



ESPAÑA

(19) ES	(11) NÚMERO	25 16 18	(10) Y
(21)	(22) FECHA DE PRESENTACION	21 JUN. 1980	

MODELO DE UTILIDAD

1 OCT. 1980

(30) PRIORIDADES:	(31) NÚMERO	(32) FECHA	(23) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 H7102

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"ARRASTRE DE JUGUETE".

(71) SOLICITANTE (S)
CARLOS DINNBIER, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Real Monasterio de Santa Maria de Poblet CUART DE POBLET (Valencia). -

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
DON JOSE LOPEZ CORTES.-

M E M O R I A D E S C R I P T I V A  
= = = = =

La presente memoria y los diseños adjuntos tienen por objeto describir las características de un original juguete de arrastre que aporta a la industria de juguetería ciertas interesantes novedades que hacen al juguete mas atractivo y entretenido de manera que, dentro de los fines de esta clase de objetos supone una mejora utilitaria.

El juguete a que nos venimos refiriendo esta esencialmente constituido por el cuerpo de cualquier figura, preferentemente de un animal grotesco, montada sobre cuatro ruedas que permitan su arrastre tirando de un hilo, caracterizandose porque en el centro del cuerpo de dicha figura hay una gran depresión y en la parte superior de ella dos puntas de eje opuestas que sostienen, con posibilidad de oscilar ligeramente en ellas, a un anillo circular adecuado para alojar y sostener en él a un pozal o cubo infantil de playa. Otra importante particularidad consiste en que la cabeza de la figura, que podrá adoptar cualquier forma, oscila y gira hacia un lado y otro a medida que el juguete es arrastrado, cosa que se logra montando la cabeza en cuestión en un tubo cilíndrico, verticalmente dispuesto, con posibilidades de giro dentro de su alojamiento, cuyo tubo está atravesado por el eje solidario de las ruedas delanteras. La porción del eje que atraviesa al tubo se halla doblada formando un zig-zag, siendo esto lo que impulsa al tubo a girar limitadamente y por consiguiente, a que la cabeza soportada en el tubo oscile

hacia un lado y otro.

Las características generales expuestas podran apreciarse mejor a la vista de la adjunta lámina de dibujos que representa un ejemplo de realización del juguete, bien entendido que no debe interpretarse en sentido restrictivo, sino amplio y general.

Dichos dibujos representan en sus figuras, como sigue:

Fig.1.- Vista lateral en alzado.

Fig.2.- Planta.

Fig.3.- Detalle en alzado del tubo soporte de la cabeza unido al eje de ruedas.

Fig.4.- Vista en planta por el extremo inferior, del eje tubular de la figura anterior.

Refiriendonos a los mencionados dibujos vemos que el ejemplo de juguete representado en ellos presenta la siguiente composición:

Consta de un cuerpo -1- hueco, generalmente de plástico moldeado, que en el ejemplo representa la figura grotesca de un perro, montado sobre los ejes de cuatro ruedas -2- sobre las que puede ser arrastrado con un hilo o cable atado al asa anterior. Dicho cuerpo -1-, que puede imitar cualquier otra figura, tiene en su parte central una gran depresión -3- y en los bordes superiores de la misma dos puntas de eje -4- que atraviesan, por puntos diametralmente opuestos los lados de un anillo circular -5-, con posibilidad de oscilar

en los ajes -4-. En este anillo -5- puede colocar el niño un cubo o pozal de playa (no representado), sea descargado y separarlo de la figura para cargarlo de arena o arena, colocandolo de nuevo en el anillo, para transportarlo cargado, arrastrando la figura.

5  
10  
15  
20  
Con la referencia -6- hemos señalado la cabeza del perro, la cual se ha dibujado a cortos trazos, para dar a entender que puede adoptar la forma de los dibujos o cualquier otra. Esta cabeza -6- va unida solidariamente a un tubo -7-, generalmente de plástico, que actuará de eje de oscilación de la cabeza que soporta. Para lograr dicha oscilación, el extremo del referido tubo tiene un orificio alargado -8- atravesado por el eje -9-, solidario de las ruedas delanteras -2-, con la particularidad de que la porción -10- del citado eje, que es la que atraviesa al tubo -7- está doblado formando zig-zag con las otras porciones, de manera que esto es lo que produce la oscilación de la cabeza -6- hacia un lado y otro y que se eleve y descienda, cuando el juguete es arrastrado sobre las ruedas -2-.

20  
Conviene tener en cuenta que el juguete puede imitar cualquier figura, de animal o no y cualquier forma de cabeza, pudiendo fabricarse en variedad de tamaños, colores y materiales.

