

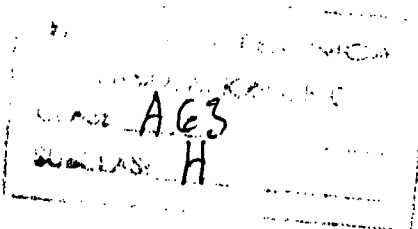
2001:73

179300



1972

00



EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. ANTONIO OLIVER SITJAR y D. ANTONIO VIDAL SOLANAS

Nacionalidad: Española

Domicilio: PALMA DE MALLORCA - Padre Atanasio, 11 - Edificio Plaza.

Objeto: "JUEGO PEDAGOGICO-RECREATIVO"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el cuerpo de la presente Memoria Descriptiva y con la ayuda del plano adjunto, van a quedar expuestas las características que ofrecen los elementos que integran un nuevo juego pedagógico-recreativo, que posee las necesarias cualidades de utilidad y novedad que exige la vigente Ley de Propiedad Industrial, para que se dispense a sus titulares el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial.

10 En el presente juego se encuentran reunidas las dos cualidades que pueden ser consideradas como las más importantes y a la vez interesantes; para que fápi-



1972

- 2 -

15

20

25

damente destaque y gane la aceptación de sus futuros infantiles usuarios: estas cualidades son el constituir un juego altamente recreativo y que a la vez su práctica o desarrollo constituya un excelente método para que los niños aprendan los elementos más necesarios referidos a la circulación de vehículos, tal como lo pueden ser sus señales de tráfico, naturaleza y práctica de las maniobras permitidas o prohibidas para los vehículos dentro de un parque móvil en miniatura, como miniaturas lo son también los vehículos figurados con los que los niños juegan y a la vez aprenden. Podemos estimar pues que este juego fundado en el poder de atracción de los imanes magnéticos cumple de forma ideal con la premisa de "aprender deleitando", que tan magníficos resultados pedagógicos suele dar entre los niños.

30

Para mejor comprensión de las características generales que ofrece este juego, hemos estimado oportuno acompañar una lámina de dibujos, en la que se recoge un caso práctico de realización, con la natural advertencia de que esta aportación se hace a título de ejemplo y por ello deberán ser considerada en su más amplio sentido y sin carácter limitativo alguno.

35

40

La figura 1ª nos muestra una vista en planta del juego, siendo la figura 2ª una vista en alzado lateral del juego montado y en disposición de juego, con una sección vertical; mostrándose en la figura 3ª una vista lateral del juego con sus patas replegadas; las figuras 4ª y 5ª nos muestran en sección vertical los dos tipos de cochecitos que se utilizan uno de cada o varios, sien

1001 1473



do la figura 6ª un conjunto de vistas en alzado lateral y frontal del elemento de arrastre y guía de los cochecitos.

45 Haciendo referencia a las figuras del plano, señalamos con -1- al tablero de juego, que adopta la forma rectangular, de escaso grosor y de un material adecuado, en cuya cara superior llevará impresos un conjunto de gráficos, representativos de un sector de parque de tráfico, en los que aparecen varias calzadas, se-
50 tos, pasos de cebra, y diversas señales de tráfico -2-, que oompongan y constituyan de por sí un conjunto de viales y elementos de señalización, que constituyan para los infantiles usuarios motivo de discurrir la forma y modo de conducir a los pequeños vehículos -3-
55 que en número de dos o más puede poseer este juego.

El tablero -1-, quedará debidamente encuadrado en el marco o bastidor -4-, de forma normalmente rectangular, cuyo marco, ofrecera el escalón -5-, para que en él se apoye el cristal superior -6-, que cierra
60 totalmente el juego, con o sin posibilidades de ser retirado.

En los laterales del marco o bastidor -4-, se disponen sendos pares de patas -7-, que giran sobre un eje -8-, y que disponen de unas entallas -9-, que en su
65 giro y apertura llegan a tropezar y a acoger a los resaltes -10-, previstos para que actúen de tope del giro de las patas y a la vez garanticen la perfecta estabilidad del juego.

Como anteriormente hemos hecho alusión, los



70

pequeños vehículos -3-, ofrecen unos en su parte superior -11- y otras en la inferior -12-, imanes -13-, debidamente sujetos y a la vez ocultos por una finísima laminilla -14-, que sin impedir el ejercicio de atracción magnética que se busca, los oculta de la vista.

