujos, vemos que el ejemplo en ellos representado comprende los elementos, piezas y partes que se designan a continuación con referencias numéricas para facilitar su identificación.

65

Consta de un chasis o caja de mecanismos señalada con -1- (figuras 2 y 3), con el correspondiente vástago -2- provisto de una llave -3- para darle cuerda al resorte -4-, señalándose con -5- la gran rueda dentada que engrana con el piñón solidario del eje de las ruedas -6- y -7- (no siendo visibles en los dibujos dicho eje y piñón). Estas ruedas -6- y -7- son de diferente tamaño y tienen montado el eje excéntricamente. La gran rueda dentada -5- acciona también al piñón -8- siendo éste solidario del mismo eje de la rueda -9- que mueve otro pi-

70



75 piñón -10- que a su vez es solidario de la corona dentada -11-, la cual engrana con el piñón -12-, cuyo eje -13- asoma al exterior y se acoda formando el rabo -14-, que nos servirá a la vez de volante regulador de los mecanismos.

80 El eje del piñón -10- se prolonga lateralmente saliendo fuera del chasis y formando allí la manivela -15-, que va unida a la biela -16-, la cual se une por su extremo anterior a la carcasa o cuerpo hueco -17- que adopta la forma de la cabeza y se apoya en el suelo o superficie de sustentación.

Dicha cabeza -17- va unida articuladamente a dos lengüetas -18- y -19- procedentes del chasis, por medio de un eje -20- de giro.

85 En la parte anterior de la cabeza -17- hay unida una figura -21- de zapato, por medio de un hilo -22-.

90 El chasis -1- y demás elementos montados en él van cubiertos por una carcasa o caparazón -23-, compuesto de dos mitades, a través del cual asoma el rabo -14- por la parte superior y las ruedas -6- y -7- por su parte inferior. Estos caparazones, así como la cabeza -17- pueden ser metálicos y directamente litografiados con los colores y miembros, figuras propias del pelaje y formas del perro al que imitan, o pueden estar cubiertos de un forro de tejido afelpado o de otra clase, que imite el pelo, orejas, piernas, ojos y demás formas. También pueden fabricarse estas carcasa -23- y cuerpo -17- de plástico moldeado ya con las formas apropiadas y completarse con otras piezas, tal como piernas, un collar cubriendo las articu-

100 laciones o de otro modo cualquier decorando la fi-



gura para darle el aspecto deseado.

105 El funcionamiento es como sigue: dándole cuerda al juguete con la cuerda -3-, los mecanismos hacen que las medas giren hacia atrás, de modo que la figura retrocede y lo hace moviendo su cuerpo irregularmente a causa de las ruedas desiguales y retrocediendo en zigzag, a la vez que gira el rabo vertiginosamente, actuando de volante regulador, mientras que la biela -16- impulsa a la cabeza -17- un movimiento oscilatorio de un lado para el otro, al girar en el eje -20-. Estas oscilaciones hacen que el zapato -21- sea zarandeado, produciéndose los mismos movimientos que haría un cachorrillo jugando agazapado con un zapato.

115 Son variables las circunstancias de formas, tamaños, materiales, coloridos, clase de figura imitada y del objeto que arrastre y en general cualquier detalle constructivo secundario que no altere lo esencial que se resume en la siguiente

N O T A
=====

120 Los puntos no conocidos ni practicados en España que se reivindican en este Modelo de Utilidad, son:

125 12.- Figura mecánica de juguete, provista en su interior de un mecanismo impulsor, con los correspondientes engranajes reductores que accionan una manivela y ésta a una biela, caracterizada porque la citada biela va unida por su extremo delantero al lado de un cuerpo que imita la cabeza de la figura, cuya cabeza va montada con un eje de giro en dos lengüetas procedentes del chasis de los mecanismos, de tal modo que es obligada a oscilar a un lado y otro, impulsada por la biela, estando

130



dispuesta dicha cabeza de modo que se apoya en la superficie de sustentación del juguete y al oscilar a un lado y otro zarandea a una pieza imitando cualquier objeto que lleva unida con un hilo.

135

2ª.- Figura mecánica de juguete, caracterizada por constar de un vástago imitando un rabo que asoma al exterior y que interiormente es solidario de un piñón que es impulsado por los mecanismos, obligando al vástago acodado a girar continuamente, imitando los movimientos de la cola, de la figura, a la vez que actúa de volante regulador, poseyendo también dicha figura dos ruedas: una mayor que otra montadas excéntricamente en el eje, de tal modo que al hacer moverse a la figura hacia atrás arrastrando su cabeza oscilante por la superficie de apoyo, el cuerpo se mueva irregularmente contoneándose y haciendo zig-zags. Y

140

145

150

3ª.- "FIGURA MECÁNICA DE JUGUETE", 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 SEIS hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 151 líneas.

Valencia, 14 de febrero de 1963
Por autorización del interesado.-

