



108295

108295

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España,
sus territorios y plazas de soberanía, a
favor de :

DA CONCEPCION ROCA BARO

de nacionalidad, española, domiciliada en
Tremp (Lérida), calle Barcelona, núm. 2,
relativo a :

"ROMPECABEZAS EDUCATIVO"

=====



108295

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere, como se indica en su enunciado, a un rompecabezas educativo. -

5. Aprovechando el aliciente que para la mentalidad infantil ofrecen los juegos de rompecabezas, en las diversas modalidades, ha sido ideado un nuevo tipo de tales juegos con la finalidad de adaptarlo a funciones de carácter pedagógico. Este rompecabezas, realizado según el sistema "puzzle", es aplicable dentro de los métodos de enseñanza elemental y utilizable también como simple juego de entretenimiento, consiguiéndose en ambos casos el mismo objetivo instructivo. - - - - -

10. Por lo que antecede se deduce que con el juego de referencia se proporciona un interesante medio accesorio para la educación, bajo apariencia recreativa. - - - - -

15. El rompecabezas educativo, según se expone en el presente Modelo de Utilidad, se caracteriza por el hecho de estar constituido de un tablero con zona marginal saliente que delimita un campo destinado a la disposición de unas piezas de juego decoradas, de contorno irregular y base plana, objeto de localización determinada, cuyas piezas presenten sus bordes en mutua correspondencia y completan la extensión del citado campo, de modo que en conjunto componen temas de orden preferentemente artístico, tales como pic-



tóricos, escultóricos, y monumentales. - - - - -

El contorno interior de la zona marginal saliente del tablero es de trazado sinuoso y en correspondencia con las respectivas piezas de juego adyacentes. - - - - -

5. Del interior del campo del tablero emergen unas piezas fijas, en función de piezas de juego inamovibles, las cuales se integran en el tema a representar, siendo su misión la de servir de elementos de referencia para la composición de dicho tema. - - - - -

10. La zona marginal saliente del tablero y las piezas de juego fijas al mismo, forman parte del cuerpo del propio tablero, de modo que el campo para colocación de las piezas movibles se obtiene por vaciado de aquel. - - - - -

15. Las piezas movibles y fijas que componen el juego presentan relieves en su cara superior, en orden a dar corporeidad a los temas a representar. - - - - -

La zona marginal saliente del tablero, presenta decoración en consonancia con el tema que se representa, sirviendo de fondo para el mismo. - - - - -

20. El tablero presenta unas franjas divisorias que separan una pluralidad de campos destinados a la obtención de otras tantas representaciones bajo analogía de tema. - - -

25. Para facilitar la comprensión de las ideas expuestas, dando a conocer al mismo tiempo diversos detalles de orden constructivo, se describen seguidamente unas formas de realización del presente Modelo de Utilidad haciendo referen-

108295



cia a los planos que acompañan a esta memoria, los cuales, dado su fin primordialmente ilustrativo, deberán ser interpretados como desprovistos de todo alcance limitativo respecto a la amplitud de la protección legal que se solicita. En los dibujos: - - - - -

5.

Figura 1, es una vista, en sección transversal, de un tablero para juego de rompecabezas educativo, con zona marginal saliente formada por un marco postizo. - - - - -

10.

Figura 2, es una vista análoga a la anterior, en que la citada zona marginal forma parte del cuerpo del tablero. - - - - -

Figura 3, es una vista, en planta, de un tablero provista de piezas de juego movibles y fijas. - - - - -

15.

Figura 4, es una vista según una sección por una línea IV-IV de la figura anterior. - - - - -

Figura 5, es una vista, en sección transversal, de un rompecabezas con piezas en relieve. - - - - -

Figura 6, representa, esquemáticamente, un tablero para tres campos destinados a componer diversos motivos. - - - - -

20.

Figura 7, representa otro tablero para cuatro campos separados por franjas divisorias. - - - - -

25.

El juego de rompecabezas a que se alude se realiza partiendo de un tablero 1 de madera, plástico u otro material idóneo, formado por una base 2 y una zona marginal saliente 3. Dicho tablero está compuesto en un solo cuerpo, o



bien en dos partes por ser postiza la zona 3, al consistir en un marco fijado en la base 2; en el primer caso, el campo interior del tablero se obtiene por vaciado, o bien, con preferencia, resultante de la construcción del tablero por moldeo. - - - - -

5.

El contorno interior de la zona marginal 3 es sinuoso, por lo que la periferia del campo de juego presenta igual configuración. Dentro de este campo se disponen unas piezas movibles 4, de base plana y contorno irregular, las cuales componen unos temas de carácter artístico o científico, per lo que cada pieza tiene destinado un determinado lugar dentro del campo del tablero, o sea que hay una correspondencia entre los bordes adyacentes de las diversas piezas 4, completando la superficie del campo, en forma parecida a los conocidos "puzzles". - - - - -

10.

