



108400

MEMORIA DESCRIPTIVA

QUE SE ACOMPAÑA A LA SOLICITUD DE REGISTRO DE

MODELO DE UTILIDAD

por veinte años en España y Provincias de Ultramar

por:

"NUEVO JUEGO DIDACTICO"

a favor de D. FERNANDO OREA MATEO, domiciliado en
Doctor Esquerdo nº 33, MADRID.

5

El presente registro de Modelo de Utilidad, concierne como su enunciado indica, a un nuevo juego didáctico, de acuerdo con la descripción detallada que del mismo se realiza, debiendo interpretarse siempre este concepto en su mas amplio sentido y nunca en limitativo.

10

Este resultado industrial mejora notablemente todo cuanto sobre el particular se conoce y utiliza actualmente, tanto por su sencillez constructiva, como de aplicación desarrollo, moralidad, ejercitación de facultades psicotécnicas, amenidad, estética, y economía.

Bajo el nombre de "Tráfico en la ciudad" es creado éste juego que viene a traer al niño los conocimientos



hoy no ya necesarios, -sinó imprescindibles- de la circulación.

15 El aumento constante de vehículos de motor hace necesario el que las leyes que rigen el Tráfico sean de todos conocidas; se precisan, no solamente para conducir un automovil, sinó para ser peatón, para conducirse civicamente sabiendo cuales son los deberes y derechos de cada ciudadano. Pero no hay que dudar que todo lo que constituyen normas, obligaciones ó exigencias, "no entra adecuadamente en la idiosincrasia de aquél que ha de respetar". Esta es la causa del nacimiento de la idea TRAFICO EN LA CIUDAD, llevar éstos conocimientos al niño -y a traves del niño a los padres- de una forma amena, agradable, aprender jugando interesar a la masa infantil -hombre mañana- en los problemas que supone un aparcamiento, dirección prohibida, adelantos, cruces, señales indicadoras etc., con el beneficio que éstos conocimientos pueden acarrear. Conseguir éste objetivo será nuestra mayor satisfacción.

25 Para llevar a cabo el juego, se ha creado una lámina a todo color, en la que se refleja una ciudad imaginaria, pensada de forma racional, para que en ella puedan darse cuantos problemas de circulación se presenten, mientras que a la técnica de sus calles y plazas se une la arquitectura polícroma de sus edificios, lo que dá al conjunto belleza y armonía, necesarias ambas, para que el juego resulte atractivo, cuya lámina queda ilustrada en la figura 1.

35 Presentada la lámina-ciudad se adjunta una segunda lámina, en la que de forma recortable se dan las señales existentes en el actual Código de la Circulación, así



45

50

como vehículos de turismo, carga, motocicletas, tracción animal y dentro de los de motor, cuantos modelos y marcas existen en el mercado de uso más corriente, así como vehículos de servicio sanitario, bomberos etc.. No se ha olvidado naturalmente al peatón, ni a ese niño-problema que juega en el centro de la calle; así como a los agentes que regulan la circulación, -cuanto queda dicho en el presente párrafo puede realizarse en plástico, madera o cualquier otra materia susceptible de transformación.

FORMA DE EFECTUARSE EL JUEGO

55

Hemos presentado la ciudad, sus vehículos, señalizaciones, peatones, etc., para proceder al juego, se nombrará un "Jefe de Tráfico", que es la autoridad máxima que ha de regir el juego.

60

Al "Jefe de Tráfico" se le proveerá de los test, creados por la Jefatura de Tráfico, basados en el actual Código de la Circulación y que constituyen los problemas a realizar por los jugadores.

65

Para dar comienzo al juego, el llamado "Jefe de Tráfico", repartirá entre los participantes al mismo los vehículos, peatones, etc. que cada uno ha de mover, colocando las señalizaciones en los puntos clave de las calles y plazas necesarias al test elegido. Como naturalmente mueven varios jugadores al mismo tiempo se forma la idea de una circulación normal; en la que serán castigados los infractores de los test con multas, que bajarán la puntuación alcanzada a la terminación del problema propuesto. El que menos faltas cometa, será nombrado "Jefe de Tráfico", existiendo sanciones como retirada del carnet -lo que obliga a estar cierto tiempo sin jugar- para aquel que mayores infracciones haya cometido.

