

152 158



EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. MANUEL AVILES MARTINEZ

Nacionalidad: Española

Domicilio: IBI (Alicante) - Capitán Huidobro, 31

Objeto: "JUEGO RECREATIVO DE CARACTER DIDACTICO"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 A lo largo de la presente Memoria Descriptiva se aborda la exposición de las características esenciales de un juego recreativo de carácter didáctico, por cuyas evidentes cualidades como entretenimiento y medio de instrucción se solicita, a favor de su titular el privilegio de exclusividad reconocido y concedido por la vigente Ley de la Propiedad Industrial, para su fabricación y venta en España.

10 El juego consiste en un tablero de proporciones adecuadas, en uno de cuyos laterales se disponen una pluralidad de preguntas a cada una de las cuales

26 SET 1969



- 2 -

15 le corresponde un interruptor que es accionado, después de formulada aquella para establecer la adecuada conexión en el circuito eléctrico contenido en el interior del tablero. La pregunta es formulada por unos de los jugadores y el otro acciona, para responder, el interruptor situado ante la respuesta que considera acertada, elegida entre las contestaciones que tiene ante sí en el lateral opuesto al de preguntas.

20 Accionados ambos interruptores el jugador que formuló la pregunta, o un tercer jugador encargado de actuar como tribunal, oprime el pulsador situado en el centro del tablero. Si la respuesta dada era incorrecta en el oportuno marcador, situado frente al pulsador y
25 entre las líneas de preguntas y respuestas se iluminará el recuadro correspondiente al NO, pero si, por el contrario, la respuesta era correcta, se iluminará el recuadro que contiene el SI y, al mismo tiempo, sonará un zumbador conexionado con éste, que hace más atractivo el funcionamiento del juguete.

30 Con la intención de proporcionar la más amplia información sobre la naturaleza de nuestro juguete, hemos considerado interesante la aportación del plano adjunto, en el que se recogen algunos aspectos ilustrativos de su funcionamiento. Sin embargo, aunque la fidelidad de la reproducción es completa, se hace necesario advertir que en ningún caso será considerada como límite
35 del alcance del expediente, en virtud de su simple valor informativo, y si, por el contrario, bajo el más amplio punto de vista, quedando la determinación de aquel a la
40

10 25 CTS
26 SET. 1969

- 3 -

Ley de la Propiedad Industrial.


45 La figura 1ª del citado plano nos muestra una perspectiva general del juguete, en la que se aprecia su configuración exterior. La figura 2ª corresponde a una vista en planta de su interior, con expresión de las diferentes conexiones y de su instalación general. La figura 3ª es un esquema del circuito eléctrico de dicha instalación.

50 Concretando nuestra descripción al contenido de las precitadas, señalamos con -1- el tablero o mesa que sirve de base y soporte al juguete. Su forma y dimensiones estarán de acuerdo con su finalidad y pueden variarse facultativamente. En uno de sus laterales se encuentra el pupitre longitudinal -2- provisto de una pluralidad de casilleros, en cada uno de los cuales queda enmarcada una pregunta. Las preguntas están contenidas en una tira de papel, introducida por uno de los laterales del pupitre, que puede ser sustituida por otra en la que se contengan preguntas diferentes, con lo cual se proporciona al juguete una interesante posibilidad de cambio de temas y preguntas.

60 Delante de cada uno de estos casilleros, se encuentra un interruptor -3- de cada uno de los cuales parte un cablecillo (véase la figura 2ª) que lo conecta con la respuesta exacta, encontrándose todo el conjunto de cables en el interior del tablero -1-, y conexiones entre sí todos los interruptores -3- por una regleta o cable -4-.

65 En el lateral opuesto al descrito, se sitúa

26 SEP 1969



- 4 -

70 otro pupitre de las mismas características, que señalamos con -5-, en el que se encuentran instalados el mismo número de casilleros que en el primero, conteniendo las respuestas adecuadas aunque, naturalmente, no en el mismo orden establecido para las preguntas. De la
75 misma forma que en el caso anterior, cada casillero tiene ante sí un interruptor -6-, conexasión con la pregunta a la que responde exactamente. En su posición de reposo cada interruptor mantiene establecida su conexión con la regleta o cable -8- común a todos, con lo
80 que se da paso al circuito correspondiente. Al ser impulsado un interruptor hacia adelante, entra en conexión con una segunda regleta o cable -7-, también común a todos, estableciendo conexión con un segundo circuito, según veremos más adelante.

