



144794

# MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

## MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JOSE ENRIQUE RAVES TERRADES

RESIDENCIA: BARCELONA.- Av. Coll del Portell nº 3

ENUNCIADO: JUEGO INSTRUCTIVO Y RECREATIVO

Prioridad: Patente ..... n.º ..... del .....



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-  
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por  
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).



1

Actualmente y siguiendo las directrices del Ministerio de Educación y Ciencia, todos los medios informativos tienden a crear espacios educativos para los niños. Naturalmente esta educación y ayuda a elevar el nivel cultural de los muchachos debe de complementarse con juegos y pasatiempos adecuados, y nada mejor para lograrlo que excitar la poderosa curiosidad que los niños sienten por todo haciéndolo de forma agradable y simpática sobre todo en sus juegos e inculcando a través de ellos conocimientos nuevos y útiles.

5

10

15

20

Es sabido el influjo fascinante que sobre chicos y mayores ejercen los animales; este atractivo bien dirigido proporciona un bagage cultural si de manera adecuada se despierta el interés; pero no solamente los animales son objeto de curiosidad sino que tambien los minerales, los vegetales, obras de arte, curiosidades de la ingeniería... en una palabra la civilización, es decir todo el bagage - que acompaña al hombre a través de los siglos con sus reliquias y sus promesas, todo ello campo abonado para la mente fértil de los niños de una manera bien dirigida en sus juegos logra amalgamar infinidad de nuevos conocimientos que de una forma obligada es indudable que no lograrían aprender.

25

El juego que nos ocupa está pensado, creado y construido bajo estas nobles directrices consiguiendo educacionalmente distraer e interesar a todos aquellos que intervengan en su realización aunque tal sea de manera indirecta.

30

Consta el juego de un cuerpo principal fijo en el que existen lugares destinados a dos ó más jugadores;



1 un cuerpo central giratorio sobre un eje imaginario verti-  
cal en el cual existe un receptáculo dotado de un mecanis-  
mo de impulsión y unas guías de tope destinadas a albergar  
5 en su interior un grupo de tarjetas en las que se represen-  
tan distintos grabados por un lado, y en su dorso datos -  
relativos al mismo.

10 Naturalmente las mencionadas tarjetas están cla-  
sificadas por colecciones, éstas colecciones las separan  
por grupos, y estos grupos están clasificados por edades  
de los muchachos, y aún más que por edades por el curso -  
escolar que estén realizando.

15 Como anteriormente hemos apuntado, ello será un  
necesario complemento en sus estudios ya que no están he-  
chas caprichosamente, las divisiones de las tarjetas ni su  
clasificación ni sus grupos, puesto que, y a título de ejem-  
plo, un grupo de tarjetas puede estar destinado a la fauna,  
dentro de ese inmenso campo existe una clasificación por -  
edades y cursos escolares, es decir que si para un párvulo  
sería difícil adivinar más que el nombre de un gato, para  
20 un bachiller es interesante conocer si se trata de un ani-  
mal predator, como vive, en donde y otras demás particula-  
ridades del mismo.

25 Siguiendo con los ejemplos cabe señalar que mien-  
tras un estudiante de bachillerato elemental le resulta fa-  
cil conocer el nombre de un mineral por su aspecto en la  
fotografía, no le es tanto conocer su estado en la Natura-  
leza, su composición química, los lugares donde se encuen-  
tra, su utilidad, etc. Es correcto suponer que a medida -  
que el bagage cultural de los muchachos vaya aumentando -  
30 irán sustituyendo las colecciones y ampliando sus conoci-



1 mientos generales en todos los campos, pues como anterior-  
mente se ha citado, los temas de las colecciones son tan  
varios como lo son en la realidad los elementos necesarios  
para obtener fuertes conocimientos culturales.

5                   Para mayor comprensión de todo lo expuesto se  
acompaña diseño en el que se muestra una perspectiva de  
conjunto mecánico del juego, en la que se observa el cuer-  
po principal fijo 1; los tarjeteros 2, destinados a alber-  
gar los aciertos de cada jugador; el cuerpo central 3 en  
10 donde se observa la posición de la tarjeta 4 y una sección  
parcial en detalle (figura 1) del cuerpo principal 1 en  
donde se muestra la forma de alojamiento del cuerpo girato-  
rio 3 dejando al descubierto en sección el mecanismo de im-  
pulsión 6 y la forma como se almacenan las tarjetas 4 que  
15 van a mediar en el juego.

