



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

una patente de INTRODUCCIÓN por cinco años en España

a favor de

Don Fernando SAUQUILLO FUSTER, vecino de D E N I A (ALICANTE)

por

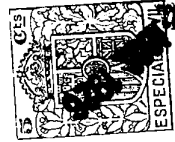
" UN CABALLO GALOPEADOR (JUGUETE) CON SU MECANISMO, APLICABLE ESTE A OTROS ANIMALES (JUGUETES) CUYA FIGURA LO PERMITAN ".

%!

La estructura del juguete llamado "Caballo Galopador" cuyo plano se acompaña es a base de madera y hierro en su totalidad si bien se emplean aros de goma en las llantas de las cuatro ruedas, sobre las que el juguete va montado, para darle más suavidad en los movimientos de marcha y mas presión de agarre sobre el suelo, en evitación del resbalamiento o patinaje de ellas sobre aquel, ya que con ello se haría imposible la marcha del juguete.

Las ruedas van unidas fijamente a los ejes respectivos de las piezas delantera y trasera formando un solo cuerpo con aquellos, por medio de un pasadorcito de hierro, que atravesando el cubo de la rueda atraviesa también el eje fijandolas a este, excepto la indicada en el plano con la llamada rueda libre cuyo funcionamiento es independiente del de el eje, ya que el pasador no la sujeta a este, sino que la sostiene únicamente para que no pueda escapar.

La disposición de fijar tres ruedas, dos en el eje de la pieza trasera, y una al eje de la pieza delantera dejando su compañera libre, obedece, ya que esta es la pieza de dirección del juguete, a



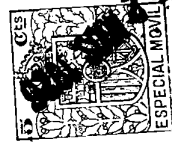
la facilidad con que de esta forma tomara el juguete las curvas en su movimiento de marcha.

Los ejes van sostenidos y adheridos a las piezas delantera y trasera uno con cada una, por medio de abrazaderas de hierro (según las secciones C. D. del plano) sosteniendoles sin sujetarles, para que estos puedan girar libremente y sin dificultad alguna, por el roce con las abrazaderas, condición precisa para la marcha del juguete.

El mecanismo de marcha consiste, en una rueda dentada, fija al eje, según indican los cortes (A B. y E F.) del plano, y en esta misma disposición, alojada en una caja abierta en la madera, de cada una de las piezas, en las que también se alojan para cada una de las ruedas dentadas, una especie de gatillo o freno con un muellecito de presión en su parte superior que impide a los ejes todo movimiento atrás o de retroceso.

La sujeción del caballo u otro animal a la pieza trasera se verifica por medio de dos tornillos con tuerca colocados de afuera a dentro que le sujetan a aquella por ambos lados del eje sin tocar las tuercas a este para no entorpecer su marcha, fijando la pata trasera del animal fuertemente a la pieza de su lugar.

La pieza delantera sostiene al animal por medio de un soporte de hierro compuesto de dos plantillas que afectando la misma forma y en sentido paralelo de arriba a abajo, lo sostienen, también por el lomo, una a cada lado de este, por medio del tornillo que le atraviesa según el corte que expone, pudiendo balancearse el animal libremente en este su punto de suspensión, teniendo este soporte en su extremidad superior y como sostén del sillín (que también se sujeta al caballo u otro animal por medio del; tornillo que atraviesa cuadrupedo y sillín, en sentido transversal, con facilidad de movimientos de arri-



ba a abajo y viceversa), dos rodelas de hierro una a cada plantilla del soporte que pueden girar libremente sobre su centro de figura ; la extremidad inferior de este soporte, aloja entre las dos plantillas un trozo de madera fijo por medio de dos tornillos que la atraviesan, igual al grueso del animal cuya extremidad va unida a la pieza delantera que con este soporte le sostienen en actitud de galope, por medio del tornillo de dirección con tuerca, por bajo de la pieza de este lugar, colocando una arandela entre la extremidad inferior del soporte y la pieza delantera y en su punto de unión para facilitar el movimiento giratorio de esta pieza en la marcha del juguete y darle dirección actuando para esto los pies del niño que vaya montado sobre él.

Para la perfecta estabilidad, equilibrio y sujeción del niño que monta el juguete, sobre este, va provisto el animal aproximadamente en su boca, de un manillar también de madera, como indica el plano, que no tiene otro objeto que el antes indicado, sin que esto influya para nada ni en su marcha ni en su dirección.

Movimiento y marcha del juguete.