75

Naturalmente, los mencionados vehículos quedarán depositados sobre el tablero -1-, y para su accionamiento por los infantiles usuarios, se disponen de unos mandos, que constan (véase figura 6ª) de un asidero totalmente esférico -15-, que queda montado en el punto medio de un puente metálico -16-, que abraza a una pieza elástica -17-, que abarca al imán -18-.

80

85

Los niños, cogiendo con los dedos al asidero esférico -15- aplicarán al dispositivo de mando por encima del cristal -6-, o por debajo del tablero -1-, de forma que en el primer caso la acción magnética se ejerza a través del cristal y sobre los vehículos -3- que tienen el imán -13- en su parte superior, y en el segundo caso sobre aquellos vehículos cuyo imán se encuentre montado en su parte inferior. De esta forma, guiarán a los vehículos, unos por arriba y otros por abajo, bien desarrollando determinados ejercicios de pericia que acrediten sus conocimientos sobre el Código de circulación, bien desarrollando competiciones de velocidad y de habilidad, en el bien entendido que para la práctica de los giros o curvas de los vehículos, teniendo en cuenta que los asideros son esféricos, el propio tacto del niño puede controlar que, dada la for-

90

95



100 ma circular del volante, idéntica al plano ecuatorial
del asidero, puedan medir el grado de estas curvas y gi-
ros. Es evidente pues, que el desarrollo de este juego,
no sólo tiene un marcado carácter recreativo fácil de
captar, sino también un extraordinario valor pedagógico,
105 que, incluso, puede servir de objeto para tests de ense-
ñanza en academias de conductores, etc. etc., amén de
su importante papel como juguete pedagógico.

Suficientemente descritas las características
de este Modelo, sólo nos resta manifestar que serán va-
riables las circunstancias de materiales, empleados, ta-
110 maños y formas de los elementos descritos, siempre y
cuando ello no afecte a su esencialidad, puesta de ma-
nifiesto en la siguiente

N O T A
= = = =

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

120 1º.- Juego pedagógico-recreativo, que se ca-
racteriza por constar de un tablero de fino grosor, en-
cuadrado en un marco que queda cubierto por un cristal
con posibilidades o no de retirarlo, y cuyo tablero lle-
va representadas en su cara vista a través del cristal
diversas circunstancias de un circuitos que constituyan
un test o varios de circulación automovilística, y sobre
125 cuyo tablero se encontrarán dispuestos unos pequeños
vehículos sin ruedas, unos de ellos con un imán dispues-
to en su parte superior y otros en su parte inferior,
ocultos por simples laminillas de papel que los oculte,



130

135

140

pero que no interfieran la acción derivada de los imanes, que serán sensibles a la acción de unas piezas, que serán accionadas por los usuarios, unos por encima del cristal y otros por debajo, piezas que consisten en un asidero de forma esférica, conectado a un puente cuyos brazos abarcan a una pieza elástica que abraza a un imán, que al igual de los vehículos tienen forma sensiblemente alargada, de forma que el giro de la pieza haga girar al vehículo en sus desplazamientos sobre el tablero, y cuyo marco comportará lateral y exteriormente unos pies de apoyo con unos topes-límite de abertura. Y

2º.- "JUEGO PEDAGOGICO-RECREATIVO", 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.

Esta Memoria consta de SEIS hojas, mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 142 líneas.

Valencia, a 13 de Abril de 1972

Por autorización de los interesados.

