



Grupo 6°, Clase 609

MEMORIA DESCRIPTIVA

de la Patente de Invención, por 20 años, solicitada á favor de la Razón Social: LEHMANN & C^{ía}, residente en Barcelona, para "UN JUGUETE".

La Patente de Invención a que se refiere la presente memoria descriptiva está destinada a garantizar la propiedad y la explotación exclusiva de un nuevo juguete que en su esencialidad consiste en un muñeco u otra figura cualquiera con partes articuladas, dispuesto sobre un zocalo ó peana con elementos maquinales apropiados para el movimiento de las distintas partes articuladas o móviles que el mismo comprende y que se accionan mediante un teclado, botones, pulsadores u otra disposición conveniente. Se caracteriza el propio muñeco por el hecho de que en sus partes móviles va provisto de unas pequeñas lámparas eléctricas que se encienden al moverse aquellas, accionadas de la manera dicha.

La forma de realización de este juguete puede ser sumamente variable, pero para la mejor comprensión del objeto de esta patente se acompaña el dibujo de la hoja adjunta en el que a título tan solo de ejemplo y en forma esquemática se representa el armazón de un muñeco construido de acuerdo con la misma.

El mencionado juguete comprende un zócalo o base I, cuya forma puede ser sumamente variable, sobre el que se levanta una pieza 2, que es la que constituye el tronco del muñeco de que se



traba, en la que lateralmente y por su parte inferior van montados los alambres 3, que se prolongan en las piernas 4 y en su parte superior los alambres 5, que terminan en los brazos 6. Además en la parte superior de la pieza 2 va articulada la cabeza 7. Tanto la cabeza como cada una de las extremidades presentan un brazo 3', 5' y 7' respectivamente, que quedan articulados a unas varillas 8, cada una de las cuales por su parte inferior lo quedan a su vez a una palanca 9, dispuesta a modo de teclado en la parte anterior del cuerpo 1. Así pues, accionando las mencionadas palancas o teclas 9, se levanta el elemento respectivo a que pertenece, que vuelve a su posición primitiva ya sea por su propio peso, ya por la acción de resortes, contrapesos u otra disposición adecuada.

La característica de este juguete consiste en que en cada una de las manos del muñeco de que se trata así como en los pies del mismo y en la cabeza, por ejemplo los ojos, van dispuestas unas pequeñas lámparas eléctricas IO y II, intercaladas cada una de ellas en un circuito que toma la corriente de un hilo de entrada I2. Cada uno de tales circuitos tiende a quedar constantemente abierto cerrándose tan solo cuando se acciona la palanca 9 respectiva, en que el extremo de la misma entra en contacto con un punto I3 en comunicación con el hilo I2, constituyendo un interruptor del propio circuito, de manera que al moverse ya sea la cabeza ya una de las extremidades del referido muñeco se encienden la lámpara o lámparas respectivas. Como ya se ha dicho el caso descrito lo ha sido tan solo a título de ejemplo, pues a la esencialidad de esta patente podrán darse las mas variadas formas de aplicación.

Por lo que se refiere a la figura podrá ser la de un muñeco, la de un animal u otra cualquiera. y en cada caso con cualesquiera de sus partes móviles variables y provistas las mismas de una o mas lámparas a uno o mas colores.

También será variable el sistema de contactos que se adopte para el encendido de dichas lámparas, al accionamiento de cada



una de las partes móviles y en general en cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la patente descrita.

