

ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	226.629	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		21-2-77	

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
------------------------	--------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUGUETE DIDACTICO.

71 SOLICITANTE (S)
VALENTIN BRAVO SOTO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Navas de Tolosa, 10 VALLADOLID

72 INVENTOR (ES)
------------------

73 TITULAR (ES)
-----------------

74 REPRESENTANTE
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de  
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30  
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-  
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por  
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo  
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-  
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-  
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado  
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-  
tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no  
10 limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-  
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo  
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio  
15 legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-  
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a  
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-  
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-  
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-  
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-  
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-  
ria, constituye una novedad industrial, con características  
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-  
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así  
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-  
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-  
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación  
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de  
30 18 de Noviembre de 1.935).

1           La presente invención, según se expresa en el enun-  
ciado de ésta Memoria descriptiva, se refiere a un juguete  
didáctico, el cual por sus características constructivas  
y funcionales presenta notables mejoras y ventajas respecto  
5 a otros dispositivos existentes de analogas finalidades,  
haciéndolo además idóneo para la aplicación a que se des-  
tina.

10           Dicho juguete ha sido concebido bajo la idea de dar  
al niño una de las formas de pensar en ser útil a los demás  
y a la vez procurar su entretenimiento de una forma origi-  
nal y cambiante, para cuyo efecto el juguete presenta tres  
modalidades diferentes.

15           El juguete en si se constituye a partir de un árbol  
vertical y giratorio que recibe la transmisión de un juego  
de engranajes, a través de un motor convencional, de tal  
forma que sobre el mencionado árbol se han dispuesto dos pla-  
taformas, una superior montada directamente sobre dicho ár-  
bol giratorio y otra inferior integrada asimismo en una car-  
casa giratoria, de giro inverso respecto de la anterior. El  
20 giro de dicha plataforma inferior lo recibe de forma inver-  
tida mediante un juego de poleas cuya banda de transmisión  
es ventajosamente elástica, en tanto que la plataforma supe-  
rior va dotada de una serie de elementos o brazos indepen-  
dientes preferentemente articulados entre sí, en cuyos ex-  
25 tremos libres comportan una figura dotada de medios adheren-  
tes convencionales.

30           La plataforma inferior incorpora unas zonas adyacen-  
tes de soporte en las que se han previsto unas figuras do-  
tadas de medios de adherencia en correspondencia con las  
previstas en los brazos o elementos independientes corres-

1 pondientes a la plataforma superior, de forma que el acer-  
camiento progresivo de cada una de las figuras situadas en  
los brazos articulados de la plataforma superior, por la ac-  
5 tuación de mandos independientes, origina la unión tempo-  
ral con las figuras soportadas en la plataforma inferior y  
la separación de estas últimas de las correspondientes zo-  
nas adyacentes de soporte de la misma.

10 Para complementar la descripción que seguidamente  
se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor compren-  
sión de las características del invento, se acompaña a la  
presente Memoria descriptiva de un juego de planos cuyas fi-  
guras representan lo siguiente:

15 Figura 1ª.- Muestra una vista en planta superior  
del juguete realizado según la invención.

Figura 2ª.- Muestra una vista en alzado del dispo-  
sitivo representado en la figura anterior, apreciándose al-  
gunas de sus piezas o elementos seccionadas.

20 Figura 3ª.- Muestra una vista seccionada de una bo-  
bina impulsora de los brazos correspondientes a las plata-  
formas de juguete.

Figura 4ª.- Muestra una vista de otra bobina cuya  
excitación provoca el funcionamiento de un elemento paracai-  
das con que va dotado el juguete propiamente dicho.

25 Figura 5ª.- Muestra una vista seccionada de un rode-  
te de plástico dotado de unas arandelas sobre las que hacen  
contacto los platinos que transmiten la corriente a las bo-  
binas mencionadas en las figuras 3ª y 4ª.

30 Figura 6ª.- Muestra una vista de las correas para  
producir el giro invertido de la plataforma inferior.

De acuerdo con las figuras mencionadas, el conjunto

1 del juguete simula realizar las siguientes operaciones:

1ª.- Helicóptero que rescata a una persona que necesita ayuda.