Juan López



FIG. 1

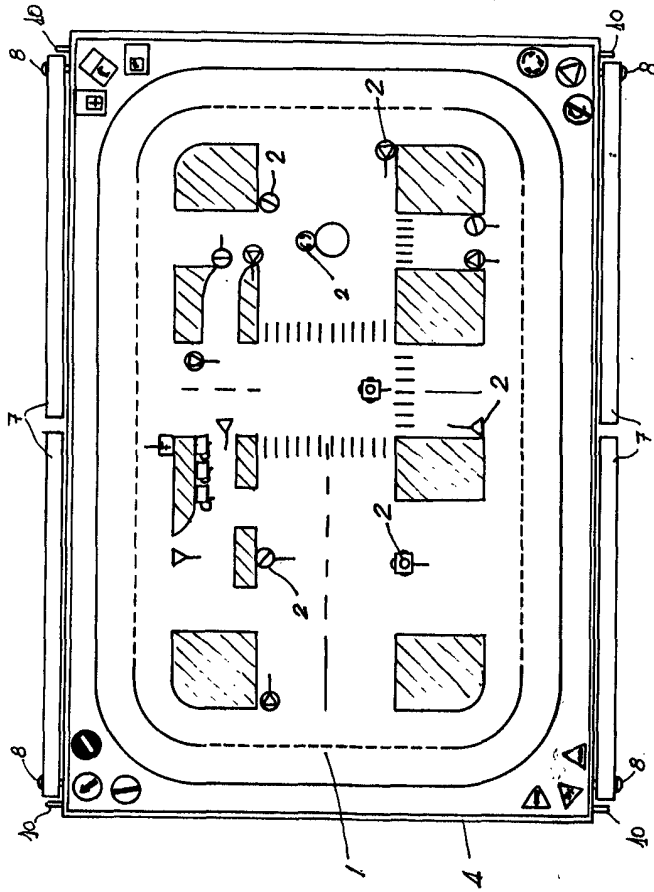


FIG. 2

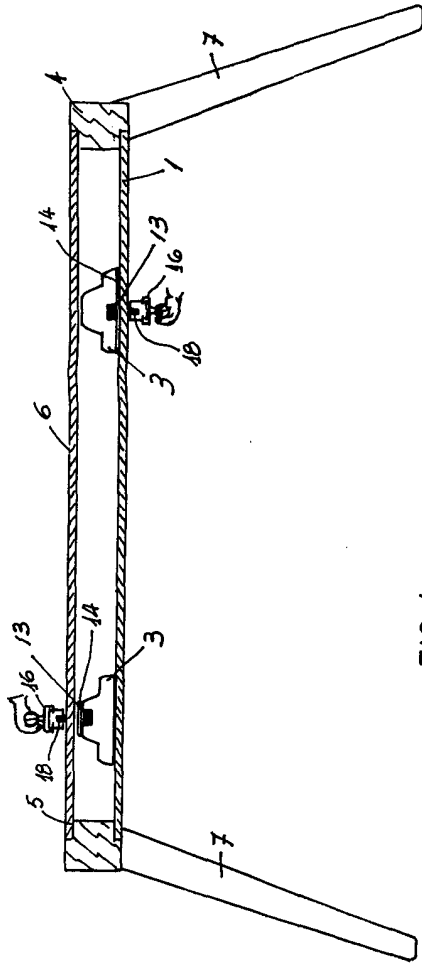


FIG. 4

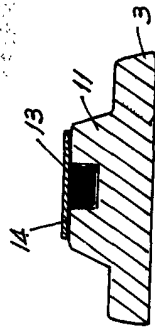


FIG. 5

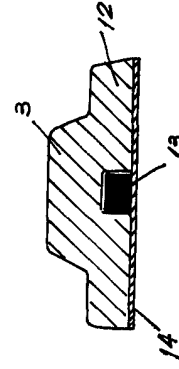


FIG. 3

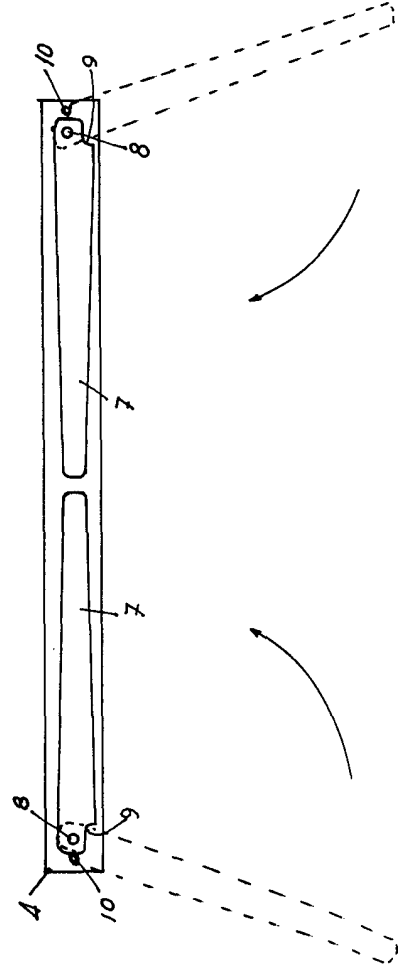
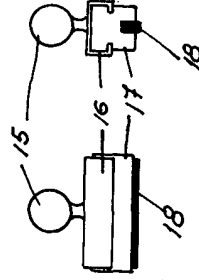


FIG. 6



escala variable
valencia abril 1972
P.O.