



11 SEP 1973

acoge.

5 El muñeco a que nos referimos puede adoptar cualquier forma humana o de animal, preferentemente graciosa y ser fabricado de cualquier material, preferentemente de plástico en su carcasa externa, caracterizándose porque - los brazos extendidos en cruz o en una posición similar - y los hombros y pecho, constituyen una sola pieza en la que la parte central adopta una forma de casquete montado sobre el cuerpo del muñeco de manera que pueda oscilar -
10 alternativamente hacia un lado y otro y en un plano horizontal, dando lugar a que la mercía de estos movimientos impulsen a la totalidad del muñeco un movimiento de giro sobre los pies en que se apoya, que se traduce en un avance irregular con pequeños y parciales giros, que resultan muy vistosos y entretenidos.

15 El mencionado movimiento oscilatorio del pecho, - hombros y brazos en cruz, se consigue con un mecanismo de relojería o eléctrico (con pequeño motor y pilas) que, mediante una manivela, haga oscilar a una pieza apoyada
20 verticalmente en dos puntas de eje y dotada en su extremo superior de unos apéndices a los que va solidariamente unido el casquete del pecho del juguete, con los brazos en cruz.

25 Otra interesante particularidad del muñeco reside en su cabeza, que es hueca y se halla dividida por un corte horizontal en dos casquetes, unidos articuladamente uno a otro por dos puntos diametralmente opuestos y con libre movimiento. El casquete superior tiene cortados sus bordes oblicuamente a partir de las puntas de unión articulada al otro casquete, lo cual le permitirá oscilar -
30 hacia adelante y hacia atrás basculando sobre los ejes -

.../...



de articulación, de manera que simularia que abre y cierra la boca y mueve la cabeza, cosa que se produce por las vibraciones e impulsos de los violentos movimientos oscilatorios de los brazos.

5 Para que lo expuesto resulte mas facilmente comprensible, se acompaña una lámina de dibujos que representa el ejemplo de un muñeco realizado de acuerdo con las particularidades mencionadas. Claro está que este ejemplo gráfico no es la única forma de realización, ya que caben
10 otras muchas y distintas siempre que posean la disposición de elementos y mecanismos característicos e incluso en estos caben variaciones secundarias que no alteren lo principal.

15 Los mencionados dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig 1.- Vista frontal en alzado del muñeco.

Fig 2.- Sección vertical de su cabeza.

Fig 3.- Perfil de los mecanismos.

Fig 4.- Lateral en alzado de dichos mecanismos.

20 Fig 5.- Sección de la parte oscilante del muñeco, montada en los mecanismos.

Como se aprecia en dichos dibujos, el muñeco representado en ellos como ejemplo, presenta la siguiente constitución:

25 Comprende un cuerpo hueco -1- que en su parte inferior tiene solidariamente conformadas las cortas patas -2- y los pies -3- de amplia base en que el muñeco puede apoyarse en una superficie plana cualquiera.

30 Dentro del referido cuerpo hueco -1- se hallan situados los mecanismos de relojería que muestran las figuras 3, 4 y 5, que van anclados y sujetos a dicho cuerpo



5 por medio de las lengüetas inferiores -4-, mientras que en las lengüetas superiores -5-, va sujeto un casquete -6- que imita el pecho, espalda y hombros del muñeco, -prolongándose a ambos lados con los brazos -7- y las manos -8- dispuestos en cruz, siendo de señalar que dicho casquete -6- se halla separado, independiente y a manera de caperuza sobre el cuerpo -1-.

