



ESPAÑA

19	ES	21	NUMERO	10	Y
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			47959		
			24 diciembre 1979		

16 ABR. 1980

MODELO DE UTILIDAD

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63H29/12

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"MECANISMO ANDADOR PARA JUGUETES".

71	SOLICITANTE (S)
	ALCHEMIKA, S. A.

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Barcelona, Calle Industria, 295

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un mecanismo andador para juguetes, de constitución muy sencilla, pero notablemente eficaz.

5 El reproducir un movimiento similar al andar en un juguete presenta inconvenientes, tanto más si el movimiento es producido mediante un motor. Las realizaciones conocidas son imperfectas y complicadas, lo cual supone un encarecimiento del juguete.

10 El mecanismo andador para juguetes objeto de la invención comprende un cigüeñal con dos extremos acodados en sentidos diametralmente opuestos, accionado por un motor convencional, cuyos extremos acodados se hallan introducidos en sendos orificios previstos en respectivas piezas que simulan las patas del juguete, cuyas piezas presentan unas ranuras alargadas en sus extremos superiores, atravesadas por un eje fijo de suspensión de las patas al cuerpo del juguete.

15 Ventajosamente se ha previsto que los pies de dichas patas están formados por ensanchamientos de contorno a modo de "C" en posiciones enfrentadas y de ramas situadas en posiciones intercaladas las de un pie respecto a las del opuesto.

20 Se ha previsto que las piezas que constituyen las patas presentan unos huecos internos para alojamiento con holgura de los respectivos acodamientos del cigüeñal.

25 También se ha previsto que dichas piezas presenten unas aberturas o ventanas que dan paso holgadamente a los extremos de un eje saliente al exterior destinado al mando del motor que acciona al mecanismo descrito.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

5 En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en alzado lateral del mecanismo; la figura 2 es una vista en sección longitudinal del propio mecanismo; y la figura 3 es una vista en planta inferior.

10 El mecanismo descrito consta en los dibujos de una caja -1- en la que se encuentra un motor convencional que acciona a un cigüeñal con dos acodamientos extremos -2-, orientados en sentidos diametralmente opuestos y que se introducen en orificios -3- previstos en el fondo de oquedades -4- de unas piezas -5- que simulan las patas del juguete.

15 Estas piezas -5- tienen superiormente sendas aberturas alargadas -6-, atravesadas por un eje transversal -7- unido al cuerpo del juguete.

20 Las piezas -5- disponen de aberturas -8- que dan paso holgadamente a un eje -9- de accionamiento del mecanismo situado en -1-, con botón de mando -10-.

Las piezas -5- finalizan en unos pies ensanchados -11-, con prolongaciones enfrentadas y alternadas -12-, que dan al conjunto una forma a modo de "C".

25 Como se desprende claramente de todo lo descrito, al poner en movimiento al cigüeñal, los acodamientos -2- desplazan en un movimiento deslizante y angular a la vez, guiado por el juego de las ranuras alargadas -6- en los extremos del eje -7-. Este movimiento imita perfectamente el andar, y

la presencia de las prolongaciones alternadas -12- de los pies -11- asegura la estabilidad del muñeco y evita su caída por balanceo.

5 Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de los distintos componentes del mecanismo, formas y dimensiones de los mismos, tipo de juguete al que se aplica, y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

- . -



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

1. Mecanismo andador para juguetes, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un cigüeñal con dos extremos acodados en sentidos diametralmente opuestos, accionado por un motor convencional, cuyos extremos acodados se hallan introducidos en respectivos orificios de unas piezas que corresponden a las patas del juguete, que están dotadas de ranuras alargadas situadas junto a los extremos superiores, las cuales están atravesadas por un eje fijo que limita el desplazamiento de las patas.

2. Mecanismo andador para juguetes, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que, ventajosamente, los pies de las patas están formados por ensanchamientos de contorno a modo de "C", enfrentados y con las ramas respectivas en posiciones intercaladas.

