



cha, hay también tres ventanillas de forma rectangular con un pulsador o contacto metálico cada una de ellas, quedando libre la parte inferior de dicha tapa para situar dos marcadores que darán aliciente a la competición cultural que se establecerá.

5

En el interior de la caja se halla el dispositivo siguiente: un rollo de papel, perforado en su sentido longitudinal, que lleva impresas una serie de imágenes o preguntas con la particularidad de que cada una de ellas lleva, debajo, también impresas, tres respuestas de las que solo una es la correcta. Este rollo de papel se apoya sobre dos carretes colocados en posición paralela de forma que al girar uno de ellos arrastra al papel haciendo girar también al otro. Para facilitar este giro y conseguir que el papel pase de un carrete a otro, cada carrete lleva, solidario en su extremo, un disco que sobresale a través de una ranura por encima de la tapa del dispositivo.

10

15

Al accionar manualmente los discos de los carretes (cada uno en un sentido) el rollo de papel se deslizará de izquierda a derecha o viceversa haciendo coincidir una pregunta y sus tres respuestas con las ventanillas anteriormente descritas de la tapa.

20

Cuando en la ventana que simula una pantalla de televisión aparece una imagen o pregunta, se pueden elegir cualquiera de las tres respuestas accionando su correspondiente pulsador; si se oprime el de la respuesta correcta se iluminará una de las ventanas que hay junto a la pantalla en la que se podrá leer un rótulo indicativo de que se ha acertado y sonará simultáneamente un zumbador o claxon de

25



5

juguete; si se acciona cualquiera de los otros dos pulsadores se iluminará la otra ventanilla con el rótulo que indica ser errónea la contestación elegida. Cada jugador anotará en su marcador los tantos conseguidos por cada respuesta correcta según las normas convencionales que se adopten.

10

Al deslizarse el papel de un carrete a otro se apoya sobre una superficie en la que sobresalen los dientes de una rueda, los cuales al coincidir con los orificios del papel, hacen éstos que gire dicha rueda junto con tres laminillas metálicas o escobillas, solidarias a ella, recorriendo tres contactos metálicos y fijos colocados en posición circular los cuales están comunicados cada uno de ellos con su correspondiente pulsador que hay junto a las ventanillas de respuestas.

15

Para la mejor comprensión de cuanto antecede se acompaña una hoja de planos en los que se representa esquemáticamente la invención, que a continuación y con referencia a los mismos se describe detalladamente.

20

En dichos planos:

La fig. 1 muestra el rollo de papel perforado y extendido entre los dos carretes.

La fig. 2 indica la rueda dentada con las tres escobillas.

25

La fig. 3 representa las escobillas y demás elementos del circuito eléctrico.

30

Según la fig. 1 al accionar manualmente los discos -1- (cada uno en un sentido) de los carretes -2-, un rollo de papel perforado longitudinalmente -3- se desliza de un carrete a otro. Sobre este papel están impresas una



serie de imágenes o preguntas -4- a cada una de las cuales le corresponden tres respuestas -5- de las que sólo una es la adecuada.

5 Al pasar el rollo de papel entre los carretes en granan sus orificios con los dientes de una rueda -6- que gira con tres escobillas, solidarias a ella, recorriendo éstas tres contactos metálicos, fijos y colocados en posición circular -7-. En dicha rueda dentada una de las escobillas -8- está aislada de las otras dos -9- y comunica con un terminal -10- de una lámpara de tipo linterna -11- y -- con el de un zumbador -12- (colocado en paralelo con ella). Las otras dos escobillas -9- están unidas y comunican con un terminal -13- de otra lámpara -14-. Los tres terminales libres (uno de cada lámpara y el del zumbador) reciben conexión del polo -15- de una pila de baja tensión y el otro polo -16- va a unirse con los pulsadores -17- para cerrar el circuito, ya que éstos están conexiados con los tres contactos -7- que son recorridos por las escobillas.

20 Cuando una pregunta y sus tres respuestas coinciden con las ventanillas de la tapa del dispositivo (haciendo girar el disco de uno de los carretes) ya puede elegirse la respuesta pulsando su correspondiente pulsador; si se acierta sonará el zumbador y se iluminará el rotulo correspondiente porque dicha respuesta está colocada en el rollo de papel junto al pulsador que puede cerrar el circuito debido a que su contacto (en forma de arco) está comunicado con la escobilla del zumbador y lámpara; si se elige una respuesta errónea se iluminará la otra lámpara porque recibe conexión de las otras dos escobillas.



Descrita suficientemente la naturaleza y alcance de la invención, así como la manera de poder llevarse a la práctica, se hace constar que en su realización podrán ser variables los materiales, formas y dimensiones y en general, cualquier otro detalle accesorio o secundario siempre que ello no altere, cambie o modifique la esencialidad propuesta.

Los términos en que queda redactada esta memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar siempre en su aspecto más amplio y nunca en forma limitativa.

El inventor se reserva el derecho de obtención de los oportunos Certificados de Adición por aquellas mejoras o perfeccionamientos que en lo sucesivo pudiera aconsejar la práctica.

NOTA REIVINDICATORIA

=====

El Modelo de Utilidad que se solicita deberá recaer precisamente, sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

1.- Jugete de competición cultural, esencialmente caracterizado por constar de una franja alargada de papel en el que hay una serie de preguntas impresas acompañada cada una de tres respuestas, también impresas, de las que sólo una es la correcta, siendo visibles las preguntas a través de una ventana con apariencia de pantalla de televisor, y las respuestas a través, también, de tres ventanillas rectangulares practicadas en una superficie que sirve de tapa al dispositivo.



