

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 133 130**

21 Número de solicitud: 201400786

51 Int. Cl.:

A63J 1/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

07.10.2014

43 Fecha de publicación de la solicitud:

14.11.2014

71 Solicitantes:

PARRA PONCE , Carlos (100.0%)

C/ Providencia, 5, 3º, 2ª

08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) ES

72 Inventor/es:

PARRA PONCE , Carlos

74 Agente/Representante:

HERRERA DÁVILA, Álvaro

54 Título: **Dediles semejando pantalones y zapatos para jugar a bailes, juegos infantiles, deportes y marionetas.**

ES 1 133 130 U

DESCRIPCIÓN

DEDILES SEMEJANDO PANTALONES Y ZAPATOS PARA JUGAR A BAILES, JUEGOS INFANTILES, DEPORTES Y MARIONETAS

La presente invención se refiere a unas fundas para los dedos de la mano para jugar a representaciones de bailes, deportes y marionetas con los dedos enfundados en pantalones con sus respectivos zapatos, simulando cualquier tipo de deporte, fútbol, tenis, boxeo, skate, snowboard, surf, wakeskate, bmx, deportes, juego de súper héroes, juego de los oficios, así como para juegos infantiles y en general el uso de los dedos enfundados como una variedad de animación hasta ahora desconocida. Viene a resolver el problema de simplificar al máximo los juegos, bailes, deportes y representaciones de marionetas mejorando algunos aspectos técnicos y añadiendo entre otras cosas el uso de los dedos enfundados en dediles que son prendas de vestir para baile, deportes, representaciones de marionetas y pasos de baile.

El uso de los dediles objeto de la presente invención y los dediles en sí simulando pantalones y zapatos aporta características de novedad y notables ventajas con respecto a los medios conocidos y utilizados para fines parecidos en el estado actual de la técnica.

La invención propuesta pretende aportar una solución económica, práctica, sencilla y de fácil utilización, cuyo efecto sería la posibilidad de practicar un juego que se desarrolla a base de

fundas que le confieren un entorno de diversión en miniatura, aportando una nueva forma de jugar con los dedos de la mano vestidos imitando caricaturescamente a personajes tanto masculinos como femeninos que bailan, hacen deportes, saltan y se divierten, así ensayan pasos de baile.

Con la invención que se propone en esta memoria descriptiva se da lugar a un resultado final en el que se incorporan aspectos diferenciadores significativos frente al estado de la técnica actual, y se donde se aportan una serie de avances en los elementos ya conocidos con sus ventajas correspondientes.

Entres sus ventajas destacaln las siguientes:

- Su escaso tamaño permite su uso en cualquier tipo de ambiente y lugar reducido como una mesa, un tablero, o en cualquier otro pequeño soporte que se considere apropiado.
- Los dediles enfundados en los dedos índice y corazón, o bien corazón y anular dan juego para multitud de movimientos simulando los deportes, combinaciones, piruetas, pasos de baile todos ellos divertidos, entretenidos y útiles en el caso del aprendizaje de lo antes referido.

La presente invención tiene su campo de aplicación en el sector de los juegos infantiles, y más específicamente en la de los que se juegan con elementos en miniatura.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

5 En el estado de la técnica encontramos algunos documentos relacionados con la invención en cuestión, aunque ninguno de ellos aporta las mismas características ventajosas ni resuelve eficazmente los inconvenientes existentes.

Así, el documento US 6.371.828 aporta un juguete conducido
10 con la mano del jugador, que se compone de un cuerpo, ruedas trasera y delantera y un mecanismo de dirección que dirige la rueda delantera. El juguete incluye un par de conectores de dedos que se introducen en el mecanismo de dirección para permitir a los dedos índice y medio maniobrar con la dirección. Este documento no
15 reivindica el uso en sí de los dedos para interpretar juegos, bailes y marionetas como lo hace la invención propuesta, sino como un medio para mover un juguete.

