

14543

MODELO DE UTILIDAD

14543



Grupo 6º, Clase 60ª.

MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

"UN NUEVO JUEGO INSTRUCTIVO".

Solicitante: Don MARCOS CAPELLA NOGUE.

Residencia: BARCELONA, Calle Herzegovino, 39.

Nacionalidad: Español.

El objeto de la presente solicitud lo constituye un nuevo juego instructivo.

Consiste este juego instructivo, esencialmente, en una caja de escasa altura, cuya tapa presenta en su centro una  
5      abertura circular con un tope fijo en el borde de la misma  
y estando rodeada dicha abertura por una corona también circular, que contiene las letras del abecedario, números y otros signos, y alrededor de la misma varias zonas con reproducciones de diferentes figuras, objetos, números y signos,  
10      estando combinada cada zona con una ventanilla que puede cerrarse mediante una pequeña tapa dispuesta por debajo de la de la caja en el lugar de dichas ventanillas, siendo cada una de éstas tapas susceptibles de girarse a mano para abrir o cerrar a voluntad la respectiva ventanilla. Entre la tapa  
15      y el fondo de la caja hay un disco giratorio concéntrico con

14543



respecto a la abertura circular antes mencionada y por cuya  
abertura aparece al descubierto la parte central de dicho  
disco. En esta parte central del disco hay unos agujeros  
equidistantes cuyos centros están situados en una circunfe-  
rencia concéntrica con dicha abertura. Estos agujeros tienen  
20 por objeto el giro a mano de dicho disco hasta la posición  
que limita el tope de la abertura, de una manera similar  
al marcado de los números en los teléfonos automáticos. En  
dicha parte central del disco giratorio hay también una se-  
25 ñal inicial de partida que debe encararse o poner frente al  
tope de la abertura. Rodeando esta parte central del disco,  
o sea en la parte no visible que limita la abertura de la  
tapa de la caja, hay la parte restante del disco que en co-  
ronas circulares contiene reproducciones de diferentes figu-  
30 ras y objetos con indicación de su nombre al lado mismo de  
la figura u objeto, además de números y signos y cuyas repro-  
ducciones, que corresponden a las previstas sobre las respec-  
tivas zonas de la tapa, pueden apreciarse sucesivamente en  
las correspondientes ventanillas mencionadas cuando éstas se  
35 hallan abiertas y se hace girar dicho disco.

La distribución de las reproducciones en las coronas  
circulares no visibles del disco giratorio está hecha de tal  
modo que al colocar el disco en la posición de partida, o  
sea cuando la señal de partida del mismo encara con el tope  
40 de la abertura, y al girarlo en sentido de las agujas del  
reloj en trechos sucesivos determinados por las letras del  
nombre de la figura deseada, colocadas en el borde de la  
abertura, en combinación con el tope fijo de la misma, de  
forma igual al marcado de números de los teléfonos automáti-  
45 cos, aparece la figura cuyo nombre se había marcado en la



ventanilla de la zona que contiene la misma figura

Otras características del invento se desprenderán de la siguiente descripción que se hace con relación a los dibujos adjuntos en los cuales se ilustra esquemáticamente y a título de ejemplo, no limitativo, una forma de realización del mismo.

Fig. 1 representa una vista desde arriba del juego instructivo de que se trata.

Fig. 2 es un corte del mismo juego según II-II de la Fig. 1.

El juego está constituido por una caja plana 10 de cartón, madera u otro material, en cuya tapa está prevista una abertura central 11 con tope fijo 12 y bordeada por una corona circular 13 que contiene las letras del abecedario, números y signos aritméticos. La tapa está subdividida en varias zonas, designadas con 14, 15, 16 y 17, de las cuales las tres primeras citadas contienen reproducciones de diferentes figuras y objetos y sencillas operaciones aritméticas sin indicar la solución, mientras que la zona 17 está destinada para contener las reglas del juego o ser simplemente una superficie para permitir anotaciones con yeso, lápiz u otro medio. En cada una de las zonas 14, 15 y 16 está prevista, además, una ventanilla 18, 19 y 20, respectivamente, susceptibles de cerrarse mediante correspondientes tapas 21, 22 y 23, giratorias en ejes 24, 25 y 26, constituidos, por ejemplo, por remaches, según puede verse particularmente en la Fig. 2. Dichas tapas pueden girarse en  $90^{\circ}$  con el dedo para dejar las correspondientes ventanillas abiertas o cerradas, estando practicadas para ello en la tapa de la caja aberturas apropiadas 27, 28 y 29 y teniendo dichas tapas giratorias dos partes salientes que en combinación con la pared de la caja



zonas, por ejemplo  $9 - 8 = ?$ , se marcan análogamente con el disco 30 los números y signos en cuestión, incluso la solución, y si ésta es correcta se encontrará la misma al abrir la correspondiente ventanilla.