70



75

NORMAS DE JUEGO

PRIMERA.- Los elementos necesarios para llevar a efecto el juego se componen: a).- de un tablero-ciudad, b).- señales de tráfico existentes en el actual Código de la Circulación, vehículos de turismo, carga, motocicletas, tracción animal, servicio público etc., agentes de la circulación, motoristas, peatones, niños jugando etc., c).- los "test" creados por la Jefatura de tráfico, d).- cuatro jugadores,- e).- un director de tráfico.

80

85

SEGUNDA.- Se procede a la elección del Director de Tráfico bien por sorteo, o por votación de los componentes del juego.

90

TERCERA.- Designado el Director de Tráfico, éste constituye la máxima autoridad durante el juego, procede pues a designar los puestos de cada jugador y a entregarles un número igual de "test", para que sean realizados por cada uno de los componentes del juego.

95

CUARTA.- Designado el puesto de cada jugador y los "problemas" que ha de realizar (los test), el Director de tráfico, ateniéndose a esos mismos "test", procederá a situar en las calles de la ciudad los semáforos y demás señalizaciones, así como cuantos medios precise para llevar a cabo su labor, efectuado esto, dará la orden de salida o comienzo del juego.

100

QUINTA.- Los jugadores habrán de realizar sobre el plano-ciudad los movimientos precisos señalados por los "test" que les fueran entregados y ateniéndose a las señalizaciones puestas en su camino por el Director de tráfico.

105

SEXTA.- El Director de tráfico observará los movimientos de los jugadores, cuando alguno de estos haya cometido alguna infracción, detendrá el juego para sancionar al culpable de la misma.



SEPTIMA.- Consiste esta sanción en la pérdida de un punto, la suma de cinco puntos perdidos, anulan al jugador hasta la próxima partida.

110 OCTAVA.- La realización de un test, sin que se haya cometido falta alguna, dá derecho a DIEZ PUNTOS.

NOVENA.- Aquél de los jugadores que haya llegado al lugar designado por el Director de Tráfico, sin ninguna falta, es decir consiguiendo DIEZ PUNTOS en el test designado, ocupará el puesto de Director de Tráfico.

115 DECIMA.- Si fueran varios los que efectuasen el recorrido sin falta alguna, se procederá entre ellos a la realización de un test de eliminación. El que menor número de faltas realice será el que obtenga el puesto de mando.

120 UNDECIMA.- La negligencia y falta de severidad del Director de tráfico en el cometido de sus funciones, hará que éste pierda el puesto que ocupa, designándose nuevo Director de Tráfico por los mismos medios señalados en el apartado segundo.

125 Descrita suficientemente en lo que precede, la naturaleza y objeto de esta solicitud, y demostrado que constituye una positiva mejora en este tipo de juegos, es por lo que se solicita registro de Modelo de Utilidad por veinte años, haciendo constar que las disposiciones anteriores son susceptibles de modificaciones de detalle en tanto en cuanto
130 no alteren su principio fundamental, siendo lo que constituye la esencia del referido Modelo, lo que a continuación se especifica en las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

135 1º Nuevo juego didáctico caracterizado esencialmente porque comprende la disposición de una lámina representativa de



un polígono urbano, en la que quedan representados con todo detalle todas y cada una de sus distintias características, disponiéndose otra lámina recortable, en la que quedan representados prototipos de vehículos, peato-
140 nes, señales y demas elementos de tráfico y obstáculos, disponiéndose sobre el plano base urbano, estos elementos representativos, con arreglo a un determinado orden y debiendo ejecutarse jugadas, bajo la dirección de un supervisor y de acuerdo con las normas de tráfico vigentes,
145 existiendo penalizaciones en caso de fallo y premios en los aciertos a la resolución de los distintos casos e incidencias que se van sucediendo en el desarrollo del juego.

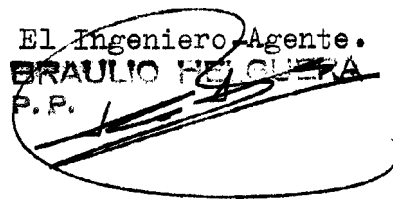
La presente solicitud de Modelo de Utilidad debe recaer sobre

150 2ª "NUEVO JUEGO DIDACTICO"

Todo ello según queda substancialmente descrito en la presente Memoria y Reivindicaciones y representado en los adjuntos dibujos.

Madrid, 16 - 9 - 64

El Ingeniero Agente.
BRAULIO HEJQUERA
P.P.





HOJA UNICA
 No. 1, 1964
 EL MUNDO DE HOY

