

12324

24



112324

MEMORIA DESCRIPTIVA.-

MODELO DE UTILIDAD.

PAIS : ESPAÑA.

DURACION : 20 AÑOS.

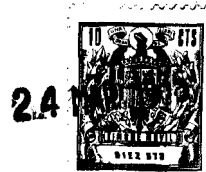
OBJETO : "UN JUGUETE INSTRUCTIVO".-

=====

A nombre de : DON VICENTE ALCANIZ GALLUR,
DON ALFONSO SAPENA HARO,
DON JAIME HERRERO MEDIN, y
DON PASCUAL ALBA MUÑOZ.

Residentes en : VALENCIA, Avenida Burjasot, 136
VALENCIA, Gran Vía Fernando el Católico, 50
VALENCIA, Juan Ilerens, 25, y
BURJASOT (Valencia), Guillén de Castro, 28

Nacionalidad : ESPAÑOLA.



112324

La presente Memoria se refiere, como indica su enunciado, a un juguete instructivo, de especiales características, que de forma sencilla y acaparando la atención del niño, logra efectuar sumas y restas con la simple acción sobre un disco marcador, lo que proporciona además de un entretenimiento, una forma de que el niño vaya aprendiendo a sumar y restar inadvertidamente.

En esencia, el juguete que se cita, está constituido por una carcasa en la que se han montado sobre la cara superior de la misma un conjunto de tres discos, enlazados entre sí de manera que dos de ellos giran en igual proporción debido al engranaje existente entre ellos, mientras que el tercero, está engranado al segundo por medio de un sistema que le hace girar un salto cuando al anterior ha efectuado una vuelta completa. De esta manera, por unas ventanas, aparecen las cifras impresas en discos pegados a los engranados entre sí por medio de dicho sistema de saltos por vueltas completas, correspondientes a decenas y unidades respectivamente, mientras que el primer disco es el de acción y lleva en su periferia los diez primeros guarismos. Al girar éste, el mismo giro es transmitido al disco de unidades, y cada vez que alcanza una vuelta completa, pasa una cifra correspondiente a decenas, con lo que sucesivamente se van sumando las distintas cifras apareciendo siempre el resultado en las ventanillas para ello previstas.

La operación de resta se efectúa exactamente igual, al girar



30.- en sentido contrario, para lo que se ha previsto un sistema de trinquete móvil por medio de una palanca, que permite el giro en uno ú otro sentido, conforme a la posición del mismo, girando con la palanca el disco en que están impresos los guarrismos correspondientes al disco marcador, para colocarlos en uno ú otro sentido creciente según sea la operación a realizar.

35.- Por el aludido, 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.-

40.- A continuación se hará una detallada descripción del juguete que se cita, con referencia al plano que se acompaña, en el que se representa a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización, susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan una alteración fundamental de las características esenciales del mismo.

En dicho plano se ilustra:

45.- En la figura 1 : Vista exterior de la carcasa del juguete.

En la figura 2 : Vista de la misma por su cara interior.

50.- Según el ejemplo de ejecución representado, el juguete instructivo, está constituido por una carcasa 1 de forma sensiblemente triangular con sus vértices redondeados, en la que en su cara superior, existe centrada, una doble ventanilla 2 y 3 y a ambos lados de la misma, un eje 4 y un mande 5 cilíndrico, coincidente y solidario de un eje 6 interior.

55.- Baje estas ventanillas, hay un disco 7 giratorio sobre su eje y dotado de diez orificios 8 colocados en una corona circular del mismo y coincidentes antes unas ventanillas 12 situadas en la base fija donde se encuentra dicho disco 7.



24 MAR

Un tope 13 limita el giro de este disco, al introducir el dedo en cada orificio 8 y dar vuelta hasta llegar al tope.

60.- En la cara interior de esta carcasa, montado sobre el eje 4 visible desde el exterior, hay una rueda 14 dentada y engranada con otra rueda 15 dentada montada sobre el mismo eje del disco de acción 7, y sobre el eje 6 solidario del mando exterior 5, existe otra rueda 16 que en su periferia y debidamente espaciados presenta unos topes 17, habiéndose previsto en la rueda 14 un saliente periférico 18 perpendicular al plano de dicha rueda. Un muelle 19 de alambre unido por sus extremos a unos pivotes 20 y 21, incluye su vértice central entre dos de los topes 17 de la rueda 16 a fin de inmovilizarla mientras no exista una fuerza superior que venza al mismo.

70.- En un punto de la periferia de la rueda 15, se ha previsto un doble trinquete 22 en forma de ángulo y giratorio sobre su vértice, obligado por un muelle 23 a mantener uno de sus brazos en contacto con los dientes de dicha rueda 15.