ES1031644U propone un muñeco andador, que estando constituido en pequeño tamaño, con sus extremidades elásticas por
20 fruncido de las partes que las constituyen, cuenta con un traje en cuya parte posterior y por encima de la cintura presenta una abertura para la introducción de dos dedos de la mano del usuario, dedos que se alojan en sendas piezas a modo de cazoletas o dedales situados

en el interior de las extremidades inferiores, de manera tal que los movimientos alternativos en sentido de avance de dichos dos dedos determinan los movimientos correspondientes de las extremidades inferiores del muñeco, produciendo la acción de andadura de éste.

5 Se trata en este caso de un muñeco en el que se introducen los dedos, actuando éstos al igual que en el documento anterior de activadores del muñeco y no independientemente, muy diferente a la invención propuesta.

El documento US6394874B1 describe una marioneta de dedo
10 que tiene capacidad de generación de sonido electrónico, comprendiendo un cuerpo de marioneta que define un orificio para el alojamiento de un dedo insertado en el mismo; un chip de sonido electrónico para la generación de una señal electrónica, un interruptor y un altavos en comunicación electrónica con dicho chip
15 de sonido y una porción de base unida de manera pivotante a dicho cuerpo de marioneta en el que el pivotamiento con respecto a dicho cuerpo abre y cierra el acceso a dicho agujero.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN

Los dediles semejando pantalones y zapatos para jugar a
20 bailes, deportes, juegos infantiles y marionetas objeto de la presente invención están constituidos a partir de los siguientes elementos:

Concebidos para jugar con los dedos enfundados en dichos dediles a representaciones de bailes, deportes, juegos infantiles y

marionetas, están constituidos a partir de una funda de tela destinada a cubrir en su totalidad al menos dos dedos, que pueden ser bien el índice y el corazón o bien el anular y el meñique, o bien ambas parejas de dedos yuxtapuestos, estando unida dicha funda por arriba conformando la cadera y la cintura de un pantalón, mientras que por debajo pueden encontrarse adosados a los bajos del pantalón-dedil o bien continuando la misma funda unos zapatos de la misma tela cubriendo una zona forrada por la misma, decorados como tales. El pantalón presenta una decoración pintada de los bolsillos, el tiro, la línea de tiro y la línea de rodillas, sin perjuicio de otras decoraciones.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para una mejor comprensión de esta memoria descriptiva se acompaña un dibujo que a modo de ejemplo no limitativo, describe una realización preferida de la invención:

Figura 1.- Vista en perspectiva por delante de un juego de dediles simulando un pantalón con zapatos

Figura 2.- Vista en perspectiva por detrás de un juego de dediles simulando un pantalón con zapatos

Figura 3.- Vista en perspectiva de dos juegos de dediles simulando dos pantalones

Las referencias numéricas que aparecen en dichas figuras corresponden a los siguientes elementos constitutivos de la invención:

1. Dediles enfundados a modo de pantalón
- 5 2. Dedo índice
3. Dedo corazón
4. Cintura
5. Cadera
6. Tiro
- 10 7. Bolsillo
8. Zapato

DESCRIPCIÓN DE UNA REALIZACIÓN PREFERENTE

Una realización preferida de la presente invención puede estar constituida a partir de una funda de tela destinada a cubrir en su totalidad al menos dos dedos, que pueden ser bien el índice (2) y el corazón (3) o bien el anular y el meñique, o bien ambas parejas de dedos yuxtapuestos, estando unida dicha funda por arriba conformando la cintura (4) y la cadera (5) de un pantalón, mientras que por debajo pueden encontrarse adosados a los bajos del pantalón-dedil o bien continuando la misma funda unos zapatos (8) de la misma tela cubriendo una zona forrada por la misma, decorados como tales. El pantalón presenta una decoración pintada

de los bolsillos (7), el tiro (6) y opcionalmente la línea de tiro y la línea de rodillas.

