

26570



M O D E L O D E U T I L I D A D

por "UN JUEGO MANUAL, INSTRUCTIVO Y DE ENTRETENIMIENTO", a favor de Don Antonio MARINE YLL, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle de Laforja, nº 29. -----

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El Modelo de Utilidad a que hace referencia esta memoria descriptiva, consiste en un juego manual, instructivo, a base del recorte y pegado de unas piezas de papeles engomados, de colores diversos, sobre unas láminas impresas con unos encasillados, rayados o dibujos correspondientes a las de otras previstas como modelo.

Se persigue con el fomento del juego que se propugna como objeto de este modelo, la consecución de un pasatiempo más instructivo que el puramente infantil de la ordenación de rompecabezas corpóreos por cubos, o la casación de las desiguales e irregulares piezas del puzle. En el caso que nos ocupa, el ejecutante debe poner la misma atención de copia del modelo por que se guía, como en los juegos anteriormente citados, pero, además, debe efectuar el trabajo de recorte de piezas en cada caso distinto, y el pegado de las mismas, trabajo de composición y ordenación que es algo más arduo que los anteriormente citados. Con ello, el juego rebasa el carácter de recreativo



por el de sumamente educador en el gusto artístico y de conocimientos geométricos, puesto que las formas de los fragmentos de papeles con que se reproducen las láminas, generalmente pueden adoptar un contorno geométrico regular, como triángulos, cuadrados, pentágonos, rombos, exágonos, o bien figuras irregulares y, en general, todas con las que se pueda formar un encasillado normal y continuado sobre el que se tracen las composiciones artísticas más variadas.

Los elementos de que consta este juguete son: las láminas de papel encasillado sobre las que se trabaja; las láminas modelos en que se hallan reproducidos artísticos grabados, y un juego de hojas de papel engomado por una cara y pintado de color por la cara opuesta, además de rayado en negro, siguiendo la forma geométrica o irregular que se haya adoptado. Cada lámina a efectuar lleva cosido o pegado en el margen inferior del papel, la serie de hojas de colores que se ha previsto para su ejecución. Para ampliar gráficamente lo expuesto, se acompaña hoja con dibujos en los que la Fig. 1, representa a título de ejemplo, una hoja -1-, de trabajo de este juego en cuyo margen inferior se hallan cosidos los papeles policromados 2-3-4-5-6-, correspondientes a los colores amarillo, rojo, azul, verde, marrón y gris, o cualesquiera otros con los que, recortados en fragmentos, puede dibujarse y componerse el modelo a que corresponda la lámina en cuestión.

La Fig. 2, representa, a su vez, uno de los modelos del trabajo de juego a efectuar, tratándose de un caso concreto en el que los fragmentos adoptan la estructura de las diversas piezas de que está compuesto el dibujo del tema representado en la lámina, hallándose en cada hoja de papel de color, dispuestas para su recorte las partes que completan las figuras a representar.

El número de hojas de que conste cada juego, así como sus



26570

dimensiones, calidad, temas y detalles de presentación, serán todos ellos datos de suma variabilidad, siempre que con ello no alteren ni modifiquen la esencialidad del juego, que es objeto de la presente solicitud.

5

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:

1º.- Un juego manual, instructivo y de entretenimiento, consistente en la reproducción sobre unas hojas de papel, de láminas o grabados ya preparados para tal efecto, valiéndose de fragmentos recortados de papeles de diversos colores, que se agrupan, cambian y aplican sobre el papel a modo de diminuto mosaico, hasta dejar formado el grabado que se ha tomado como tema.

2º.- El propio juego reivindicado anteriormente, en el que se presenta en forma de hojas de papel o cartulina blanca, sobre las que se pegan los fragmentos resultantes del recorte por los enca-sillados con que aparecen grabados, valiéndose del engomado que tienen en su reverso, mientras que en su cara anterior presentan cada una, en tinta plana, el color a que correspondan.

3º.- UN JUEGO MANUAL, INSTRUCTIVO Y DE ENTRETENIMIENTO.

Madrid, 24 de Abril de 1951

FERNANDO PERAZA
P.P.



FIG. 1

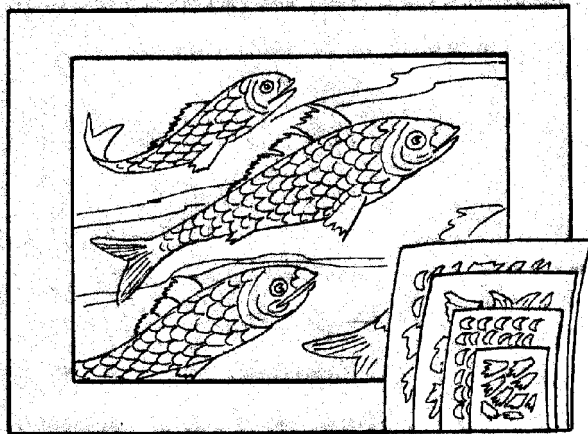
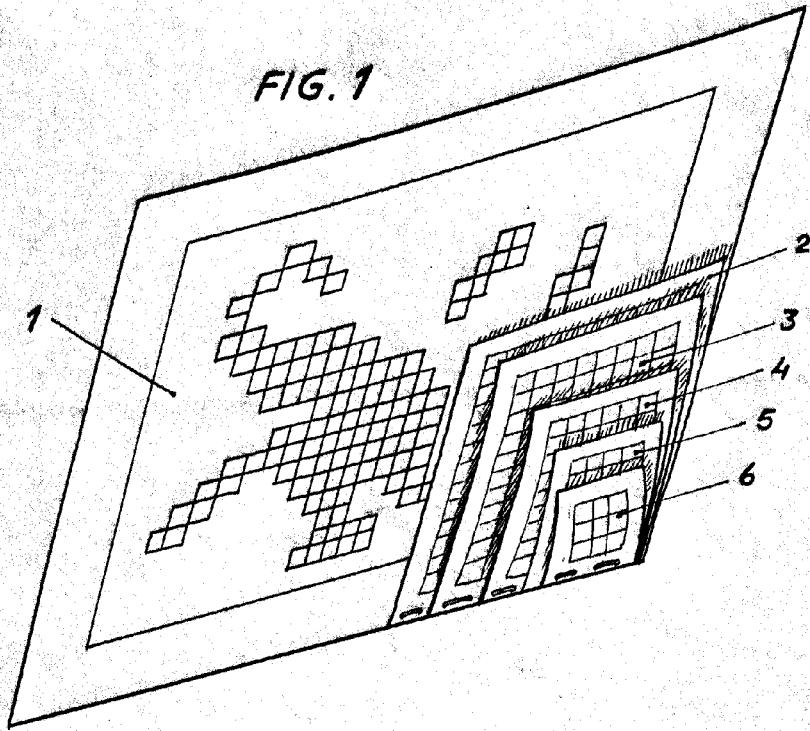


FIG. 2

Madrid, 24 de Abril de 1951

p.a. Fernando Peraire
p.p.

Escala variable.