

36220.1

MEMORIA

MODELO DE UTILIDAD NUM.....

a favor de

D. PEDRO DEL PESO LOPEZ, de Madrid.

Madrid, Mayo 1.953.-

36220



M E M O R I A

descriptiva por triplicado de un Modelo de Utilidad, por veinte años presentada por D. Pedro del Peso López, de nacionalidad española, domiciliado en Madrid, calle de Ventura Rodríguez, número 18, al Registro de la Propiedad Industrial, por " UN JUEGO INSTRUCTIVO"

-----

El problema de la enseñanza de los niños, siempre ha constituido una gran preocupación entre nosotros. Tanto gobernantes como a gobernados les interesa grandemente la educación de sus hijos, base indispensable, para lograr hombres del futuro que sean capaces de mantener una Patria a la altura de las primeras.

De ahí que se adopten diversos sistemas para hacer llegar a la mentalidad infantil los conocimientos primarios y básicos necesarios para la formación cultural de ellos.

Los libros amenos e instructivos, las competiciones, los ejercicios, y las narraciones y ejemplos cuentan entre los métodos usados para que el niño aprenda aquello que es lo más necesario. Claro que para el desarrollo físico de los niños, y para mantener agil y despierta su inteligencia entra tanto el juego, como el descanso y el alimento. Un niño sin juegos, deja de serlo y no adquiere con regularidad y provecho los conocimientos fundamentales.

Por eso existen juguetes que tienen como misión no solo la suya propia sino la de despertar las aficiones y



5

10

15

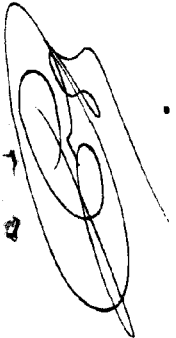
20



estimular las inclinaciones del niño.

25 Pero refiriéndonos ahora a los conocimientos  
fundamentales, base de la primera enseñanza faltaba  
ese juguete que llenase el hueco que en su esfera  
se dejaba sentir de manera que insensiblemente el  
niño fuera aprendiendo y recordando conocimientos  
de distintas materias casi sin darse cuenta, toda  
vez que lo haría con el juego y repitiéndose éste  
con el tesón de los niños, acabaría por aprenderlo  
30 de manera firme y segura.

Con la mirada puesta en este interesante pro-  
blema que a todos los españoles nos afecta por  
igual he ideado este juego instructivo que cumple  
ampliamente los propósitos y necesidades enumeradas.



35

DESCRIPCION

Consiste este juego en una pieza de cartón,  
-fig. 2 y 1-, o de otro material, teniendo el cartón  
citado la forma de una figura geométrica cualquiera.

40 Este cartón puede representar una obra de arte,  
un cuadro, un monumento, un paisaje, una escena pú-  
blica, una romería, una población, etc. etc.

Cada pieza o cartón posee varias subdivisiones  
o trozos, -fig. 1 y 2- nº 2 y 3 -, que pueden ser  
cuatro, seis, ocho o mas, distribuidas por el con-  
45 junto de manera mas o menos armónica, según se aprecia  
en el dibujo -fig. 1 y 2 -, de manera que cada sub-  
división corresponda a su vez a una figura geométrica.  
La figura 3 representa un trozo.

De esta manera podemos considerar dividido el  
50 cartón en varios trozos, uno mayor que sigue siendo el  
elemento principal y las piezas o trozos, que encajan  
en los huecos de dicho cartón.



55

60

65

Cada trozo que se desprende o se coloca fácilmente del conjunto, es por el anverso parte integrante y complementaria del conjunto, es decir, que su falta en el cartón interrumpiría la armonía de la figura que representase dicho cartón, pero por su dorso está escrita una pregunta de cualquier materia, por ejemplo: ¿ Cuales son los rios principales de España? o bien ¿Cuantas son las provincias españolas? o bien si, a matemáticas se refiere, ¿Cuantas son 6 por 6 ó 5 por 9? ¿Cuantos lados tiene un triángulo? o ¿Cuanto vale un ángulo recto? o ¿El infinitivo del verbo ser? o ¿Quien hizo el mundo?. En fin todo como puede apreciarse, el número de preguntas puede ser infinito y puede referirse a cualquiera de las materias propias de la enseñanza.

