

143291



MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JOSE ENRIQUE RAVES TERRADES

RESIDENCIA: BARCELONA - Coll del Portell, 3

ENUNCIADO: "UN JUEGO INSTRUCTIVO Y RECREATIVO PERFECCIONADO".

Prioridad: Patente n.º del

R/G.

143201



1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, apa-
ratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubri-
mientos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1935).



143201

1

Es preocupación de padres y educadores lograr que los juegos de los niños, bien sea en solitario -- o en grupos, les inculquen ideas instructivas y educacionales. Por ello, la tendencia actual de todos los juegos es la de que, a través de ellos, los niños puedan conocer determinados aspectos de la naturaleza y de cualesquiera --- otros de la vida natural o de la técnica más avanzada para que su preparación, con vistas al futuro, sea lo mas -- completa posible.

5

10

De la amenidad de los juegos o pasatiempos dependerá que los niños asimilen fácilmente las enseñanzas que a través de ellos se les quiere inculcar.

15

Un tema candente en la actualidad es el -- de los animales, y más concretamente de los animales selváticos, muchas de cuyas especies están desapareciendo, o en trance de desaparecer.

20

A través de los medios informativos (radio, televisión, prensa, etc.) se ha pretendido llevar al conocimiento de los niños la vida y las costumbres de los animales, revelándoles particularísimos aspectos de su vida y costumbres. Este tema, que a través de los medios informativos deja una huella en la mente de los niños, queda -- desvirtuado, puesto que su atención se vé fácilmente desviada por otras causas y más propiamente por el atractivo de sus propios juegos.

25

30

Este hecho ha llevado al solicitante a estudiar y realizar un juego a través del cual los niños, e incluso las personas mayores, lleguen a familiarizarse --- de una manera constante con la vida de los animales, de -- los que solamente tienen conocimiento a través de la in--

27 NOV



145201

1 formación gráfica o filmada y, en mayor escala, por la visita a los parques zoológicos. Esto solo en cuanto a sus características físicas, porque la cautividad de los animales, no permite que éstos desarrollen una vida natural.

5 El juego se basa en la reproducción más o menos real de un paisaje en el que, dentro de las limitaciones de espacio a que obliga su aplicación como tal juego, reproducirá lo más aproximadamente posible una zona de selva, montañas, bosques, ríos, lagos y a través de ellos, 10 una serie de senderos, que supuestamente, son aquéllos -- por los que cotidianamente se mueven en su ambiente natural unas determinadas especies de animales.

Naturalmente la realización de este paisaje vendrá determinada por las especies de animales que 15 van a entrar en juego y, en todo caso, siempre habrá al -- menos más de una especie de animal de características completamente distintas; por ejemplo: un león y una gacela; -- un león, una gacela y un oso; un elefante, un tigre un --- venado, un mono y un jabalí. En conjunción con estos anima 20 les puede incorporarse el elemento humano en forma de cazador blanco o negro.

Hemos citado aquí algunas de las especies mas conocidas, sin que ello suponga, en ningún caso, una 25 limitación de las posibilidades de aplicación de este juego.

Con todos estos elementos estableceremos -- un punto de partida para cada uno de ellos. La meta o punto al que se pretende llegar para finalizar el juego, es-- 30 tará determinado por una zona del paisaje que se supone es vital para la supervivencia de los animales, e incluso del

145291



1 hombre. Tal punto de meta puede ser un manantial al que sue-
len acudir diariamente todos los animales de la selva y tam-
bién el hombre, para la reposición del líquido elemento. --
También puede estar representada esta zona por otro acci-
5 dente geográfico en que se supone queda a salvo el animal -
de cualquier ataque de sus enemigos, después de satisfa-
cer sus necesidades.

Los senderos o caminos por los que cada -
uno de los animales y el hombre han de discurrir para lle-
10 gar a aquel punto de meta, seguirán un trazado similar al -
que en la naturaleza recorren los animales y, en una o va-
rias ocasiones, se cruzarán unos senderos con otros, e in-
cluso se unirán en un tramo determinado.