REIVINDICACIONES

1.- DEDILES SEMEJANDO PANTALONES Y ZAPATOS
PARA JUGAR A BAILES, JUEGOS INFANTILES, DEPORTES Y
MARIONETAS, caracterizados por estar constituidos a partir de una
5 funda de tela que cubre en su totalidad al menos dos dedos, que
pueden ser bien el índice (2) y el corazón (3) o bien el anular y el
meñique, o bien ambas parejas de dedos por dos fundas
yuxtapuestos, estando unida dicha funda por arriba conformando la
cintura (4) y la cadera (5) de un pantalón.

10 2.- DEDILES SEMEJANDO PANTALONES Y ZAPATOS
PARA JUGAR A BAILES, JUEGOS INFANTILES, DEPORTES Y
MARIONETAS, según reivindicación 1, decharacterizados porque por
debajo pueden encontrarse adosados a los bajos del pantalón-dedil
o bien continuando la misma funda unos zapatos (8) de la misma
15 tela cubriendo una zona forrada y estando decorados como tales
zapatos.

3.- DEDILES SEMEJANDO PANTALONES Y ZAPATOS
PARA JUGAR A BAILES, JUEGOS INFANTILES, DEPORTES Y
MARIONETAS, según reivindicaciones 1 y 2, decharacterizados
20 porque el pantalón presenta una decoración pintada de los bolsillos
(7), el tiro (6) y opcionalmente la línea de tiro y la línea de rodillas.

4.- DEDILES SEMEJANDO PANTALONES Y ZAPATOS
PARA JUGAR A BAILES, JUEGOS INFANTILES, DEPORTES Y
MARIONETAS, según reivindicaciones 1 a 3, caracterizados porque
el pantalón se encuentra decorado por decoraciones diferentes a la
5 de la reivindicación 3.

