

209410



MODELO DE UTILIDAD

Int. Cl.:	A63H

MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre

" JUGUETE DE ARRASTRE MECANICO "

Solicitantes\* D. Antonio Martínez Sánchez y D. Antonio  
Martínez Rivas, ambos de nacionalidad es  
pañola y domiciliados en C/ Ana María nº 4  
MADRID - 29.



Consiste el objeto sobre el que ha de recaer el presente privilegio en un juguete de arrastre mecánico con la preferencia de ser una Cafetera provista de brazos y piernas que se mueven como si anduviera de ahí su nombre de Cafetera Andante.

Al mismo tiempo que anda, va moviendo los brazos, en uno de los cuales, lleva una varita que se ilumina con una cierta intermitencia. Merced a un resorte, el sombrero de que va provista - va girando, dicho resorte, está accionado por un pequeño motor eléctrico mediante unas pilas alojadas en la parte superior de la carcasa. Se pone en funcionamiento gracias a un interruptor acoplado en la parte trasera de la carcasa antes citada.

Va provisto de un silbato que va sonando con una intermitencia. En la parte delantera lleva una lengua que va saliendo a merced de un dispositivo acoplado en el resorte motriz y que vuelve a su posición anterior por unos resortes tensores acoplados a la misma; los ojos que encuentran acoplados por un pequeño tornillo a la carcasa de modo que al moverse el juguete, se balanceen hacia los lados sin necesidad de resorte alguno.

Para mejor comprensión del objeto y solamente a título de ejemplo se adjuntan unas hojas de planos en la que:

La figura 1, representa la vista lateral del mecanismo del movimiento del juguete.

La figura 2, representa la vista frontal del esquema del mecanismo de movimiento del juguete.

La figura 3, representa una vista general del juguete según la invención.

En las citadas ilustraciones las referencias corresponden:

- 1.- Motor
- 1a.- Piñón de ataque.
- 2.- Corona dentada.
- 3.- Eje
- 3a.- Cazoleta dentada
- 4.- Eje
- 4a.- Rueda dentada
- 5.- Rueda de forma irregular
- 5a.- Muelle
- 6.- Taco soporte del sombrero
- 7.- Eje
- 7a.- Piñón
- 8.- Biela
- 9.- Resorte tensor
- 10.- Lengua
- 11.- Plataforma
- 12.- Carcasa.
- 13.- Peluca cubre pilas
- 14.- Sombrero
- 15.- Brazos



- 16.- Pierna
- 16a.- Rueda de la pierna
- 17.- Mecanismo del silbato
- 18.- Lengüeta de la intermitencia
- 19.- Pieza que produce la intermitencia de sonido
- 20.- Ojos
- 21.- Rueda trasera
- 22.- Resorte tensor

Como queda representado el juguete objeto del presente registro, está constituido por una plataforma (11) sobre la cual se encuentra un resorte motriz accionado por un pequeño motor eléctrico (1), provisto de un piñón de ataque (1a), que acciona una rueda dentada (2), mediante una serie de engranajes reductores. Esta rueda dentada (2) se encuentra solidarizada a un eje (3), sobre el cual se aloja una cazoleta dentada (3a); en esta cazoleta engrana un piñón (7a) solidarizado a un eje (7) en cuyos extremos se encuentran insertadas dos bielas (8) que hacen posible el movimiento de las piernas (16) merced a unas ruedas (16a) acopladas a las piernas antes citadas, de manera que toma la apariencia de estar caminando.

Los brazos (15) van locos sobre un eje y rozando con las piernas, de modo que, al moverse esta pierna, el brazo adquiere un movimiento de vaiven sin necesidad de resorte alguno. El extremo de este brazo, lleva acoplada una varita con una pequeña lámpara que produce una intermitencia merced a una lengüeta (18) situada en el fondo de la plataforma (11). El resorte motriz va provisto de un mecanismo (17) que produce un pitido con una intermitencia merced al resorte (19) que obtura la salida de aire me diante un resalte del eje (7) y que vuelve a su posición anterior mediante el resorte tensor (12).