Los cruces o unión de caminos serán zonas -
15 de peligro, por la posibilidad de encontrarse en estos pun-
tos un cazador con cualesquiera otros de los animales, o un
animal carnívoro con otro herbívoro. Además también habrá -
a lo largo de los senderos, trampas o cepos que significa-
rán peligro en el discurrir de los animales por ellos.

20 Aquella figura representativa del hombre --
o animal que logre salvar los obstáculos, llegando hasta la
meta final, será el ganador del juego.

Para realizar el movimiento de las figuras
a lo largo de los senderos, que vendrán divididos en tra-
25 mos de mayor o menor longitud de acuerdo con las caracteris-
ticas de la figura que los ha de recorrer, se empleará el -
azar, representándose este azar por un dado, ruleta o perin-
dola en el que, aparte de señalarse un número de casillas -
de avance, se señalarán también incidencias tales como -
30 desvíos, trampas, retornos, paradas, lo que dará al juego -

16-5201



1 una gran amplitud de posibilidades de triunfo idénticas a cada una de las figuras.

5 El concepto del paisaje es amplio y en él -
están representadas las zonas que idóneamente son apetecidas por cada una de las especies de animales para su solaz esparcimiento y pastoreo.

10 Una de las posibles realizaciones de este juego se basa en el hecho de que las partes que constituyen el paisaje son movibles e intercambiables, de tal manera que sobre un tablero de base, se puede montar un paisaje adecuado a las características del conjunto de figuras de animales que se pretendan utilizar en el juego; es decir que el juego se compondrá de porciones de paisajes acoplables que se podrán sustituir por otras para adaptarlo al empleo de otras series de animales diferentes a una primera composición.

15 Los elementos del juego se compondrán en esencia de una superficie representativa de un paisaje; de una serie de cuerpos de paisaje acoplables sobre aquel o -
20 sustituyendo a partes de aquel, y de un número indeterminado de figuras representativas de animales cada una de las cuales tendrá en el reglamento de juego, una explicación clara, concreta y detallada de la fisonomía y costumbres para que el jugador se identifique con el animal y se
25 ajuste a la zona de paisaje que le corresponda al mismo, -- bien directamente sobre el paisaje original o acoplando -- aquella zona de paisaje que le corresponda.

30 Un ejemplo de realización de la idea expuesta se muestra en los dibujos que se acompañan los -- que puede verse lo siguiente:

- 7 -
143201



1 Figura 1ª.- Muestra el tablero en el que se ha representado
un paisaje caprichoso con puntos -1- de inicia-
ción que podemos llamar "madrigueras" a cada --
una de las cuales se les dará representación --
3 gráfica y córporea adecuadas al animal que de -
ellas ha de partir. Desde estas madrigueras - -
parten los senderos -2- que siguiendo un tra---
zado mas o menos laberíntico se cruzan con los
10 otros senderos por puntos -3- uniéndose a ellos
en ciertos tramos -4- hasta finalizar todos en
un punto o meta -5- representativo de, por - --
ejemplo, un manantial o charca, u otro motivo -
cualquiera que supuestamente sea, en la natura-
leza, vital para los animales.
15 En la extensión del paisaje aparecen accidentes
geográficos tales como montañas -6- riscos -7-
precipicios -8- bosques -9- praderas -10- rio
-11- y otros adecuados a la representación que
se pretende.
20 A lo largo de los senderos están las trampas --
-12- y obstáculos indefinidos que dificultarán
el discurrir de los animales. Se aprecia en es-
ta misma figura a título de ejemplo, y señalada
por un trazo discontinuo, una porción del pai-
25 saje de las que pueden ser desmontadas para sus
tituir las por otras.
30 Figura 2ª.- Muestra a título de ejemplo la representación -
gráfica y córporea de algunas de las figuras --
que intervendrán en este juego: un leon, un ele
fante, una gacela, etc.



1 Figura 3ª.- En esta figura se muestra ejemplarmente un po--
sible elemento que intervendrá para provocar --
el avance de las figuras. En este caso será re-
presentado por un cuerpo circular que, dividido
5 en facetas y acoplado a un cuerpo geométrico --
indeterminado, señalará las posiciones de avan-
ce, retroceso, desvío y peligro que constiuyen -
el aliciente del juego.

