

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

Que solicita, para España y sus posesiones, D. José Gutiérrez Jimenez, de nacionalidad española, residente en Madrid, c/ del Ferrocarril, 17,4º, por: JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO.

MEMORIA DESCRIPTIVA

1.- EL JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO es una adaptación de los conocidos y populares juegos del parchís y de la oca sobre un mapa, con fines instructivos. En el presente modelo aparece sobre el mapa de España, pero es igualmente susceptible de ser aplicado sobre el de cualquier otra nación o parte del mundo. Su finalidad concreta y primordial, según se desprende de las normas del juego es la enseñanza de la Geografía, de forma amena y entretenida

Su utilidad es perfectamente aprovechable por toda clase de personas, en todo lugar y tiempo, pero de una manera especial va dedicado a los alumnos de enseñanza primaria. Puede tomarse como entretenimiento durante los tiempos de recreo, o, incluso como lección extraordinaria de geografía dentro del horario de clase, particularmente en escuelas de matrícula reducida donde puedan tomar parte los componentes de una misma sección; y es perfectamente idóneo para formar parte de la colección

de juegos de mesa que tanto abundan: ajedrez, damas, parchís, oca, etc.

Su uso tiene mayor interés en regiones en que por la crudeza del clima o régimen de lluvias, los alumnos han de permanecer dentro de las aulas durante los recreos o tiempos de espera para el comienzo de las clases, por no disponer de patios cubiertos u otras instalaciones análogas.

Debe ser considerado este JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO como un excelente medio de aplicar el conocido y recomendado principio pedagógico de "enseñar deleitando". Es evidente que resulta mucho más agradable el aprendizaje de la geografía de esta forma amena y eficaz que canturreando monótona y rutinariamente una lista de nombres geográficos.

Y es un hecho, corroborado por la experiencia de varios años de utilización del presente juego, el creciente interés de los niños por "jugar al mapa"(según su expresión), y la facilidad con que llegan a

a familiarizarse con la nomenclatura y posición de los accidentes geográficos y a localizar rápidamente las ciudades y provincias por medio de esta práctica tan sencilla como amena, que les obliga por el afán de ganar, a fijar su atención en los puntos por donde pasan sus fichas, a medida que las van moviendo en el desarrollo del juego.

35.- Esta novedad de su aplicación pedagógica, desconocida hasta ahora en esta clase de juegos análogos o parecidos, es lo que mueve al solicitante a presentarlo como nuevo modelo de utilidad.

Con arreglo al plano que acompaña, podemos apreciar en la FIG. 1.- Un círculo central, que corresponde a Madrid, y es el punto de salida y llegada de las fichas.

FIG. 2.- Ruta numerada, que las fichas recorren, partiendo de Madrid, y que pasa por todas y cada una de las capitales de provincia y constituye el itinerario del juego.

FIG. 3.- Círculos que representan las capitales de provincia y llevan dentro la letra inicial del nombre respectivo, detalle éste, que agudiza la atención del jugador para determinar cada ciudad, lo que no se lograría si figurase el nombre completo junto a cada una de ellas.

FIG. 4.- Círculos señalados con doble línea, que responden a normas establecidas para el JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO.

FIG. 5.- Rutas sin numerar, situadas en Francia y Portugal, y que responden asimismo a reglas del juego.

FIG.-6.- Dados, que indican el número que ha de salir en cada caso para cruzar el mar.

55.- FIG.-7.- Recuadros con el reglamento del juego y unas observaciones de tipo pedagógico que caracterizan al presente modelo de JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO.

Según se desprende de las explicaciones anteriores, el presente JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO incluye en su constitución un equipo de fichas y dados.

Los puntos de utilidad propios y nuevos del solicitante, cuya exclusiva solicita para España y sus posesiones son los siguientes:

65.- 1º Juego geográfico instructivo caracterizado por estar confeccionado de forma que su objeto primordial es la enseñanza de la Geografía, debiendo jugarse con fichas y dados, conforme a un reglamento propio.

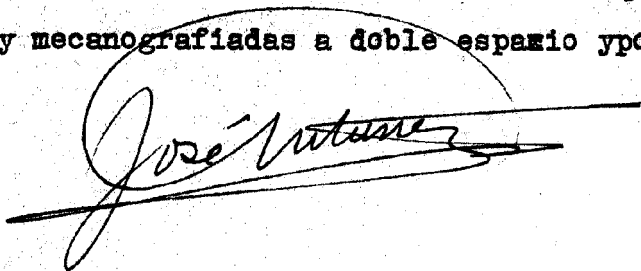
2º.- El mismo juego de la reivindicación anterior, caracterizado porque de la misma forma que el presente modelo va adaptado al mapa de España, se aplica sobre el de cualquier parte del mundo o nación.

70.- 3º El mismo juego geográfico instructivo de la reivindicación anterior caracterizado porque dentro de cada círculo correspondiente a las capitales de provincia o nación lleva solamente la inicial del nombre respectivo.

75.- 4º.- El mismo juego geográfico de la reivindicación anterior, caracterizado porque lleva dibujados en el mapa los montes y ríos principales para el estudio de la geografía física.

80.- 5º.- El mismo juego geográfico de la reivindicación anterior, caracterizado por la novedad de llevar impreso en el mismo plano del juego su reglamento y unas normas de carácter pedagógico que explican el modo de obtener provecho del juego desde el punto de vista instructivo.

85.- 6º.- El mismo juego geográfico instructivo de la reivindicación anterior, tal como se describe en la presente Memoria, que consta de tres hojas foliadas y mecanografiadas a doble espacio y por una sola cara.



