



•57766

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D^a. Josefina Posadas Escalona,
de nacionalidad española, domiciliada en Valencia, Ca
lle de Calvo Sotelo, nº 17

p o r

=;=;=;=;= "JUEGO PEDAGOGICO-MUSICAL" =;=;=;=;=;=;

~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la pre-  
sente Memoria y adjuntos dibujos, está destinado a ga-  
rantizar la exclusiva fabricación, venta y explotación  
en España y territorios dependientes, de un nuevo jue-  
go, que por sus características es merecedor de que  
se le otorgue a su peticionaria el privilegio de ex-  
clusividad que se solicita mediante el presente expe-  
diente.

Entre los juegos de caracter infantil, existe



11  
- 57766

- 2 -

10 un grupo determinado de ellos, que solo reportan al ni-  
ño esparcimiento y distracción, mientras que hay otra  
clase de juegos que al propio tiempo que cumplen su mi-  
sión específica de distraer y servir de jolgorio, van  
inculcando en el niño conocimientos de diverso carácter  
15 el cual los va asimilando sin darse cuenta, con la avi-  
dez propia de su edad, despertando de esta forma aficio-  
nes que de otra forma tardarían años y años en manifes-  
tarse, y formando la primera aunque rudimentaria base  
de unos conocimientos más sólidos y por ende ya más se-  
rios.

20 A este último grupo de juegos, pertenece el que  
se propugna registrar, que cumple como todos los de  
su misma clase, el lema de enseñar deleitando, puesto  
que a la par que distrae enseña a los niños a distin-  
25 guir prontamente las notas de solfeo solamente de oído.  
De esta forma, niños que por su cortísima edad no cono-  
cen aún las letras, distinguen perfectísimamente una  
nota musical de otra.

30 Otra ventaja y característica de nuestro juego  
es que puede ser jugado a la vez por varios niños, con-  
tribuyendo así a fomentar la sociabilidad de los niños,  
y a despertar entre ellos competencias y estímulos que  
sólo han de redundar en su beneficio.

35 Nuestro juego, está integrado por una serie de  
campanas, cuyo prototipo más adelante se describirá,  
y cuyas campanas, en número de ocho como mínimo, corres-  
ponden a las notas de solfa, estando repetida la que  
corresponde al "do", solo que en la siguiente escala.



- 3 -

40

Estas campanas son todas ellas de diferentes colores, de forma que tan pronto se familiarizan los niños, con los colores, les resulta facilísimo saber, sin mirar, qué sonido corresponde a cada color. Al propio tiempo estas campanas, poseen en sus mangos una cartulina alojada en que se consigna la nota que corresponde al sonido de la campana, de forma que ayuda a identificar al principio los sonidos, los sonidos se asocian instintivamente a los colores, y finalmente se conocen los sonidos, prescindiendo de los rotulitos y de los colores, habiendo entonces conseguido el fin primordial que se persigue con este juego, además del de distraer y alegrar las reuniones de niños.

45

50

55

Las campanas que integran nuestro juego, son aparentemente iguales, pero como es natural han de diferenciarse en su estructura a fin de alcanzar diferente sonoridad.

60

En la descripción que vamos a realizar seguidamente, vamos a describir una cualquiera de las campanitas que integran el juego, y después nos referiremos a las diferentes particularidades que ofrecen, que son las determinantes de su diferente sonido.

65

Esta campana prototipo de las que integran el juego, se halla integrada por una primera campana externa, de material plástico con bello colorido, cuya campana externa posee un mango que, en su parte superior ofrece un pequeño hueco circular donde va alojada y pegada una pequeñita cartulina donde va impreso el nombre de la nota que suena en la campana. En la



70

parte interna de esta campana de plástico, existe una pequeña campana metálica fuertemente sujeta a un vástago de plástico por un tornillo con arandela del mismo material, y cuyo vástago de plástico, se halla en parte alojado en la parte interior del mango de la campana de plástico. La campana metálica es golpeada con un badajo igualmente metálico, que pende de la arandela del tornillo de plástico que sujeta esta campana.

75

Estas características que hemos descrito, son comunes a todas las campanas que integran el juego. Ahora bien, las diferentes notas que se consiguen, se alcanzan con campanas metálicas de diferentes tamaños, y, en algunos casos, son muescas practicadas en sus bordes, que modifican el sonido de la campana pero que logran la nota requerida.