70

En el hueco dejado en el cartón por cada pieza o trozo podemos hallar las respuestas a las preguntas antes citadas o a otras que se puedan hacer, de modo que cada pregunta contenida en el trozo, corresponda una respuesta en el hueco que queda en el cartón.

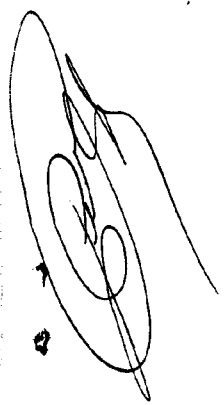
75

Generalmente se procura que cada cartón con sus varios huecos, contenga preguntas y respuestas de una sola materia. Por ejemplo, habrá cartones que solo tengan datos de Geografía, otros de Aritmética, otros de Religión, otros de Geometría, otros de Gramática, etc.

80

Cada juego puede estar compuesto de un número variable de cartones, según los niños que vayan a jugar y según los cartones que cada niño tenga ante si para el juego.

Como es natural, desde el punto de vista instructivo, es sumamente interesante ya que el hecho de llenar cada hueco del cartón que posee la respuesta, con el





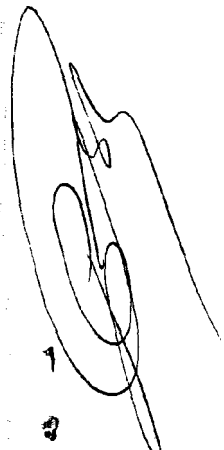
85 que posee la pregunta de manera que compáste la fi-  
gura interrumpida con su falta, se presta de manera  
admirable a que el niño, o bien recuerde instantáne-  
amente la respuesta a la pregunta, o bien la busque,  
con lo cual si en una jugada no lo sabe, al repetirse  
90 dos ó mas veces, termina por grabársele en su memoria  
de manera definitiva.

En el aspecto deportivo tiene el aliciente de ser  
un juego, en el que aquel que llena primero todos los  
huecos de sus cartones, es el ganador y concluye la  
95 jugada, con la satisfacción que supone ser el triun-  
fador de la competición.

Quando se disponen a jugar, se reparte a cada niño  
un cartón ó más, de modo que todos tengan igual número  
de cartones, y a los que previamente se les quitan los  
100 trozos de preguntas, reuniéndose estos trozos en una  
bolsita o cajita que queda en poder de uno de los ju-  
gadores. Este saca con una mano un trozo, y lee la pre-  
gunta de su dorso y el niño que posee en su cartón la  
respuesta lo reclama para si y lo coloca en el hueco  
105 correspondiente, y se continua sacando trozos sucesiva-  
mente hasta que alguien complete su cartón o cartones  
con tales trozos que va leyendo el que los saca de la  
bolsa, en cuyo momento se proclama vencedor y acaba el  
juego.

110 Cada juego puede estar provisto de varios cartones,  
según decimos con su bolsita o cajita para contener los  
trozos.

No siendo conocido ni practicado este juego en  
España, declaro su novedad, para lo que lo someto a la  
115 protección del REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL, ha-  
ciéndose constar que puede construirse en toda clase de  
materiales, tamaños y formas.



80220



N O T A

120 Se reivindicacion como propias y nuevas a favor del que  
suscribe PEDRO DEL PESO LOPEZ, de nacionalidad española y  
sobre las cuales ha de recaer la concesión de Modelo de  
Utilidad por veinte años en España las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

125 1<sup>a</sup>.- Un juego instructivo, caracterizado por estar  
compuesto de varios cartones, llevando éstos por una cara  
una lámina y por la otra una cartulina (figuras 1 y 2).

2<sup>a</sup>.- Un juego instructivo, según la reivindicación  
anterior, porque cada cartón lleva extraídos, de su total,  
varios trozos (figura 3).

