



18 ENE. 1906

• 51834

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias, a favor de Don Luis RUIZ VILLALUENGA, de nacionalidad española, domiciliado en Bilbao, - - - - -

p o r

" JUEGO EDUCATIVO GEOGRAFICO "

=====

Existen numerosos juegos educativos, fundados en la máxima de instruir deleitando, pero en su mayoría tratan de lograr el aprendizaje científico, geográfico o histórico, - pero en este último caso, solamente se trata de hechos históricos más o menos remotos pero no del devenir histórico, de los sucesos que actualmente van formando la historia, y el conocimiento de estos es de la mayor importancia y de difícil aprendizaje, - por salir del contenido de los manuales de historia, y ser notas dispersas en periodicos y revistas, fáciles de olvidar tras la precitada lectura, que suele dedicarse a estas publicaciones. Desde este punto de vista, se ha estudiado y realizado el juego educativo, que constituye el objeto de la presente Memoria Descrip

5

10

2
18 ENE
51834



tiva, en la que se describe una de sus posibles formas de realización, dada como ejemplo no limitativo.

15 En la adjunta hoja de dibujos se representa el tablero de juego -2-, constituido por un planisferio dividido en sectores horarios por los correspondientes meridianos, es decir, entre doce sectores occidentales y doce orientales, cada uno de los cuales lleva su número correspondiente, naturalmente repetido a izquierda y derecha. Al margen derecho del planisferio se encuentra un rectángulo vertical -3- que lleva marcados números del 1 al 20.

20 Además del tablero se utilizan para el juego tres piezas marcadoras, dos que se sitúan en la parte superior o inferior del mapa, marcando un sector, y otra que se coloca en la parte superior del rectángulo por ser utilizado como contador de preguntas.

25 La elección del sector sobre el que ha de desarrollarse el juego, se efectúa mediante una ruleta -4- de doce números con una franja blanca externa -5-, y una negra interna -6- las cuales llevan inscritos nombres de localidades correspondientes a cada sector, siendo los de la blanca los correspondientes a la parte occidental y los de la negra a la oriental.

30 Se comienza el juego, echando a la ruleta todos los jugadores para determinar por la puntuación más alta, cual de ellos deberá formular el hecho. El que resulte elegido, echará nuevamente a la ruleta y el número resultante indicará el sector que ha de servirle de base para el juego, siendo potestativa la elección del oriental o la del occidental, pero utilizando los marcadores citados para determinarlo.

40 Tras esto, y utilizando su propia memoria, las sugerencias de las localidades escritas en la ruleta o bien un cuestiona-

51834



45

ric anexo, escribirá sin ser visto, un suceso acaecido en una de las localidades comprendidas en el sector marcado, referentes a los últimos meses o años, más no anterior.

50

Cada uno de los jugadores, por turno riguroso, irá formulando una pregunta de orientación sobre la fecha aproximada el lugar y la clase del suceso de que se trate, preguntas que serán contestadas únicamente con afirmación o negación, y cada una de las cuales será marcada en el tablero, haciendo descender un punto el marcador.

55

Cuando el jugador a quien por turno le corresponde, no tenga pregunta que formular, dirá "paso", y no se moverá el marcador, y cuando cualquiera de ellos crea conocer el hecho, lo manifestará, y caso de acertar ganará un número determinado de puntos, y el error le hará perder un número de puntos inferior a los anteriores. El que se encuentre dirigiendo el juego, ganará un punto por cada pregunta, y medio, si para determinar el acontecimiento ha tenido que hacer uso del formulario anexo, es decir, 20 ó 10 máximo.

60

Cuando se haya acertado por uno de los jugadores, se hayan formulado 20 preguntas e todos los jugadores pasasen, se pasará la ruleta al jugador situado a la izquierda del director, y se seguirá el juego hasta que todos los jugadores hayan actuado como directores, computandose los puntos adjudicados a cada uno para conocer el resultado final.

65

Como es natural el ejemplo de realización descrito, podrá ser variado en detalles gráficos de presentación que pueden referirse a continentes, naciones, regiones o provincias, separadamente en cada caso, para hacer más efectivo y real el principio educativo y recreativo de este juego.

70

51834

18 ENE 1956



N O T A

75 EN RESUMEN: El presente Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias, ha de recaer sobre las siguientes reivindicaciones:

80 1ª.-JUEGO EDUCATIVO GEOGRAFICO, que se caracteriza por constar de un planisferio dividido en sectores horarios occidentales y sectores orientales, el cual presenta en su parte derecha un rectángulo vertical con números, que servirá como contador, y de una ruleta numerada entre una franja blanca exterior y una negra interior, en las cuales aparecen nombres de localidades correspondientes a uno y otro de los sectores marcados con dicho número.