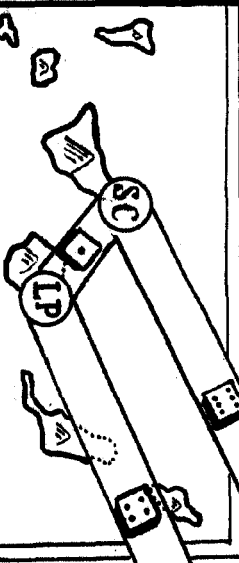
Madrid, a 29 de febrero de 1.956.

Yon Futierrez

REGLAS DEL JUEGO

Este juego se juega en un tablero que representa el mapa de España. El jugador comienza en la casilla P (Punto) y debe avanzar por las casillas de la línea que elige. El juego termina cuando el jugador llega a la casilla final (Punto) de la línea elegida. El jugador debe avanzar por las casillas de la línea que elige. El juego termina cuando el jugador llega a la casilla final (Punto) de la línea elegida.

Fig. 7



PARCHIS ESPAÑA
JUEGO GEOGRAFICO INSTRUCTIVO

Este juego se juega en un tablero que representa el mapa de España. El jugador comienza en la casilla P (Punto) y debe avanzar por las casillas de la línea que elige. El juego termina cuando el jugador llega a la casilla final (Punto) de la línea elegida. El jugador debe avanzar por las casillas de la línea que elige. El juego termina cuando el jugador llega a la casilla final (Punto) de la línea elegida.

• 52997
Fig. 1

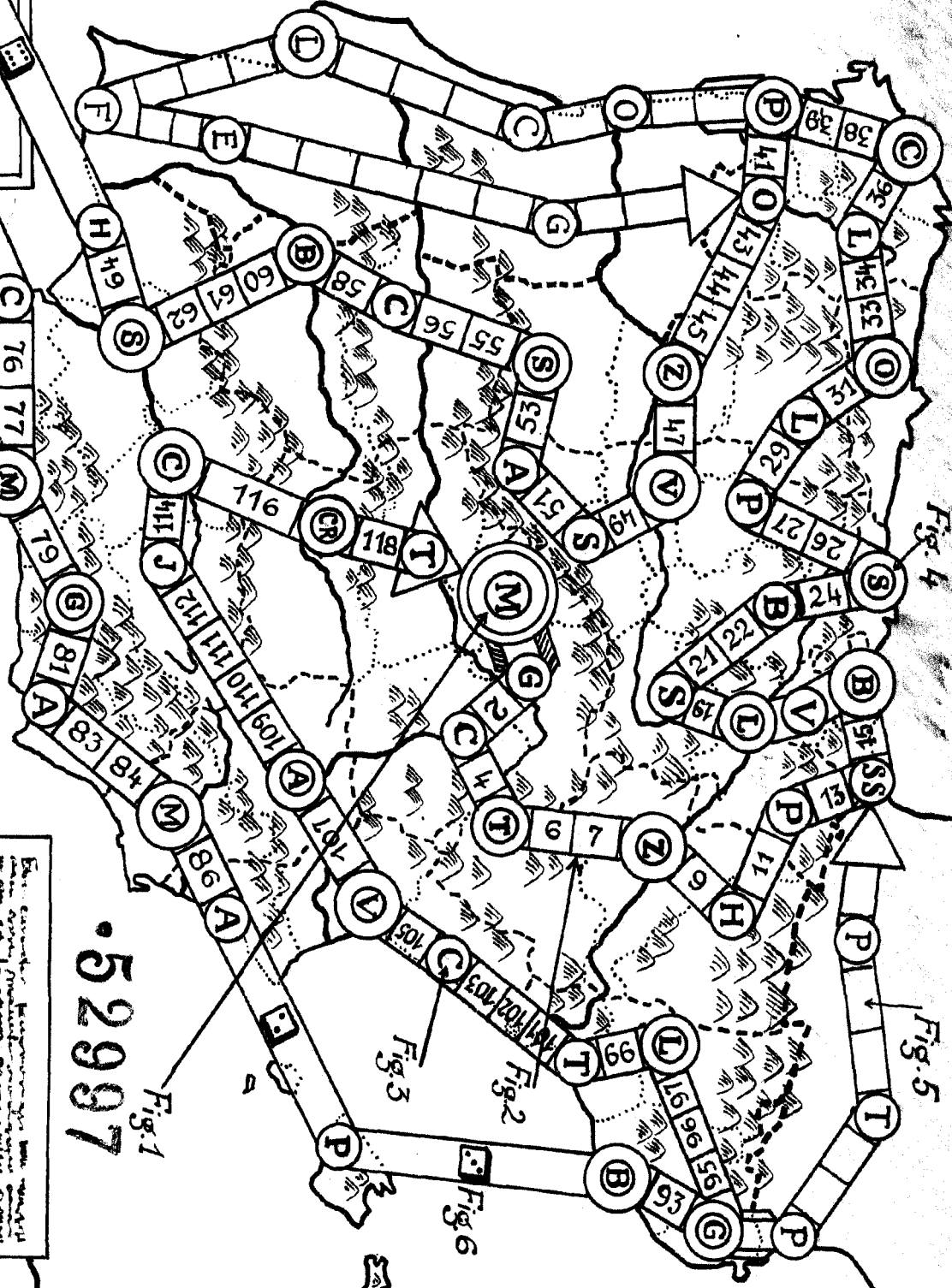


Fig. 4

Fig. 5

Fig. 3

Fig. 2

Fig. 6