

14416



MEMORIA DESCRIPTIVA

del MODELO DE UTILIDAD, por 20 años, solicitado a favor de la Razón Social EDITORIAL SEIX BARRAL, S. A., Sociedad constituida con arreglo a las Leyes Españolas, residente en Barcelona, por "UN JUGUETE BASADO EN EL LLAMADO JUEGO DE LA LOTERIA APLICADO A UNA FINALIDAD INSTRUCTIVA".

En todas las épocas y en todas las edades ha resultado labor difícil y árida el aprender la nomenclatura y características de los productos que la Naturaleza nos ofrece en las tres ramas en que se divide; y cuando quien lo ha de aprender son los niños ocurre que pronto se cansan y aburren esta parte fundamental de las Ciencias Naturales. Lo propio ocurre con las matemáticas, especialmente con el cálculo mental y con gran número de otras ramas de la enseñanza.

A fin de dar a todas ellas un aliciente que compense la aridez que les es propia, especialmente por lo que se refiere al conocimiento de nombres, características, fechas y lugares, ha ideado la recurrente un nuevo juego que constituyendo un elemento de diversión y entretenimiento para el niño, sirve a la vez para que,



sin darse cuenta, llegue a adquirir tales conocimientos a través
15 de una labor constante, intensa y por tanto eficaz y sin las molestias que en otra forma presenta.

El juguete de que se trata está constituido, a modo de juego
de la Lotería, por una serie de cartones subdivididos en unos
compartimentos o recuadros en los que figuran, por ejemplo, si
20 se trata del estudio del reino vegetal, dibujos de plantas, flores,
arbustos y demás del propio reino; pero igualmente puede figurar
un animal, piedra o mineral; una cifra, una cantidad, un dibujo
geográfico o bien una escena histórica cualquiera. Forma así
mismo parte del propio juguete una colección de fichas o tarjetas
25 en cada una de las cuales figura, en una de sus caras, una leyenda,
preferiblemente en verso, en la que se hacen resaltar las caracte-
rísticas más destacadas de la flor, fruta, planta, animal y
en general, del ser u objeto de que se trate pero en forma sufi-
ciente para poder deducir el nombre de lo representado. Si se trata
30 de la práctica del cálculo figurará en fichas o tarjetas
una operación indicada que tendrá que resolver el niño en el acto
y mentalmente.

El juego de referencia se lleva a cabo tomando cada niño uno
o más cartones y quien lleve el juego lee la leyenda que figura
35 en cada ficha o tarjeta o la operación indicada en la misma y el
niño a través de lo que oye y de un trabajo mental que realiza
ha de ver si el dibujo de uno de los recuadros del cartón o
cartones de que dispone encaja con el sentido de la referida le-
yenda. Si lo acierta gana un punto, perdiéndolo en cambio si no
40 reclama la ficha o tarjeta que le correspondía por no haberlo
sabido deducir en el momento oportuno. Las propias fichas o tar-
jetas por la cara opuesta a la que lleva la leyenda u operación



45 indicada va provista ya sea de un dibujo o de una inscripción cualquiera. En el primer caso podrá corresponder al que figure en el recuadro a que vaya destinada la propia ficha o bien el conjunto de las que integran cada cartón pueden formar un solo dibujo.

De tratarse de ejercicios de cálculo, verá el niño si el resultado de la operación que se le ha indicado y que mentalmente ha de resolver corresponde con el número de uno de los recuadros de sus cartones de juego.

55 En los dibujos de la hoja adjunta se representa en la figura 1, un cartón de los mencionados dispuesto para ejercicios sobre botánica; en las figuras 2 y 3 se muestran dos de las fichas correspondientes al referido cartón, por su anverso y reverso, respectivamente; en la figura 4, se dibujan tres cartones para el juego de cálculo aritmético y en la figura 5, cuatro fichas para el mismo.

60 De acuerdo con lo expuesto anteriormente, en el caso concreto de las figuras 1, 2 y 3, que se aplican a la enseñanza de la botánica, en los recuadros -2- de los cartones -1- figura el dibujo de flores, plantas y demás del reino vegetal, a cada uno de los cuales corresponde una ficha -3- en la que figura una leyenda o inscripción, en prosa o en verso, en que se enumeran las características reales o simbólicas de las mismas. En la cara opuesta de tales fichas o tarjetas puede figurar facultativamente un dibujo caprichoso o si se quiere el de la propia flor, planta o ejemplar del reino vegetal de que se trate.

70 En el caso de las figuras 4 y 5, en los recuadros -2- de los cartones -1- figura una cantidad y en las fichas correspondientes operaciones indicadas que anuncia quien lleva el juego y cuyo resultado ha de hallar mentalmente el niño para ver si con el mismo coincide alguna de las cantidades que figuran en sus carto-



nes.

75 Como ya se ha dicho todo ello tiene por finalidad motivar un ejercicio mental del niño disimulado bajo la forma del juego de la Lotería y convirtiendo de esta manera en labor útil, fructífera y agradable un trabajo que, de otro modo, habría de resultar engorroso, pesado y de escasos resultados.

80 Como es consiguiente el número de cartones -1- de cada juego será variable, como lo será el de recuadros de cada cartón. También variará en los temas tratados, en lo que figure a modo de complemento tanto en los cartones como en las tarjetas o fichas y en general en todo cuanto no altere, cambie o modifique la
85 esencialidad del objeto del Modelo de Utilidad descrito.