110 Según una variante, los nombres de los objetos o figuras previstos sobre las coronas circulares 34 del disco giratorio 30 podrán estar escritos en uno o varios idiomas, a fin de que el niño pueda aprender al propio tiempo una lengua diferente del español.

115 Análogamente, las zonas 14, 15 y 16, en lugar de representar reproducciones de figuras y objetos, pueden contener un gran número de palabras escritas en español y sobre las coronas circulares 34 del disco 30 pueden figurar las mismas palabras con las correspondientes traducciones a otro idioma.

120 En este caso, para conseguir que la palabra buscada aparezca en la correspondiente ventanilla, habrá que marcar correctamente la traducción de la misma al idioma de que se trate.

Además, en las repetidas zonas de la tapa pueden figurar preguntas sobre cualquier materia que proporcione enseñanza o también sobre curiosidades recreativas, adivinanzas, problemas, etc., y las correspondientes coronas circulares del disco giratorio pueden contener las respectivas contestaciones, con lo cual el niño puede obtener jugando conocimientos útiles.

130 Si se desea, los nombres de las figuras y objetos, o las traducciones de los mismos o de las palabras a otro idioma, o las contestaciones a las preguntas y curiosidades, podrán estar a la vista en alguna zona o zonas de la tapa, distribuidos por un orden cualquiera, de modo que el niño únicamente tenga que seleccionar la palabra o contestación que co-

140



determinan las posiciones de apertura y cierre. La tapa giratoria 21 está dibujada en la Fig. 1 en posición abierta y con líneas de puntos se señala la posición cerrada. La tapa 22 está dibujada en posición abierta y la tapa 23 aparece en posición cerrada. 30 es el disco giratorio mantenido en su posición mediante un eje vertical, constituido, por ejemplo, por un remache 31 u otro medio, y dotado de orificios equidistantes 32 cuyos centros se hallan dispuestos en una circunferencia concéntrica a la abertura circular 11 de la tapa y de diámetro menor que aquélla. 33 es la señal que en combinación con el tope fijo 12 determina el punto de partida, y 34 señalan las tres coronas circulares concéntricas del disco giratorio 30 que contienen reproducciones de figuras y objetos, con sus correspondientes nombres y números visibles únicamente a través de las respectivas ventanillas 18, 19 y 20.

Este nuevo juego instructivo se practica de la manera siguiente.

Se coloca el disco giratorio 30 en su posición de partida, o sea con la flecha 33 enfrente del tope fijo 12. Seguidamente se selecciona un objeto de entre los reproducidos en las zonas 14, 15 ó 16 y se introduce el dedo en el orificio 32 que se halla enfrente de la primera letra del respectivo nombre, girando el disco en sentido derecho hasta que el dedo quede retenido por el tope 12, repitiendo la misma operación con las restantes letras. Acto seguido se abrirá la ventanilla 18, 19 ó 20 según la zona a que corresponda el objeto seleccionado, o sea cuyo nombre se ha marcado con el dedo, y la reproducción del mismo, juntamente con su nombre, aparecerá si éste ha sido correctamente marcado. Para resolver alguna de las operaciones aritméticas que también están indicadas en las repetidas



responda de entre las que figuran en la respectiva zona, marcándola después en el disco giratorio para comprobar si es la exacta.

145 Este juego puede ser practicado por cualquier número de jugadores. Cuando son dos, se turnarán señalando uno al otro los objetos o palabras a acertar o problemas a resolver. Cuando son tres cada uno acertará los objetos de una zona. Con cuatro o más jugadores podrán constituirse equipos. En todo caso, ganará el jugador o equipo que haya acertado mayor número de palabras, contestaciones u operaciones.

150 Como se comprenderá, este juego es sumamente instructivo, puesto que sirve para que el niño aprenda jugando los nombres de gran número de objetos, su ortografía correcta y eventualmente su traducción a otro idioma, resuelva problemas de aritmética o renueve la memoria sobre conocimientos útiles.

155 Se hace constar que este juego puede fabricarse en todos los tamaños y materiales que se deseen y en diversas presentaciones, pudiendo variar todo cuanto no altere la esencialidad del invento.

