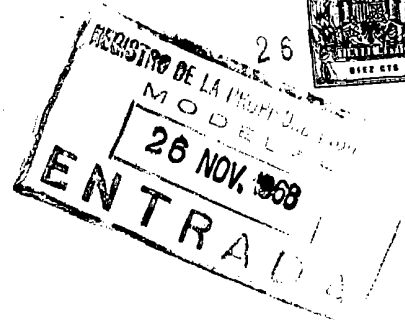


143444



MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

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

D. JOSE M^a PARELLADA BUXO y

D. FEDERICO VILA FORNE

ambos de nacionalidad española, domici-
liados en Barcelona, P^a de Fabra y Puig,
núm. 254, relativo a:

"JUEGO DE HABILIDAD"

=====

143444



MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se contrae, tal como indica su enunciado, a un juego de habilidad mediante el cual, a la par que el entretenimiento de la chiquillería, se persigue como objetivo concreto aguzar el ingenio y capacidad de observación de los niños. - - - - -

5. Tal juego, que puede clasificarse como incluido dentro de los denominados instructivos, se caracteriza esencialment

10. por estar constituido por múltiples eslabones de forma en planta rectangular rematados en ambos extremos por sendos semiexágonos regulares, cada uno de cuyos eslabones está formado por dos semieslabones simétricos y de idéntica forma en planta que se superponen uno encima de otro y se acoplan por medio de dos ejes coincidentes con los respectivos ejes geométricos de las bases mayores de los semiexágonos de cada

15. extremo. Entre ambos semieslabones se conforma un espacio de separación por el que son susceptibles de discurrir dos pletinas semielásticas articuladas, cada una de ellas, sobre uno de dichos ejes de unión, y con el más próximo del eslabón contiguo. Dichas pletinas de articulación entre eslabones contiguos desarrollan una presión tendente a la aproximación o acción mutua entre eslabones contiguos, debido a su cualidad semielástica, posibilitándose la adopción de veinticinco posiciones de cada eslabón con respecto a su contiguo por

20. uno de los extremos, obtenidas mediante apoyo de cada una de las caras poligonales del eslabón con las cinco del eslabón

25.



26 NOV

contiguo, pasándose de una posición a otra forzando la articulación y venciendo la acción de la pletina semielástica de articulación debido al aumento de la distancia entre centros de articulación al producirse dicha rotación. - - -

5. Combinando las distintas posiciones entre eslabones contiguos de los componentes del juego de invención se obtienen figuras geométricas en similitud a cuerpos reales, tales como animales, casas, o figuras meramente geométricas sin similitud real que hacen las delicias de la gente menuda. - - - - -

10. Para facilitar la comprensión de cuanto antecede, dando a conocer simultáneamente diversos detalles de orden constructivo, seguidamente se hace referencia a la lámina de dibujos que acompaña a la presente memoria, la cual, dado su fin meramente ilustrativo, debe ser considerada como desprovista de todo carácter limitativo respecto al alcance de la protección legal que se recaba. En los dibujos: - - - -

15. Figura 1, representa una vista en planta por encima de una figura geométrica simulando una jirafa, obtenida con el juego de invención. - - - - -

20. Figura 2, representa una sección parcial según la línea II-II de la figura anterior, mostrando la articulación entre eslabones contiguos. - - - - -

25. Figura 3, representa una vista parcial de la fase de rotación entre eslabones contiguos. - - - - -

El juego representado como ejemplo comprende ocho eslabones 1, constituido cada uno de ellos, a su vez, por dos semieslabones 2 simétricos unidos entre sí por dos ejes 3

143444



26 NOV.

introducidos a presión, ya sea en caliente ya sea en frío según el material constitutivo, que en el ejemplo es una sustancia termoplástica para los eslabones 1 y acero para los bulones 3. Sobre dichos bulones 3 articulan las pletinas semielásticas, en el ejemplo también de plástico semirígido.

