

10 ES 11 21 22	NUMERO 283.016/7	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 15 noviembre 1984/8	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1985

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL Int. Cl. A63H 3/14
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

«Juguete de accionamiento digital»

71 SOLICITANTE (ES)

Sallent Hermanos, S. A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Vicanyol, 11, Sabadell (Barcelona)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

La Solicitante

74 REPRESENTANTE

Antoni Guilleumes Crosa (304/2)

El presente modelo de utilidad se refiere a un juguete de accionamiento digital, que se caracteriza por su simplicidad estructural, economía de coste y eficacia en orden a proporcionar diversión y a servir de vehículo para mensajes, promociones y reclamo en general.

5. Consiste esencialmente el juguete en cuestión en una figura laminar, obtenida por troquelado de una plancha adecuada, tal como cartulina, cartón o plástico, que presenta en su anverso la decoración apropiada a la representación escogida, mientras que en su reverso lleva unida una brida o manguito transversal, en el que se introducen dos de los dedos del usuario --índice y medio, por lo general--, de tal manera que aparecen y se mueven como si de las piernas o patas de la figura se tratara, aumentándose la sensación de realidad, eventualmente, mediante el acoplamiento a las puntas de dichos dedos de unos pequeños casquillos ajustados, que simulan piezas de calzado o similar.

10. Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompaña un dibujo en el que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juguete según las características brevemente reseñadas.

15. Dicho dibujo representa el juguete visto por el dorso de la figura y con los dedos del usuario ajustados a la brida o manguito que sirve para la actuación del propio juguete.

20. De conformidad con el dibujo, el juguete está

25.

- constituido por una figura 1, obtenida por troquelado de una lámina de cartulina o similar, debidamente impresa por su cara anterior de acuerdo con la representación escogida, la cual está dotada por su dorso o
5. cara posterior de una brida o manguito 2, en disposición transversal y ventajosamente dotado de un par de orificios 3 en los que ajustan los dedos del usuario, que así vienen a constituirse en piernas o patas de la figura o personaje representado.
10. La sensación de realidad viene eventualmente aumentada mediante el ajuste en las puntas de los dedos de sendos casquillos 4 (representados en trazos discontinuos en el dibujo), que simulan piezas de calzado, pezuñas, etc.
15. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, del juguete descrito y sus partes, representación y decoración escogidas en cada caso, y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique su esencialidad.
- 20.

REIVINDICACIONES

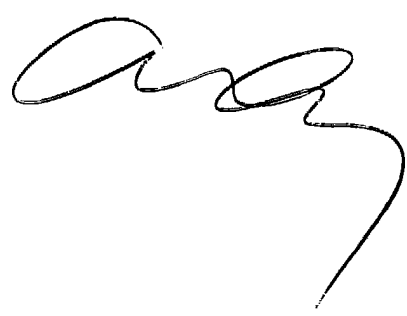
1. Juguete de accionamiento digital, que consiste esencialmente en una figura laminar, representativa de una persona o animal, en cuyo dorso se halla dispuesta una brida o manguito para ceñir dos dedos del usuario, que así simulan las piernas o patas de la figura, permitiendo su movimiento, aumentándose la sensación de veracidad mediante la eventual inserción en las puntas de los dedos de unos casquillos imitando piezas de calzado.

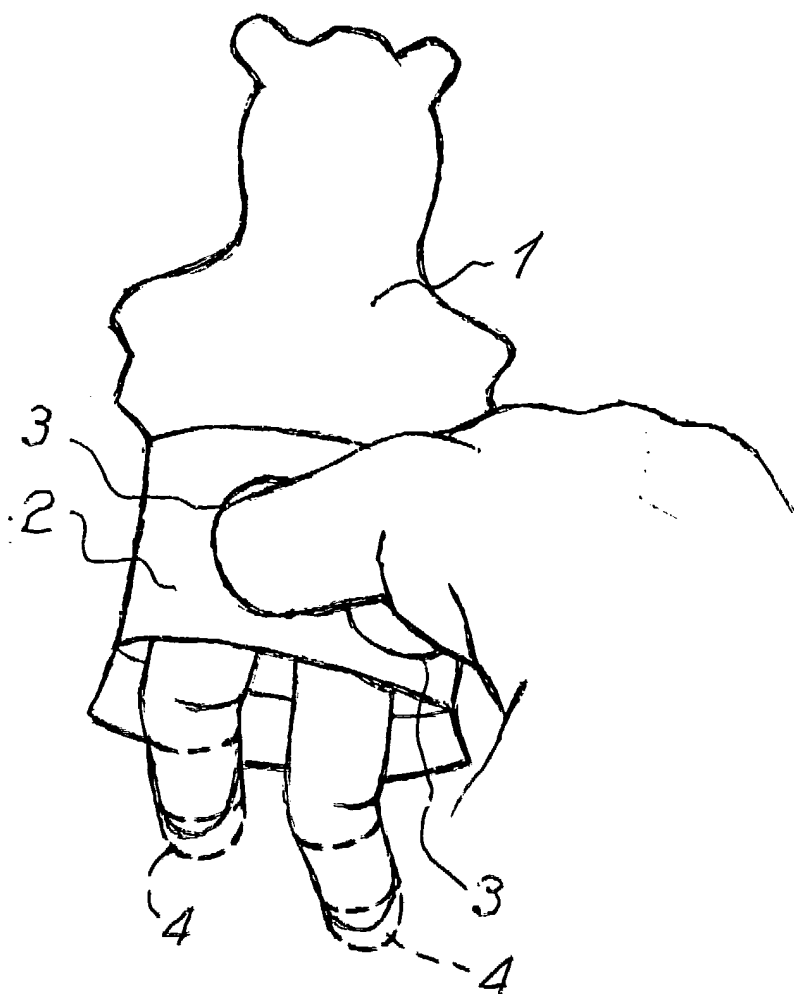
10. 2. Juguete de accionamiento digital.  
 La presente memoria consta de cuatro hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 15 de noviembre de 1984/8.

SALLENT HERMANOS, S. A.

p.a.





Barcelona, 15 de noviembre de 1984/8  
SALLENT HERMANOS, S. A.

p.a.