15.

En ciertos casos, dentro del campo del tablero 1 existen unas piezas fijas 5, solidarias a la base 2 o formando cuerpo con ella, las cuales tiene por objeto facilitar la composición del motivo del rompecabezas, al proporcionar referencias para la colocación de las piezas movibles 4. - -

20.

En otros casos, las diversas piezas 4 y 6 ofrecen su cara superior con relieves 7, con lo que se logra mayor efecto visual, con sensación de trimensionalidad. - - - - -

Se prevé la realización de tableros 8 para múltiples campos separados por franjas divisorias 9, sean hendiduras o resaltes. En tal ocasión es factible obtener dos, tres, cuatro, o más campos para componer otros tantos motivos en mútua analògia. - - - - -

25.



Los motivos a representar en el campo o campos de los tableros mencionados, serán principalmente de carácter artístico, tales como de tipo pictórico, escultórico, monumental, etc., referidos a obras imaginarias o existentes, de modo que al propio tiempo que se desarrolla el juego se obtienen figuras agradables o interesantes. Para completar tales figuras, la zona marginal 3 de los tableros podrá ser decorada en consonancia con el tema representado, sirviendo de fondo para el mismo. Cabe asimismo representar motivos de tipo científico u otros, especialmente los relativos a las ciencias naturales, a la geografía, etc. -

Habiendo descrito suficientemente las características, ventajas y aplicación del rompecabezas según el presente Modelo de Utilidad, debe hacerse constar, en resumen, que en el mismo podrán introducirse cuantas variantes de detalle la experiencia y la práctica puedan aconsejar, en cuanto a dimensiones, número de piezas integrantes, materiales empleados en la construcción de las mismas, formas de acoplamiento y demás circunstancias accesorias, siempre que con ello no se desvirtúe su esencialidad, que es la que se concreta en la primera de las reivindicaciones que siguen, ya sea considerada aisladamente, ya sea considerada junto con una o varias de las reivindicaciones restantes. - - -

N O T A

Se declaran de novedad, utilidad y propiedad para España y todos sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes: - - - - -



REIVINDICACIONES

5. 1.- Rompecabezas educativo, caracterizado por el hecho de estar constituido de un tablero con zona marginal saliente que delimita un campo destinado a la disposición de unas piezas de juego decoradas, de contorno irregular y base plana, objeto de localización determinada dentro del campo, cuyas piezas presentan sus bordes en mútua correspondencia y completan la extensión del citado campo, de modo que, en conjunto, componen motivos de orden preferentemente artístico, tales como pictóricos, escultóricos y monumentales. - - - - -

15. 2.- Rompecabezas educativo, según la reivindicación anterior, caracterizado porque el contorno interior de la zona marginal saliente del tablero, es de trazado sinuoso y en correspondencia con los respectivos lados de las piezas de juego adyacentes. - - - - -

20. 3.- Rompecabezas educativo, según la reivindicación primera, caracterizado porque del interior del campo del tablero emergen unas piezas fijas, en función de piezas de juego inamovibles, las cuales se integran en el tema a representar, siendo su misión la de servir de elementos de referencia para la composición de dicho tema al ser colocadas las piezas movibles. - - - - -

25. 4.- Rompecabezas educativo, según las reivindicaciones 1 y 3, caracterizado porque la zona marginal saliente del tablero y las piezas fijas del mismo, forman parte



del cuerpo del propio tablero, de modo que el campo para colocación de las piezas movibles se obtiene por vaciado de aquel. - - - - -

5. 5.- Rompecabezas educativo, según las reivindicaciones 1, 3 y 4, caracterizado porque las piezas movibles y fijas que componen el juego, presentan relieves en su cara superior, en orden a proporcionar corporeidad a los motivos a representar. - - - - -

10. 6.- Rompecabezas educativo, según la reivindicación primera, caracterizado porque la zona marginal saliente del tablero presenta decoración en consonancia con el tema representado, sirviendo de fondo para el mismo. - - - - -

15. 7.- Rompecabezas educativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el tablero presenta unas franjas divisorias destinadas a separar una pluralidad de campos destinados a la composición de una diversidad de motivos, referidos con preferencia a un mismo tema. - - - - -

8.- "ROMPECABEZAS EDUCATIVO". - - - - -

20. Todo ello tal como se describe y reivindica en la presente memoria que consta de ocho hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras, y de una lámina de dibujos que la ilustra.

BARCELONA. 4 SEP 1964

P.A.