De todo lo expuesto se deduce que su forma de  
juego es la siguiente:

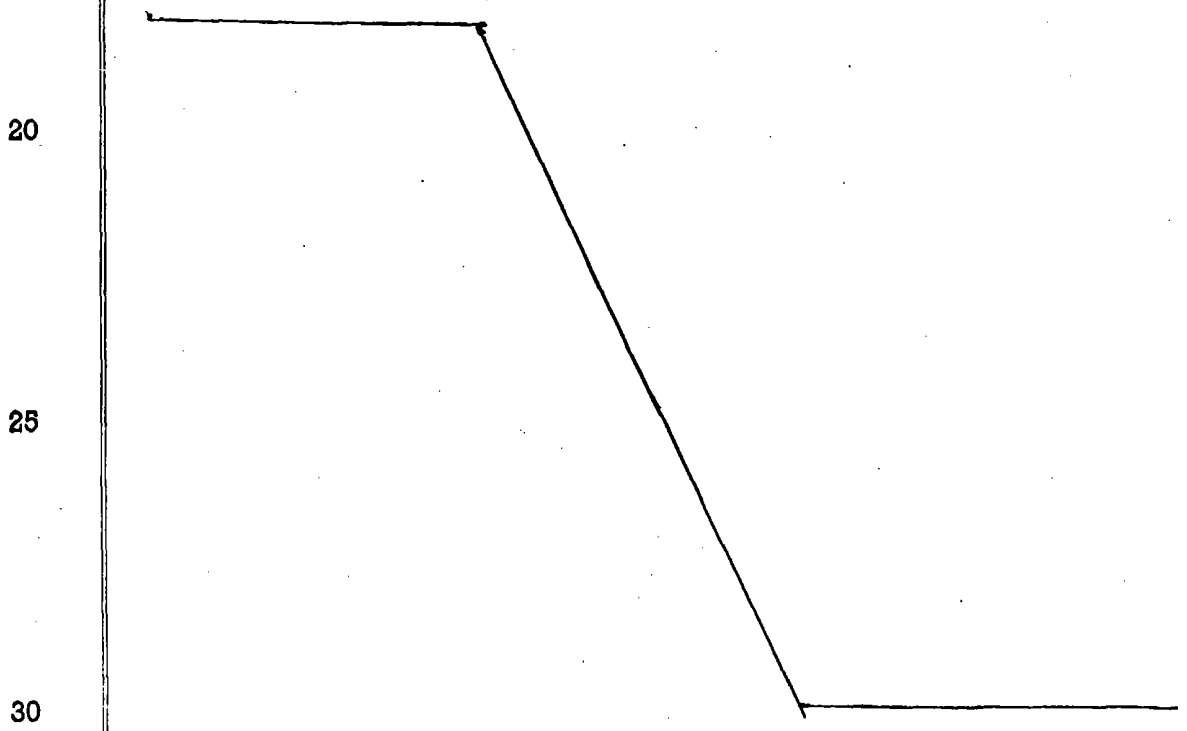
20                   Cada jugador cuando le toca el turno, asiendo el  
cuerpo central por el saliente 5 de que está dotado al  
efecto produce un giro del mismo, encarando hacia sí el gra-  
bado, identificando éste de acuerdo con las característi-  
cas señaladas al dorso (todas ellas ó parte) en caso de  
acierto extraerá el grabado correspondiente situándolo en  
el recéptaculo que ante sí tiene situado pasando a inter-  
25 venir en el juego el jugador siguiente, el cual repetirá  
la operación continuando así el ciclo hasta el momento en  
que el jugador falle en su aserto quedando entonces nula  
su posibilidad y pasando la oportunidad al jugador siguien-  
te hasta encontrar uno de ellos que verdaeramente conozca  
30 los datos relativos al mismo. Naturalmente resultará vence



1 dor el que al final del juego haya hecho acopio del mayor número de aciertos.

5 Las tarjetas se introducirán una a una de igual modo que se han extraído quedando de libre albedrío de los jugadores el barajarlas alterando su orden o establecer - grupos mixtos, mezclando grupos entre sí para dar variedad al juego.

10 Resulta fácil comprender que las ventajas derivadas son muchas, puesto que de una forma sencilla, agradable y económica se logra adquirir un bagage cultural tan amplio como es diverso. el campo de su aplicación en los - colegios, centros recreativos, grupos de amigos, pudiéndose realizar torneos, campeonatos y complementando siempre los estudios que estén realizando sobre la naturaleza de las cosas, despertando afición por ellas y abriendo su es-  
15 píritu y su mente a nuevos horizontes provechosos, que duda cabe, a nuestro futuro.





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  
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-  
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la des-  
cripción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vi-  
gente sobre Propiedad Industrial, establece como no paten-  
tables, en su apartado tercero, "los cambios de forma, di-  
10 mensiones, proporciones y materias de un objeto ya patenta-  
do" fijando así el criterio del legislador en el sentido  
de que patentada una idea que pueda dar lugar a una reali-  
dad práctica e industrializable, nadie podrá apoyarse en  
ella para, a pretexto de haber introducido ligeras modifi-  
15 caciones, presentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-  
ción 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,  
20 23 de Enero de 1959, 20 de Marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la  
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-  
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-  
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-  
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así  
las novedades que se desean reivindicar:

#### NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-  
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-  
30 guientes:





1

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de nueve páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

5

Madrid, 18 de Enero 1969

BERNARDO UNGRIA  
P.P.