85 En el lateral frontal del tablero -1- y entre los pupitres -2- y -5-, se sitúa un pequeño estrado -9- a modo de tribunal, ante el que se encuentra un pulsador -10- conexasión con los circuitos mencionados, cuyo accionamiento, después de efectuada una pregunta y
90 una respuesta, determina el encendido o iluminación de un marcador en el que se encuentran independizados un recuadro -11- correspondiente al NO (respuesta incorrecta) y otro -12- correspondiente al SI (respuesta correcta). Este último tiene intercalado un zumbador -13- que
95 suena al mismo tiempo que se ilumina el recuadro, por lo que se obtiene un atractivo resultado, gráficamente reflejado y refrendado acústicamente.

Debajo de ambos recuadros y sirviendoles de



1969

- 5 -

100

105

110

115

120

125

sostén se encuentran dos filas -14- de recuadros más pequeños, una de las cuales aparece con la palabra SI impresa en su frontis y la otra con la palabra NO, de manera que figuren corresponder a las votaciones de un jurado imaginario. Naturalmente, cada fila aparecerá iluminada al mismo tiempo que su recuadro correspondiente -11- ó -12-, disponiéndose en el mismo interior del tablero -1- para la alimentación del circuito eléctrico, la pila seca -15-.

El funcionamiento del juguete, se produce de la siguiente manera. Un jugador formula cualquiera de las preguntas y, al mismo tiempo, acciona el interruptor -3- correspondiente a la misma, estableciendo la conexión señalada en el esquema de la figura 3ª, a través de la regleta o cable común -4-, de forma que sea cual sea la pregunta formulada, queda realizada la misma conexión. La corriente eléctrica llega directamente al interruptor de la respuesta correcta ya que, según hemos mencionado anteriormente, cada pregunta está conexiónada con su respuesta. Todos los interruptores de respuesta -6- permanecen conexiónados en su posición de reposo con la regleta -7- correspondiente al circuito que enciende el marcador que indica NO, con lo que si no se acciona el correcto la corriente pasará por éste al mencionado circuito y, después de pulsar el botón -10- que cierra su recorrido, se produce la iluminación del recuadro NO. Si el interruptor -6- accionado es el de la respuesta correcta, la regleta -7- no recibe corriente puesto que ésta es llevada por el propio inte-



130 rruptor a la regleta -8-, de donde pasa al circuito del
SI, provocando previa la pulsación del botón -10-, la
iluminación del recuadro SI y el funcionamiento del zum
bador -13-.

135 Suficientemente descrita la naturaleza y fun-
cionamiento de nuestro juego recreativo de carácter di-
dático, sólo nos resta manifestar que serán variables
las circunstancias de materiales, tamaños y formas de
sus diferentes partes, siempre y cuando no se vea alte-
rada su esencialidad, contenida en la siguiente

N O T A
= = = =

140 Los puntos que se reivindican en el presente
Modelo de Utilidad, son:

145 1º.- Juego recreativo de carácter didáctico,
caracterizado por constar de un tablero en cuyos late-
rales se disponen sendos pupitres enfrentados, dividi-
dos en casilleros, uno de los cuales contiene las pre-
guntas y el otro las respuestas, que pueden ser susti-
tuidas por otras distintas, comportando cada casillero
un interruptor ante él que establece las oportunas co-
nexiones en el circuito eléctrico alojado en el interior
del tablero y alimentado por una pila seca, de manera
150 que provoca, después de ser accionado un pulsador situa-
do entre los pupitres, a modo de tribunal, la ilumina-
ción parcial de un marcador en el que se contienen sen-
dos recuadros mayores impresionados con las palabras SI
y NO, debajo de los cuales se sitúan dos filas de casi-
lleros menores con la misma impresión que se iluminan
155 de acuerdo con el marcador principal.



160 2º.- Juego recreativo de carácter didáctico, caracterizado porque al formular una pregunta se acciona el interruptor adecuado, que se encuentra relacionado directamente con el interruptor que da la respuesta correcta y que junto con los demás de respuesta permanece conexionado, en su posición de reposo con el circuito que ilumina el NO, de manera que si al responder se acciona otro interruptor cualquiera la corriente pasa por el correcto al circuito del NO, previa la pulsación del botón del tribunal que cierra el circuito, pero si se acciona el interruptor correcto queda cortado este circuito y conexionado, por el desplazamiento del interruptor, el circuito del SI produciéndose la iluminación del marcador correspondiente, previa la pulsación del botón del tribunal, al mismo tiempo que entra en funcionamiento un zumbador intercalado en el circuito del SI. Y

175 3º.- "JUEGO RECREATIVO DE CARACTER DIDACTICO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.