160

N O T A

El modelo de utilidad que se solicita recae sobre las siguientes reivindicaciones:

165 1a.- Un nuevo juego instructivo, caracterizado por estar constituido por una caja de escasa altura, cuya tapa presenta en su centro una abertura circular, con tope fijo, bordeada por una corona circular que contiene las letras del abecedario, números y otros signos, y alrededor de la misma varias zonas con reproducciones de diferentes figuras, objetos, números y signos, estando combinada cada una de dichas zonas con una

170 ventanilla que puede cubrirse mediante una tapa dispuesta por



debajo de la de la caja y susceptible de girarse a mano, y apareciendo en la mencionada abertura circular la parte central de un disco giratorio, dotado de orificios equidistantes para su giro a mano, cuyos centros se encuentran en una circunferencia concéntrica a dicha abertura, de una señal que determina su posición inicial en combinación con el citado tope fijo, y de reproducciones de diferentes figuras y objetos, con indicación de su nombre, y números y signos, dispuestos sobre coronas circulares no visibles, cuyas reproducciones, números y signos, que corresponden a los previstos sobre las respectivas zonas de la tapa de la caja, pueden apreciarse en las correspondientes ventanillas mencionadas cuando éstas se hallan abiertas y se hace girar dicho disco.

2ª.- Un nuevo juego instructivo según reivindicación 1ª, caracterizado porque la ventanilla de cada zona de la tapa corresponde a una diferente corona circular del disco giratorio, no pudiendo apreciarse a través de ella las reproducciones, nombres, números y signos contenidos en las demás coronas.

3ª.- Un nuevo juego instructivo, según reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque la distribución de las reproducciones en las coronas circulares del disco giratorio está hecha de tal modo que al colocar éste en el punto de partida y girarlo en sentido de las agujas del reloj en trechos sucesivos determinados por las letras del nombre de la figura deseada, o por los números y signos de la operación aritmética a resolver, cuyas letras, números o signos indicados en el borde de dicha abertura dan junto con el tope fijo de la misma la parte de vuelta que debe girar el disco para cada letra, número o signo de manera similar al marcado de números en los



teléfonos automáticos, aparece dicha figura, con su nombre respectivo, o la operación aritmética resuelta, en la ventanilla de la zona que contiene la misma.

205 4ª.- Un nuevo juego instructivo según reivindicación 1ª, caracterizado porque una de las zonas de la tapa puede estar destinada para contener las reglas del juego y otra zona puede estar prevista para permitir anotaciones.

210 5ª.- Un nuevo juego instructivo según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las reproducciones de diferentes figuras y objetos dispuestos sobre las coronas circulares del disco giratorio pueden estar combinadas, además de con el nombre en español, con la traducción de éste a uno o varios idiomas diferentes.

215 6ª.- Un nuevo juego instructivo según reivindicación 1ª a 4ª, caracterizado porque las zonas de la tapa de la caja pueden contener un gran número de palabras en español y sobre las coronas circulares del disco giratorio puede estar prevista, además de la misma palabra en español, la traducción correspondiente a uno o varios idiomas extranjeros, siendo la 220 distribución de dichas palabras en las coronas circulares tal que para lograr que la palabra en cuestión aparezca en la respectiva ventanilla, deberá marcarse en el disco giratorio la traducción al idioma de que se trate.

230 7ª.- Un nuevo juego instructivo según reivindicaciones 1ª a 4ª, caracterizado porque las zonas de la tapa de la caja pueden contener diferentes preguntas sobre cualquier materia que proporcione enseñanza o también sobre curiosidades recreativas, adivinanzas, problemas y otras y las correspondientes coronas circulares del disco giratorio pueden contener las 235 respectivas contestaciones juntamente con la pregunta en cues-

14543



240 tión, el número de orden de la misma o una señal  
nal, estando distribuidas las contestaciones sobre las cita-  
das coronas circulares de modo que al marcarla correctamente  
en el disco giratorio en la forma mencionada, aparezca la  
contestación buscada en la ventanilla que corresponda a la  
zona en cuestión.