*Bernardo Ungria*

10

15

20

25

30

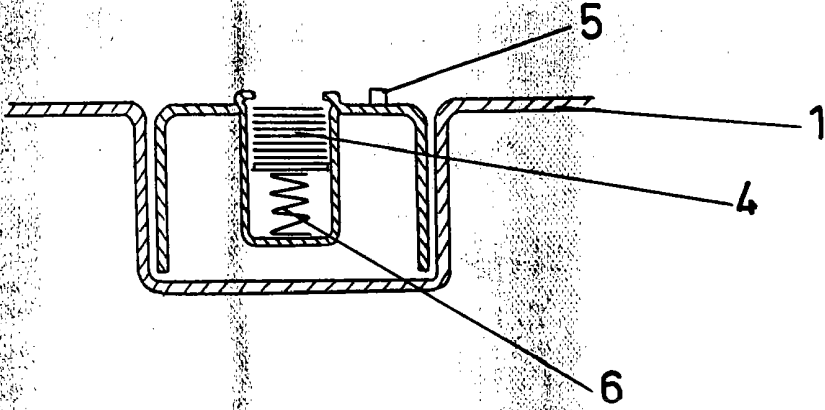


FIG-1

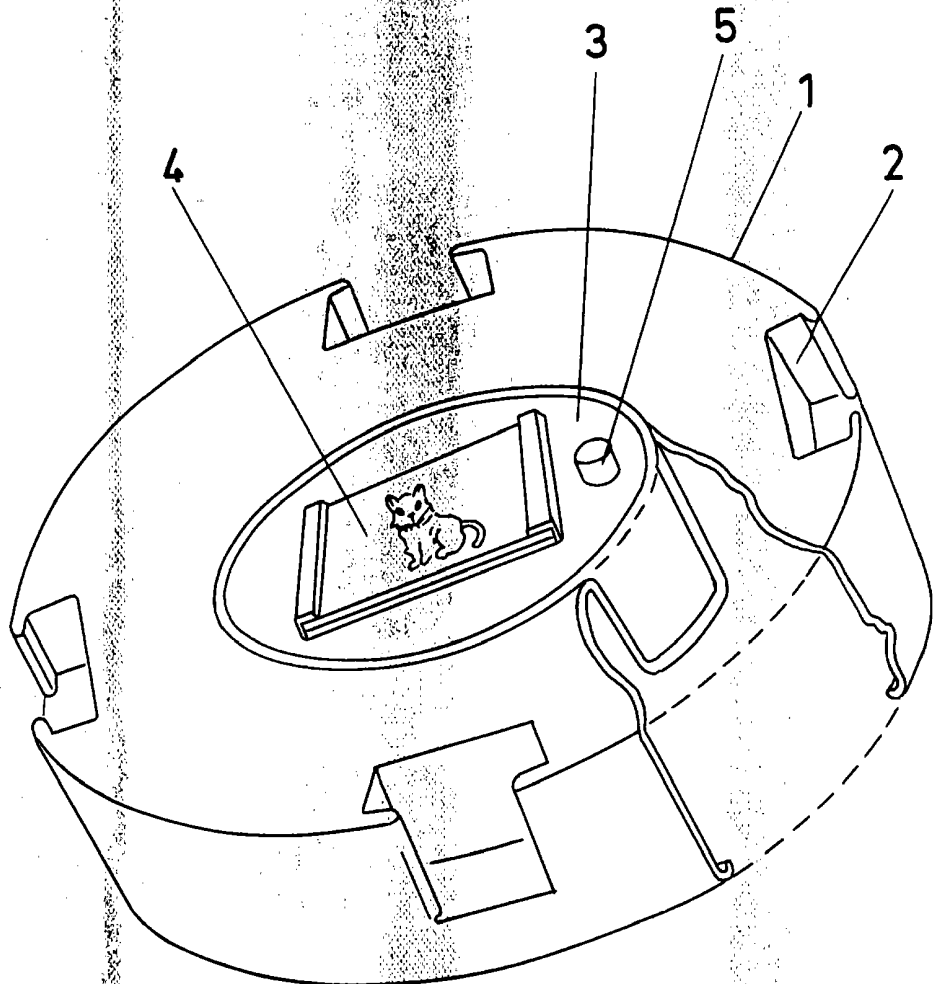


FIG-2

ESCALA VARIABLE  
Madrid, 18 de Enero de 1969

BERNARDO UNGRIA

p. p.

*Bernardo Ungria*