5. Los semieslabones 2 son huecos interiormente pero posea las expansiones 5 para materializar el soporte de los bulone 3. Asimismo las pletinas 4 están constituidas por una lámina plana expansionada en ambos extremos por las cabezas 6 para obtener la suficiente superficie de articulación sobre los bulones 3, a la par que posea una sección suficientemente reducida en su zona central para posibilitar la pequeña expansión longitudinal que, tal como se verá posteriormente, 1 será requerida al variar la posición de un eslabón 1 respecto a su contiguo. - - - - -

15. El eje de los bulones 3 coincide con el centro geométrico 7 de la base mayor de los semiexágonos 8 que rematan ambos extremos de la forma en planta de los eslabones 1. La distancia entre ejes geométricos de bulones 3 sobre los que articula una misma platina 4 en posición estable entre eslabones 1 contiguos resulta ser $2r$, siendo r la distancia de cada lado del exágono 8 al centro geométrico 7. Al pasar de una posición estable a otra entre dos eslabones 1 contiguos se pasa, como intermedio, por una posición inestable, en la que 20. distancia 1 entre los citados bulones 3 es mayor que $2r$, lo cual se posibilita por la elasticidad de dicha pletina 4, pero no obteniéndose una nueva posición estable hasta que 25. dicha distancia 1 no se reduzca nuevamente a la magnitud $2r$ mediante acoplamiento de dos caras planas, tal como la de 30. cualquier posición en la figura 1. - - - - -

143444

26 NOV.



Los eslabones 1 pueden estar contruídos en material de diversos colores, lo cual aviva el interés de los niños en buscar, no sólo nuevas combinaciones geométricas, sino cromáticas. - - - - -

- 5. Resulta evidente que el juego descrito como ejemplo puede ser ampliado hasta un número de eslabones considerablemente superior a ocho según la complejidad de las figuras que se deseen obtener, lo cual puede venir dado en función de la edad de los niños a que se destine. - - - - -
- 10. Habiendo descrito suficientemente las características, ventajas y utilidad del juego de habilidad que constituye el objeto del presente Modelo de Utilidad, debe hacerse constar, en resumen, que en el mismo podrán introducirse cuantas variantes de detalle referentes a materiales, dimensiones, número de elementos integrantes y demás circunstancias accesorias la experiencia y la práctica puedan aconsejar, siempre que con ello no se desvirtúe su esencialidad, que es la que se concreta en la primera de las reivindicaciones que siguen
- 15.

N O T A

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

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

- 1.- Juego de habilidad, caracterizado por comprender múltiples eslabones de forma en planta rectangular rematados en ambos extremos por sendos semiexágonos regulares, cada uno de cuyos eslabones está constituido por dos semieslabones simétricos de idéntica forma en planta ya descrita, acoplado
- 25.

143444

26 NOV.



- uno encima de otro por dos ejes coincidentes con los respectivos ejes geométricos de la base mayor de los citados semiexágonos, quedando un espacio de separación entre ambos semieslabones en el que discurren dos pletinas planas y semielásticas de articulación entre eslabones, cada una de las cuales articula sobre uno de los citados ejes de unión y con el correspondiente del eslabón contiguo, posibilitándose se veinticinco posiciones estables de articulación de cada eslabón con respecto a su contiguo por uno de los extremos,
- 5.
10. obtenidas mediante apoyo de cada una de las caras de un eslabón con las cinco caras planas del contiguo; posiciones estables en las que se desarrolla una presión mutua entre ambos eslabones por acción de la pletina semielástica de articulación, lo cual posibilita la obtención de figuras geométricas mediante las distintas posiciones de articulación del conjunto de eslabones que contiene el juego de invención. - - - - -
- 15.