10 Tal como se ha venido exponiendo a lo largo
de la memoria, el número de figuras que pueden moverse a --
través del paisaje es variable y ello dependerá única y ex-
clusivamente de que en éste se prevean un número de madri--
gueras o puntos de iniciación igual al de personas que inter-
vengan en el juego.

15 Sin que sirva de límite alguno a la reali--
zación y práctica del juego, citamos a continuación un - --
ejemplo de su desarrollo.

20 Así tenemos que, siendo cada uno de los ani-
males que intervienen en el mismo, de características fí--
sicas e idiosincrásicas diferentes, habrá unos animales ---
que se moverán a mayor velocidad que otros; tal es la com-
paración entre el elefante y la gacela. Entonces, si bien -
el recorrido del elefante será más lento, vendrá determina-
do por la pequeña extensión de los espacios a recorrer en
25 cada jugada, a diferencia de la gacela cuyos espacios de --
carrera serán amplios.

30 En otro aspecto, aún siendo los tramos de -
recorrido de igual amplitud, cabe la posibilidad que para
cada naimal, de acuerdo con sus características, sea em---
pleado un elemento de avance diferente.

140201



1

El reglamento de juego prevee la captura, muerte, o retroceso total o parcial del animal hacia su --- madriguera.

5

Lo que se pretende es que el movimiento de las figuras que integran el juego, esté condicionado por -- sus propias cualidades intrínsecas, y por los valores del - elemento de juego que acciona el propio jugador, Así según las particularidades de cada animal, se ejecutarán a seme--- janza de las leyes de pervivencia naturales de su medio am- biente, guardándose de los peligros que acechan a los dé- - biles, y temiendo a los animales poderosos, utilizando sus cualidades para la huida, ataque y correrías.

10

15

De todo lo escrito se desprenden innumera-- bles ventajas y que dada su cuantía vamos a exponer de ma-- nera suscita.

20

a).- Al ofrecer tantas y variadas posibili- des, mantiene constantemente la atención de los jugadores.

b).- Dadas sus características es un juego para pequeños y mayores.

c).- Al jugar despierta conjuntamente un -- interés por conocer más a fondo el animal que se representa.

d).- Como las reglas son derivadas de las - propias naturales, insensiblemente estas aportan al jugador variados conocimientos sobre la vida de los animales.