La rueda dentada (2) lleva adosada un piñón en el que engrana una rueda dentada (4a) solidarizada a un eje (4) en el cual se inserta una rueda de forma irregular (5) que hace posible el movimiento de la lengua (10) la cual vuelve a su posición anterior mediante unos resortes tensores (9). El eje (4) lleva alojado en un extremo un muelle rígido (5a) provisto en su extremo de un taco (6) que sirve de soporte para el sombrero (14) de forma que al girar el eje (4) citado, gire también el sombrero. La carcasa (12) lleva en su parte superior un alojamiento para las pilas el cual va cubierto mediante el sombrero (14) y por una pe luca (13) que hace las veces de cubrir pilas.

Los ojos (20) van unidos a la carcasa (12) por un tornillo de manera que, quedan pendulones, por lo que tienen una gran libertad de movimiento, de este modo, al caminar el juguete, se mueven los ojos, ya que adquieren un movimiento de vaiven. En la parte



inferior trasera de la plataforma, lleva adosado un juego de ruedas (21) para que el juguete en cuestión pueda caminar más fácilmente

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como un ejemplo de realización práctica del mismo, solamente cabe añadir que en dicho ejemplo es posible introducir cambios de materias, formas y disposición de sus elementos, siempre que tales alteraciones no supongan variación sustancial en el objeto reivindicado.

#### NOTA

El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años para España, de acuerdo con la vigente legislación, deberá recaer sobre: " JUGUETE DE ARRASTRE MECANICO " según las características esenciales a las siguientes:

#### REIVINDICACIONES

1.- Juguete de arrastre mecánico, caracterizado por estar provisto de un resorte motriz que le permite, mediante unas bielas y accionado por unas pilas, que adopte la apariencia de caminar al mismo tiempo que mueve los brazos y saca la lengua.

2.- Juguete de arrastre mecánico, según la anterior reivindicación caracterizado por llevar acoplado al resorte motriz, un resorte provisto de silbato que emite un sonido con una cierta intermitencia, mediante una rueda de forma irregular acoplada a uno de los ejes del resorte antes citado.

3.- Juguete de arrastre mecánico según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por estar provisto de una lámpara en el extremo del brazo, que se enciende con intermitencia, mediante una lengüeta asentada en el fondo de la plataforma.

4.- Juguete de arrastre mecánico, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por estar dotado de un sombrero que gira a merced a un muelle rígido adosado al eje de la rueda de forma irregular que hace mover la lengua.

5.- Juguete de arrastre mecánico, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por tener un movimiento de vaivén en los ojos sin necesidad de resorte alguno, ya que funcionan por la propia inercia que adquiere el juguete en cuestión.



6.- JUGUETE DE ARRASTRE MECANICO

Según queda sustancialmente descrito en la presente Memoria, que consta de cinco hojas escritas a máquina por una sola cara y acompañadas de dibujos.

