



10 bien podrían aplicarse a cualquier otra clase de figuras,
sean de animales de otras especies, o bien de figuras huma
nas, mas o menos grotescas.

Los mecanismos a que nos referimos se caracteri
zan esencialmente por el conjunto de elementos que se com
binan para conseguir dotar al juguete de movimientos tan -
15 interesantes como el de que abra y cierre el pico o boca;
mueva la cresta o penacho de plumas; produzca un ruido imi
tando el canto o graznido del animal que la figura represen
ta y al propio tiempo ande o se deslice por el piso. Para
ello se combinan con los mecanismos motrices que el jugue
20 te posee, (que pueden ser de cuerda de relojería; a pilas
con su correspondiente motor; por fricción y volante de -
inercia), dos ruedas con tetones laterales para accionar
dos patas basculantes, de una de las cuales parte hacia un
lado y tambien hacia arriba, un brazo vertical que es el
25 que oscila al girar las ruedas, tropezando con el extremo
de otra pieza, basculante cuyo extremo anterior imita la
parte del animal correspondiente al pico u hocico de dicho
animal, poseyendo un saliente que imitara la cresta, pe
nacho de plumas u otra parte, disponiendo ademas de un pi
30 fión con dientes solo en una parte o en todo su perimetro
para rozar una lengüeta solidaria de la pared de una caja
de resonancia.

Los puntos característicos anteriormente expues
tos en su aspecto general, serán mas facilmente compendi
35 dos si nos auxiliamos de la adjunta lámina de dibujos en
la que representamos un ejemplo de realización de estos -
mecanismos, con la salvedad de que tales mecanismos podrán
aplicarse al tipo de figura de ave de los dibujos o a cual



40 quier otra, alterando al efecto los elementos secundarios
que fueren necesarios, siempre, claro está, que no se modi-
fiquen esencialmente los fundamentos que mas adelante se -
resumirán en la nota reivindicatoria.

45 En los citados dibujos hemos representado en la
figura 1, una sección vertical del caparazón o cuerpo hue-
co del juguete, mostrando los mecanismos de su interior,
mientras que en la figura 2, aparece una sección transver-
sal.

50 Como se aprecia en los dibujos en cuestión, el
ejemplo que en ellos se representa comprende las partes y
elementos que se mencionarán, designandolos con las mismas
referencias numéricas que aparecen en los dibujos.

55 El cuerpo hueco de la figura se señala con -1-
pudiendo adoptar, como ya se dijo, la figura de ave que se
representa, o cualquier otra, sea de ave, de otra clase de
animal, e incluso humana. A este cuerpo hueco -1-, que lo
mismo puede ser de plástico moldeado, que metálico, de car-
ton recubierto de felpa o tela o de otra materia, se le mon-
ta en su interior un chasis o caja -2-, con cualquier tipo
de mecanismo motriz, tal como de cuerda de relojería, se-
60 gún los gráficos, o de otro sistema, cuyo mecanismo debe
impulsar a un eje -3-, solidario de las ruedas -4-, las
cuales dispondrán lateralmente de un tetón -5- para actuar
de cigüeñales o de excéntricas, en los orificios alargados
-6- de unas bielas -7- que imitan las patas, montadas por
su extremo superior en unos ejes -8-, apoyados en los so-
65 portes -9- que forman parte del cuerpo -1-, mientras que
en su extremo inferior, dichas bielas tienen los pies -10-
que imitan los pies del animal.



70 Solidario de una de las bielas o patas -7-, hay un brazo vertical, acodado -11-, el cual tropieza al oscilar con el extremo doblado -12- de la pieza basculante -13- que asoma al exterior del cuerpo hueco -1- en forma de pico -14-. En este pico hay dos puntas de eje -15- mediante las cuales, la pieza -13- puede bascular apoyada en las -
75 paredes internas del cuerpo -1-. Sobre la pieza -13- hay una plancha vertical -16- que asoma al exterior del cuerpo -1-, por una abertura practicada al efecto, adoptando en este ejemplo la figura de unos plumajes o cresta, que en otros casos puede ser cualquier otro elemento.