80

85

Para mejor comprensión de la descripción general, que antecede, se ha creído conveniente acompañar una hoja de dibujos, en la que con carácter de ejemplo, se ofrece un caso práctico de realización de la campana prototipo de este juego, bien entendido que por el carácter de ejemplo que tiene esta aportación, no deberá en ningún caso servir de limitación, sino que deberá ser considerada con el más amplio criterio.

90

95

Refiriendonos a la hoja de planos, podemos apreciar la figura 1 que nos ofrece una vista en alzado de la campana, siendo la figura 2 una vista en planta por la parte superior, y la figura 3 es una vista en planta por la parte inferior. La figura 4 es una sec-



ción vertical de la campana y las figuras 5, 6 y 7 muestran diversos tipos de campana metálica.

100

Describiendo con detalle las particularidades de la campana, y haciendo referencia a las figuras del plano adjunto, tenemos que con -1- señalamos la campana de plástico, y con -2- al mango del mismo material, el cual en su parte superior ofrece una pequeña cavidad -3- para alojamiento de una cartulina en donde aparece impreso el nombre de la nota musical cuyo sonido da la campana metálica -4-, que se halla alojada en la campana de plástico -1-. Esta campana metálica -4- está firmemente unida a un vástago de plástico -5-, por medio de un remache también de plástico -6-, con una arandela, a la cual va unido el badajo -7-. El vástago de plástico -5- que es cilíndrico, se aloja en parte en el interior del mango -2-, en donde queda fuertemente sujeto.

105

110

115

En cuanto a las campanas metálicas -4-, y según hemos dicho anteriormente, se consigue su sonoridad deseada, practicándoseles en sus bordes una o varias entallas, o bien reduciéndolas de tamaño y con los bordes lisos, tal como aparecen en las figuras 5, 6 y 7.

120

Nuestro juego puede consistir en integrar entre varios niños una especie de carrillón, para interpretar fáciles canciones, interviniendo cada niño a su debido tiempo agitando su campanita, contribuyendo con su nota musical en el desarrollo de la canción.

125

Puede formar parte de nuestro juego, una serie



130

de cartones en que aparezcan silabeadas todas las estrofas, y debajo de cada sílaba la letra inicial de la nota musical que corresponde a su interpretación. Estos cartones, a modo de papeles musicales, va indicando a todos y cada uno de los niños, el momento de su intervención, en el que agitarán su campanita, quedando - quietos hasta que les corresponda de nuevo actuar. Así los niños van acompañando sus canciones con la música de sus campanitas.

135

Suficientemente descritas las particularidades y características de este nuevo juego, sólo nos resta manifestar que podrá ser variable el número de campanas que lo integren, así como los materiales y formas que adopten las mismas, y también su forma de presentación en el mercado, pudiendo igualmente variar los coloridos de los materiales plásticos con que se fabrican las campanas, y cualesquiera otros detalles que la práctica aconseje introducir, siempre y cuando no alteren la esencialidad de su objeto, la cual queda reflejada en la siguiente

140

145

N O T A

En el presente Modelo de Utilidad se reivindicaban los siguientes puntos:

150

1º.- Juego pedagógico-musical, caracterizado por estar integrado por unas campanas, en número superior a siete, las cuales estan constituidas por una campana exterior de plástico de brillante colorido, con su correspondiente mango, y otra campana metálica sujeta en el interior de aquella a un vástago de plástico, por



155

medio de un remache también de plástico, que posee una arandela en la que está engarzado el badajo, estando el vástago de plástico cogido en el interior del mango de la campana exterior.

160

2º.- Juego pedagógico-musical, caracterizado por que en la parte superior del mango de plástico, existe una cavidad en la que hay alojada una cartulina con el nombre de la nota musical que corresponde al sonido de su campana metálica.

165

3º.- Juego pedagógico-musical, caracterizado por constar de unos cartones impresos con letras de canciones infantiles conocidas, con las palabras divididas en sílabas, y debajo de cada sílaba aparece impresa la inicial de la nota musical que corresponde en la interpretación de la canción.