1969

- 8 -

Esta Memoria consta de OCHO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 178 líneas.

Valencia, 24 Septiembre 1969

Por autorización del interesado.

Juan López

26 SET. 1965

D. Manuel Avilés

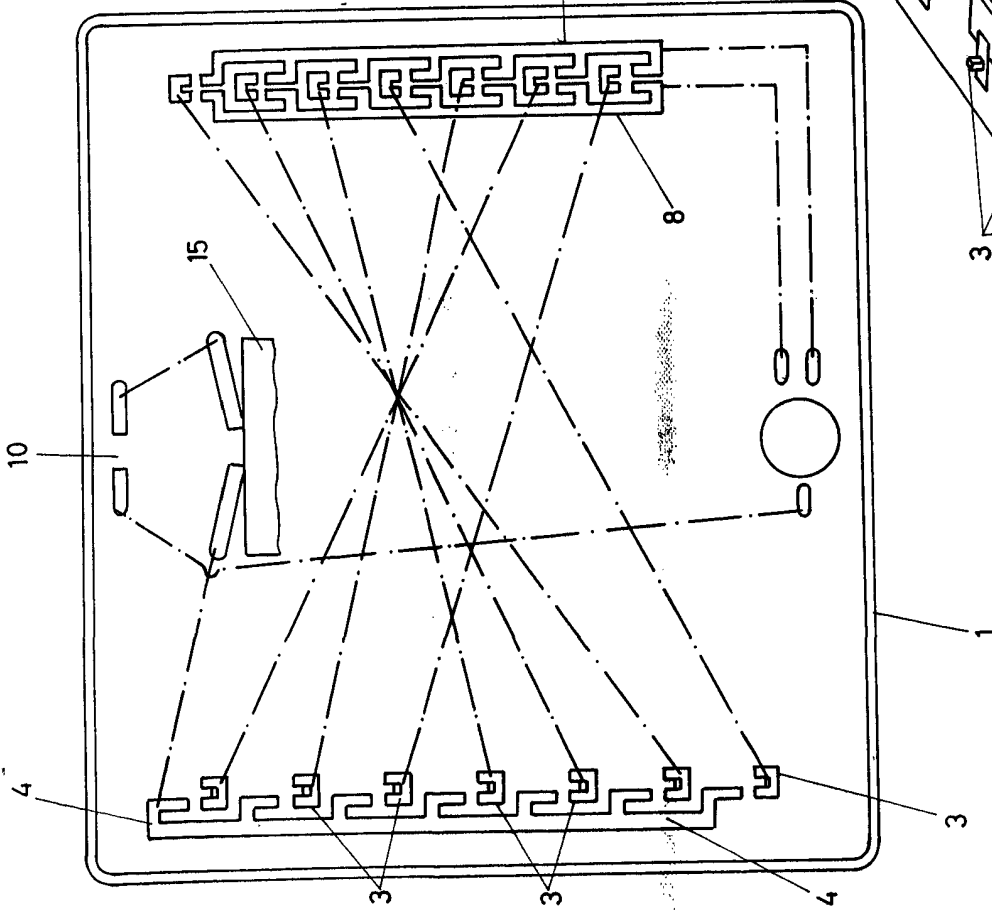


Fig. 2

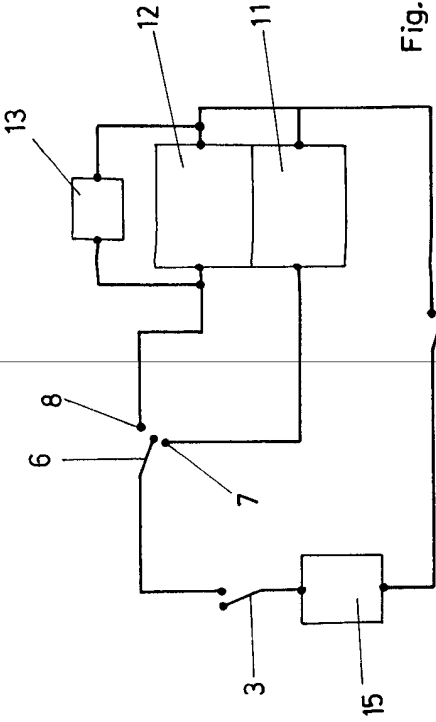


Fig. 3

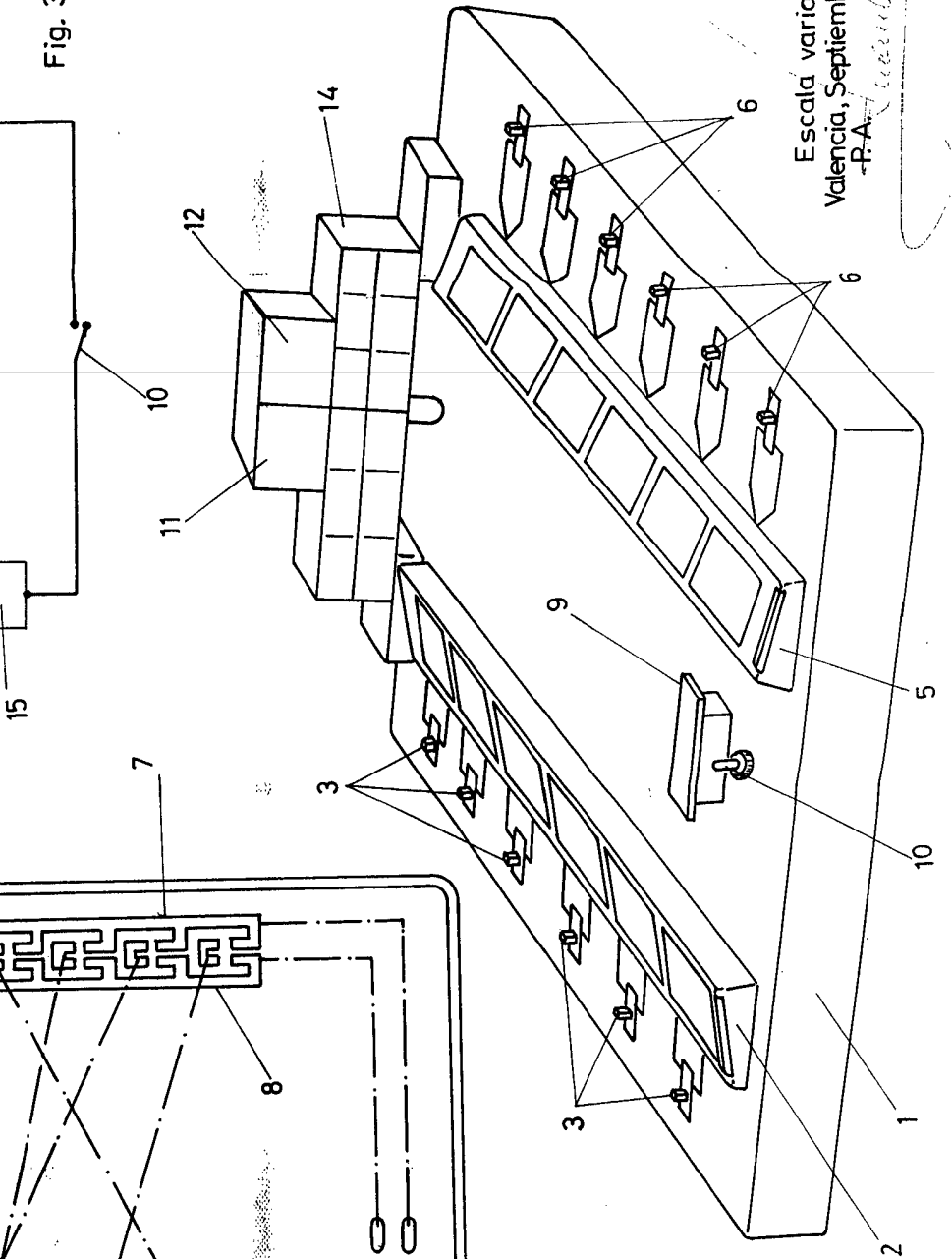


Fig. 1

Escalá variable
Valencia, Septiembre 1969
P.A. *Manuel Avilés*