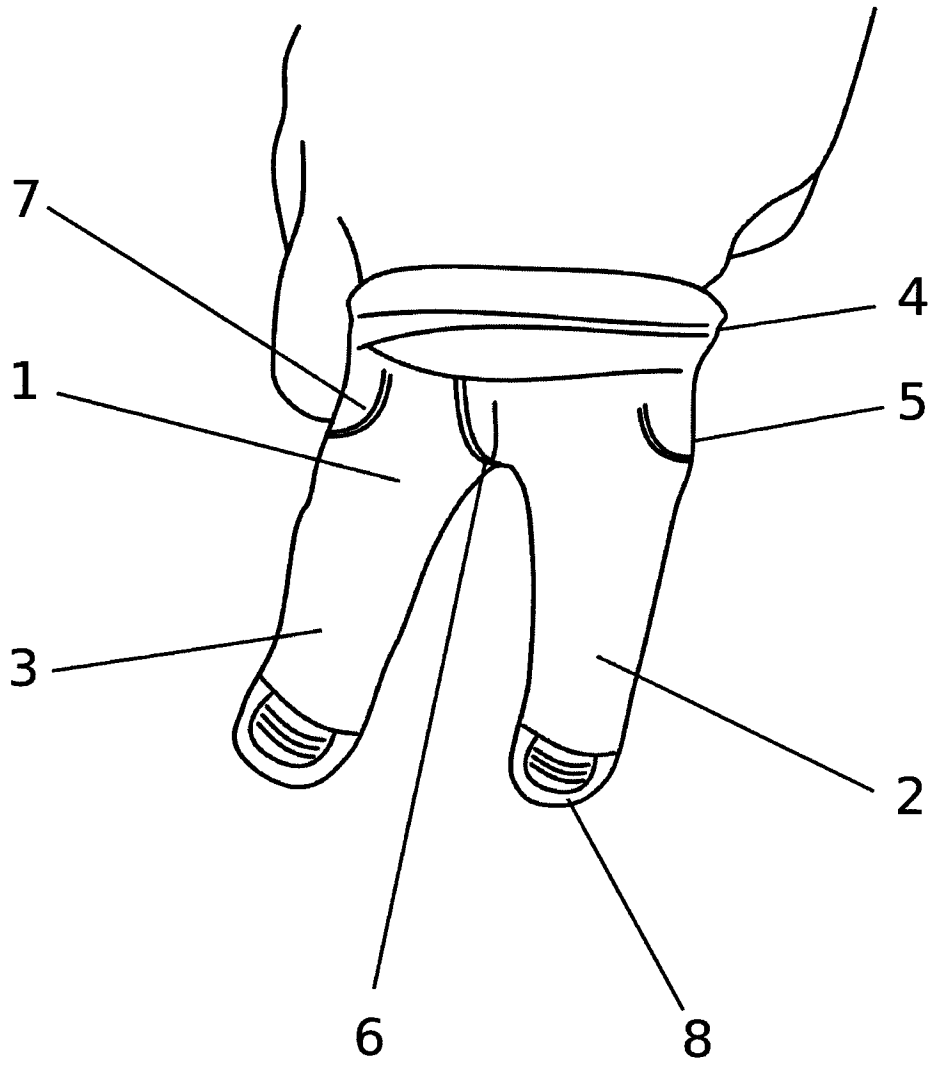


FIG 1

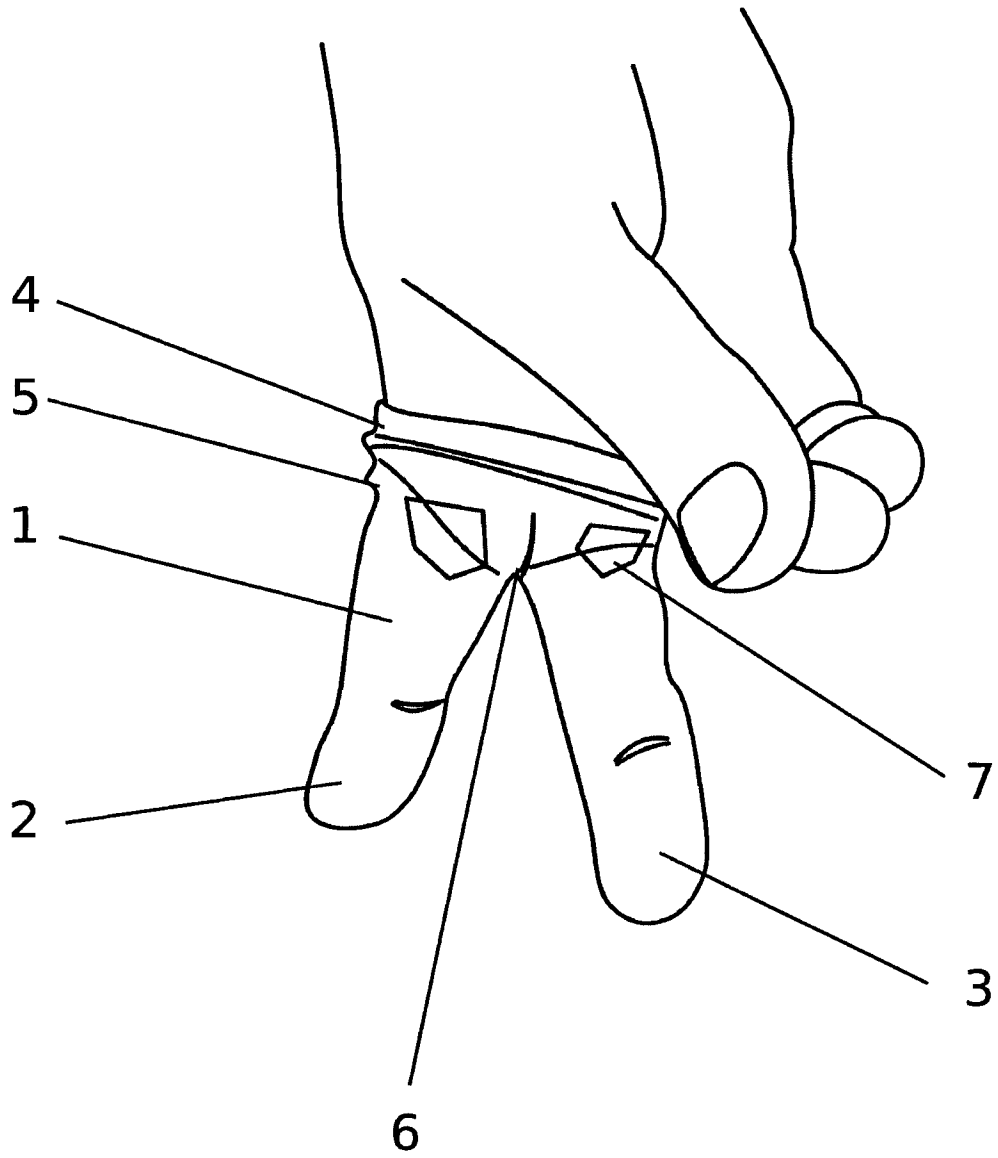