130 3<sup>a</sup>.- Un juego instructivo, según las reivindicaciones  
anteriores, porque en cada cartón (figuras 1 y 2) y después  
de quedar troquelado, se pega una cartulina, la cual lleva  
impresas, para que se lea por los huecos que quedaron, la  
contestación a una pregunta de cualquier materia de primera  
135 enseñanza educativa, Religión, Aritmética, Geografía, Geome-  
tría, etc.

4<sup>a</sup>.- Un juego instructivo, según las reivindicaciones  
anteriores, porque cada trozo troquelado (figura 3) puede  
tener la forma de una figura geométrica cualquiera.

140 5<sup>a</sup>.- Un juego instructivo, según las reivindicaciones  
anteriores, porque cada trozo extraído, contiene en su an-  
verso parte de la lámina general y en su dorso una pregunta  
de primera enseñanza, el cual encaja en el hueco correspon-  
diente a su contestación.

145 6<sup>a</sup>.- Un juego instructivo, según las reivindicaciones  
anteriores, porque éstos trozos son movibles, pudiéndose  
quitar y poner en el cartón respectivo.



150

7º.- Un juego instructivo, según las reivindicaciones anteriores, porque todos los trozos de los varios cartones de que consta el juego, se reunen en una bolsa o caja a fin de iniciar el juego.

8º.- "Un juego instructivo"

155

La presente memoria consta de seis hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola cara y del plano que se acompaña en una sola lámina.

Madrid, a diez y seis de Mayo de mil novecientos cincuenta y tres.-

*Pro de [Signature]*

*[Handwritten signature]*

36220



Fig. 1

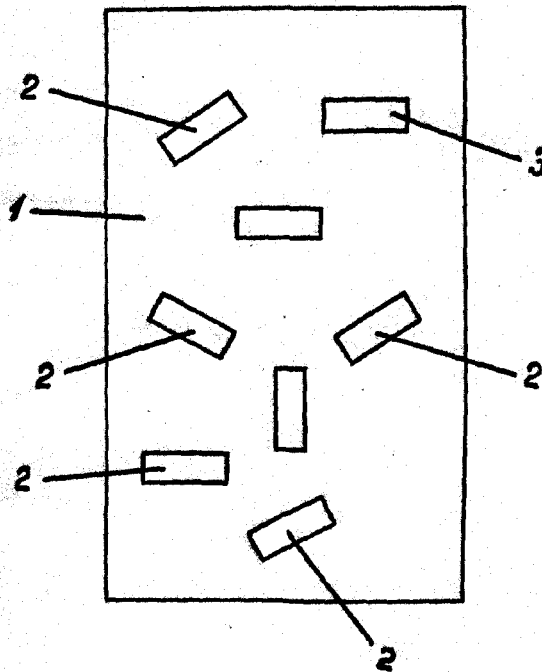


Fig. 2

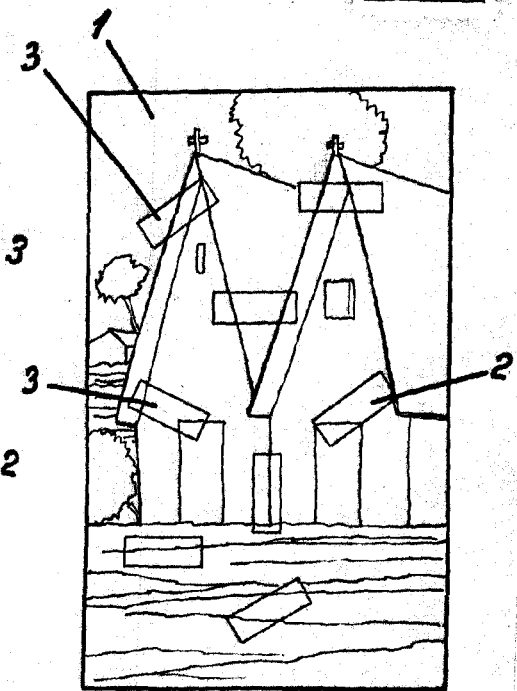


Fig. 3

Escala variable  
MORIO, 16-Mayo-1953

P. Comas