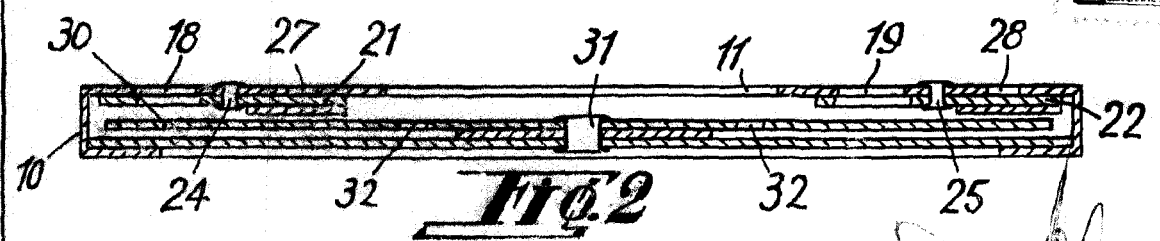
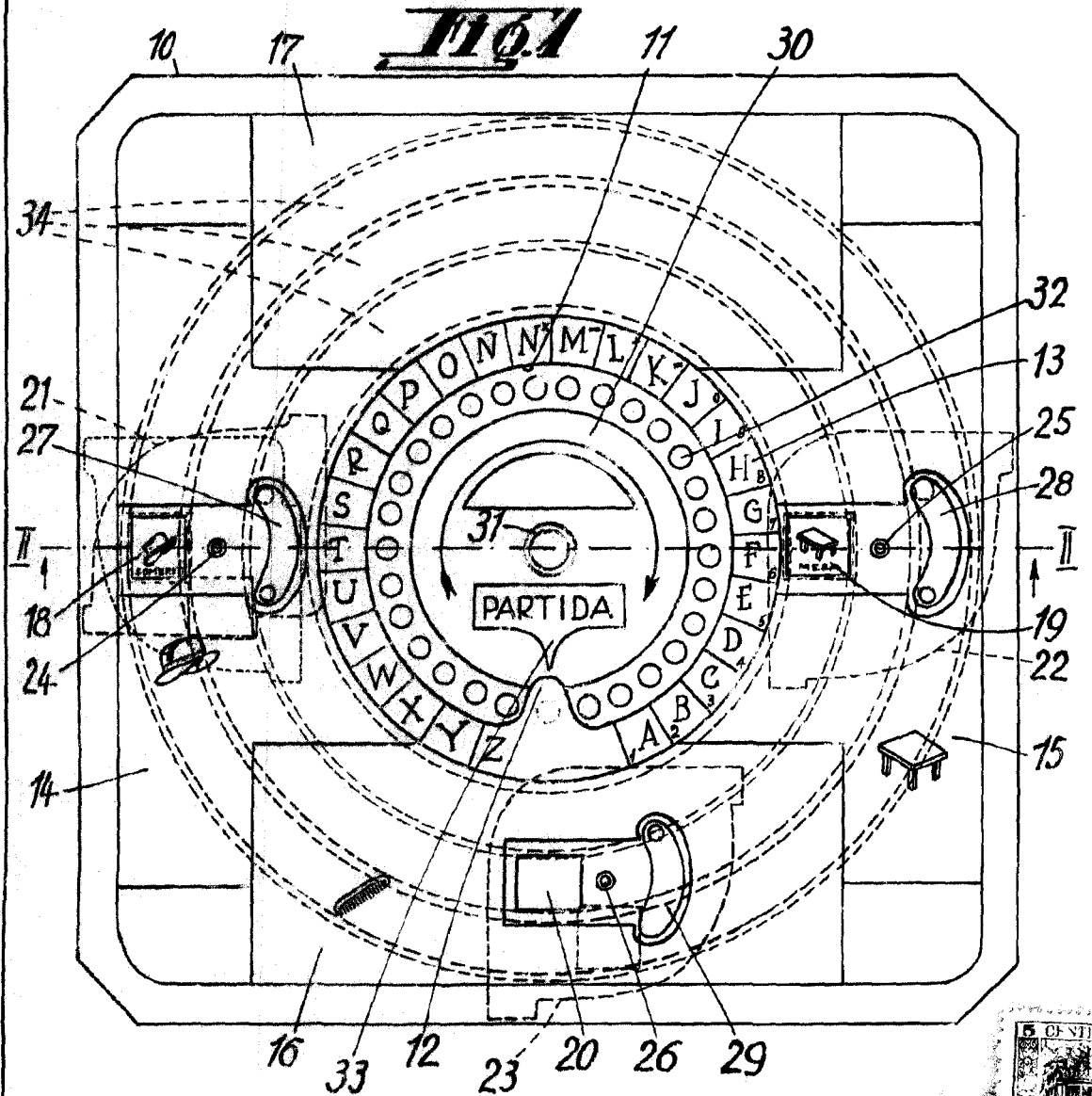
245 8ª.- Un nuevo juego instructivo según reivindicaciones  
anteriores, caracterizado porque los nombres de las figuras y ob-  
jetos o las traducciones de los mismos o de las palabras a otro  
idioma o las contestaciones a las preguntas y curiosidades,  
podrán estar a la vista en alguna zona o zonas de la tapa,  
distribuidos por un orden cualquiera, de modo que el niño  
únicamente tenga que seleccionar la palabra o contestación  
que corresponda de entre las que figuran en la respectiva  
250 zona y marcarla en el disco giratorio para comprobar su exac-  
titud.

255 9ª.- UN NUEVO JUEGO INSTRUCTIVO,  
tal y como queda descrito y reivindicado en la presente memo-  
ria que consta de nueve hojas escritas por una sola cara y de  
una lámina de dibujos.

Madrid, 20 de febrero de 1947  
MARCOS CAPELLA NOGUE.

Por Poder de J. GONZÁLEZ ACEBO

George Moore



Madrid 20 febrero 1917.  
 Por D. Marcos Capella Nogué  
 J. ACEBO