

193014



Int. Cl.:	A 62 H

193014

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

Correspondiente a un Modelo de Utilidad que se presenta en España, por Veinte años, a favor de D. Carlos H. de Alba y Salazar, residente en Micer Mascó, 6 Valencia, de nacionalidad española por:

"MECANISMO DE JUGUETERIA DESTINADO A PRODUCIR EFECTOS Y MOVIMIENTOS LONGITUDINALES Y/O ROTATIVOS".

La presente invención se refiere, como su enunciado indica a un mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos sin limitación de aplicación a un determinado tipo de juguete, aún cuando su empleo tenga especial interés en el campo de la muñequería.

Se relaciona este invento en su aspecto general en



determinados dispositivos mecánicos cuya más amplia aplicación está orientada dentro del campo de la juguetería a fin de proporcionar a los juguetes de determinados movimientos con efectos semejantes a los de la naturaleza, y que sean seguros y sencillos, como cosa real.

5.-

El principal de los fines de este invento es crear unos perfeccionamientos mediante los cuales se consigue una organización mecánica que realizará su función en juguetería y para la que ha sido específicamente creada dándola de máxima eficacia y sencillez, dejando prevista la posibilidad de obtener las distintas piezas que integran los mecanismos, mediante operaciones sencillas, que han de permitir la fabricación de juguetería mecánica muy mejorada en su aspecto afectivo y racionalmente producida para que pueda reflejarse en un abaratamiento de los medios y en el artículo terminado. Los detalles correspondientes aparecen definidos con la amplitud necesaria en esta Memoria.

10.-

15.-

20.-

El actual invento proporciona un mecanismo sencillo por medio del cual consigue dotar a los juguetes de movimientos longitudinales y/o rotativos, aplicables a las partes donde se considere conveniente ó necesario su desarrollo.

25.-

Este invento tiene múltiples aplicaciones, como de su enunciado se desprende, ya que puede adaptarse siempre que se desee obtener un movimiento longitudinal y/o rotativo. Su más indicada aplicación y de gran importancia, ya que se refiere a las partes más atractivas de los mu-



ñecos, ya son representando personas, animales ó cosas y que les dan ó restan calidad en la relativa al movimiento de los ojos y boca, que ha de procurarse se aproximen lo máximo posible a los reales de que los dotó la naturaleza.

5.-

Hasta el momento estos efectos se han conseguido, y no todos los que ahora describiremos, en los juguetes representativos de personas, animales ó cosas, mediante mecanismos complicados que encarecían el objeto y

10.-

que su funcionamiento no tenía por ello duración, siendo en muchos casos no provocados voluntariamente y en el momento adecuado. Todas las dificultades, inconvenientes e impropiedades expuestas se han salvado con el

15.-

presente invento, cuyas ventajas se irán poniendo de manifiesto al describir la organización de este nuevo dispositivo perfeccionado en cuanto a las partes que le componen, y absolutamente nuevo por lo que se refiere a la forma de estar integrado el mecanismo y los movimientos obtenidos, que pasamos a describir después de haber ex-

20.-

puesto la base que el invento recomienda la práctica que resulta su utilización tan amplia, así como que esta Memoria ha de ser considerada desde el punto de vista ilustrativo y sin limitaciones de ninguna clase.

25.-

La figura 1 representa una vista frontal de una cabeza (en el dibujo una cabeza de gato, sin que ello represente limitación alguna, ya que puede aplicarse en cualquier otra figura ó punto diferente), en la que los ojos 2 están en posición de mirada normal al observador



así como la parte correspondiente a la boca, mentón ó barbilla 3 están en situación de "boca cerrada".

5.- La figura 2 representa la misma vista de la cabeza pero en posición de "ojos en blanco" por elevación de la niña H a la parte superior del párpado y con "boca abierta", efecto que se produce simultáneamente si así se desea ó en dos fases, según se describirá más adelante, al actuar la fuerza 4 sobre la barbilla 3, fuerza que se puede aplicar manualmente ó por medios mecánicos y/o eléctricos, así como por cualquier otro medio adecuado.

