

147740

MODELO DE UTILIDAD

147740



Memoria Descriptiva

sobre:

"JUEGO RECREATIVO"

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. E.
CLASE <u>G</u> <u>09</u>
SUBCLASE <u>B</u>

=====

Solicitante: D^a M^a Pilar Abadia Tejero, de nacionalidad española;
residente en: Allue Salvador nº 11 -ZARAGOZA-

=====

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego recreativo, que puede ser empleado además como elemento educativo, siendo además de manejo sumamente sencillo y que permite la intervención de varias personas.

5.



21 JUL. 1969

- Está constituido el juego de la invención por un chasis en forma de caja dotado en su cara anterior de una ventana rectangular transparente y sobre la misma otras dos ventanas transparentes independientes de menor dimensión. En el lateral derecho esta caja presenta en sentido vertical una serie de pulsadores conectados a una pila que se aloja en el interior de la caja y que al ser introducidos hacen contacto con una placa interior cerrando el circuito de una lámpara dispuesta tras una de las ventanas superiores antes citadas. La caja presenta además en una de sus caras laterales una ranura vertical, a través de la cual puede introducirse una tarjeta dotada en su borde interno de una placa metálica, que hace contacto con un tope conectado a una lámpara dispuesta detrás de la otra ventana superior, cerrándose el circuito al pulsar cualquiera de los botones externos excepto uno de ellos que pasa a través de un orificio que presenta dicha tarjeta, para permitir el encendido de la primera lámpara.
- 5.
- 10.
- 15.
20. La tarjeta, al ser introducida en la caja, queda paralela a su cara anterior, viéndose a través de la ventana de mayor dimensión.
25. Esta tarjeta presenta, dispuestos en sentido vertical cerca de su borde interno, tantos orificios como pulsadores tiene la caja, pero hallándose solo uno de dichos orificios enfrenteado con un pulsador, mientras que los demás, se hallan ligeramente desviados para impedir su paso, pero de modo que por simple examen de dicha tarjeta no se sepa cual de los orificios es el que permite el paso del pulsador.
- 30.

147740



-3-

5. La tarjeta se halla dividida en sentido vertical por una de sus caras en dos porciones, de las cuales una está destinada a escribir una pregunta a formular, mientras que en la otra figuran una serie de respuestas de las cuales la cierta se halla a la altura del orificio que permite el paso de un pulsador para encender la lámpara que indica la validez de la respuesta elegida.

10. El funcionamiento y constitución de este juego se comprenderá mas facilmente con la siguiente descripción, que se hace con referencia a los dibujos adjuntos, en los cuales se muestra esquematicamente una forma de realización dada a título de ejemplo no limitativo, y en los que:

15. La figura 1 es una perspectiva de la caja.
La figura 2 es una perspectiva de la tarjeta.
La figura 3 es una perspectiva de la instalación.

20. Como se muestra en los dibujos, el juguete está constituido por un chasis en forma de caja 1 que presenta por su cara anterior una ventana rectangular 2 transparente y encima de ésta otras dos ventanas 3 y 4, también transparente pero de menor dimensión. En la franja vertical derecha dispone la caja de una serie de pulsadores 5 en forma de botones que pueden desplazarse hacia el interior de la caja al ser empujados.

25. También la caja presenta en una de sus caras laterales una abertura vertical 6 para permitir el paso de una tarjeta 7, figura 2, de modo que quede situada paralela a la cara anterior y pueda verse a través de

30.

147740

21 JUL. 1969

-4-



la ventana 2.

5. En el interior de la caja 1 se aloja una pila eléctrica 8 que alimenta a dos lámparas dispuestas, una detrás de la ventana 3 y la otra detrás de la ventana 4. Los circuitos de estas lámparas se cierran actuando sobre uno de los pulsadores en la forma que mas adelante se indice.

10. La tarjeta 7 presenta en su borde interno un recubrimiento metálico 8 que hace contacto con un tope interno alojado en la caja 1. Tanto el recubrimiento metálico 8 como la tarjeta 7 presentan dispuestos en sentido vertical una serie de orificios 9, tantos como pulsadores 5 existan, de los cuales tan solo uno de los orificios 9 se halla situado de modo que permita el paso del pulsador correspondiente, mientras que el resto de los orificios se hallan desviado de modo que impidan el paso del resto de los pulsadores pero que sin embargo no permitan averiguar por simple examen de la tarjeta cual de los orificios es el que deja pasar el pulsador correspondiente.