2.- "JUEGO DE HABILIDAD". - - - - -

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

MADRID, 26 NOV. 1958

P. A. M. CURSU SUÑOL

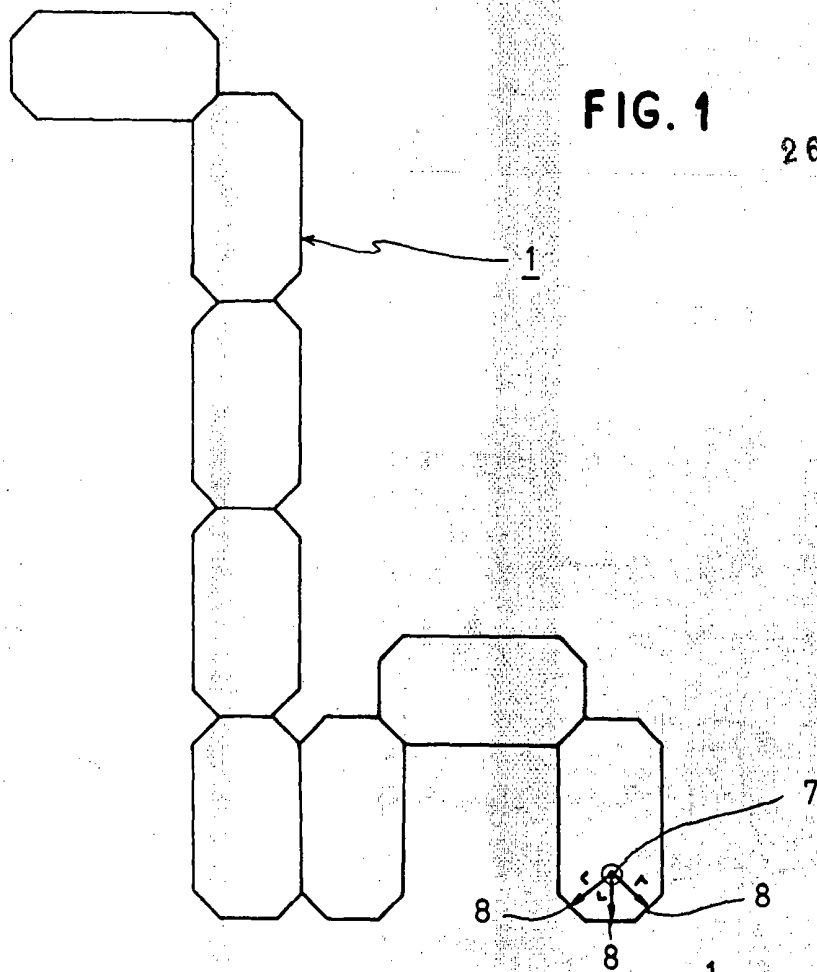


FIG. 1



FIG. 2

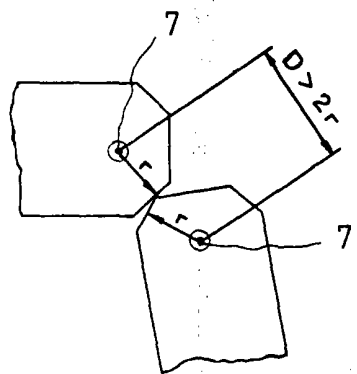
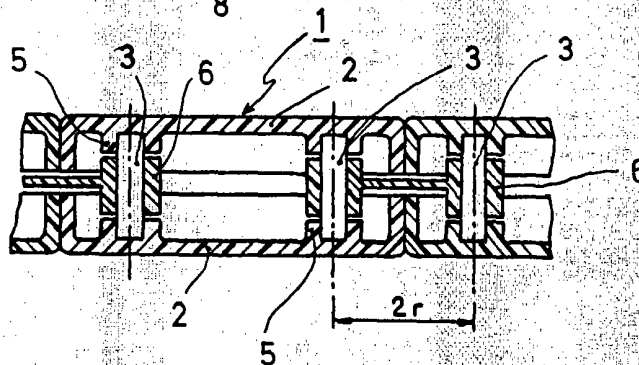


FIG. 3

MADRID, 26 NOV. 1968

M. S. M. CURELL SUTTOR