10.- La figura 3 representa una vista frontal de la misma cabeza, pero en la que, al faltarle la pieza ó tapa anterior que en el precedente caso representa la cara de un gato, se ve perfectamente el dispositivo mecánico que produce los efectos observados en las figuras 1 y 2 citados anteriormente, y en la cual se distingue la pieza 2 (que luego se describirá en la fig. 5), que comprende una representación de los ojos vistos por su parte anterior, con unos pivotes extremos 7 que le sirven de sustentación y de apoyo para el giro sobre ellos, y que encajan en unas muescas 8 que la pieza P dispone en el punto ó puntos adecuados a la función a la que están destinadas bien por fabricación, bien por pegado a las mismas u otro sistema adecuado de fijación.

15.-
20.-
25.- La pieza 3 que simula en el presente caso informativo y no limitativo boca, barbilla, dientes y paladar ó lengua dispone de un punto de fijación 14 para un muelle, 13 u otro sistema adecuado de recuperación y/o arrastre,



el cual va sujeto por su otro extremo a otro punto de fijación 10 situado en el punto conveniente de la pieza P

en el presente caso informativo, creandose así un sistema homogéneo unido mediante un medio elástico en el presente

- 5.- caso, ya que la unión elástica citada puede ser sustituida por un tipo de unión rígida ó semirígida, estableciéndose la recuperación mediante un muelle ó medio, similar y/o adecuado independiente ó no de la citada unión rígida ó semirígida, pudiendo esta unión ser total ó parcial, es decir, sustitución del sistema elástico 13 por un sistema rígido ó semirígido, o bien un complemento de los dos sistemas.
- 10.-

Al efectuar el arrastre de la pieza 3 mediante sistema manual, mecánico u otro medio adecuado de fuerza, movimiento que simula en la visión de la cara anterior del juguete y en el presente caso informativo, la apertura de la boca enseñando los dientes 5 y paladar ó lengua 6 (ejemplo ilustrativo no limitativo), actuando la regata 11 de la pieza 3 sobre el pivote 12 de la pieza 2 (fig. 6 y 5 b y c respectivamente), haciendo girar la pieza 2 sobre sus ejes 7, con lo que queda producido el efecto de "boca abierta" y "ojos en blanco". Al cesar la fuerza 4, se produce la recuperación de la pieza 3 por el muelle 13 en el presente caso informativo, efectuándose los movimientos inversos a los descritos y quedando el juguete en el presente caso en posición de boca cerrada y mirada normal.

Estos movimientos pueden ser simultáneos como en el caso descrito, pero también pueden no ser simultáneos ó

25.-



retardados a voluntad mediante la variación adecuada de los sistemas de unión y arrastre descritos.

5.-

La Fig. 4 representa la misma vista de la fig. 3 pero con la posición de "boca abierta" y "ojos en blanco" descrita anteriormente, y en la que se aprecia perfectamente los desplazamientos citados de la pieza 3 y el giro de la 2.

10.-

La figura 5 representa en tres vistas la pieza 2. En a) una vista frontal como se ve en las figuras 1 y 3 y en la que se observa la niña de los ojos N y los pivotes extremos 7 que le sirven de sustentación y giro.

15.-

En b) una vista lateral de la citada pieza en la que se puede ver el pivote 12 que le sirve para arrastre y giro, así como de tope en las posiciones extremas; y por último, en c) que representa una vista lateral de la misma pieza en la que se ve el pivote 12 situado anteriormente, que puede ser uno ó varios según las necesidades de movimientos ó seguridad de los mismos.

20.-

La figura 6 es una representación de la pieza 3 en la que se observa la posición de los dientes 3, paladar ó lengua 6 en el presente caso informativo, así como de las guías ó regletas 16 que contienen la ranura ó ranuras 11 que sirven de arrastre a la pieza 2 por movimiento del pivote ó pivotes 12, sirviendo además estas guías ó regletas de guías para un perfecto deslizamiento de la pieza 3 al actuar la fuerza 4. Las orejetas 15 sirven de tope en los puntos extremos de deslizamiento de la pieza 3.

25.-



Se tiene previsto que en cualquier punto de la pieza P podría situarse un sistema sonoro simultáneo ó no al del movimiento y/o luminosidad y que por tratarse de sistemas conocidos, no se describen en esta memoria. La citada pila seca, para el caso de movimiento luminoso, puede ser sustituida por conexión directa a la red de alumbrado (125-220V.) si se estima conveniente.

