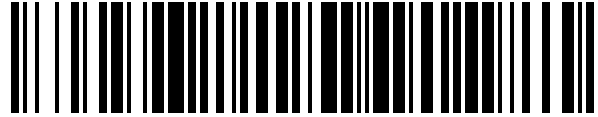


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 227 771**

21 Número de solicitud: 201930401

51 Int. Cl.:

**A63H 33/00** (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

**12.03.2019**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**05.04.2019**

71 Solicitantes:

**PERALTA ROMERO, Yoshua Hassan (100.0%)  
and 3 arbolitos colonia la esmeralda lt 9 mz 287  
Acapulco Guerrero MX**

72 Inventor/es:

**PERALTA ROMERO, Yoshua Hassan**

74 Agente/Representante:

**ALONSO PEDROSA, Guillermo**

54 Título: **JUGUETE ANTIESTRÉS**

**ES 1 227 771 U**

## **JUGUETE ANTI ESTRÉS**

### **DESCRIPCIÓN**

#### **5 OBJETO DE LA INVENCION**

Es objeto de la presente invención, tal y como el título de la invención establece, un juguete anti estrés.

10 Caracteriza a la presente invención la especial configuración y diseño que hacen del juguete un gran entretenimiento que permite a las personas nerviosas o que tienen un gran estrés poder distraerse y liberar tensiones accionando los diferentes botones y ruedas con los que cuenta el juguete.

15 Por lo tanto, la presente invención se circunscribe dentro del ámbito de los juguetes, más concretamente de los juguetes y elementos anti estrés.

#### **ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

20 Cada vez es más frecuente que por motivos laborales o de otro índoles podamos sufrir estrés. Para liberar dicho estrés hay personas que muerden bolígrafos, presionan repetidas veces el pulsador del bolígrafo o tienen diferentes tics que permiten relajarse.

25 Con el objetivo de ayudar a dichas personas a poder relajarse liberando el estrés se pretende crear la presente invención, un juguete antiestrés que gracias a los diferentes elementos que incorpora permite que el usuario con una simple mano tenga acceso a diferentes ruedas y botones que le permiten accionar una serie de mecanismos que le ayudarán a liberar el estrés.

30

## **DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION**

Es objeto de la presente invención un juguete antiestrés.

5 El juguete anti estrés está configurado a partir de un asa ergonómica en forma de "D". De tal manera que la zona recta se configura a través de un elemento cilíndrico que el usuario envuelve con su mano permitiendo así un agarre ergonómico del juguete.

10 En una de las caras planas del cilindro se encuentra una rueda giratoria, de tal manera que el usuario puede hacer girar dicha rueda con un dedo, ayudándole así a liberar estrés. Esta rueda se encuentra unida en uno de los extremos del cilindro mediante un medio de unión que permite que la rueda pueda girar.

15 La zona curva del asa ergonómico funciona a modo de guía para que un elemento móvil pueda deslizarse haciendo el recorrido completo, desde uno de los extremos de la zona curva hasta el otro extremo.

En uno de los extremos de la zona curva existe un elemento de rebote de tal manera que el elemento móvil golpeará en el rebotando.

20 Para hacer que el elemento móvil se deslice por la zona curva el usuario tendrá que accionar el pulsador que se encuentra ubicado en una de las caras planas del cilindro.

De esta manera, cuando el usuario pulsa el pulsador esta accionando una mecanismo que está en el interior del cilindro.

El mecanismo es el siguiente.

25 El pulsador está unido a un primer engranaje de cremallera, de tal manera que cuando el usuario acciona el pulsador este está moviendo simultáneamente el primer engranaje de cremallera verticalmente en el interior del cilindro.

30 Este primer engranaje de cremallera engrana con un engranaje cilíndrico que a su vez engrana con un segundo engranaje de cremallera, de tal manera que conseguimos transformar el movimiento vertical del pulsador en un movimiento horizontal.

De esta manera el segundo engranaje de cremallera tiene un movimiento horizontal que golpeará el elemento móvil haciendo que deslice por la zona curva del asa.

- 5 Salvo que se indique lo contrario, todos los elementos técnicos y científicos usados en la presente memoria poseen el significado que habitualmente entiende un experto normal en la técnica a la que pertenece esta invención. En la práctica de la presente invención se pueden usar procedimientos y materiales similares o equivalentes a los descritos en la memoria.

10

A lo largo de la descripción y de las reivindicaciones la palabra “comprende” y sus variantes no pretenden excluir otras características técnicas, aditivos, componentes o pasos. Para los expertos en la materia, otros objetos, ventajas y características de la invención se desprenderán en parte de la descripción y en parte de la práctica de la invención.

