

60753



• 60753

MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUGUETE CONSISTENTE EN UN NOMENCLATOR GRAFICO", a favor de Don Juan y Don Pedro VILARRUBIS FERRANDO, de nacionalidad española, residentes en Barcelona, calle Sagrera número 44-58. - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo hace referencia a un nomenclátor gráfico que constituye un juguete educativo, destinado a desarrollar en los niños el sentido comparativo, y ejercitarse en ligar acertadamente las imágenes gráficas de cosas determinadas, con sus nombres correspondientes.

5

Tiene además, este juguete, el aspecto de ejercicio gramatical puesto que, en una de sus ventanas gráficas, aparecen las iniciales y últimas letras de algunos nombres, los cuales se deben completar con las sílabas intermedias.

10

En el orden mecánico, consta de tres círculos de cartón u otro material, de distinto diámetro, independientes, unidos por sus centros y que giran accionados por un botón que es solidario de su eje, moviéndose excéntricamente tras un plafón del mismo material, donde existen perforaciones a modo de ven-

• 60753



tanás, que permiten la vista o lectura de todas las imágenes sobre diversos temas, insertas en los diversos círculos.

5 Como ayuda y ampliación de lo expuesto, se adjunta un gráfico en el que se reproduce el juego solicitado, a título de ejemplo sobre el que referirse en la descripción consiguiente.

En su Fig. 1, se esquematiza la estructura del juguete, y en la Fig. 2, se representa el mismo en perspectiva.

10 De acuerdo con lo diseñado, vemos que los tres discos de cartón que lo componen, giran independientemente entre sí, teniendo el mayor -3-, su eje de giro -3'-, vinculado al fondo de la caja -4- en que se instala, mientras que, los dos discos menores -5 y 6-, tienen sus fijaciones centrales -5' y 6'-, dependientes del cartón superior -7-, el
15 cual es la superficie donde se realiza el juego. Los tres discos circulares completan su fijación axial con un botón de accionamiento -3'', 5'' y 6''-, los cuales sobresalen por encima del cartón -7-, a fin de utilizarlos como asidero para imprimirles el movimiento de giro necesario para la
20 práctica del juego.

El disco -3-, presenta en su cara superior, las grabaciones de una serie de imágenes, dispuestas circular y concéntricamente, de las que, la banda interior corresponde a
25 figuras de animales (pudiéndose también tratar de otras cosas u objetos), en tanto que la banda externa, consta de los nombres escritos que corresponden a los de los animales o cosas de las imágenes -8-, que por su dimensión y composición, se encuadran perfectamente cada una de ellas, dentro del recuadro -9-, existente en la superficie -7-, del car-



• 60753

5 tón visible de la caja del juguete, correspondiente a la
perforación -10-, de la misma superficie, el encuadrar las
inscripciones -11-, de los nombres que corresponden a las
repetidas imágenes. Así mismo, lleva este disco -3-, ins-
critas en otra línea más concéntrica, las nomenclaturas in-
dicadas de los correspondientes objetos, pero con la par-
ticularidad de que nada más figuran la primera letra (ini-
cial) y la última de cada nombre, teniendo que buscar, por
10 lo tanto, las letras o sílabas centrales -13-, en cada uno
de los sílabes -14-, existentes en el disco dentado -6-, que
ruedan con él, precisamente a la altura o radio en que coin-
ciden con la abertura -15-, de la placa.

15 El tercer disco -5-, de diámetro menor, es portador de
una sucesión de imágenes -8'-, correspondientes a las imá-
genes -8- en cantidad, aunque menores en tamaño, las cuales
tienen una concordancia temática pero distinta forma repre-
sentativa, lo que equivale, por ejemplo, a que si la imagen
-8-, reproduce un oso, también la imagen -8'-, representa
20 un oso, con la diferencia de que es de distinto color y es-
tá dibujado en otra posición, forzando al usuario a recono-
cer a un mismo objeto, en dos manifestaciones distintas. Es-
te segundo juego de imágenes, es visible a través de la per-
foración o abertura -16-, y como todos los cartones anterio-
res, es accionado en su movimiento giratorio, por el corres-
25 pondiente botón de mando -5"-.

Existe un obturador desplazable -17-, destinado a te-
ner tapada la ventana -10-, en que aparece el nombre que se
considera solución, mientras el niño acierta a aparejar las
dos imágenes y a colocar las letras centrales de la palabra.

60753



Este obturador es otro cartón de forma y tamaño adecuados, con un vértice de giro y otro pequeño botón -18-, que sobresale de un ojal existente en la placa -7-, para efectuar el corrimiento que descubre el nombre.

5 En la placa -7-, existen las ilustraciones y decorados propios del juguete que, como es consiguiente, estarán sujetas a múltiples variantes, siguiendo todas ellas acordes con el objeto de la solicitud y con todas las variaciones de material y dimensiones que cumplan la función a que se
10 destinan, y que, por lo tanto, se ajusten a las características fundamentales por las que se rige el juguete.

- N O T A -

Se reivindica como objeto del modelo descrito:

15 1ª.- Un juguete consistente en un nomenclátor gráfico, que se caracteriza por estar constituido por una caja en cuya superficie visible existen cuatro perforaciones para hacer visibles las grabaciones existentes en plano inferior, en tres discos circulares, de cartón, cuyos centros poseen
20 ejes dotados de botones de madera, los cuales sobresalen exteriormente de la superficie gráfica de la caja, haciendo posible manipular su giro a fin de cambiar, por rotación, las sucesivas imágenes grabadas en los discos giratorios, lo cual da lugar a tomar como juego educativo, el aparejar
25 imágenes semejantes y complementarlas con sus rótulos denominativos.