5.-

Como se observará por la descripción efectuada en la presente Memoria, este invento puede ser aplicado a infinidad de movimientos, efectos luminosos y/o sonoros aplicables a la juguetería, pudiendo ser dos ó más movimientos que se pueden simultanear ó no y pudiendo ser el movimiento principal ó de arrastre el de los demás el de sentido longitudinal del presente caso, sino que también

10.-

la fuerza se puede aplicar en uno de los movimientos giratorios y que sea este el que provoque simultáneamente ó no los movimientos longitudinales y/o giratorios restantes. Todas las piezas que comprenden este invento, podrán ser fabricadas en cualquier clase de material apropiado ó adecuado para facilitar su fabricación y abaratar no solo ésta, sino el montaje de los mismos.

15.-

20.-

Como es fácilmente comprensible para los técnicos en la materia, podrán ser introducidos cuantas modificaciones de tamaño, forma, disposición y naturaleza de los elementos componentes del invento se consideren necesarios para un mejor logro de los fines del mismo, siempre que no se altere su esencialidad primitiva y cuya descripción ha sido facilitada a título informativo y no li-

25.-



mitativo, debiéndose interpretar los conceptos expuestos en su más amplia acepción.

N O T A

5.- Descrita suficientemente la naturaleza de la presente solicitud, se declara de propia y nueva invención lo contenido en las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S

10.- 12.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, caracterizados por constituirse una organización mecánica con uniones rígidas, semirígidas y/o elásticas, situadas en los puntos adecuados del juguete, de forma que al actuar una fuerza sobre uno ó varios de los componentes mecánicos del sistema, se transmite simultáneamente ó no a los demás mediante uniones rígidas, semirígidas y/o elásticas produciendo los preconcebidos efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, recuperando su posición primitiva de reposo mediante un sistema elástico ó adecuado.

20.- 22.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en el punto 1, caracterizados por disponerse una pieza ó elemento primario motor que al recibir un impulso mecánico, manual ó producido por cualquier otro medio adecuado de fuerza, lo transmite mediante una unión rígida, semirígida y/o elástica a los demás componentes del mecanismo, que, a su vez, pueden estar relacionados entre sí mediante dichas clases de unión, proveyendo a dicho elemento primario motor de medios adecuados de recuperación y/o arrastre, bien por medios elásticos expansibles ó por juegos de contrapesos ó cualquier otro medio conocido ó por conocer y fijados a la pieza primaria motor y



a un punto cualquiera de la estructura del juguete.

5.- 3º.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en los puntos anteriores, caracterizados por el hecho de que la pieza primaria motor dispone de guías ranuradas ú otro medio rígido, elástico ó semirígido que produzca el mismo ó similar efecto que condicionan y determinan el movimiento de la pieza ó piezas a las que son transmitidas dicho movimiento, estando previstos topes en la pieza primaria motor que limiten la amplitud del movimiento a producir.

10.- 4º.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en los puntos anteriores, caracterizados porque la ocasión de toda acción externa excitadora de la pieza primaria motor, determina la recuperación al estado de reposo primitivo de la misma, y por tanto, a todos los elementos componentes mecanismos del sistema a igual posición originándose este como de fuerza mediante la acción contraria del dispositivo recuperador fijado en la estructura del juguete y en el elemento primario motor que lo transmite por medio de sus guías ranuradas a la pieza ó piezas combinadas con él.

15.- 5º.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en los puntos anteriores, caracterizados por el hecho de disponerse en la pieza combinada con el elemento mecánico motor transmisor de la fuerza modifica-

20.-

25.-



dora externa, de puntos de sujeción y giro, provistos en la estructura de juguete.

5.- 6º.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en los puntos anteriores, caracterizados por el hecho de que la pieza combinada con el elemento ó pieza motor, está provista de unos pivotes que determinan su arrastre ó movimiento y se deslizan por las guías ranuradas ú otro medio rígido elástico ó semirígido que producen el mismo ó similar efecto provistas en la pieza ó elementos mecánico motor.

10.- 7º.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en los puntos anteriores, caracterizados por el hecho de preverse la instalación de un sistema sonoro simultáneo ó no al del movimiento y/o luminosidad, mediante cualquier tipo conocido ó por conocer productos de dichos efectos sonoros y/o luminosos.

15.- 8º.- Mecanismo de juguetería destinado a producir efectos y movimientos longitudinales y/o rotativos, según se reivindica en los puntos anteriores, caracterizados por el hecho de que las piezas componentes del sistema mecánico pueden adoptar ó no configuraciones anatómicas ó estructurales de la figura que reproducen el juguete.