----- N O T A -----

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:-

19.-Un juguete basado en el llamado juego de la Lotería, aplicado a una finalidad instructiva, esencialmente constituido por una colección de cartones de cualquier forma y tamaño, subdivididos
90 en compartimentos o recuadros, variables éstos en su número, forma y distribución, en cada uno de los cuales figura dibujado en su totalidad o en parte un ejemplar de cualquiera de los tres reinos de la Naturaleza, una cantidad, una escena histórica o caprichosa, una vista panorámica u otro asunto cualquiera; y una serie de tarje-
95 tas o fichas del tamaño y forma de los recuadros mencionados o de forma y medida distintos, tantas como compartimentos sumen los de los distintos cartones de cada juego, provistas dichas fichas o tarjetas por una cara de una leyenda en prosa o en verso
100 imaginarias del ser u objeto representado o una operación aritmética indicada de manera que, contando cada niño de los que jueguen con uno o más de dichos cartones, quien lleve al juego leerá la



- leyenda o la operación indicada de cada ficha o tarjeta y los niños deberán deducir a través de lo que diga aquel si figura en el cartón o cartones de que disponga el objeto de la ficha correspondiente o la cantidad resultante de la operación indicada para reclamar en caso afirmativo dicha ficha o tarjeta hasta completar la totalidad de los compartimentos del cartón o cartones con que juegue.
- 105
- 110 2ª.- El propio juguete en el que en el dorso de las fichas o tarjetas de juego puede facultativamente figurar un dibujo caprichoso o una leyenda o inscripción cualquiera.
- 3ª.-Un juguete basado en el llamado juego de la lotería aplicado a una finalidad instructiva.
- 115 Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas foliadas
- 116 escritas por una sola cara.

Barcelona, 27 de ENERO de 1947.

P. A.

JUAN LLORT

P. P.

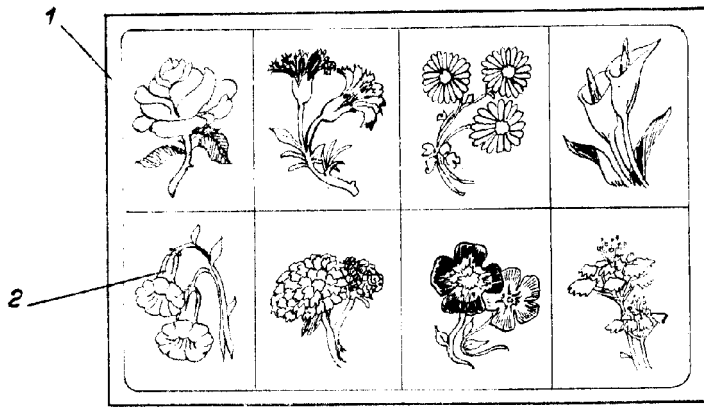


FIG. 1

BARCELONA 24 DE Enero DE 1944
 P. A.
 JOAQUIN SUAREZ
 R. D. H. H. H. H. H.

FIG. 3

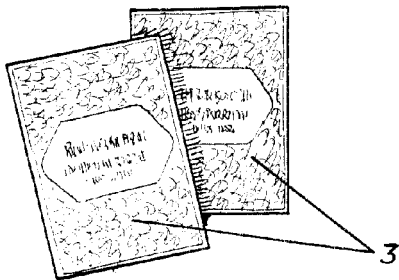


FIG. 2

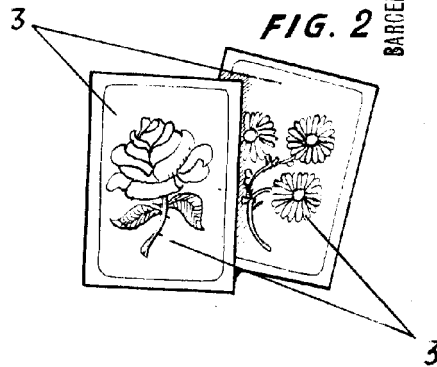


FIG. 4

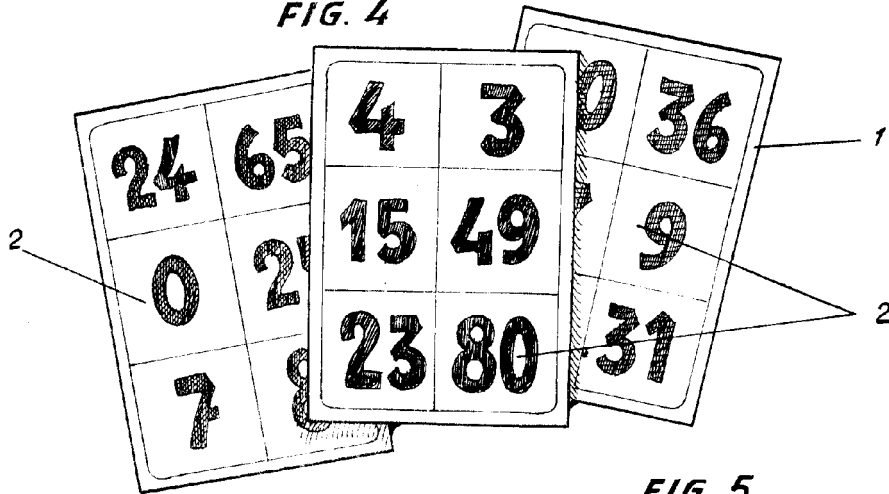
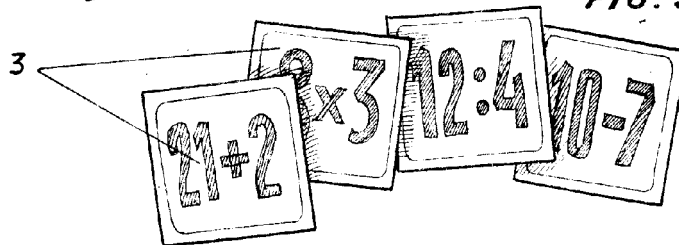


FIG. 5



ESCALA VARIABLE.