

①9



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



①1 Número de publicación: **1 075 563**

②1 Número de solicitud: U 201130951

⑤1 Int. Cl.:  
**A63H 33/18** (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

②2 Fecha de presentación: **16.09.2011**

④3 Fecha de publicación de la solicitud: **31.10.2011**

⑦1 Solicitante/s: **ENSOBRADOS MARTORELL, S.A.**  
**c/ Mogoda, 65-73**  
**Polígono Industrial Can Salvatella**  
**08210 Barbera del Vallès, Barcelona, ES**

⑦2 Inventor/es: **Girones Pont, José**

⑦4 Agente: **Isern Jara, Jorge**

⑤4 Título: **Juego infantil.**

**ES 1 075 563 U**

## DESCRIPCIÓN

Juego infantil.

### Objeto de la invención

El objeto de la presente invención es un juego infantil que consiste fundamentalmente en una pieza-lanzador configurada para acoplarse a un proyectil, por ejemplo una pequeña pelota, lanzando dicho proyectil cuando el usuario acciona un disparador. Utilizando estos elementos, el usuario puede jugar de diversas maneras, como por ejemplo tratando de derribar un conjunto de piezas dispuestas en posición vertical.

### Antecedentes de la invención

Actualmente son conocidos una gran cantidad de juegos infantiles basados en lanzar un proyectil, ya sea con la mano o con ayuda de algún aparato, para conseguir diversos objetivos. Como ejemplos, se podrían mencionar el juego de las canicas, donde el objetivo es golpear las canicas de los adversarios, algunos juegos con trompos, los bolos y juegos similares, etc.

### Descripción de la invención

La presente invención describe un novedoso juego infantil que comprende fundamentalmente dos elementos: un proyectil y un lanzador para el proyectil. A continuación se describe cada uno de estos elementos con mayor detalle.

#### a) *Proyectil*

El proyectil está fabricado de un material ligero, por ejemplo plástico o similar, y tiene una ranura en cuyo interior hay un muelle que servirá para su lanzamiento con ayuda del lanzador. Por ejemplo, el proyectil podría fabricarse con forma de pelota, con forma de cabeza de un personaje de dibujos animados conocido, etc.

#### b) *Lanzador*

El lanzador comprende una porción de agarre, que permite que el usuario lo sujete, y un saliente que está configurado para comprimir el muelle cuando se introduce por la ranura del proyectil. Para ello, el saliente tiene una porción dentada en voladizo configurada para engancharse a la ranura de tal modo que, cuando un usuario pulsa sobre dicha porción dentada, ésta se desengancha y el proyectil sale disparada por la fuerza del muelle.

Según una realización preferida de la invención, la porción de agarre tiene una forma esencialmente triangular con los bordes redondeados, más preferentemente con un reborde que recorre su periferia por ambas caras. Esta forma anatómica favorece la comodidad del usuario durante el juego.

El juego compuesto por estos elementos permite jugar de varias maneras diferentes lanzando el proyectil contra diversos objetivos. El juego más evidente, por ejemplo, consistiría en colocar un conjunto de

elementos en posición vertical sobre una superficie horizontal, por ejemplo el suelo, y utilizar el lanzador para lanzar el proyectil con el objetivo de derribar el mayor número de elementos posible, o bien con el objetivo de derribar uno o varios elementos concretos. Sin embargo, es fácil comprender que se podrían utilizar estos mismos elementos para jugar de muchas otras maneras diferentes, tantas como puedan imaginar los usuarios.

### Breve descripción de las figuras

Las Figs. 1a-1b muestran respectivamente sendos ejemplos de lanzador y proyectil antes de su acoplamiento y después de su acoplamiento.

La Fig. 2 muestra el lanzamiento del proyectil en un juego consistente en derribar unas piezas de forma piramidal.

### Realización preferida de la invención

Se describe a continuación un ejemplo del juego (1) la presente invención haciendo referencia a las figuras. En particular, las Figs. 1a-1b muestran el proyectil (2), que en este ejemplo es una pelota, y el lanzador (3), que en este ejemplo tiene una forma parecida a la de una llave. La pelota (2) tiene forma esférica y está dotada de una ranura (2a) en cuyo interior hay un muelle. Aunque no se ha representado el muelle en estas figuras, es fácil comprender que el muelle estará colocado de tal manera que la introducción del saliente (3b) del lanzador (3) por la ranura (2a) provoca la compresión del muelle. El lanzador (3) tiene una porción de agarre (3a) de forma triangular redondeada y dotada de un reborde (3d) para que el usuario la pueda sujetar con comodidad. El otro extremo del lanzador (3) está formado por un saliente (3b) que tiene una porción dentada (3c) situada en voladizo que se engancha a la ranura (2a), quedando así el muelle cargado. Cuando el usuario presiona la porción dentada (3c), ésta pivota ligeramente, lo cual permite desengancharla de la ranura (2a) cuando está acoplada a la misma.