M. CURULL SUÑOL

Fig. 1

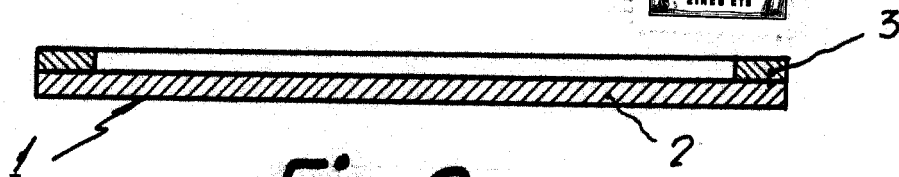


Fig. 2

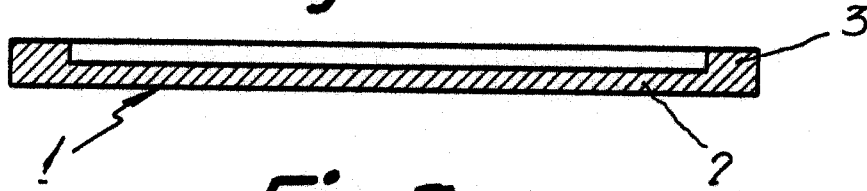


Fig. 3

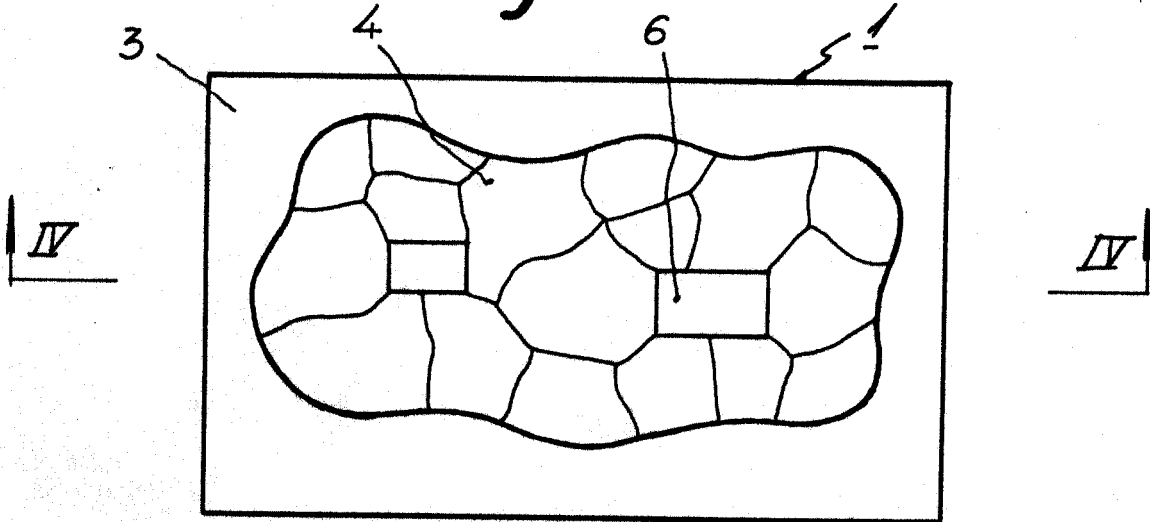


Fig. 4

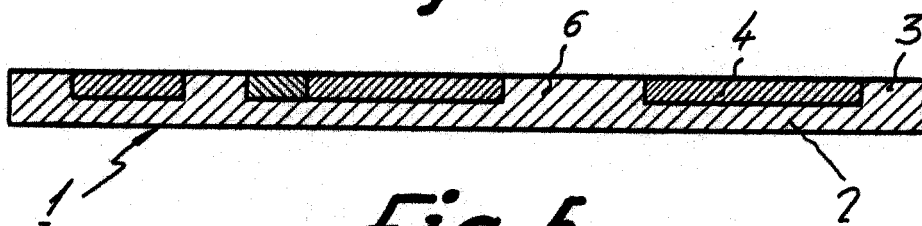
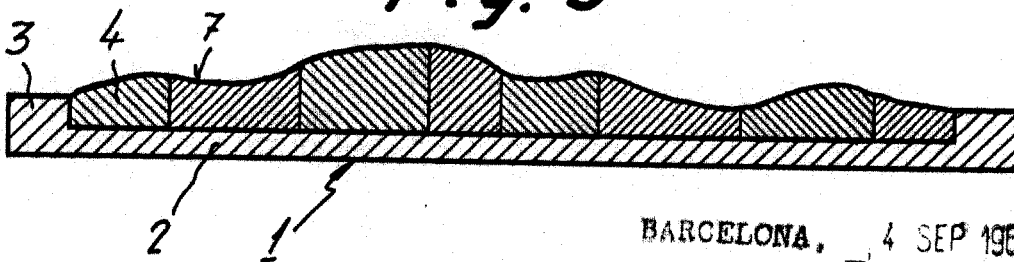


Fig. 5



BARCELONA, 4 SEP 1964

P.A.

[Handwritten signature]
M. C. S. S. S.