80 A un lado de la caja -1- de los mecanismos motrices, hay otra caja -17-, cuya tapa -18- según el ejemplo que estamos describiendo, es una fina lámina con un muñón -19- del que es solidaria una lengüeta -20-, la cual roza en los dientes de un piñón -21-, produciendo un sonido ca
85 racterístico. En el ejemplo de los dibujos, el citado piñón -21- tiene una zona de su contorno lisa y el resto con dientes.

90 Con -22- se señala un resalte delantero y con -23- un apéndice vertical trasero que sirven de puntos de apoyo a la figura.

95 Como puede deducirse, al dar cuerda al mecanismo de relojería alojado en la caja -1-, con la llave -22-, se impulsará a las ruedas -4-, las cuales, a la vez que hacen que el juguete se deslice por una superficie plana, mueven las patas -7- y una de ellas al brazo -11-, que empuja al extremo doblado -12-, obligando a bascular a la pieza -13- y a que el pico inferior -14- se abra y se cierre, movien
dose al propio tiempo las plumas o cresta -16-. A la vez

112799

- 5 -



100 el pifión -21-, que es solidario del eje -3-, roza en la lengüeta -20-, produciéndose un sonido que en este caso imi-
ta el graznar de una cacatua, producido al vibrar la tapa
-18- que actua de membrana.

105 Finalmente se insiste en la posibilidad de que varien las formas de la figura de juguete que se imite, los materiales, tamaños, coloridos, mecanismo motriz y cualquier otro detalle secundario, todo ello siempre que no se altere lo esencial que se expresa en la siguiente

N O T A

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

115 1º.- Mecanismos para figuras de juguete, caracterizados por comprender una leva en forma de brazo oscilante solidario del extremo superior de una pata biela, accionada por una rueda, cuyo brazo tropieza por su parte superior con el extremo doblado de una pieza basculante, cuya parte anterior asoma al exterior del cuerpo hueco de la figura, adoptando la forma de un elemento de esta, al que se le dá movimiento al avanzar el juguete, disponiendo tambien dicha pieza basculante de una plancha que asoma al exterior por la correspondiente abertura, y cuya plancha está asimismo conformada para imitar otra de las partes de la figura, que tambien se moverá al avanzar el juguete y bascular su soporte, comprendiendo igualmente una caja con -
120 una tapa laminar provista de un muñón en el que se sujeta una lengüeta, la cual roza con un pifión dentado solidario del eje motriz, de modo que el roce hace actuar a la tapa laminar de membrana vibratoria produciendo un sonido.
125

112799

- 6 -



130

2º.- "MECANISMOS PARA FIGURAS DE JUGUETE", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva, y gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

