



SECCION TECNICA

CLASIFICACION I. P. C.

CLASE A 63 G 09

SUBCLASE H B.

161486

M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

por "JUEGO EDUCATIVO PARA LA INSTRUCCION INFANTIL", a favor de Don JUAN PASCUAL VALLS, de nacionalidad española, domiciliado en SABADELL (Barcelona), Vía Masagué, 62, 2ª, 2.

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego educativo para instrucción infantil,

Más concretamente, consiste en un nuevo metodo de enseñar a aprender las cuatro reglas básicas de la aritmética (sumar, restar, multiplicar y dividir) partiendo de un juego de dominó, constituido por un conjunto de fichas de especiales características y configuración.

Existen actualmente numerosos metodos de educación o enseñanza que, partiendo de juegos ya existentes, y de tradicional y notorio conocimiento, se proponen la instrucción in-



fantil de forma que la mente adquiriera unos determinados conocimientos de modo involuntario al tiempo que aquella se entretiene.

- El juego educativo, objeto de la invención, está constituido por una serie de fichas, de configuración similar a las del tradicional y conocido juego del dominó, pero en las que los puntos han sido sustituidos por un número (el 3, el 5, el 8) en una de las dos partes de que consta toda ficha de dominó, y por una operación aritmética elemental (3 - 2; 4 x 2; 9 : 3) en la otra.

- El juego está constituido o compuesto por un total de 360 fichas, divididas en cuatro compartimentos o tablas distintas de 90 fichas cada una y correspondientes a las cuatro reglas básicas de la aritmética. Cada tabla corresponde a una regla básica y dentro de ella las 90 fichas de que se compone se encuentran clasificadas de 10 en 10, formando 9 decenas que corresponden a los números básicos (la decena del 1, la del 4, la del 6, etc.). Cada decena forma una unidad independiente, con la que se puede formar, al igual que en el juego del dominó, un todo unitario, al ser enlazadas o combinadas unas fichas con otras en una disposición análoga a la del juego de referencia.

- La presente invención, permite, de este modo, una enseñanza gradual de la aritmética, ya que partiendo de la disposición de las fichas de la decena del 1 de la tabla de sumar, que debe ser lógicamente la más sencilla para el educando, y, por consiguiente, el punto de partida, se puede ir am-



- pliando, haciendo intervenir en el juego o disposición las decenas de cuantos otros números se quiera, según el grado de conocimiento aritmético que haya adquirido el niño o escolar. Así, se empezarán combinando las decenas de una tabla o regla (por ejemplo, la de sumar) para llegar, si se quiere, a poder combinar todas las de las cuatro reglas, esto es las 360 fichas, pudiendo emplearse uno o más juegos completos. Como es lógico ello dependerá siempre de los factores: número de jugadores y grado de conocimiento de la aritmética que los mismos hayan alcanzado por este u otro método o procedimiento.
- 5.
- 10.

Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

15.

En los dibujos:

La figura 1, es una vista en perspectiva de una de las fichas integrantes del juego.

La figura 2, muestra como quedan dispuestas las fichas formando un conjunto, una vez se ha desarrollado el juego.

20.

Haciendo referencia a las figuras, se aprecia en su realización una ficha -1-, compuesta de las dos partes clásicas, una comprensiva -2- de un resultado, y la otra, -3-, de una operación matemática cuya respuesta se encuentra en la otra parte de otra ficha.

25.

Cada ficha presenta un medio de identificación, que



proporciona la decena a que corresponde, la tabla y el número de orden de la ficha, lo que facilita su diferenciación de las 359 fichas restantes de que se compone el juego de enseñanza.

5. El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo en la descripción. Pudiendo, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, con los materiales más adecuados (fichas de plástico, de madera, de cartón, etc.), haciendo intervenir o no uno o varios colores, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.
- 10.

= . =



N O T A

5. Descrito el objeto y utilidad de la presente invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones.

10. 1ª.- Juego educativo para la instrucción infantil, destinado a la enseñanza o aprendizaje de las cuatro reglas básicas y elementales de la ciencia aritmética o de las matemáticas (sumar, restar, multiplicar y dividir), caracterizado esencialmente por el hecho de comprender cuatro conjuntos de noventa fichas cada uno, correspondiendo cada conjunto a una regla básica, estando ordenado cada uno de los conjuntos en nueve decenas, y presentando las fichas una configuración tal que permita formar conjuntos a base del empleo

15. de una o varias decenas, ya sean de la misma tabla o de distintas, en una o varias partidas determinadas.