5 2ª.- Avión que hace aterrizar en unos círculos un paquete por un paracaídas.

3ª.- Gaviota en posición de coger un pez para su alimentación.

10 Para lograr cualquiera de estas tres operaciones se requiere habilidad, ya que el helicóptero, la gaviota y el avión giran en una plataforma superior, en tanto que el naufrago y los círculos lo hacen en una plataforma inferior en sentido contrario a la primera.

15 Para hacer coincidir una figura superior con la correspondiente inferior es necesario actuar sobre un pulsador existente para cada conjunto, lo cual determina que con este juguete puedan participar tres jugadores que pueden ir cambiando de pulsador y conjunto indistintamente, de modo que por medio de unos contadores manuales pueden saberse los tantos o aciertos de cada uno y así poder determinar un campeón.

20 El juguete en si se constituye a partir de un árbol o tubo vertical giratorio -1- que recibe la transmisión de un motor -2- por mediación de un juego de engranajes -3-, estando este juego de engranajes -3- alojado en un cajeadado -4-, habiendose fijado en el cajeadado -4-, y externamente al mismo, un soporte -5- portador de una serie de platinos -6- que hacen contacto sobre unas arandelas -7- dispuestas anularmente sobre un rodete de plástico -8-, de tal forma que a través de las mismas se transmite corriente a las bobinas -9- y -10-, siendo estas bobinas las encargadas de hacer

25

30

1 funcionar a los distintos elementos formados por la gavio-  
ta -11- avión -12- y helicóptero -13-.

5 Sobre el mencionado árbol giratorio -1- va montada  
una plataforma superior -14- que gira con dicho árbol y que  
soporta a una serie de brazos -15- preferentemente articula-  
dos en cuyos extremos se han previsto las figuras de la ga-  
viota -11- del avión -12- y del helicóptero -13-, con medios  
de adherencia convencionales. Dicha plataforma -14- presenta  
10 una tapa superior -16-, en tanto que los brazos -15- se en-  
cuentran estabilizados en la plataforma -14- por la acción  
de unos contrapesos situados en los extremos de dichos bra-  
zos -15-, cuyo contrapeso son opuestos a los de las figuras  
adheridas a tales brazos, siendo estos accionados a través  
15 de unos bulones -17- impulsados por las bobinas eléctricas  
-9- activadas al pulsar los correspondientes mandos que de-  
terminan la bajada de los brazos -15- con las figuras corres-  
pondientes para recoger a las figuras dispuestas sobre la  
plataforma inferior -18-, la cual es a su vez atravesada  
20 por el árbol giratorio -1- y gira en sentido inverso alre-  
dedor del citado árbol, mediante la transmisión de un juego  
de poleas -19-, con la particularidad de que dicha platafor-  
ma -18- comporta unas zonas adyacentes -20-, a modo de aspas,  
que actúan de soportes de las figuras inferiores, correspon-  
dientes al muñeco -21- dispuesto en una balsa, y al pez -22-  
25 estando dotadas estas figuras de un imán para que al descen-  
der los brazos -15- por la actuación de los mandos, la corres-  
pondiente figura superior cojera a la figura de la platafor-  
ma inferior mediante los medios de adherencia que comportan  
ambas, es decir mediante los cuerpos imantados de las mis-  
30 mas, separando la figura de la plataforma inferior de la zona

1 soporte y volviéndola a dejar en las próximas vueltas en la zona adyacente correspondiente -20- de la plataforma inferior -18-

5 El conjunto así constituido va soportado en una base de apoyo -23-, de tal modo que sobre la misma va dispuesta un brazo radial -24- dotado de unos contadores manuales -25-, así como tres interruptores -26- que ponen en marcha las figuras correspondientes a la plataforma superior -14-.

10 Los cables correspondientes a la bobina -10- se introducen a través de un tubo -27- que hace las veces de porta-avión, es decir que dicho tubo -27- constituye el soporte del avión -12-, de tal modo que la bobina -10- al funcionar despide el paracaídas que lleva el avión -12- y lo deja caer sobre uno de los círculos -28- correspondientes a la plataforma inferior -18-. La referencia -28- corresponde al timbre que funciona al actuar sobre el interruptor del avión -12-, en tanto que la referencia -29- corresponde a tres soportes porta-interruptores que se plegan al terminar de jugar, cuyos interruptores son los anteriormente mencionados y referenciados con el número -26-.