75.- Sobre el mismo eje de giro de la rueda 15, se ha dispuesto una palanca 24, diametral y que coloca su extremo 25 entre las ramas del trinquete 22, mientras su extremo contrario 26 sale al exterior por un taladro de la base que presenta las ventanillas 12, a través de una ranura en arco que le permite una amplitud de giro determinada. Solidariamente a la palanca 24 existe un disco en el que están impresas las cifras del 1 al 9 y el signo +, en un sentido, y alternadas entre estas cifras, las mismas cifras y el signo -, en el sentido contrario, pudiendo aparecer una ú otras por las ventanillas 12 según la posición de la palanca.

85.- Las ruedas 14 y 16 en sus caras superiores, llevan adosados discos con las cifras del 0 al 9, cuyas cifras aparecen de

112324

24 MAR



una en una en las ventanas 2 y 3 respectivamente.

- 90.- Organizado de esta forma el mecanismo del juguete, colocada la palanca 26 en la posición que marca el signo +, el disco 7 sólo puede girar en el sentido que le permite el brazo correspondiente del trinquete, ya que el otro, impulsado por el extremo 25 de la palanca queda separado de la rueda, y al girar el disco, colocando el dedo en el orificio que corresponde a una cifra en la ventanilla 12, este giro, hasta llegar al tope 13, se trasmite en la misma intensidad al disco 14, con lo que en la ventana 2 aparece el número correspondiente. Si a continuación se marca otro número, volverá a girar el disco 14 la cantidad correspondiente y en la ventana 2 aparecerá la suma de ambos, y si esta suma supera a los números dígitos, debido al que tope 18 que coincide con la situación del 0, impulsa a la rueda 16, en la ventanilla 3 aparecerá la cifra correspondiente a las decenas, así sucesivamente, a cada vuelta completa de la rueda 14 corresponde un paso de un tope 17 y por tanto una nueva cifra de las decenas.
- 100.- Si la palanca 26 se coloca en la posición de restar, el giro dado a la misma, origina por una parte, el movimiento del disco con cifras, que aparecerán en las ventanas 12 en sentido contrario y por otra parte, el cambio de rama del trinquete 22 actuando sobre la rueda 15, con lo que ésta ahora habrá de girar en sentido contrario, y las operaciones antes descritas se efectúan en este nuevo sentido, y por tanto originando sustracciones en lugar de adiciones.
- 105.- La sencillez de uso de este juguete, ya que se emplea marcando sobre el disco 7 similar al de un teléfono, y se obtienen directamente los resultados en las ventanillas 2 y 3, permiten que el juguete sea empleado por cualquier niño, acces-
- 110.-
- 115.-

112324

24 MAR



tumbrando a éste a sumar y restar al tiempo que juega.

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

120.-

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

REIVINDICACIONES.-

125.-

1ª.- Un juguete instructivo, caracterizado por estar constituido por una carcasa en la que en su superficie superior y cara interna, se han acoplado tres discos, dos de ellos engranados entre sí de forma que los giros dados a uno se transmitan iguales al segundo, y el tercero acoplado al segundo por medio de un tope periférico, que hace dar un décimo de vuelta al tercer disco por cada vuelta entera del segundo, a fin de que unas cifras impresas en sus caras superiores y b que aparecen al exterior por unas ventanas previstas, proporcionen cifras de unidades y decenas respectivamente en las operaciones de adición y sustracción que verifica el juguete.

130.-

135.-

140.-

145.-

2ª.- Un juguete instructivo, según reivindicación primera caracterizado porque el primer disco, lleva solidario con él otro situado en la cara externa de la carcasa y dotado de orificios sobre una corona circular, que corresponden ante ventanillas en las que aparecen los primeros diez números en orden creciente si es para sumar y decreciente si es para restar, a fin de que al impulsar este disco por medio del orificio correspondiente, hasta un tope limitador, este giro se transmita al disco de cifras de unidades y en las ventanas de resultados aparezca el que corresponda.



150.- 3ª.- Un juguete instructivo, según anteriores reivindicaciones, caracterizado por haberse previsto una palanca giratoria sobre el eje del primer disco, y solidaria de un círculo superpuesto a él, en el que se han grabado las cifras en ambos sentidos, a fin de que se coloque en una u otra posición, en las ventanas correspondientes aparezcan en disposición de adición o de sustracción.

155.- 4ª.- Un juguete instructivo, según anteriores reivindicaciones, caracterizado por el hecho de que la misma palanca que mueve el círculo de cifras, por su extremo diametralmente opuesto, interpone un tope entre las ramas de un doble trinquete, que obliga a éste a interponer uno u otro extremo de las gismas entre los dientes de la rueda de acción, para obligarla a girar en un sentido determinado por la operación a realizar.

160.- 5ª.- "UN JUGUETE INSTRUCTIVO".-

Madrid, 24 MAR 1965

P. A.

Escala variable.