Una vez esté en su posición normal (la indicada en el plano como esquema vertical) y montado el niño en él, a horcajadas, coloca los pies en la pieza delantera cada uno en su sitio correspondiente, (como se indica en el plano), y haciendo un pequeño esfuerzo con el cuerpo, como sentándose con fuerza sobre el sillín, como las ruedas de las piezas delantera y trasera, por la disposición antes indicada de la rueda dentada en ambos ejes, no pueden retroceder, tienen que adelantar las delanteras dilatándose por esta separación el muelle tensor que une el soporte que sujeta la pieza delantera al animal quedando las traseras fijas ; ya que en esta posición hace además el niño de levantarse sobre los pies apoyándolos en la pieza de-



lantera siempre y al desaparecer la presión que el peso del niño ejerce sobre el sillín del juguete, se encoge el muelle tensor arrastrando con esta fuerza la pieza trasera, ya que la delantera por la disposición antes mencionada no puede retroceder sino quedarse fija, vuelve a santarse el niño y se desarrollan en el juguete los efectos anteriormente descritos y repitiendo esta operación sucesivamente, como montando a la española, va adelantando el juguete al mismo tiempo que los pies a medida que le sirven de apoyo les utiliza también para la dirección.

Como fácilmente se desprende, no comprende esta memoria y planos para fines de la patente, el único objeto de que sea un caballo el juguete a construirse, sino que ha de adaptarse este mecanismo también, a todos aquellos animales que su figura lo permita sirviendo para ~~este~~ la descripción general que en la presente memoria se detalla en respecto al caballo.

El juguete descrito, con su mecanismo, se fabrica en el extranjero, de donde se introduce en España, por lo que al implantar aquí su fabricación se crea una industria nueva, constituyendo materia para una patente de introducción.

- N O T A -

En resumen : La patente recaerá sobre las reivindicaciones siguientes :

1a. = Reivindicación de la fabricación de un juguete mecánico constituido por un caballo, u otro cuadrupedo, montado sobre cuatro ruedas con llantas de goma, unidas las ruedas fijamente a los ejes de las piezas delantera y trasera, formando con ellas un solo cuerpo por medio de un pasador de hierro que atraviesa el cubo y el eje, excepto la llamada rueda libre, que figura en el plazo que funciona con independencia del eje sostenida únicamente por el pasador.



2a. = Reivindicación de las abrazaderas que sostienen los ejes sin sujetarlos, para que puedan girar libremente.

3a. = Reivindicación del mecanismo de marcha del juguete constituido por una rueda dentada, fija al eje, y alojada en una caja abierta en la madera, de cada una de las piezas, alojándose en ella, también, para cada una de las ruedas dentadas un gatillo o freno, con muelle de presión que impide a los ejes todo movimiento atrás o de retroceso.

4a. = Reivindicación de todas las demás piezas y dispositivos descritos en la memoria y en los planos adjuntos como integrantes del mecanismo y su adaptación a un caballo u a otro cuadrúpedo.

5a. = Se reivindica, por último, como objeto sobre el que ha de recaer la patente de INTRODUCCION que se solicita por cinco años en España,

" UN CABALLO GALOPEADOR (JUGUETE) CON SU MECANISMO, APLICABLE ESTE A OTROS ANIMALES (JUGUETES) CUYA FIGURA LO PERMITAN ".