10 El mecanismo impulsor que se representa en las mencionadas figuras 3, 4 y 5, es un mecanismo cualquiera de resorte o relojería, con el correspondiente eje -9- y llave -10- para tensar el muelle -11- y los engranajes y ruedas dentadas -12-, desmultiplicadores del giro, hasta finalizar en un piñón -13- con una manivela o eje cigüeñal -14-, cuyo extremo va alojado en un orificio alargado de la biela -15- solidaria de una plancha -16- que por el lado opuesto al de la biela tiene una porción -17- doblada hacia abajo, con dos apéndices -18- a manera de puntas de eje, los cuales se apoyan en las pestañas perforadas -19- que les sirven de cojinetes de oscilación, disponiendo también la referida plancha de las dos pestañas -5-, citadas al principio, que es en donde va sujeto el casquete -6-.

25 El referido casquete tiene un corto cuello -20- en el cual va encajada, por su también cuello -21-, la cabeza hueca y ovoidea del muñeco. Esta cabeza, según vemos en las figuras 1 y 2, se divide en dos casquetes -22- y -23-, de los cuales, el inferior -22- tiene interiormente unas pestañas -24-, con unas puntas de eje introducidas en los orificios practicados en el casquete superior -23-, para que este pueda oscilar libremente hacia adelante y hacia atrás girando en dichas puntas de eje (no visibles), siendo -

4576

- 5 - 194861



11

posible dicha oscilación porque el casquete -23- tiene sus bordes -26- cortados oblicuamente.

5 En dicha cabeza hay que señalar la nariz -26- del muñeco que es una pieza que atraviesa el tabique de la pared y que interiormente lleva una plancha curvada -27- que cubre la abertura de la amplia boca, y que al ser de diferente color que la cabeza, imita la lengua. Para que quede oculta la abertura posterior -28- de la cabeza, sobre esta se monta una banda -29- imitando unas melenas o
10 cabellera. Finalmente el muñeco del ejemplo va tocado con un sombrero -30-.

El funcionamiento del muñeco descrito y representado es como sigue:

15 Dándole cuerda al mecanismo mediante la llave -10-, al desenrollarse la cuerda -11-, e impulsar a los engranajes desmultiplicadores -12-, hace girar al eje cigüeñal o manivela -14-, el cual mueve a la biela -15- hacia un lado y otro, lo que da lugar a que la plancha -16- oscile también hacia un lado y otro girando apoyada en sus puntas de eje -18-, de manera que el casquete -6- que va sujeto a las pestañas -5-, oscila a un lado y otro y con él sus
20 brazos -7- que actúan de volante de inercia. Los golpes o impulsos que el cambio de sentido de dichos brazos -7- dan al cuerpo del muñeco, motivan que este se deslice hacia adelante dando pequeños giros u oscilaciones, como si andara deslizando sus pies -3- sobre la superficie de apoyo. Dichos impulsos y la vibración y movimiento del cuerpo del muñeco, motivan también que el casquete superior -23-, de la cabeza, oscile y se mueva sobre las puntas de
30 eje en que va montado articulándose hacia adelante y hacia atrás, dando la impresión de que mueve la cabeza y abrien-

.../...



do y cerrando la boca, de una manera sincronizada con los movimientos de avance y deslizamiento del juguete que, - por no ser regulares y en línea recta, tienen mas atractivo.

5 Tras hacer constar de nuevo que pueden modificarse las formas y la clase de muñeco, los materiales, tamaños, tipo de elementos motrices y otros detalles secundarios, se determina que este Modelo de Utilidad recae sobre la siguiente

10

NOTA REIVINDICATORIA

Los puntos no conocidos ni practicados en España que se reivindicán, son:

15

1.- Muñeco de juguete, caracterizado porque sus brazos dispuestos en cruz o en posición parecida, son solidarios de un casquete o pieza que imita el pecho, espalda y hombros, el cual va situado a manera de caperuza sobre el extremo superior del cuerpo, pero separado e independiente de él, montado en el extremo superior de unos mecanismos que le impulsan un movimiento oscilatorio hacia un lado y otro.