Así, para lanzar la pelota (2) bastará con introducir el saliente (3b) del lanzador (3) a través de la ranura (2a) de la pelota (2). Durante esta operación, el usuario debe superar la resistencia que ejerce el muelle interno de la pelota (2). Una vez el saliente (3b) se ha introducido, la porción dentada (3c) quedará enganchada a la ranura (2a), como se muestra en la Fig. 2b, quedando el muelle cargado y listo para el "disparo". Esta situación se mantiene hasta que el usuario presiona sobre la porción dentada (3c), forzándola a desviarse ligeramente hacia abajo, de modo que se produce el desenganche y la pelota (2) sale disparada por la fuerza del muelle. Esta situación se muestra en la Fig. 2, donde el usuario acaba de presionar para "disparar" la pelota (2) contra el conjunto de elementos (4) con forma piramidal que están apoyados en vertical sobre una mesa o sobre el suelo.

60

65

### REIVINDICACIONES

1. Juego infantil (1) **caracterizado** porque comprende:

- un proyectil (2) dotado de una ranura (2a) en cuyo interior hay un muelle; y
- un lanzador (3) que comprende una porción de agarre (3a) y un saliente (3b) configurado para comprimir el muelle cuando se introduce por la ranura (2a) del proyectil (2), comprendiendo a su vez el saliente (3b) una porción dentada (3c) en voladizo configurada para engancharse a la ranura (2a) de tal modo que, cuando un usuario pulsa sobre dicha porción dentada (3c), ésta se desengancha y el proyectil (2) sale disparado por la fuerza del muelle.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

2. Juego infantil (1) de acuerdo con la reivindicación 1, donde el proyectil (2) está hecho de plástico.

3. Juego infantil (1) de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, donde el proyectil (2) tiene forma de pelota.

4. Juego infantil de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1-2, donde el proyectil (2) tiene forma de cabeza de personaje animado.

5. Juego infantil (1) de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones anteriores, donde la porción de agarre (3a) del lanzador (3) tiene forma esencialmente triangular con los bordes redondeados.

6. Juego infantil (1) de acuerdo con la reivindicación 5, donde la porción de agarre (3a) comprende un reborde (3d) que recorre su periferia por ambas caras.