==== N O T A =====

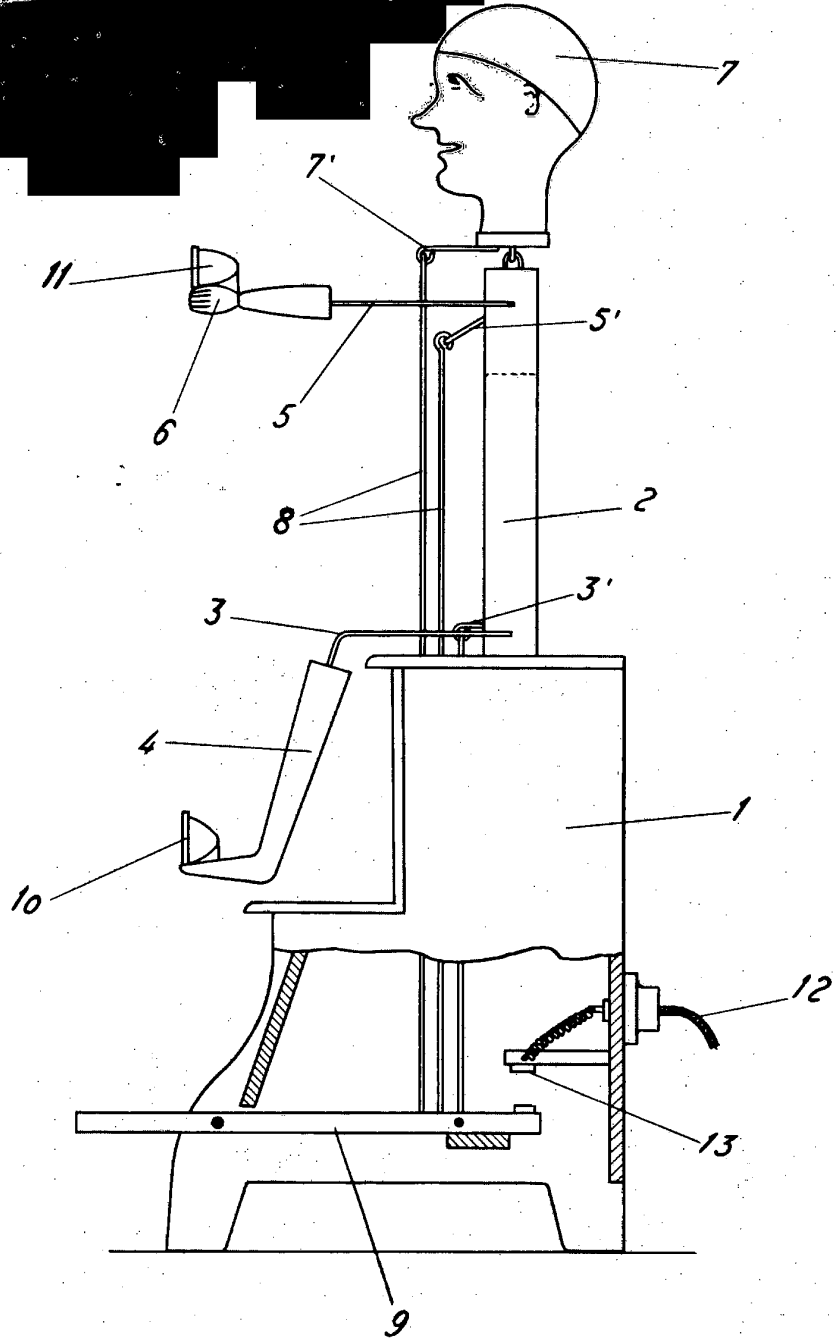
Se reivindica como objeto de esta Patente:

- 1°. Juguete consistente en una figura dispuesta sobre un zócalo con diversas partes articuladas que se maniebran desde un teclado que presenta el mismo zócalo o en otra forma cualquiera caracterizado por el hecho de que las mencionadas partes móviles van provistas de una o mas lámparas eléctricas que se encienden al moverse aquellas, para lo cual la respectiva tecla al ser accionada cierra un interruptor intercalado en el circuito de la lámpara o lámparas dispuestas en la parte móvil correspondiente a la propia tecla.
- 2°. El propio juguete en el que la figura de que se trate puede ser la de un muñeco, animal u otra cualquiera conveniente.
- 3°. "Un juguete", Grupo 6°, Clase 60a.

Consta la presente memoria descriptiva de tres hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona 7 de Mayo de 1929.

P. A.



ESCALA VARIABLE

7 Mayo 9
H. P. P. P.