15 Las correas elásticas -19-, están formadas por una pareja, de tal modo que una correa va cruzada para invertir el giro de la plataforma inferior -18-,

20 De acuerdo con la mencionada descripción el funcionamiento del juguete es como sigue:

25 Al poner en marcha el interruptor general, el motor -2- transmite su giro al juego de engranajes -3- y este al árbol -1- que girará y conjuntamente con él la plataforma superior -14- al tiempo que la plataforma inferior -18- girará en sentido inverso por la transmisión de las poleas -19-,

30

1 cuyas correas son elásticas y una de las cuales va cruzada  
para invertir el giro de la misma.

5 Una vez que se encuentran girando en sentido inver-  
so las dos plataformas, cada uno de los jugadores y de for-  
ma independiente actuará sobre su mando -26-, de tal modo  
que cada mando se encuentra comunicado respectivamente con  
las bobinas -9- de actuación de los brazos -15-, en los cua-  
les van soportados el helicóptero -13- y la gaviota -11-, en  
tanto que la bobina -10- se encuentra asociada al avión -12-

10 Al pasar una figura de la plataforma superior -14-,  
por ejemplo la gaviota -11-, sobre la zona adyacente -20-  
soporte del pez -22-, y actuando sobre el correspondiente  
mando -26-, determinará que el bulón -17-, al activarse la  
15 bobina -9- impulse al contrapeso del brazo -15- portador de  
la gaviota -11-. Dicho brazo -15- basculará por su articula-  
ción descendiendo la gaviota -11- para adherir a su picó me-  
talico, el imán que porta el pez -22- dispuesto en la plata-  
forma inferior -18-, siendo este separado de dicha plataforma  
para que nuevamente el jugador intente depositar en la zona  
20 adecuada al mismo.

25 No se considera necesario hacer más extensa esta des-  
cripción para que cualquier persona perita en la materia com-  
prenda perfectamente la idea que se desea patentar, así como  
las ventajas que de su realización industrial han de derivar-  
se.

30 Por todo ello, y para evitar posibles imitaciones, se  
presenta esta solicitud, pidiendo la explotación exclusiva  
de la idea descrita, de acuerdo con las consideraciones y  
puntos que se desean reivindicar, que se concretan en las  
páginas siguientes:

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria  
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de  
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,  
5 que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre  
en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-  
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-  
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente  
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,  
10 en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,  
proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando  
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-  
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica  
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a  
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-  
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-  
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado  
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre  
20 ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre  
de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la  
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-  
25 dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-  
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-  
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así  
las novedades que se desean reivindicar:

#### NOTA DE REIVINDICACIONES

30 En resumen, el privilegio de explotación exclusi-  
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-  
guientes:

1                    1.- JUGUETE DIDACTICO, caracterizado esencialmente  
porque está constituido por un árbol vertical giratorio que  
recibe la transmisión de un juego de engranajes y motor conven-  
5                    cionales, sobre el cual árbol van dispuestas dos platafor-  
mas, la superior montada directamente sobre el árbol giratorio,  
mientras que la plataforma inferior recibe el giro inverti-  
do mediante un juego de poleas cuya banda de transmisión es  
ventajosamente elástica, disponiendo la plataforma superior  
de elementos o brazos independientes preferentemente articula-  
10                    dos, en cuyos extremos libres comportan una figura dotada de  
medios adherentes convencionales, en tanto que la plataforma  
inferior, integrada igualmente por una carcasa giratoria, de  
giro inverso, incorpora zonas adyacentes de soporte en los  
15                    cuales se preveen figuras dotadas de medios de adherencia en  
correspondencia a las previstas en los brazos o elementos  
independientes situados en la plataforma superior, de modo  
que el acercamiento progresivo de cada una de las figuras  
situadas en los brazos articulados de la plataforma superior  
por la actuación de mandos independientes origina la unión  
20                    temporal con las figuras soportadas en la plataforma inferior  
y la separación de estas últimas de las zonas adyacentes de  
soporte de la citada plataforma inferior.