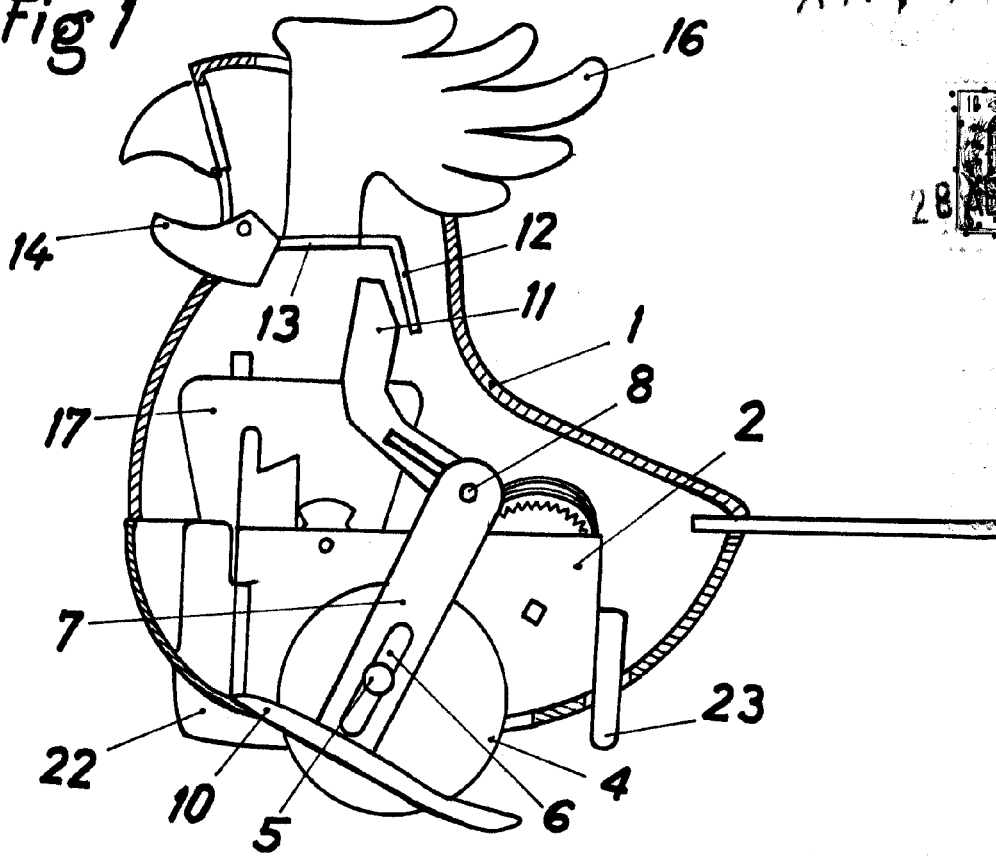
Esta memoria consta de SEIS hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 132 líneas.

Madrid, 27 Marzo 1.965

Por autorización del interesado:

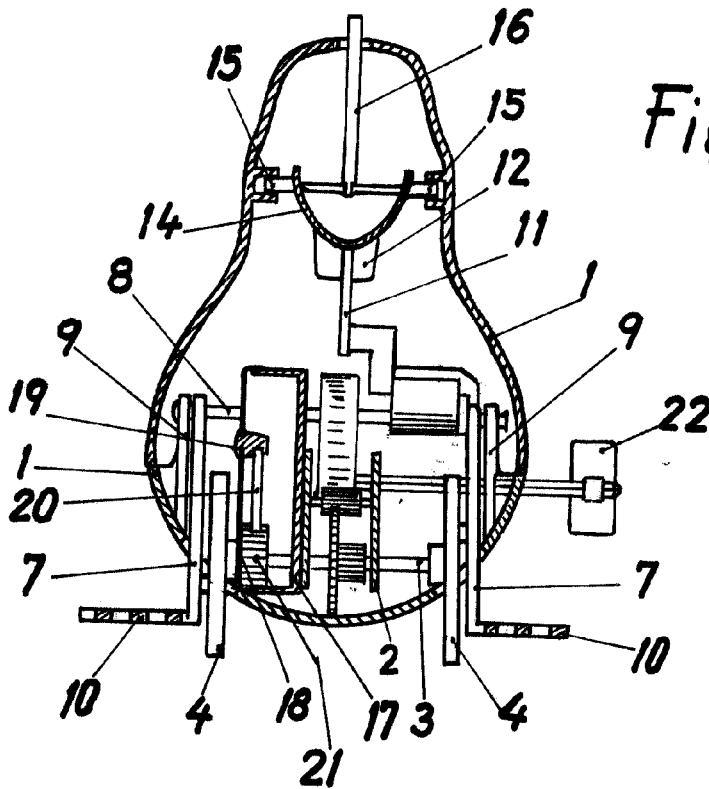
JOSE LOPEZ
P. P.

Fig 1



112799

Fig 2



Escala Variable

MADRID 28 ABR. 1985

P. R. JOSE LOPEZ

[Handwritten signature]