Madrid,

D. Antonio Martínez Sánchez

D. Antonio Martínez Rivas.



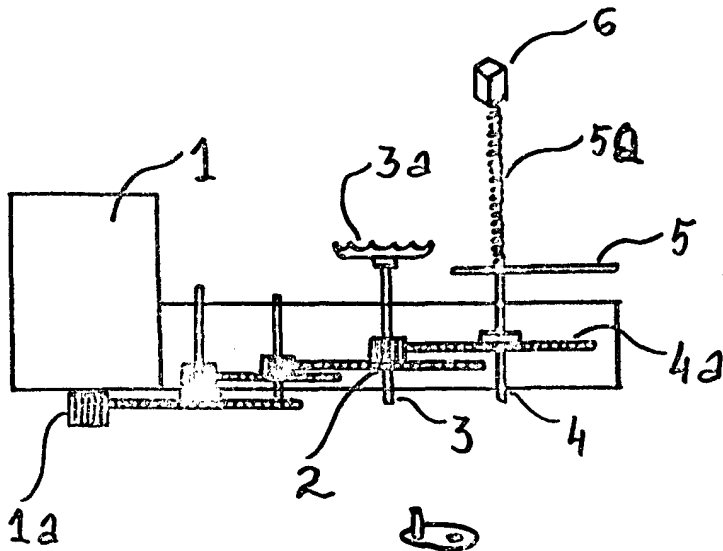


FIG. 1

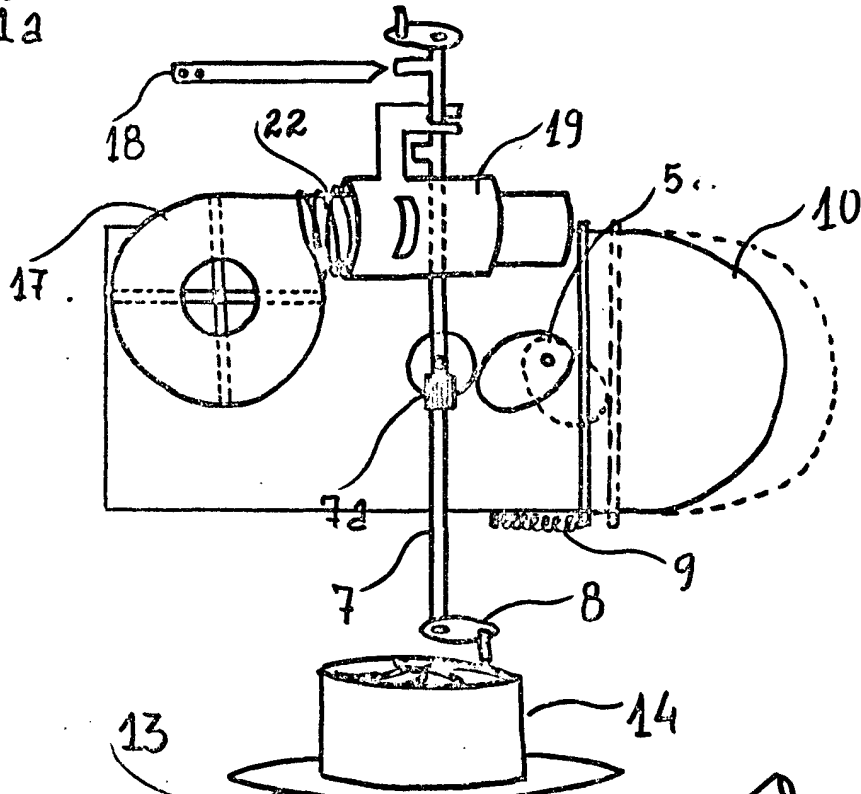


FIG. 2

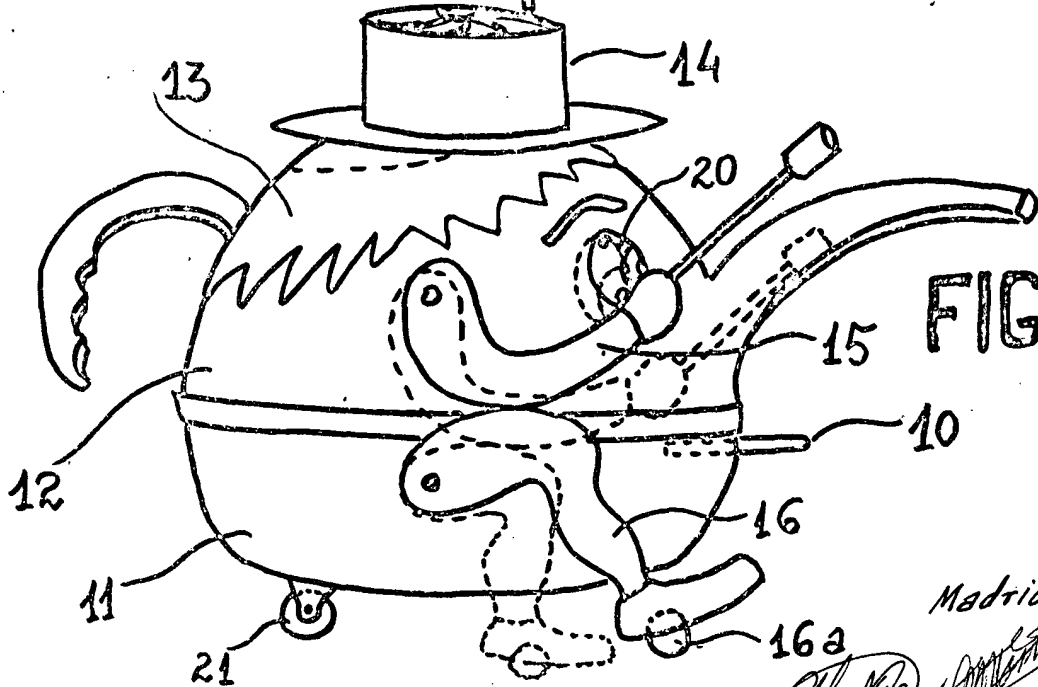


FIG. 3

ESCALA VARIABLE

Madrid  
*[Handwritten signature]*