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

=====

5 1. - Arrastre de juguete, compuesto por una figura cualquiera montado sobre los ejes de cuatro ruedas, esencialmente caracterizado porque el cuerpo de la referida figura presenta en su centro una gran depresión, la cual tiene en los bordes de su parte superior dos puntas de ejes, que van introducidos en puntos diametralmente opuestos de un anillo circular, oscilable en dichos ejes, cuyo anillo es adecuado para recibir y soportar un cubo o pozal infantil de playa, teniendo, además, la mencionada figura su cabeza montada solidariamente en un tubo vertical que actúa de eje que acciona a la cabeza movimientos oscilatorios limitados hacia un lado y otro y de elevación y descenso, para lo cual el extremo inferior del eje tubular tiene practicado un orificio alargado, atravesado por la porción doblada formando zig-zag con las contiguas, del eje solidario de las ruedas delanteras.

15 2. - "ARRASTRE DE JUGUETE".

20 De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

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

Madrid,

Por autorización de la interesada.-

JOSE LOPEZ CORTES  
P. F.

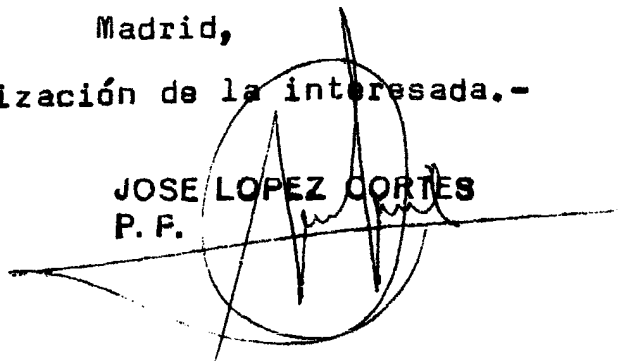


Fig.1

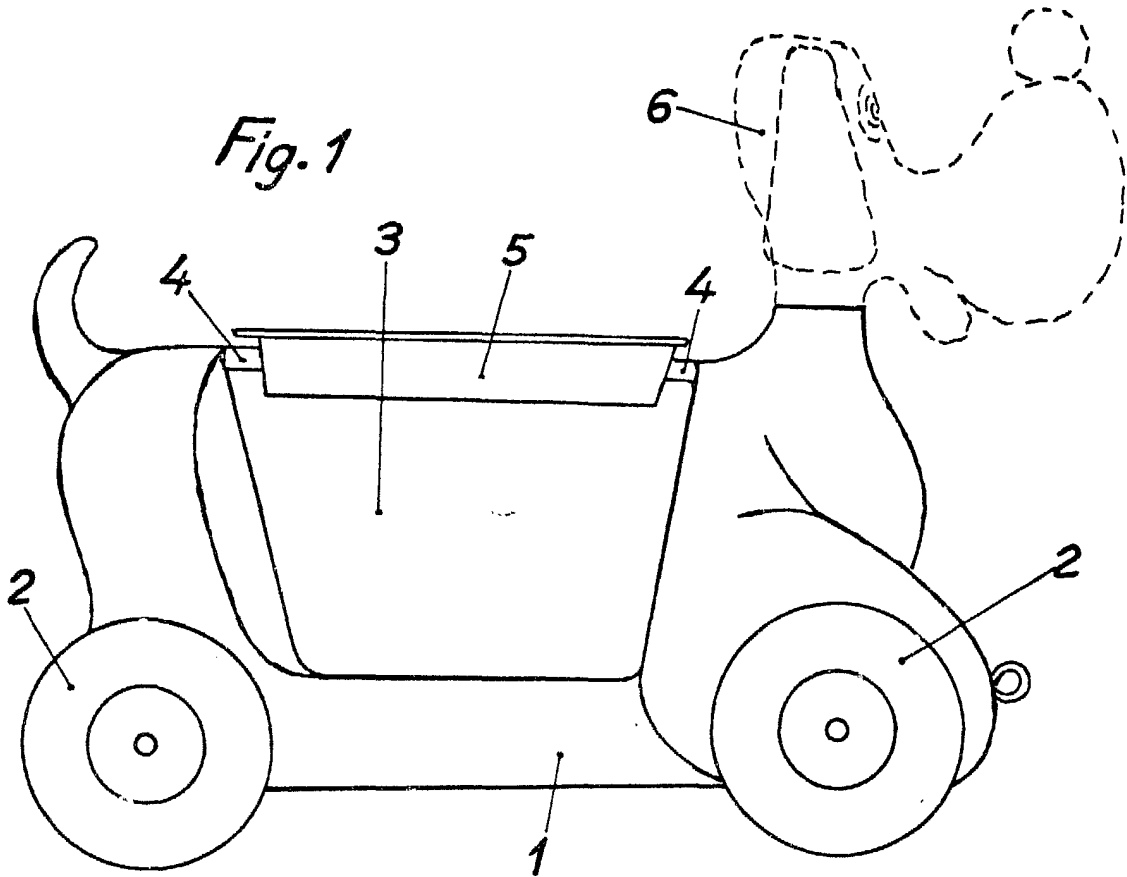


Fig.4

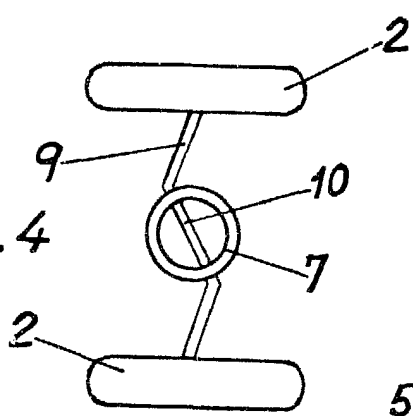


Fig.2

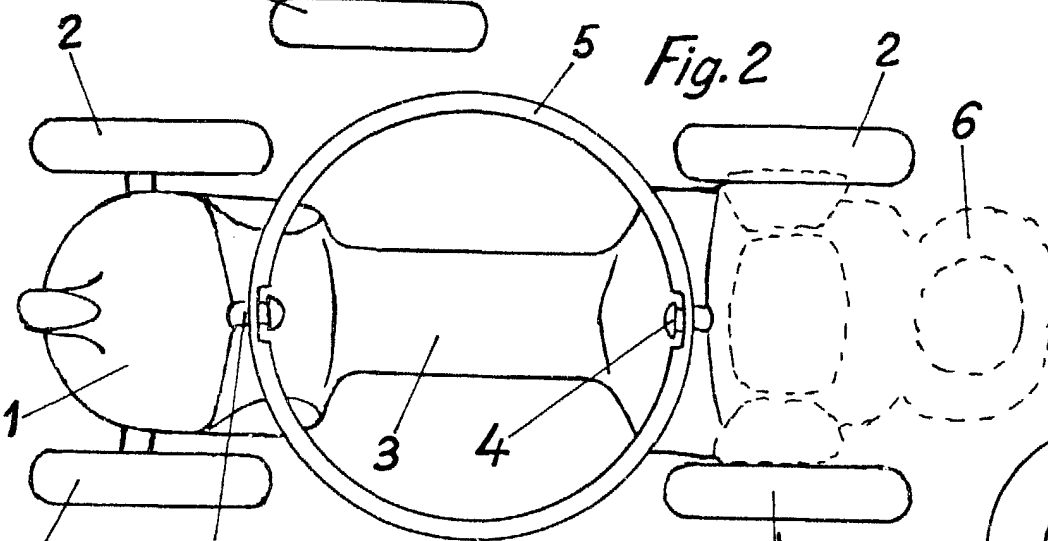
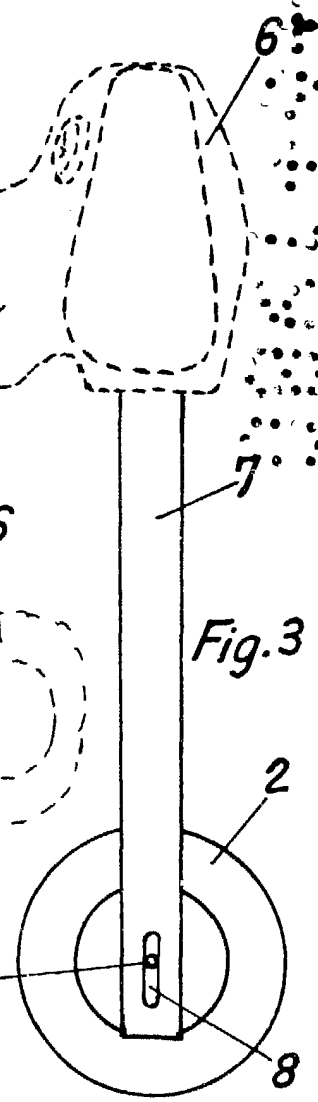


Fig.3



Escala variable  
**MADRID** JOSE LOPEZ CORTES  
 P. P.

*[Handwritten signature]*