5

2.- Juguete de competición cultural, caracterizado según reivindicación anterior, por estar el papel perforado en su sentido longitudinal de forma que al pasar de un carrete a otro se apoya sobre una superficie y sus orificios coinciden con los dientes de una rueda que es obligada a girar junto con tres escobillas solidarias a ella, las cuales recorren tres contactos metálicos y fijos situados en posición circular.

10

15

3.- Juguete de competición cultural, caracterizado según reivindicaciones anteriores, por estar una escobilla aislada de las otras dos y comunicarse con un terminal de un zumbador o claxon de juguete y con el de una lámpara de tipo linterna sonando aquél e iluminándose esta cuando se acierta la respuesta correcta, estando conectadas las otras dos escobillas a un terminal de otra lámpara que se ilumina cuando es errónea la respuesta elegida pudiéndose leer un rótulo que así lo indica, ya que los tres terminales libres (uno de cada lámpara y el del zumbador) están conectados al polo de una pila de baja tensión y el otro polo va a unirse con los tres pulsadores que hay junto a las respectivas respuestas de la tapa del juguete, las cuales se comunican, cada uno, con el contacto circular que es recorrido por las escobillas, cerrándose así el circuito eléctrico.

20

25

4.- " JUGUETE DE COMPETICION CULTURAL " de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la presente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.



- 7 -

Esta memoria consta de SIETE hojas escritas o
mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Valencia, 5 Diciembre 1969

Por autorización del interesado.



FIGURA 1

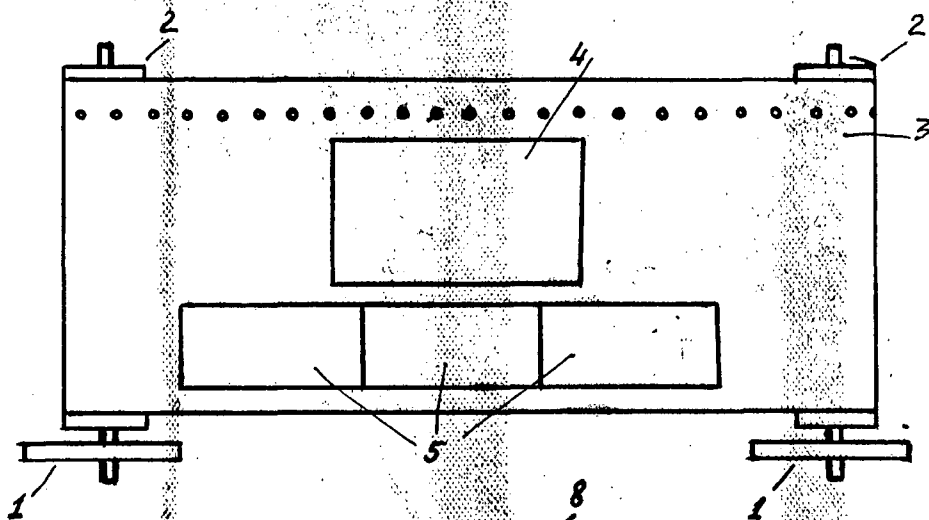


FIGURA 2

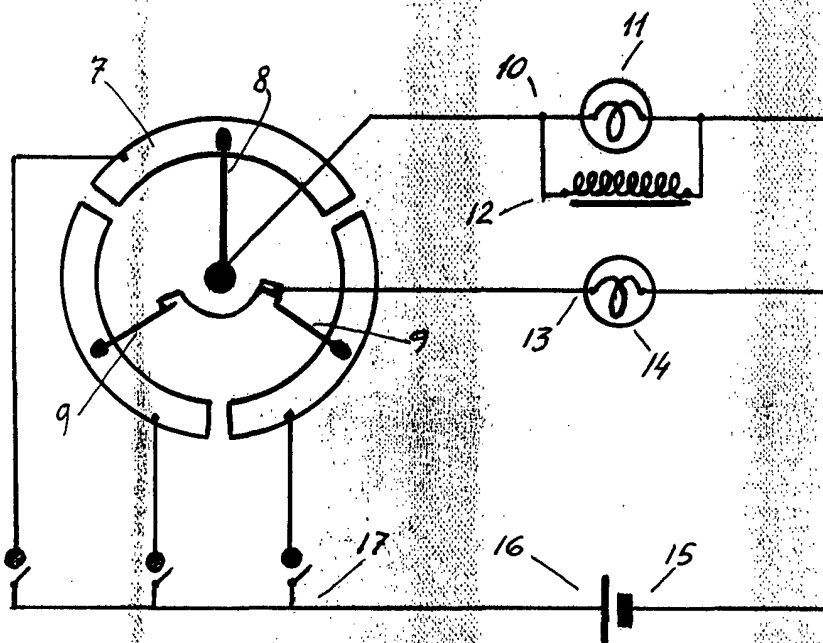
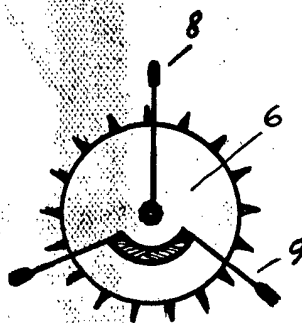


FIGURA 3

ESCALA VARIABLE

Evaristo Fortunato Perez Garcia
VALENCIA 5 1 6 1958