

ES	11	NUMERO	Y
	21	247518	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		17 DIC. 1979	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 ABR. 1980

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		
30888 B/78	18 de Diciembre de 1.978	Italia.

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 H 13/18'

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
Juguete animado.

71 SOLICITANTE (S)
G.A.B.A.R. S.a.s.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Via A.De Gasperi nº 44, COSTA DI ROVIGO, ROVIGO, Italia.

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
D. Jose Miguel Gómez-Acebo y Pombo.

El presente modelo de utilidad se refiere a un juguete animado, combinado con una mecedora, entendiéndose por la expresión "juguete animado" cualquier juguete que representa un ser vivo con aspecto humano, animal o fantástico, que tiene una parte superior del cuerpo que se puede mover rítmicamente, adelante y atrás, respecto a la parte inferior de dicho cuerpo, permaneciendo al mismo tiempo en posición sentada o similar; a efectos de la descripción del presente modelo, identificaremos por lo tanto a este juguete animado por el nombre genérico de "muñeco", aunque entendiéndose que su forma representación o figura podrán ser diferentes de lo que se muestra en los dibujos adjuntos que se dan únicamente a título de ejemplo.

En general, se conocen juguetes animados, por ejemplo; muñecos en los que la introducción de un chupete o similar en la boca provoca la activación de desactivación de un mecanismo o dispositivo interno de dicho muñeco.

El presente modelo se refiere a los juguetes animados del tipo arriba mencionado, combinado con una mecedora de forma que se aproveche el movimiento rítmico continuado de una parte superior del cuerpo del muñeco sentado en la mecedora, para impartir a la misma un movimiento de oscilación.

Según el modelo, se proporciona un juguete animado que comprende, en combinación: un muñeco o similar que tiene una parte superior del cuerpo móvil respecto a una parte inferior, que incorpora un dispositivo electromecánico de mando accionable a través de un interruptor eléctrico, para impartir un movimiento rítmico de oscilación a la parte superior del cuerpo; y una mecedora, con medios para bloquear, de manera amovible, la parte inferior del cuerpo del muñeco al asiento para transmitir el movimiento de oscilación a dicho asiento.

El modelo se ilustrará más claramente a continuación, con referencia al ejemplo de los dibujos adjuntos, en los cuales:

5. La figura , es una vista lateral, en sección, de un muñeco genérico, en combinación con una mecedora, según el presente modelo.

Las figuras 2A, 2B y 2C representan tres distintas posiciones del movimiento rítmico de oscilación de la cabeza del muñeco.

10. Las figuras 3A, 3B y 3C representan esquemáticamente la sucesión de operaciones para fijar el muñeco a la mecedora.

Las figuras 4A, 4B y 4C representan tres posiciones del interruptor de mando.

15. Como se muestra en las figuras, el juguete animado se compone de un muñeco que tiene una parte superior del cuerpo 1, constituida por ejemplo por la cabeza, la cual puede ser movida o hacerse oscilar rítmicamente, adelante y atrás, respecto a una parte inferior del cuerpo 2; el juego se completa con una mecedora 3 sobre la cual se puede colocar y fijar, de manera amovible, el muñeco en posición sentada (figura 1).

20. El movimiento rítmico de la cabeza 1 viene dado por un dispositivo motorreductor 4, alimentado por una o varias pilas eléctricas 5, que, con el citado motorreductor, van incorporadas en la parte inferior del cuerpo 2 del muñeco.

25. El motorreductor 4 presenta una serie de salidas 6, cuyo extremo 6' forma un pequeño ángulo con el eje 6 del motorreductor para proporcionar el movimiento de oscilación a la cabeza 1 durante la rotación del citado eje 6. En efecto, el extremo plegado en ángulo 6' del eje 6 sobresale de la parte del cuerpo inferior 2 penetrando en el orificio de fondo ciego de un soporte 7 de la cabeza 1, situado en la parte terminal del cuello. El mo

30.

vimiento alternativo y rítmico de la cabeza 1, debido a la rotación del eje 6 del motorreductor 4 se representa por la sucesión de las figuras 2A, 2B y 2C.