25

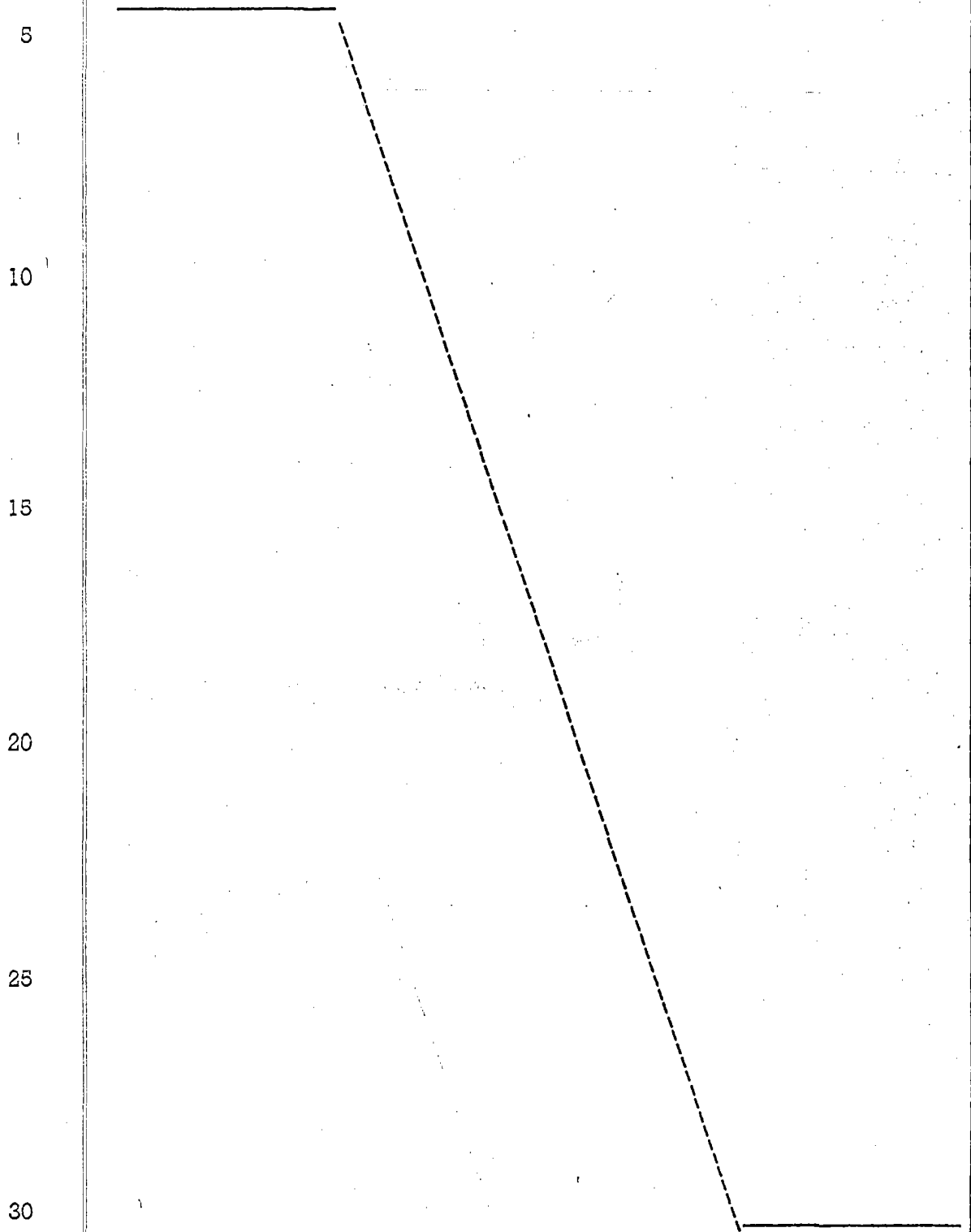
e).- Dada la complejidad del juego, son --- inagotables las variantes que el mismo ofrece, puesto que - al representarse en porciones todos los escenarios posibles de la vida de los animales, se puede formar una colección; colección que además de presentar a todas las especies de - animales existentes en el globo, nos enseñará también sus

30

145291



1 particularidades geográficas, enseñando a lo largo de los
distintos escenarios de los juegos, toda la vasta ampli--
tud de la misma Naturaleza.





195201

1

Hecha la descripción a que se refiere la memoria que antecede, es preciso insistir en que los detalles de realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir, que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre en los principios fundamentales de la idea, que son en esencia los que quedan reflejados en los párrafos de la descripción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables, en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones, proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando así el criterio del legislador en el sentido de que patentada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, presentarla como nueva y propia.

5

10

15

20

Este principio, en cuanto al alcance de la protección del objeto patentado se refiere, se halla confirmado por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de Octubre de 1954, 23 de Enero de 1959, 20 de Marzo de 1964 y otras.

25

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la amplitud que debe darse a la protección solicitada, se redacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuerdo con lo que se establece en el último párrafo del apartado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

30

En resumen, el privilegio de explotación exclusiva que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:



1

5

10

15

20

25

30

1a. UN JUEGO INSTRUCTIVO Y RECREATIVO PERFECCIONADO, caracterizado esencialmente por el hecho de reproducir un paisaje en el que se representan zonas de selva, montañas, bosques, rios, lagos, praderas y otros accidentes geográficos, reproducción de la naturaleza, a través de cuyo paisaje se han establecido una serie de senderos de trazado caprichoso y laberíntico que supuestamente son aquellos por los que cotidianamente se mueven en su ambiente natural, determinadas especies de animales, cuyos senderos tienen como punto de partida unas zonas que representan las madrigueras y lugares de cobijo de cada una de las especies de animales que intervienen en el juego; estando dispuestos los senderos de manera que se cruzan en determinados puntos de su recorrido uniéndose en algunos tramos y finalizando todos los senderos en un punto representado por una zona del paisaje que se supone vital para la supervivencia de los animales.