20

25

2.- Muñeco de juguete caracterizado porque el movimiento oscilatorio del casquete y brazos de la reivindicación anterior es impulsado por una plancha soporte a la que va solidarizado el casquete, cuya plancha está doblada en forma de U invertida, actuando uno de sus brazos de biela, en cuyo orificio alargado se mueve la manivela o eje cigüeñal del mecanismo motriz, mientras que el otro brazo dispone de unas puntas de eje en las que se apoya y sobre las que gira en el movimiento oscilatorio que le transmite el cigüeñal y que, a su vez, la plancha transmite al casquete y brazos del muñeco a los que soporta, -

30

4578



siendo los impulsos de dichos movimientos oscilatorios los que obligan a que el muñeco se deslice sobre una superficie lisa avanzando y moviéndose con ligeros giros hacia un lado y otro.

5 3.- Muñeco de juguete, caracterizado porque su cabeza, que va montada sobre el casquete oscilante de las dos reivindicaciones anteriores, está dividida en dos casquetes, de los cuales el inferior, va fijo a dicho casquete portador de los brazos mientras que el superior se halla articulado al inferior por dos puntos o ejes diametralmente opuestos, teniendo cortados oblicuamente los bordes de su abertura inferior, de manera que, al oscilar o bascular hacia adelante y hacia atrás, se abre y cierra la abertura que el corte oblicuo forma, con lo que abre y cierra la boca al ser obligado a bascular el casquete superior por los movimientos que recibe el cuerpo del
10 muñeco con la brusca oscilación del casquete y brazos.
15

4.- "MUÑECO 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.

20 Esta memoria consta de SIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 11 SEP. 1973

Por autorización de la interesada.