15. Como se muestra en la figura 3, los distintos pulsadores 5 están conectados con uno de los polos de la pila, mientras que el otro polo se conecta a las lámparas 3' 4' dispuestas sobre las ventanas 3 y 4.

20. La lámpara 3' se encenderá cuando se presione sobre el pulsador que puede atravesar la tarjeta y llegar a tocar una placa metálica posterior 10 que se halla conectada a esta lámpara, ya que al pulsar este botón se cierra el circuito de la misma. Por el contrario, cuando se pulsa uno de los botones 5 que no pueden pasar a

147740

-5-

21



5. través de los orificios 9 de la tarjeta por hallarse desviados de los mismos, los botones o pulsadores 5 hacen contacto con la lámina 8 fijada a dicha tarjeta. A su vez la lámina 8, al ser introducida en la caja 1 hace contacto con el tope 11 conectado a la lámpara 4', consiguiéndose de esta forma que se cierre el circuito de la misma para conseguir su encendido.

10. La tarjeta 7 va dividida mediante una línea vertical 12 en dos porciones, de las cuales, por ejemplo la izquierda, está destinada a escribir una pregunta a formular, mientras que la porción derecha está destinada a escribir una serie de respuestas de las cuales solamente una es cierta. El número de respuestas que se dispongan será el mismo que el de botones o pulsadores que presenta la caja, disponiéndose la pregunta cierta a la altura del pulsador que puede pasar a través del orificio 9 enfrente de la tarjeta.

15. De esta forma, una vez estudiada la pregunta y observando las respuestas que aparecen en la franja derecha y que se ven a través de la ventana 2 de la caja, se pulsa el botón 9 que se cree corresponde a la respuesta cierta. Si en efecto esta respuesta es la cierta, el botón pasará a través del orificio 9 de la tarjeta haciendo contacto con el tope posterior 10 y encendiéndose por tanto la lámpara 3'. Por el contrario si se aprieta uno cualquiera de los botones que no pueden pasar a través de los orificios de la tarjeta 7, hacen contacto con la lámina metálica 8 y se enciende la lámpara dispuesta tras la ventanilla 4. En las ventanillas 3 y 4 pueden imprimirse las palabras que indiquen, al encenderse la lámpara correspondiente, si la respuesta elegida es la cierta o no.

20.

25.

30.

-6-147740

21 JUN



Como puede comprenderse, pueden variarse el número de pulsadores 5 y el de orificios 9 que presenta la tarjeta 7, con lo cual pueden aumentarse o disminuirse el número de respuestas a una misma pregunta.

5.

-N O T A-

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental, siendo lo que constituye la esencia del referido invento y por lo que se solicita Modelo de Utilidad, por 20 años en España, sobre: "JUEGO RECREATIVO", caracterizándose por lo siguiente:

15.

1ª.- Juego recreativo, caracterizado porque comprende un chasis en forma de caja dotado en su cara anterior de una ventana rectangular transparente a modo de pantalla, y sobre la misma otras dos ventanas transparentes independientes de menor dimensión, mientras que en el lateral derecho, en sentido vertical, lleva una serie de pulsadores conectados a una pila alojada en el interior de la caja y que al ser introducidos hacen contacto con una placa interior cerrando el circuito de una lámpara dispuesta tras una de las ventanas superiores, y porque además la caja presenta, en uno de sus laterales, una ranura vertical a través de la cual puede introducirse una tarjeta, que se vé a través de la primera de las ventanas, dotada en su borde interno de una placa metálica que hace contacto con un tope conectado a una lámpara dispuesta detrás de la otra ventana superior, cerrán-

30.

147740

-7-

21 JUL. 1969



dose el circuito al pulsar cualquiera de los botones externos excepto uno de ellos que pasa a través de un orificio que presenta dicha tarjeta para permitir el encendido de la primera lámpara.

5. 2ª.- Juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque la tarjeta presenta tantos orificios como pulsadores tiene la caja, pero hallándose solo uno de dichos orificios enfrentado con uno de los pulsadores, mientras que los demás se hallan desviados para impedir su paso.

10. 3ª.- Juego según cualquiera de las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque la tarjeta se halla dividida en sentido vertical en dos porciones, de las cuales una está destinada a escribir una pregunta a formular, mientras que en la otra figura una serie de respuestas de las cuales la cierta se halla a la altura del orificio que permite el paso de un pulsador para encender la lámpara que indica la validez de la respuesta elegida.

20. 4ª.- "Juego recreativo", tal y como queda sustancialmente descrito en la presente memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta memoria consta de 7 hojas escritas a máquina por una sola cara.