170

4º.- Juego pedagógico-musical, caracterizado por que las campanas que lo integran, posee cada una de ellas un color distinto a las demás, a fin de que por asociación de ideas, los niños que aún no conocen las letras, puedan aprender las notas musicales por el colorido de las campanitas que las emiten. Y

175

5º.- "JUEGO PEDAGOGICO-MUSICAL", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 178 líneas.

Valencia, 11 de Diciembre de 1956

Por autorización de la interesada

*J. BELLOPEZ*  
*[Signature]*

•671066

•671066

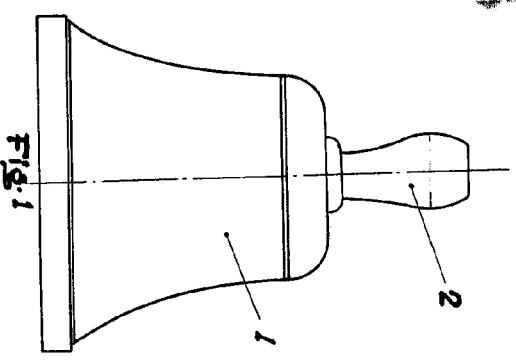


FIG. 1

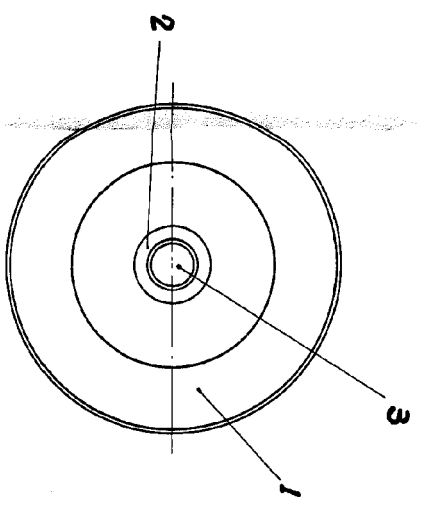


FIG. 2

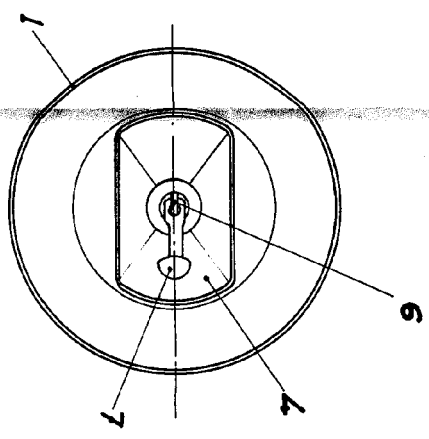


FIG. 3

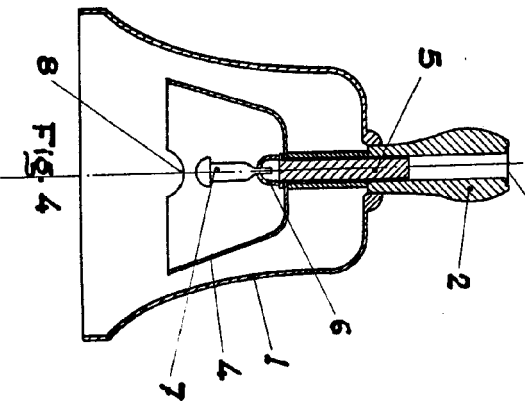


FIG. 4

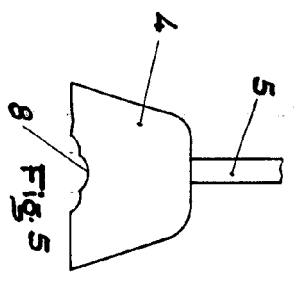


FIG. 5

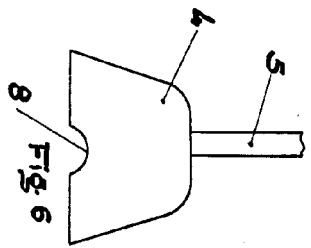


FIG. 6

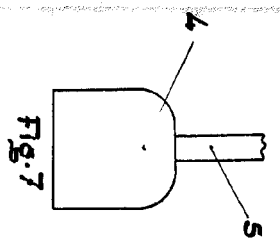


FIG. 7

Escala variable  
Valencia Diciembre 1956