194861



11 SEP 1973

Fig.1

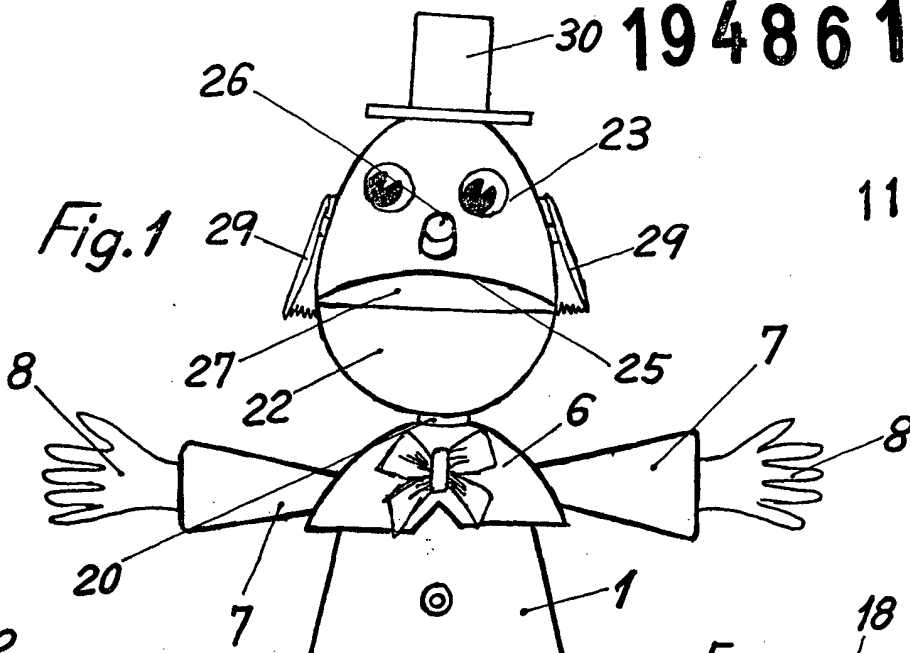


Fig.2

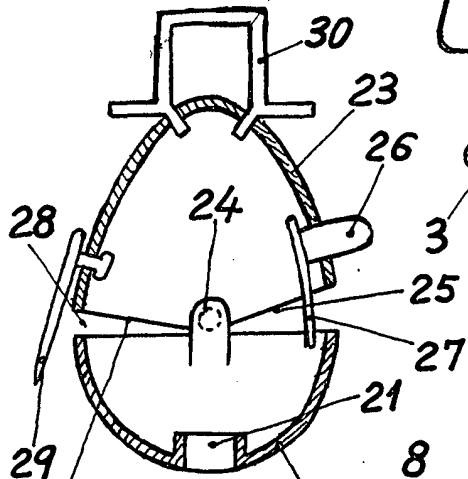


Fig.3

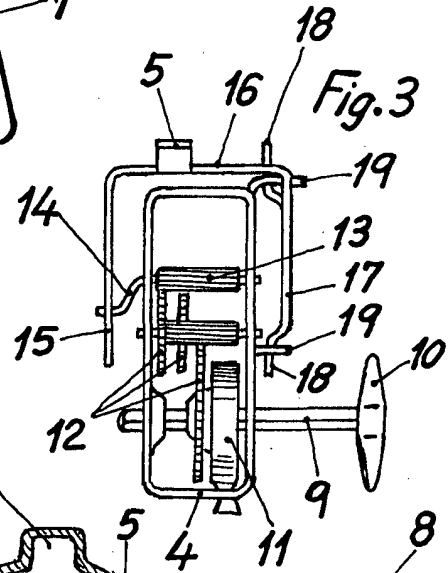


Fig.4

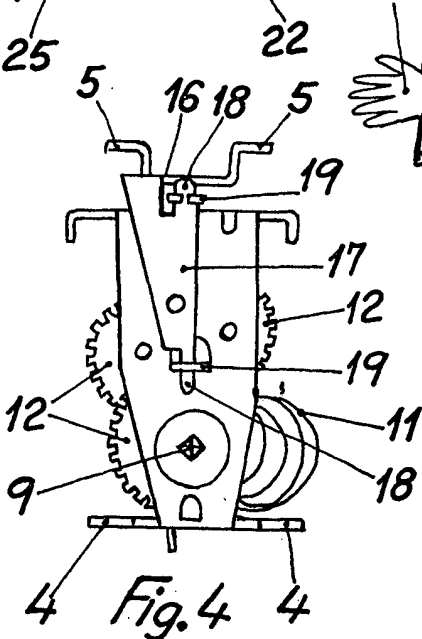
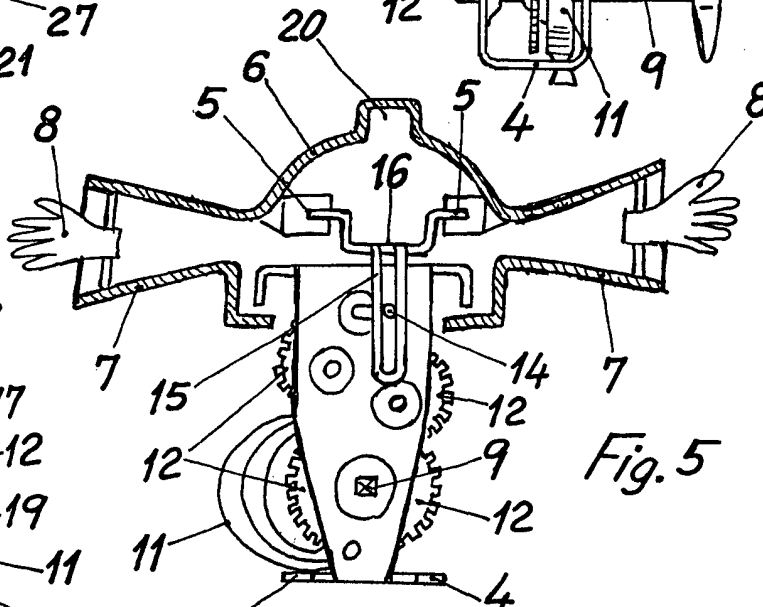


Fig.5



Escala variable
MADRID 11 SEP. 1973

[Handwritten signature]