FIG 2

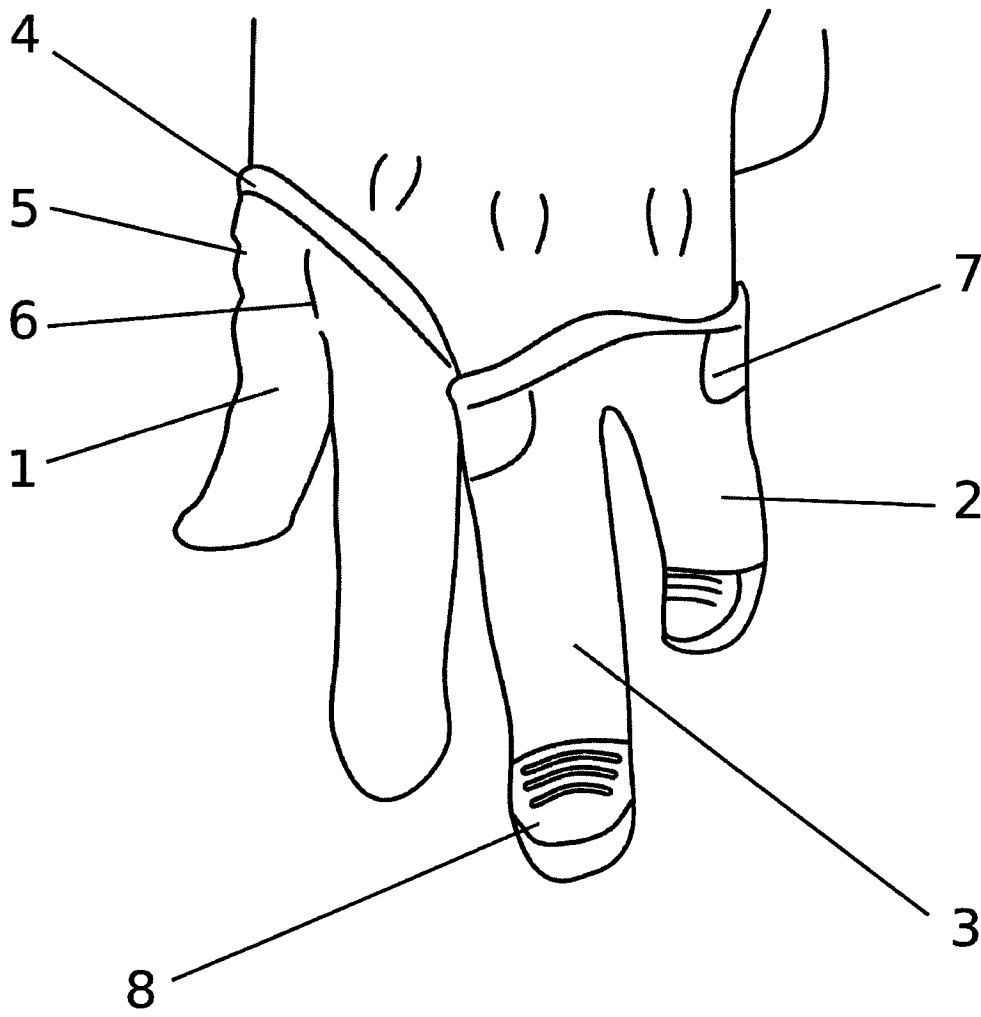


FIG 3