3. Mecanismo andador para juguetes, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que las piezas que constituyen las patas están dotadas de coquedades para el alojamiento de los acodamientos del cigüeñal.

4. Mecanismo andador para juguetes, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que las piezas que configuran las patas están dotadas de aberturas para el paso de ejes de accionamiento del motor alojado en una caja situada entre las patas del juguete.

5. Mecanismo andador para juguetes.

Todo ello según queda descrito en la presente memoria y resumido en las reivindicaciones contenidas al final de

la misma, establecidas de acuerdo con el artículo 100 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial y que comprenden en conjunto seis hojas foliadas, escritas a máquina por una sola de sus caras.

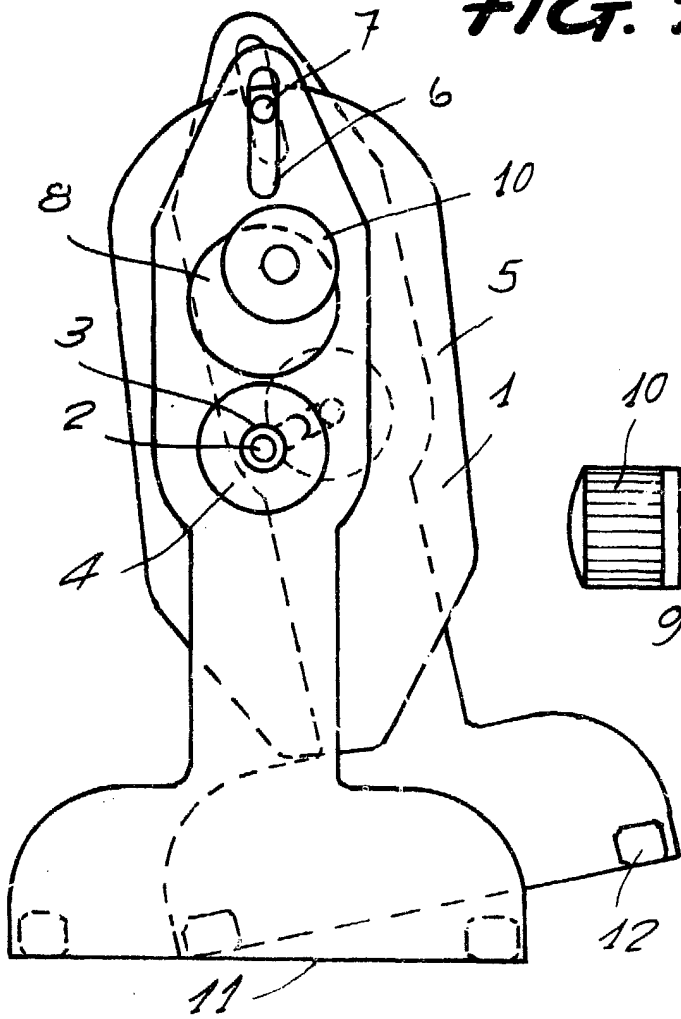
Barcelona, 24 de diciembre de 1979

ALCHEMIKA, S. A.