25                    2.- Se reivindica por último como objeto sobre el  
que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se reivindica:  
JUGUETE DIDACTICO.

---

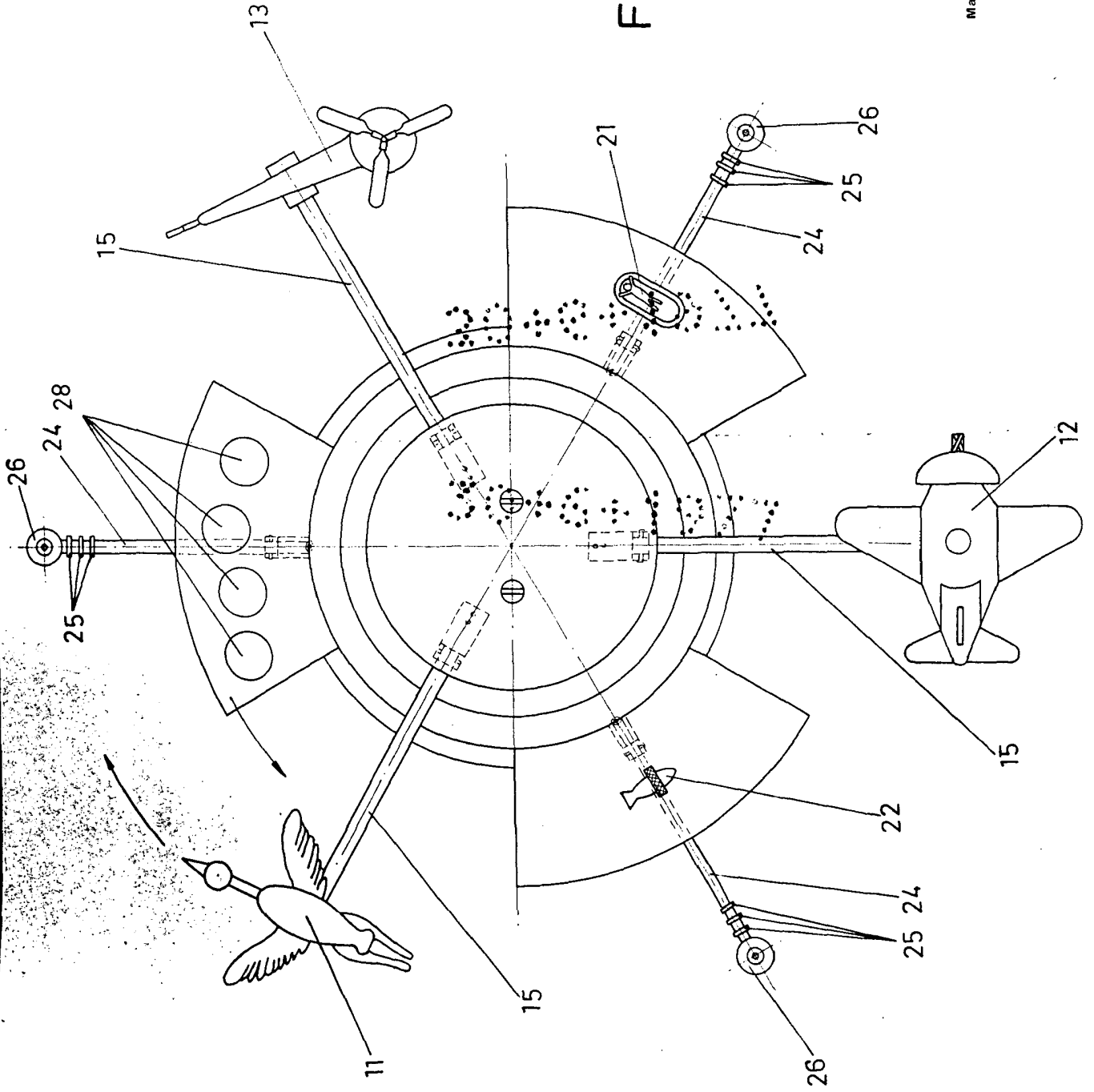


SECRET

D. VALENTIN BRAVO SOTO

ESCALA VARIABLE  
Madrid, de de 197  
BERNARDO UNGRIA  
P. P.