20.- 9º.- MECANISMO DE JUGUETERIA DESTINADO A PRODUCIR EFECTOS Y MOVIMIENTOS LONGITUDINALES Y/O ROTATIVOS.

25.- Todo ello tal y como se describe en el cuerpo de la presente Memoria y se reivindica en su Nota.

Esta memoria consta de diez hojas foliadas y mecanografiadas a dos espacios por una sola de sus caras.

Madrid, 17 de Abril de 1973

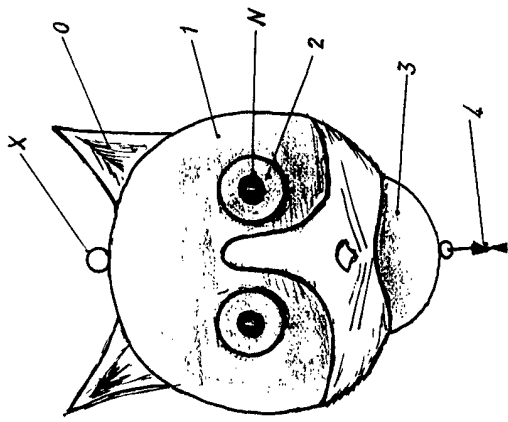


Fig 1

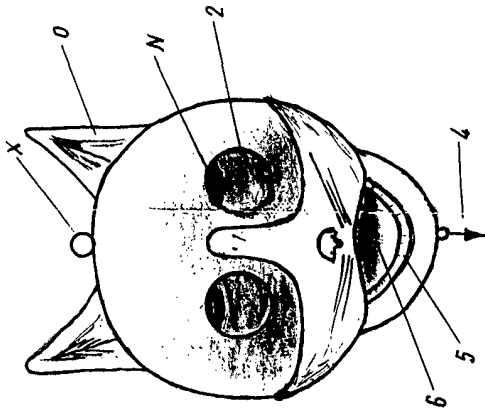


Fig 2

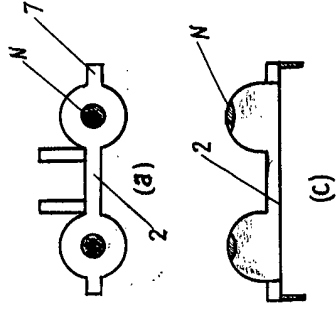


Fig 5

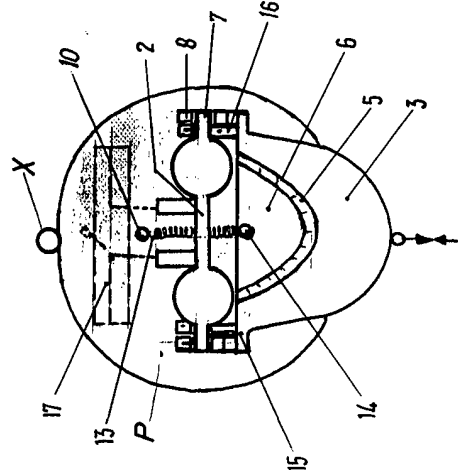


Fig 3

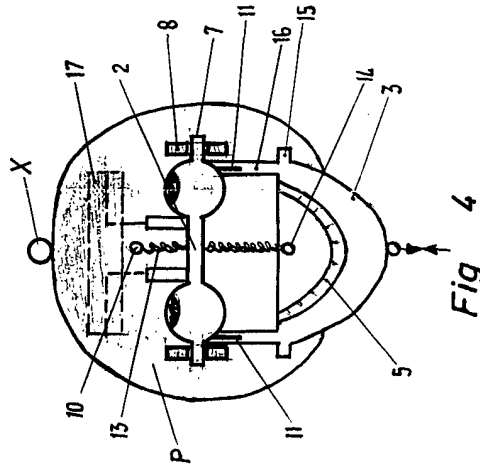


Fig 4

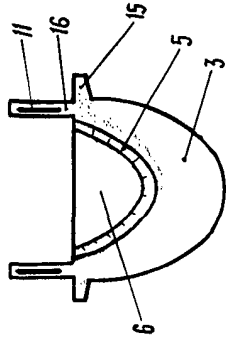


Fig 6

Madrid 2 Noviembre 1970

Salazar