85 2ª.-JUEGO EDUCATIVO GEOGRAFICO, según reivindicación primera, que se caracteriza porque el jugador que ha sacado el número más alto de la ruleta, queda como director del juego, y apunta en una libreta un hecho acaecido recientemente en alguno de los sectores del número que le dé la ruleta, sobre el cual le harán preguntas los otros jugadores correlativamente, sobre la localidad, fecha y clase del suceso, que serán contestados afirmativamente o negativamente con un monosílabo, pudiendo hacerse preguntas que irán señalándose en el marcador situado a la derecha del planisferio, y cada una de las cuales le valdrá al que dirija el juego, medio o un punto, según haya consultado o no, un memoran-

90

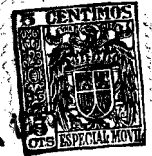
95 dun anexo para establecer el hecho.

100 3ª.-JUEGO EDUCATIVO GEOGRAFICO, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cuando uno de los jugadores cree conocer el hecho lo manifiesta, ganando el juego en caso de acertar, o perdiendo puntos, si hay error, en cuyo caso continua el juego hasta el acierto o quedar hecha la totalidad de las preguntas, pasando la dirección al jugador contiguo por la izquierda y continuándose así hasta que todos los jugadores hayan tenido

•51834

5

18 ENE



la dirección, computandose entonces los puntos alcanzados.

4^a.-Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias, - - - - -

p o r

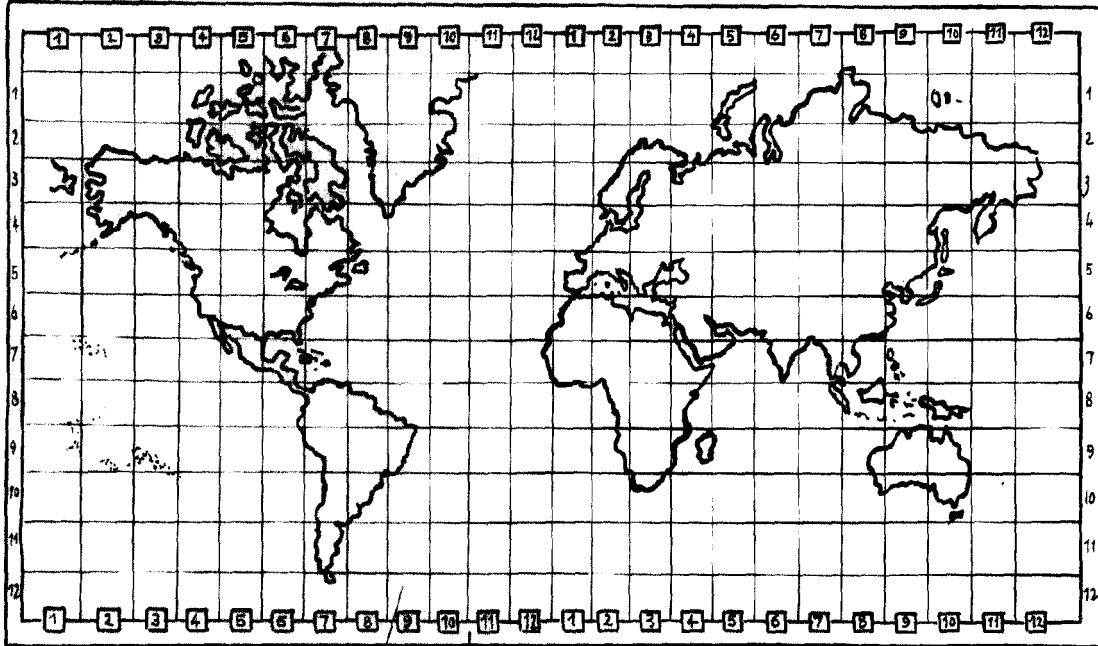
" JUEGO EDUCATIVO GEOGRAFICO "

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva, que consta de cinco hojas escritas a máquina por una sola cara y planos que se acompañan.

Madrid, 18 Enero de 1.956

PEDRO FELIX MORA
A. A.

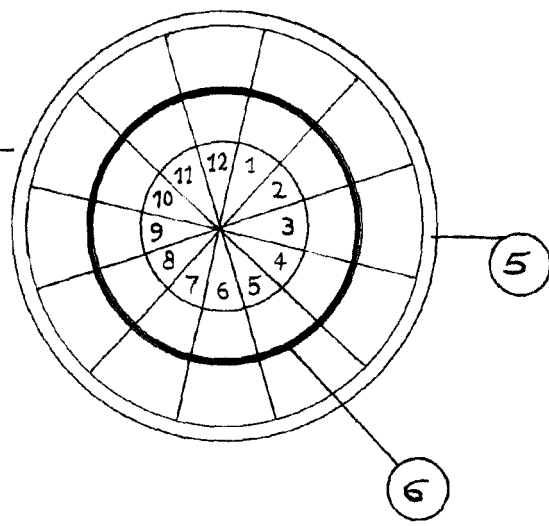
51834



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20

2 7

4



ESCALA VARIABLE
MADRID,
P.A,