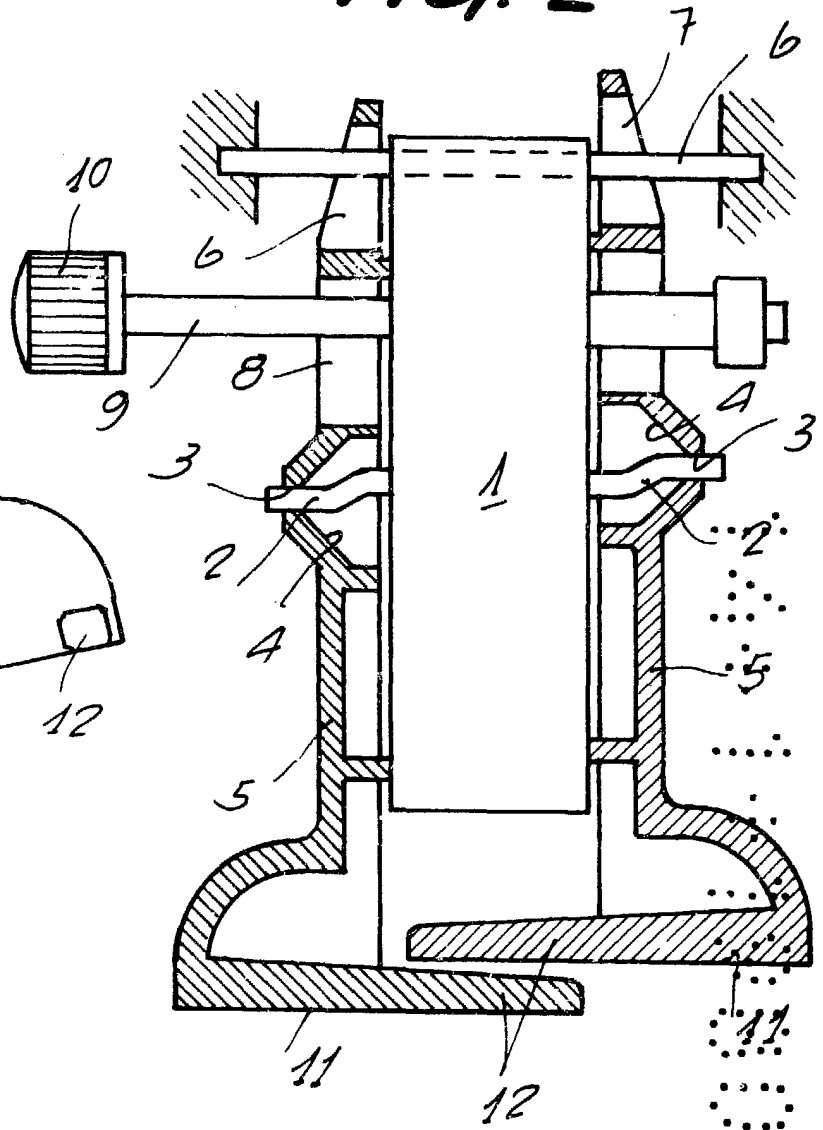
P. a.



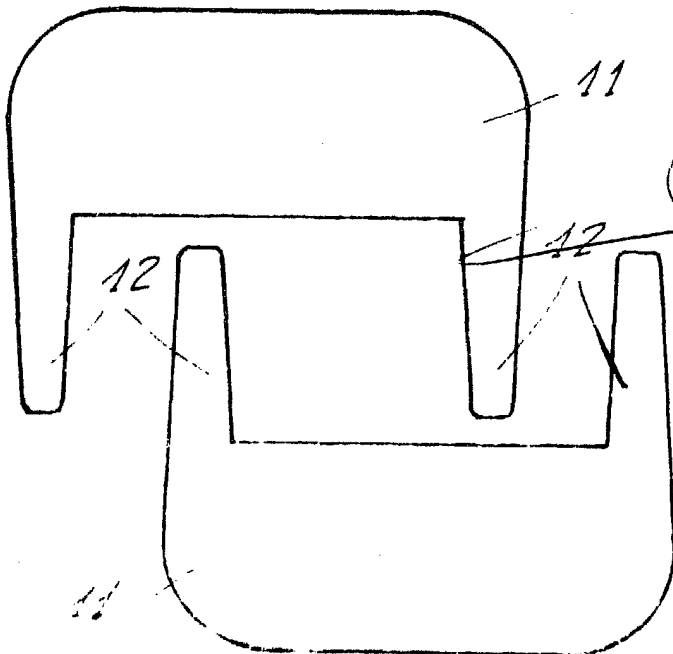
**FIG. 1**



**FIG. 2**



**FIG. 3**



Barcelona, 24 diciembre 1979  
p. a.