20. 2ª.- Juego, según la anterior reivindicación, en el que las fichas integrantes del mismo son del tipo que presentan una forma rectangular con línea divisoria transversal centrada, caracterizado porque en las zonas de ficha definidas por la citada línea divisoria existen respectivamente, un número y una operación aritmética elemental.

25. 3ª.- Juego educativo para la instrucción infantil. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de seis hojas foliadas y escritas



a máquina por una sola de sus caras, acompañadas de los dibujos reglamentarios.

Madrid, a 5 SET. 1970

p. a.

M.<sup>a</sup> LUISA ISERN CUYAS

p. p.

A large, stylized signature or scribble consisting of several overlapping loops and lines, positioned below the name 'M.<sup>a</sup> LUISA ISERN CUYAS'.

5.-

Fig. 1

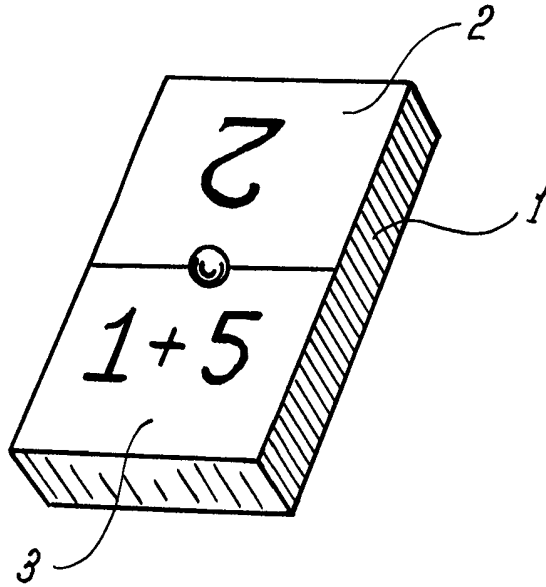
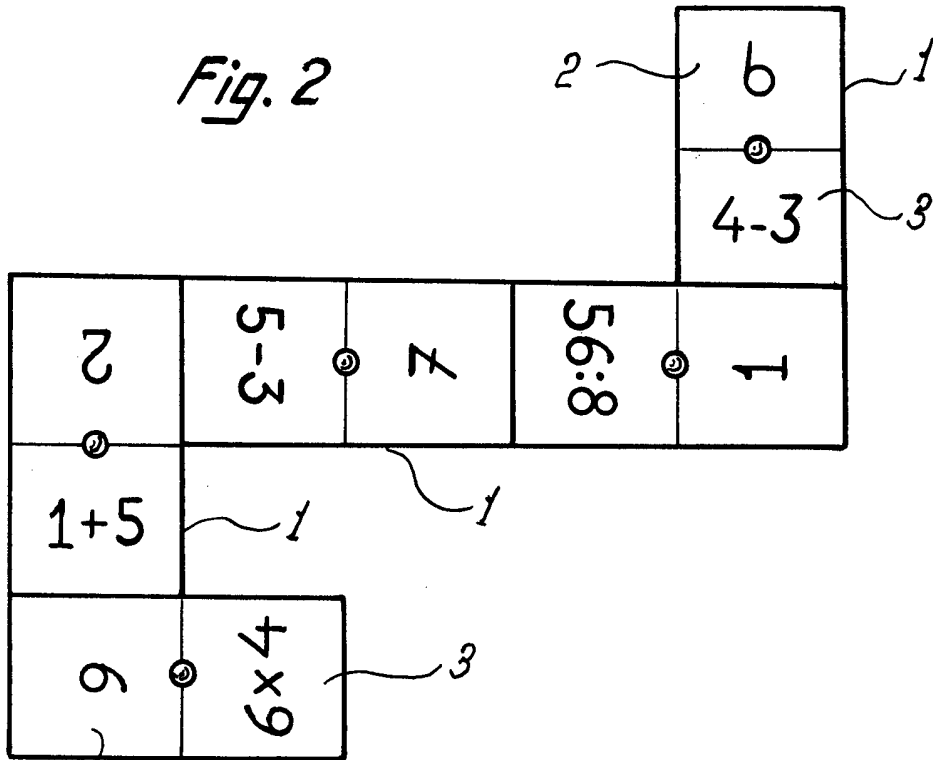


Fig. 2



5 SEP. 1970  
 Madrid, a M.ª LUISA ISERN CUYAS  
 p.a. P. P.