5. Con 8 se ha indicado en la figura 1, un interruptor eléctrico de varias posiciones, situado frente a la boca e insertado en el circuito eléctrico de alimentación, tanto del motorreductor 4 como de un dispositivo eléctrico o electromecánico 9, que sirve para emitir sonidos, por ejemplo, para simular el llanto del muñeco.:

10. Las tres posiciones del interruptor eléctrico 8 se han representado en las figuras 4A, 4B y 4C; el interruptor es del tipo basculante y puede ser accionado por dos tipos diferentes de chupete u otro medio equivalente. En particular, el interruptor comprende dos contactos fijos contrapuestos 10 y 11, conectados a los dispositivos 4 y 9, y un contacto móvil 12 intermedio, conectado eléctricamente a la pila 5 y conectado mecánicamente al balancín de mando 13 atraído por un muelle (no representado) para asumir una de las dos posiciones extremas, por ejemplo, la posición de la figura 4A cuando no se introduce ningún chupete en la boca del muñeco; en esta posición, el interruptor 8 acciona el dispositivo 9 de emisión de los sonidos. El contacto móvil 12 puede asumir cualquiera de las otras dos posiciones de las figuras 4B y 4C, según el espesor del chupete 14 y 15, respectivamente; en particular, en la posición del interruptor de la figura 4B se impide la alimentación tanto para el dispositivo 9 de emisión de los sonidos como al motorreductor 4, mientras que en la posición de la figura 4C, el interruptor 8 conecta el motorreductor 4 a las pilas 5. De este modo, con un único interruptor 8, accionado por los chupetes 14 y 15 se pueden accionar dos dispositivos electromecánicos independientes, además

15.

20.

25.

30.

de obtener la posición normal de interruptor abierto.

5. A fin de que el movimiento rítmico alternativo, que por reacción se transmite a la parte inferior 2 del cuerpo del muñeco pueda transmitirse a su vez a la mecedora 3, es necesario que el cuerpo del muñeco esté fuertemente vinculado a la mecedora.

10. En el ejemplo ilustrado, y con referencia a las figuras 3A, 3B y 3C, el asiento comprende dos brazos laterales 16 sobre los que se apoya un plano 17, que constituye un plano de soporte, por ejemplo, de los chupetes o de otros accesorios del juego, cuyo plano se engancha a presión con los montantes laterales 18 del respaldo del asiento, deteniendo fuertemente en posición la parte inferior 2 del cuerpo del muñeco. En particular, el plano 17 presenta dos brazos laterales que ceden elásticamente, cada uno de los cuales termina con un extremo 19 formado en gancho de manera que el ensanchamiento elástico de los citados brazos los introduce a presión con el respaldo. El bloqueo del muñeco sentado en la mecedora puede efectuarse realizando la sucesión de movimientos del plano 17 mostrados en las figuras 3A, 3B y 3C, mediante una simple presión de dicho plano, hacia el muñeco
15. sentado en el asiento, después de haber procedido, por ejemplo, a enganchar uno de los brazos.
20.

25. El funcionamiento, expuesto brevemente, es el siguiente: introduciendo el chupete 15, se dispone el interruptor 8 en el estado de la figura 4C, en el cual se alimenta el motorreductor 4 que, a través de su eje 6, hace mover rítmicamente la cabeza 1, en su desplazamiento, no sólo crea una apariencia de succión, sino que provoca además el desequilibrio del baricentro, creando un bamboleo propiamente dicho del muñeco sobre el asiento. El movimiento rítmico continuado de la cabeza hace aumentar gradualmente el bamboleo de la mecedora hasta un punto crítico en el
30.

cual, por falta de sincronismo entre el movimiento rítmico de la cabeza y las oscilaciones de la mecedora, se detiene el movimiento de la mecedora, que sólo podrá empezar a oscilar de nuevo cuando encuentre el ritmo justo con el movimiento de la cabeza.

5. Retirando el chupete 15 de la figura 4C, el interruptor 18 toma la posición de la figura 4A en la cual el muñeco permanece quieto, mientras se acciona el dispositivo 9 de emisión de sonidos; el muñeco dejará de moverse y de emitir sonidos sólo introduciendo un chupete de menor espesor, por ejemplo, como el que se muestra en la figura 4B.