FIG. 1



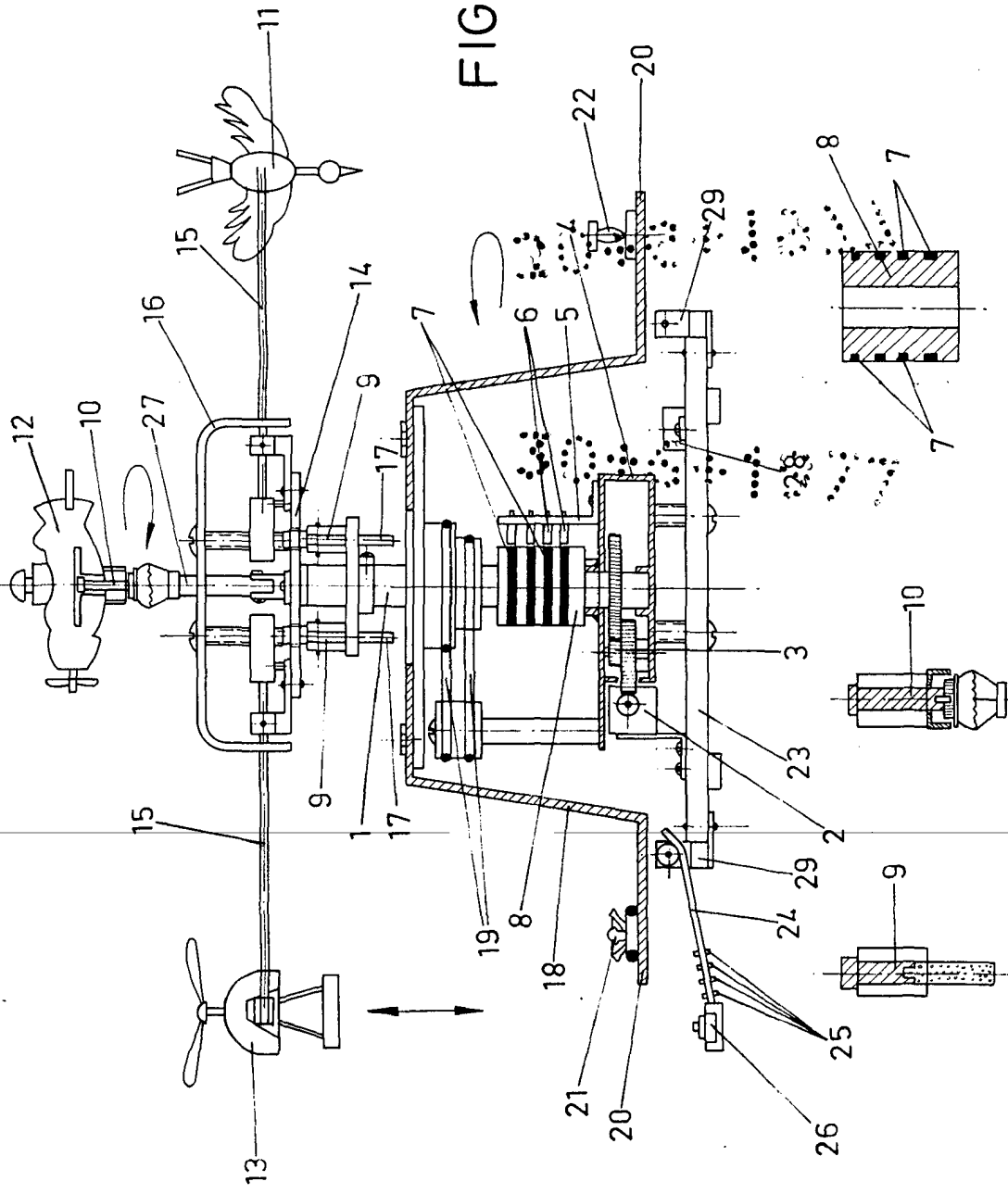


FIG. 2

FIG. 3

FIG. 4

FIG. 5

FIG. 6

ESCALA VARIABLE  
 de 197  
 Madrid, de 197  
 BERNARDO UNGRÍA  
 P. P.