15

### **EXPLICACION DE LAS FIGURAS**

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de  
20 ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica de la misma, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente.

25 En la figura 1, podemos observar una representación general de la invención.

En la figura 2, podemos observar una representación del mecanismo.

### **REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION.**

30

A la vista de las figuras se describe seguidamente un modo de realización preferente de la invención propuesta.

El juguete anti estrés está configurado a partir de un asa (1) ergonómica en forma de "D". De tal manera que la zona recta se configura a través de un cilindro (2) que el usuario envuelve con su mano permitiendo así un agarre  
5 ergonómico del juguete.

En una de las caras planas del cilindro se encuentra una rueda giratoria (3), de tal manera que el usuario puede hacer girar dicha rueda giratoria (3) con un dedo.

Esta rueda giratoria (3) se encuentra unida en uno de los extremos del cilindro  
10 (2) mediante un medio de unión que permite que la rueda giratoria (3) pueda girar. El medio de unión es mediante un eje (no representado) que se introduce por un orificio pasante (no representado) con el que cuenta la rueda giratoria (3), de tal manera que esta puede girar loca.

15 La zona curva (4) del asa (1) ergonómico funciona a modo de guía para que un elemento móvil (5) pueda deslizarse haciendo el recorrido completo, desde uno de los extremos de la zona curva (4) hasta el otro extremo.

En uno de los extremos de la zona curva (4) existe un elemento de rebote (11) de tal manera que el elemento móvil (5) golpeará en el rebotando.

20 Para hacer que el elemento móvil (5) se deslice por la zona curva (4) el usuario tendrá que accionar el pulsador (6) que se encuentra ubicado en una de las caras planas del cilindro (2).

De esta manera, cuando el usuario pulsa el pulsador (6) está accionando una mecanismo (7) que está en el interior del cilindro (2).

25 El pulsador (6) está unido a un primer engranaje de cremallera (8), de tal manera que cuando el usuario acciona el pulsador este está moviendo simultáneamente el primer engranaje de cremallera (8) verticalmente.

Este primer engranaje de cremallera (8) engrana con un engranaje cilíndrico (9)  
30 que a su vez engrana con un segundo engranaje de cremallera (10), de tal manera que conseguimos transformar el movimiento vertical del pulsador (6) en un movimiento horizontal.

De esta manera el segundo engranaje de cremallera (10) tiene un movimiento horizontal que golpeará el elemento móvil (5) haciendo que deslice por la zona curva (4).

El mecanismo cuenta a su vez con los componentes (no representados)  
5 necesarios para sujetar y guiar los engranajes.

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la  
manera de ponerla en práctica, se hace constar que, dentro de su esencialidad,  
podrá ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran en  
10 detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la  
protección que se recaba, siempre que no altere, cambie o modifique su  
principio fundamental.

15

**REIVINDICACIONES**

- 1.- Juguete anti estrés caracterizado por estar formado por un asa (1) ergonómica en forma de “D”, de tal manera que la zona recta se configura a través de un cilindro (2) que el usuario envuelve con su mano permitiendo así un agarre ergonómico del juguete y la zona curva (4) del asa (1) ergonómico funciona a modo de guía para que un elemento móvil (5) lo recorra.
- 2.- Juguete anti estrés según la reivindicación 1 caracterizado porque en una de las caras planas del cilindro se encuentra una rueda giratoria (3), unida en uno de los extremos del cilindro (2) mediante un medio de unión que permite que la rueda giratoria (3) pueda girar.
- 3.- Juguete anti estrés según las reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque el medio de unión es mediante un eje.
- 4.- Juguete anti estrés según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en uno de los extremos de la zona curva (4) existe un elemento de rebote (11) de tal manera que el elemento móvil (5) golpeará en el rebotando.
- 5.- Juguete anti estrés según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque el elemento móvil (5) se desliza por la zona curva (4) cuando se acciona el pulsador (6) que se encuentra ubicado en una de las caras planas del cilindro (2) y que es el que acciona un mecanismo (7) que está en el interior del cilindro (2).
- 6.- Juguete anti estrés según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque el pulsador (6) está unido a un primer engranaje de cremallera (8), de tal manera que cuando el usuario acciona el pulsador este está moviendo simultáneamente el primer engranaje de cremallera (8) verticalmente, de tal manera que este primer engranaje de cremallera (8) engrana con un engranaje cilíndrico (9) que a su vez engrana con un segundo engranaje de cremallera

(10), que el segundo engranaje de cremallera (10) tiene un movimiento horizontal que golpeará el elemento móvil (5) haciendo que deslice por la zona curva (4).