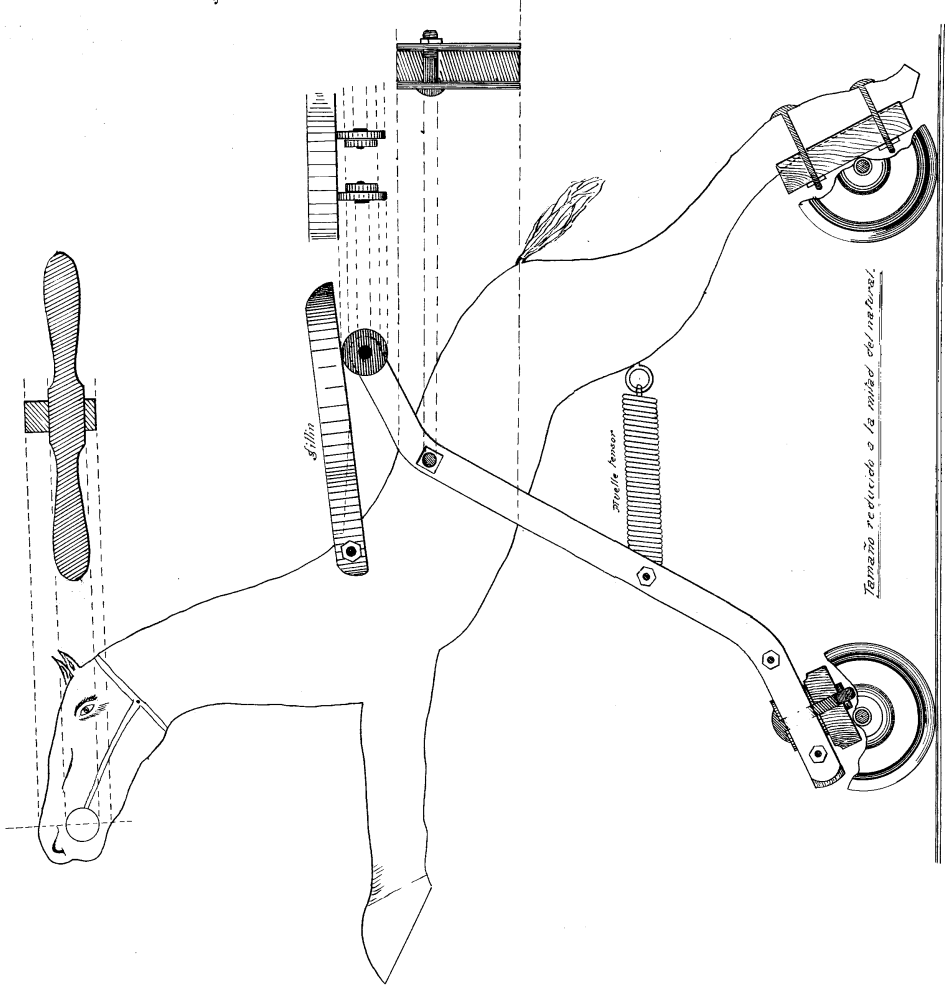
TODO CONFORME queda expresado en esta memoria que consta de cinco hojas escritas a máquina por una sola casa y planos que la acompañan.

MADRID 12 de AGOSTO de 1926

A. Navarro

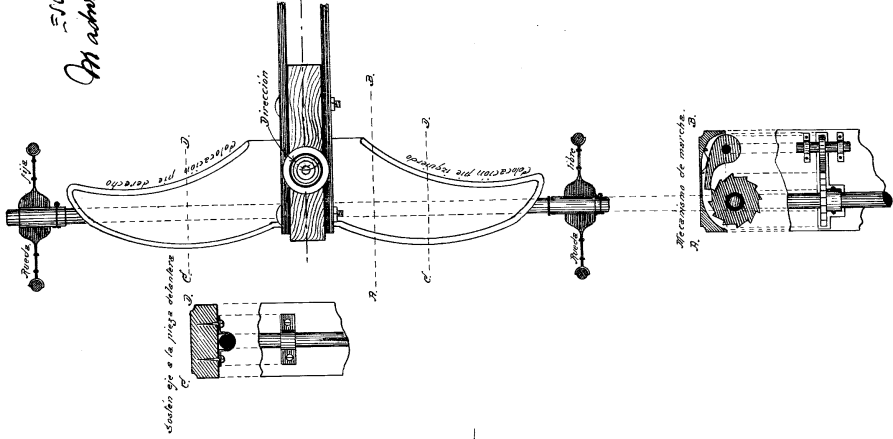
JUGUETE MECANICO

.. EL CABALLO GALOPEADOR ..



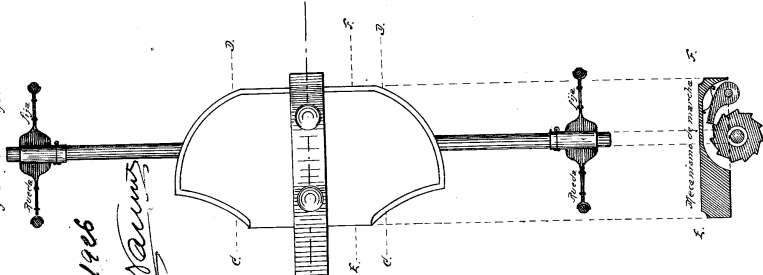
PIEZA DELANTERA

Mecanismo para la direccion y marcha del juguete.



PIEZA TRASERA

Esquema del caballo a la pinta Ansera y sobre el eje.



SEMA VARIABLE
En abril de agosto 1966

A. Ramos

Ramos