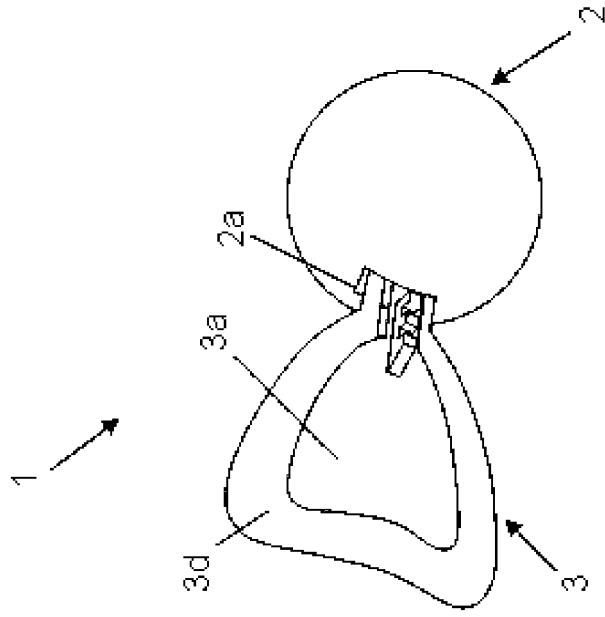


FIG. 1B

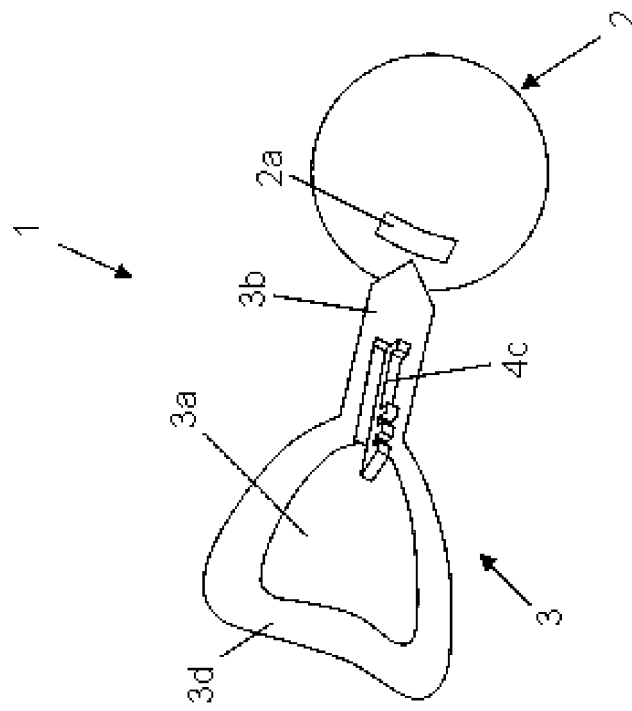


FIG. 1A

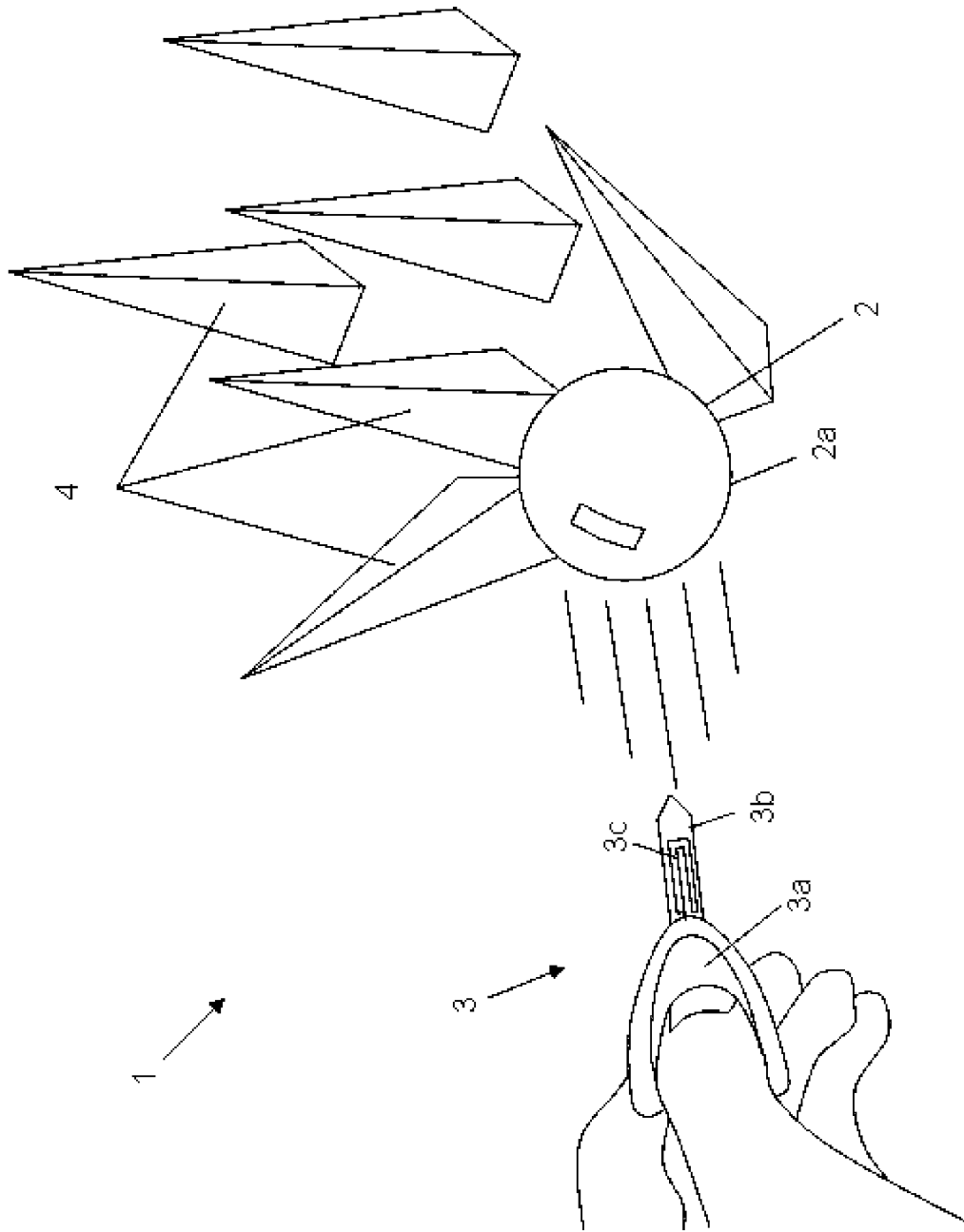


FIG. 2