2ª.- Un juguete consistente en un nomenclátor gráfico, según la reivindicación anterior, caracterizado porque bajo la superficie visible portadora de las ventanas o perforaciones, existe un círculo grande, de cartón u otro material,



753

en el que se hallan estampadas, en sucesivas y concéntricas alineaciones, y por el siguiente orden, desde el centro hacia la circunferencia: una serie de nombre escritos sólo con la inicial y la última letra, sin las sílabas centrales; otra serie de imágenes grandes de animalitos (o cualquier otra clase de objetos), y otra tercera serie de palabras escritas, que son los nombres completos de las imágenes, estando dispuestos de manera que coincidan recuadrados en las ventanas, la efigie y el nombre simultáneamente,

5

10

3º.- El propio juguete de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque sobre el disco grande de la reivindicación anterior, se sitúa en un lado excéntricamente, otro segundo disco menor en el que se hallan grabadas imágenes distintas de los mismos animales (u otros temas), que existen en el disco grande.

15

4º.- El propio juguete de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque sobre el disco grande de la reivindicación 2ª, se sitúa otro tercer disco cuyo contorno está dentado por una serie de álabes en los que aparecen escritas las sílabas sueltas que son precisas para completar las iniciadas grabadas en el disco mayor.

20

5º.- El propio juguete de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en dependencia con la cubierta o superficie visible de la caja, se establece una pieza de cartón obturadora de la abertura que deja visible el nombre acertado de las imágenes comparadas, con el fin de mantener oculto el resultado mientras se efectúa el tanteo del juego, siendo accionado este obturador, por medio de otro botón de arrastre que se mueve en el interior de una pequeña colisa

25

• 60753

practicada en el cartón superior.

62.- UN JUGUETE CONSISTENTE EN UN NOMENCLATOR GRAFICO.

Madrid, de Junio de 1957

FERNANDO PERAIRE

P.F.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Fernando Peraire", written over a horizontal line.

Estela

Fig. 1

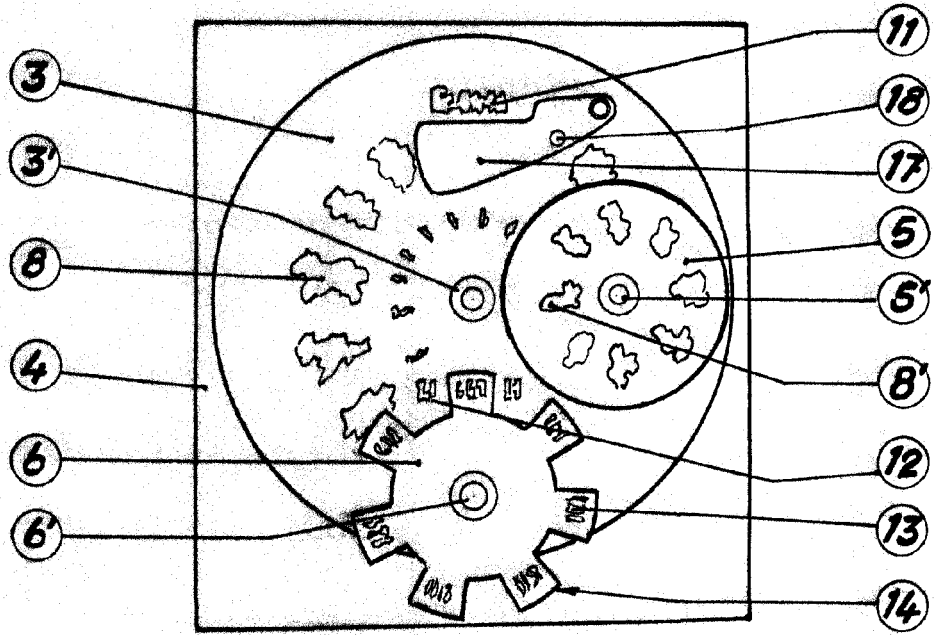
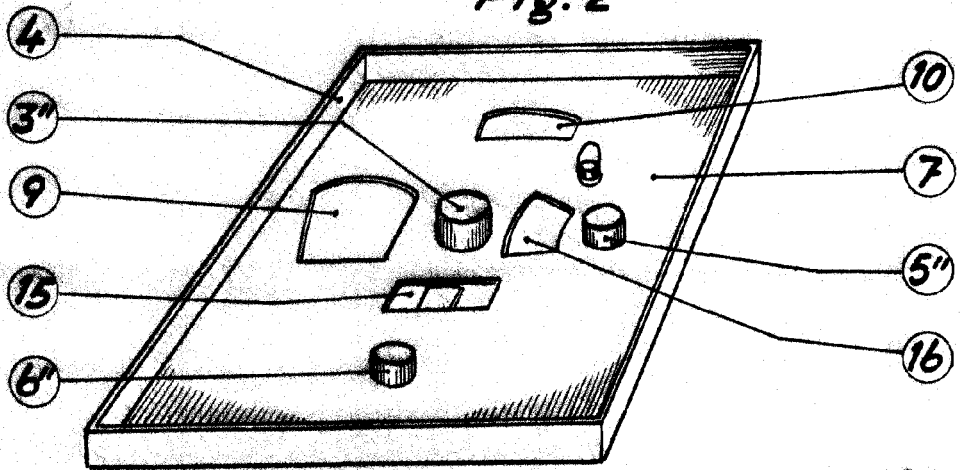


Fig. 2



60753

R.A.
Fernando Peraire

Escata variable