Quitando el muñeco de la mecedora, después de haber liberado el plano 17, el muñeco continuará inanimado, moverá la cabeza o emitirá sonidos, según el tipo de chupete que se utilice.

15. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

5. 1.- Juguete animado, caracterizado porque comprende en combinación; un muñeco o similar que tiene una parte superior del cuerpo móvil respecto a una parte inferior, que incorpora un dispositivo electromecánico de mando accionable a través de un interruptor eléctrico, para proporcionar un movimiento rítmico de oscilación a la parte superior del cuerpo; y una mecedora, con medios para bloquear, de manera amovible, la parte inferior del cuerpo del muñeco al asiento, para transmitir el movimiento de oscilación al asiento.

15. 2.- Juguete según la reivindicación 1, caracterizado por que los medios para bloquear la parte inferior del cuerpo a la mecedora comprenden, un elemento anterior dotado de brazos laterales que ceden elásticamente, cuyos extremos tienen forma de ganchos para introducirse a presión en el respaldo de la mecedora.

20. 3.- Juguete según la reivindicación 2, caracterizado por que el elemento tiene forma de un plano que se apoya sobre brazos laterales de la mecedora.

4.- Juguete según la reivindicación 3, caracterizado por que el plano constituye un soporte para chupetes y otros elementos accesorios del juguete.

25. 5.- Juguete según la reivindicación 1, caracterizado porque el dispositivo de mando comprende un motorreductor cuyo eje de salida presente un extremo plegado con un cierto ángulo e introducido en un orificio ciego de un soporte superior del cuerpo.

30. 6.- Juguete según la reivindicación 1, caracterizado por que cuando la parte superior móvil está constituida por la cabe-

za del muñeco, el interruptor se coloca a la altura de la boca y comprende, un par de contactos fijos contrapuestos, conectados al dispositivo electromecánico de mando y a un dispositivo de emisión de sonidos, respectivamente, y un contacto móvil intermedio, conectado mecánicamente a un órgano de mando de balancín que se acciona mediante la introducción de un chupete o similar.

5.

7.- Juguete según la reivindicación 6, caracterizado por que dicho interruptor comprende chupetes de accionamiento que tienen distintos espesores.

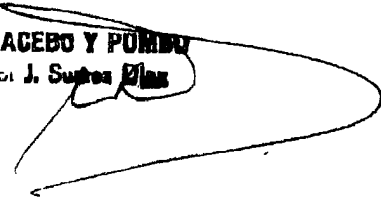
10.

8.- Juguete animado, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria y en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de siete hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,
17 DIC. 1979
G.A.B.A.R. S.a.s.

J. M. GOMEZ ACEBO Y PARRA
D. D. Firmado: J. Suarez Diaz



.....
.....
.....
.....
.....

