

28809

15 NO



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

por "UN JUEGO DE HABILIDAD", a favor de Don Alfonso Grande García, de nacionalidad española, residente en Madrid, "Francos Rodriguez, 53- Hotel nº 13".

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de habilidad.

Un juguete destinado a ser manejado por niños o mayores indistintamente, debe reunir ciertas condiciones de interés que le permitan ejercer una verdadera distracción poniendo a prueba el amor propio de los
5 jugadores mediante resultados difíciles de conseguir y en cuyo éxito entra en gran parte la habilidad en su manejo.

El juego que nos ocupa se hace a base de dos elementos independientes pero relacionados entre sí por un medio flexible, que puede ser extensible o inextensible, y cuyos dos elementos deben ser ensartados a
10 base de balancear uno de ellos y voltearlo para obligarlo a caer sobre el extremo del otro elemento que el jugador mantiene en su mano.

Como un ejemplo de realización del presente modelo, y a título de ejemplo, no limitativo, vamos a ilustrar un caso de la misma, valiéndonos de las figuras de la adjunta lámina.

15

En ella:

2880g

15 N



La fig. 1ª muestra a los dos elementos separados y el cordel, en este ejemplo, que los relaciona, cordel inextensible en este caso, y

La fig. 2ª muestra a los mismos elementos pero ya ensartados, o sea como quedan cuando el jugador consigue triunfar en el juego.

5 En 1 designamos el elemento que, en forma de mango, mantiene asido el jugador en su mano con el extremo ligeramente cónico 2 hacia arriba, y al provocar el balanceo del elemento 4 pendiente del cordel 3, cuyo cordel está atado a la garganta de 1 y al fondo de 4, procura voltear a este último elemento manejando a la vez la mano con el mango 1 para conseguir que el taladro axial 5 quede ensartado en 2, como indica la fig. 2ª.

15 En este ejemplo, el elemento 4 tiene forma abarrilada, pero es evidente que podrá adoptar otra forma cualquiera que tenga eje de simetría para practicar en él el taladro de encaje. También es evidente que la longitud del medio flexible de enlace de ambos elementos será tal que permita el volteo de 4 con la necesaria amplitud de balanceo, pero sin ser excesiva tal longitud distanciando demasiado el elemento 4 del mango 1.

20 La conicidad del extremo 2 y, por consiguiente, la del taladro 5 semejante a ella, no hace falta que sea muy pronunciada, solamente lo indispensable para facilitar la penetración de 2 en 5. De esta manera, como resulta pequeña la diferencia entre el extremo de 2 y la embocadura de 5, hay dificultad en el enfilado, y sin embargo el alojamiento de aquel en este se hace con la suficiente ajustada holgura para que
25 nada obstaculice su ensartado.

Los elementos 1 y 4 pueden ser hechos de cualquier material que tenga cierto peso para un correcto balanceo y volteo de 4, y por su facilidad de trabajo en torno y taladro se prefiere la madera dura. Ambos elementos pueden decorarse caprichosamente con fines de una mayor vistosidad del conjunto.

30



El invento, dentro de su esencialidad, puede ser objeto de variantes de ejecución, tanto en lo que afecta a las modificaciones ya indicadas de perfilado de elementos, como en lo referente al tamaño de los mismos que será adecuado a la edad de los jugadores que lo utilicen.

N O T A

5 Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las reivindicaciones siguientes:

10 1.- Un juego de habilidad, compuesto por dos elementos separados pero ligados entre sí por un medio flexible, inextensible o nó, de los que uno tiene la forma de un mango terminado en un extremo ligeramente cónico, y el otro afecta la de un sólido con eje de simetría según el cual es asimismo taladrado con conicidad igual a la de aquel extremo, pero en sentido inverso, de suerte que dicho extremo del mango pueda ensartarse en el referido taladro ajustadamente pero sin rozamiento
15 alguno.

2.- Un juego, según se reivindica en la 1, caracterizado porque, el medio flexible de ligazón de ambos elementos, inextensible o nó, está atado por un extremo a la garganta del mango y por el otro al fondo del sólido opuesto a la cara donde está practicado el taladro axial.

20 3.- Un juego, según se reivindica en las anteriores, caracterizado porque, el sólido, pendiendo del medio flexible, inextensible o nó, es balanceado mientras el mango es mantenido asido por la mano del jugador, y este procura voltear a dicho sólido para obligarle a caer sobre el mango, cuyo extremo cónico mantiene hacia arriba, de suerte que el taladro
25 de aquel sólido quede ensartado en el citado extremo del mango.

4.- Un juego de habilidad.
Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de

28809



cuatro hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

Madrid, a quince de Noviembre de mil novecientos cincuenta y uno.

ALFONSO GRANDE GARCIA.

p.a.

JAIME ISERN MIRALLES

P. P.



Fig. 1.

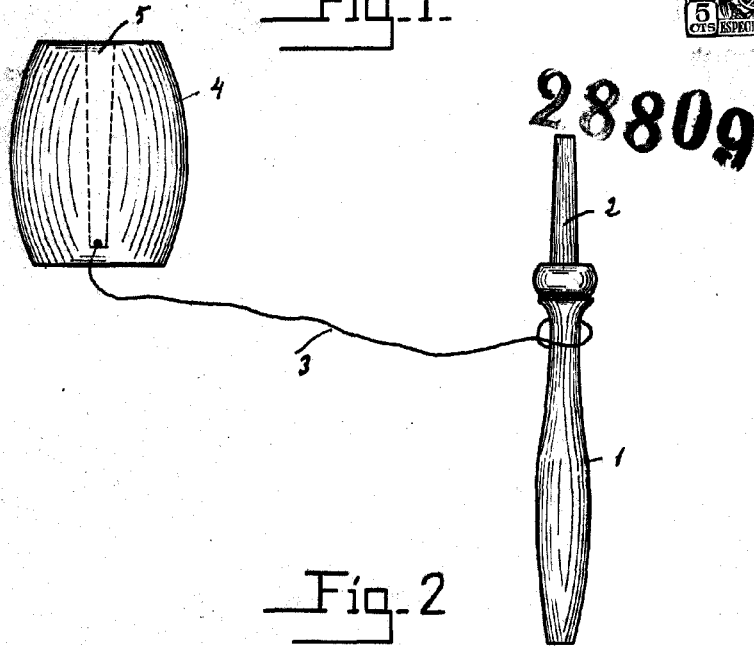
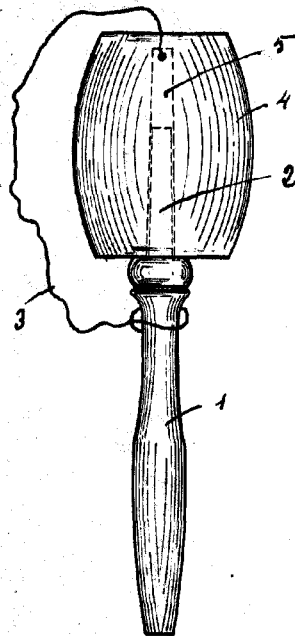


Fig. 2.



Madrid, a 15 de Noviembre de 1951.

ALFONSO GRANDE GARCIA