21 JUL. 1969

Madrid,
Ma PILAR ABADIA TEJERO

A. GOMEZ ACEBO Y MOBEI
S. S. Firmado: F. Hernández Ruiz

ESCALA VARIABLE

FIG.1

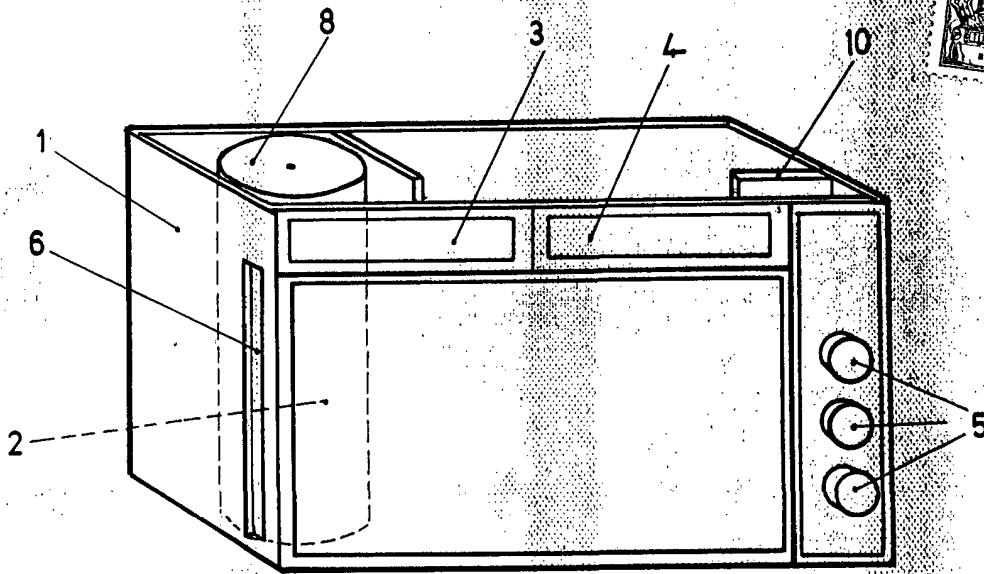


FIG.2

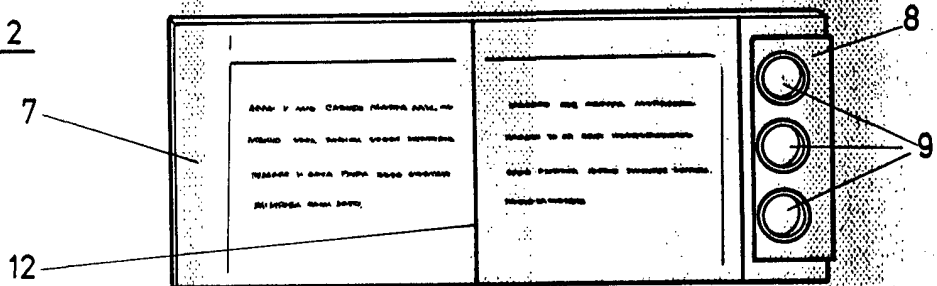
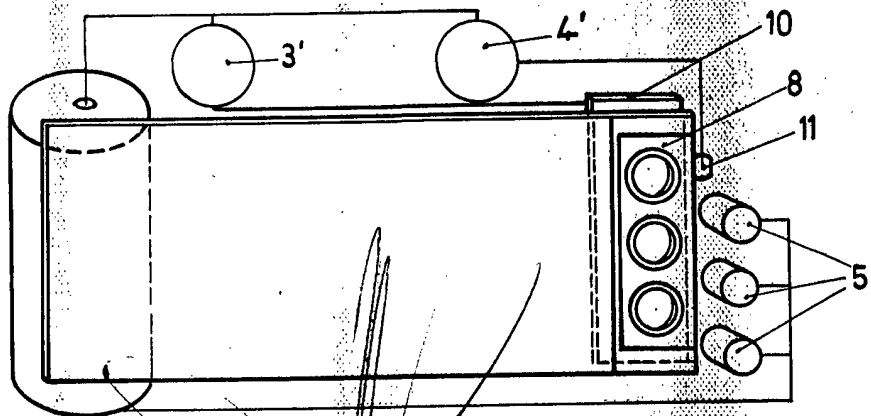


FIG.3



ESCALA VARIABLE .

Madrid 21 JUL. 1969
 A GOMEZ ACEBO Y MOBER
 Por el Firmador F. Hernández Ruiz