2a. UN JUEGO INSTRUCTIVO Y RECREATIVO PERFECCIONADO, según reivindicación anterior, caracterizado esencialmente por el hecho de que el cuerpo del paisaje presenta partes movibles e intercambiables para que sobre una base pueda constituirse un paisaje adecuado a las características de un conjunto de animales elegidos para el desarrollo del juego de acuerdo con las cualidades intrínsecas de los mismos.

3a. UN JUEGO INSTRUCTIVO Y RECREATIVO PERFECCIONADO, según reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que cada uno de los senderos estarán divididos en tramos de longitud adecuada a las características físicas de las figuras que los han de recorrer y cu-

143201



1 yos movimientos dependerán del azar, utilizándose para ello
un elemento de juego que, aparte de señalar los valores de
avance de las figuras, señalará también otras incidencias
como desvios, retornos, paradas y otros peligros que per---
5 mitiran idénticas posibilidades de triunfo a cada una de las
figuras; previéndose a lo largo de los senderos obstáculos
capaces de retener el avance de las figuras y obligarles a -
un retroceso en su camino.

10 4ª. Se reivindica por ultimo como objeto -
sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se soli-
cita: "UN JUEGO INSTRUCTIVO Y RECREATIVO PERFECCIONADO".

15 Todo conforme queda descrito y reivindicado
en la presente memoria descriptiva que consta de trece pá-
ginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 21 noviembre 1.968

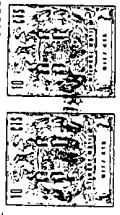
BERNARDO UNGRIA

P.P.