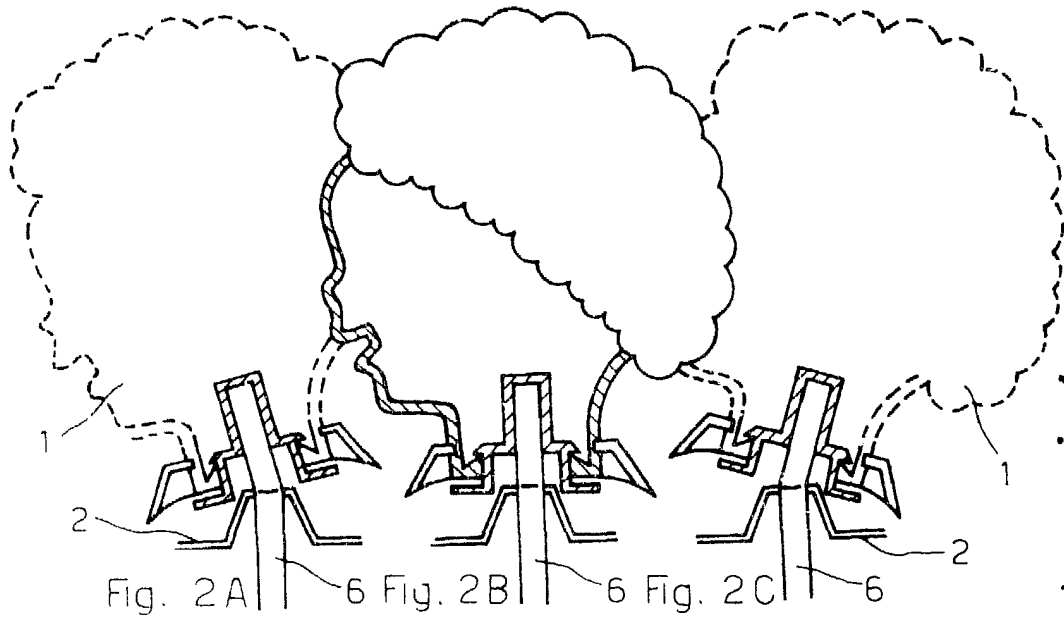


Fig. 2A 6 Fig. 2B 6 Fig. 2C 6

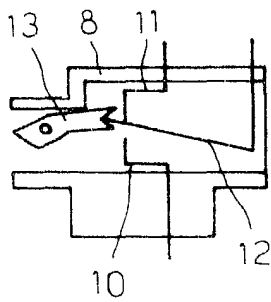


Fig. 4 A

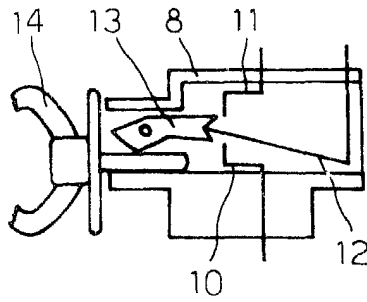


Fig. 4 B

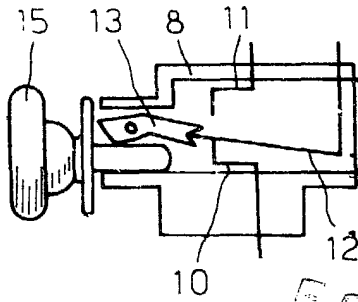


Fig. 4 C

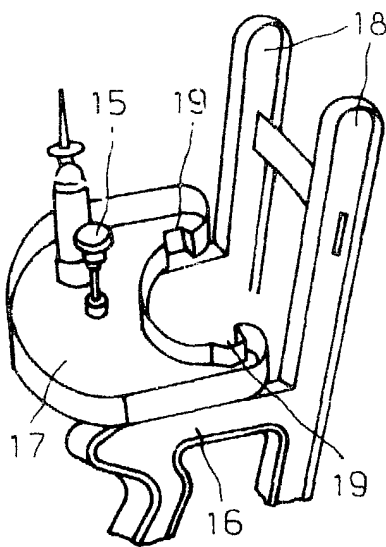


Fig. 3 A

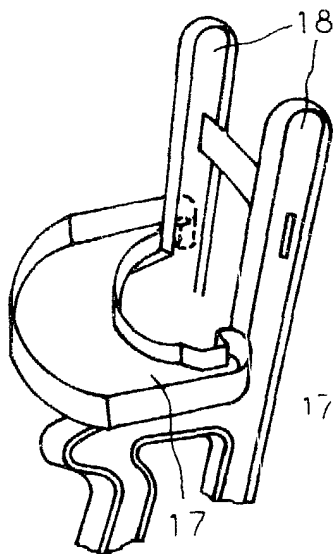


Fig. 3 B

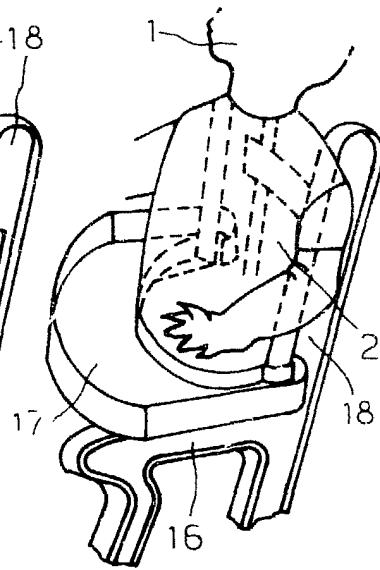


Fig. 3 C