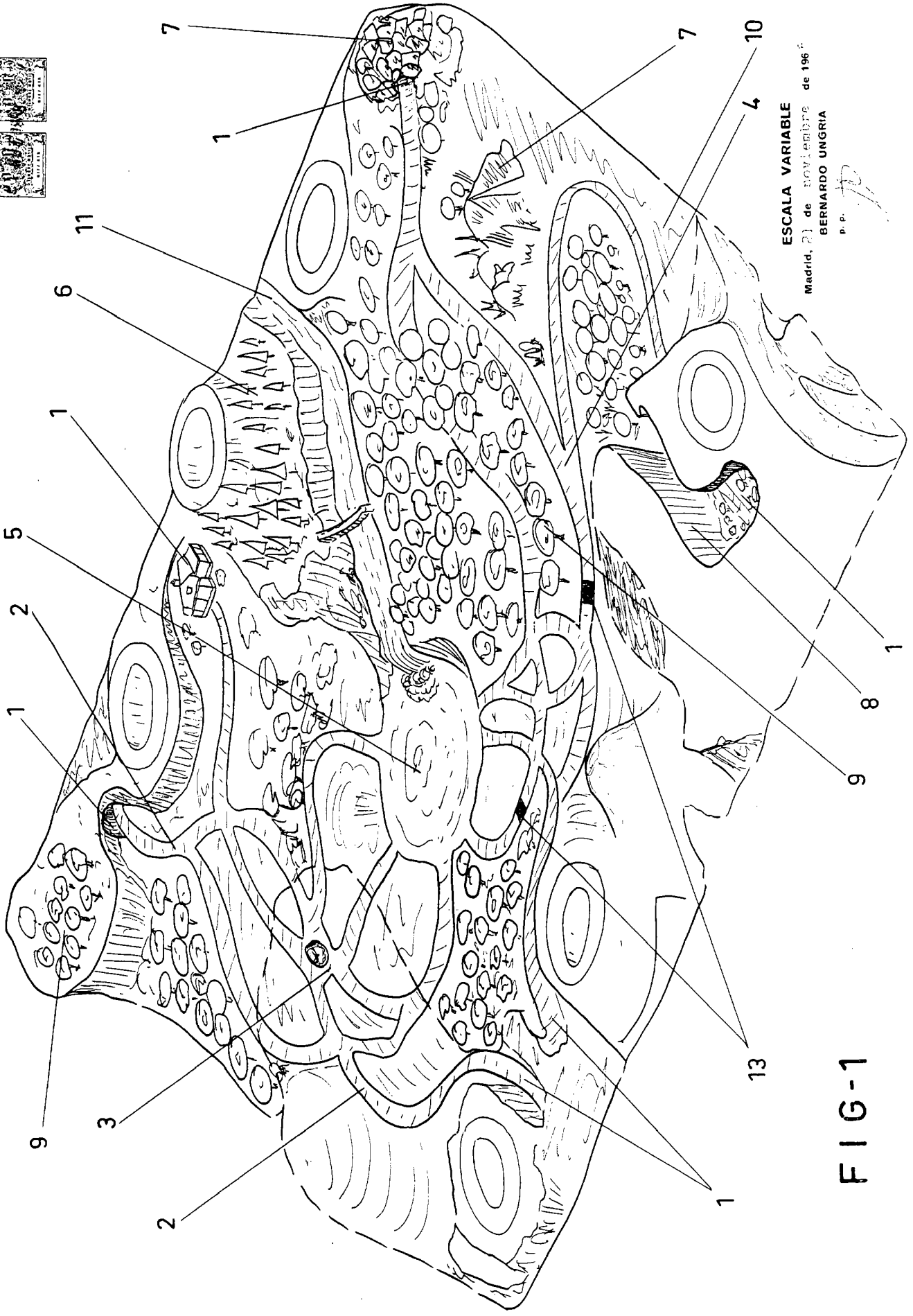
20

25

30



D. JOSE ENRIQUE RAVES TERRADES



ESCALA VARIABLE
Madrid, 21 de NOVIEMBRE de 1966
BERNARDO UNGRIA
P.P.

FIG-1

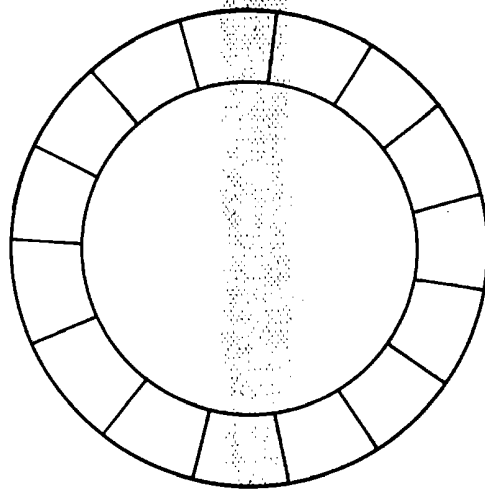


FIG-3

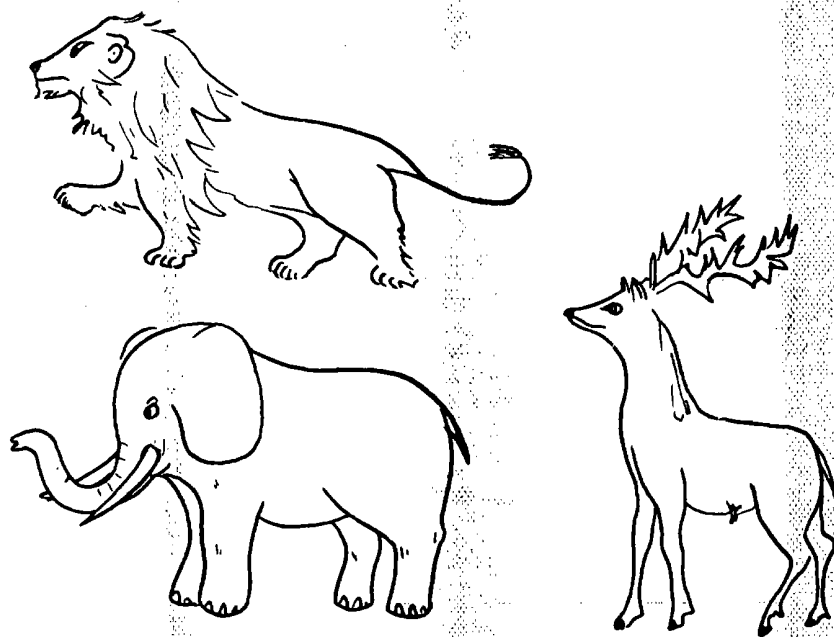


FIG-2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 21 de noviembre de 1968

BERNARDO UNGRIA

P. P.