

180859



MEMORIA DESCRIPTIVA
para solicitar
PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD
e n
E S P A Ñ A

Por VEINTE años.

Por "JUEGO RECREATIVO DIDACTICO".

A nombre de:

Don JOSE DELGADO GARZON, de nacionalidad
española

Domiciliado en:

MADRID .- c/.Avd^a.de Betanzos, nº 6.-

El objeto de la presente solicitud de patente de modelo de utilidad, se refiere a juego recreativo didáctico, cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a la función a que se destina, las siguientes ventajas:



a.- Se trata de un juego instructivo que posibilita el aprendizaje agradable de las señales y normas de circulación.

10 b.- Este juego para su desarrollo, está sometido a unas instrucciones o reglas.

c.- Está acompañado de un número determinado de mini vehículos, fichas, señales de tráfico, libro de soluciones y un dado.

15 Las reglas del juego, pueden ser las siguientes:

Colocación de cada mini vehículo en principio de pista y sobre su respectivo color, distribuyéndose las señales entre los participantes a partes iguales. Echado el dado le toca empezar a hacer preguntas al participante inmediato de la derecha que le haya tocado el número y color.

20 La pregunta será hecha a base de sacar una señal de las que le han correspondido a dicho jugador, en el reparto, y mostrarla al participante inmediato de su derecha, para que indique su significado.

25 Si esta señal fuere acertada, el vehículo de dicho participante avanzará un número en la pista de su color y si por el contrario no es acertada, el vehículo permanece quieto.

30 Una vez interrogado un jugador, por ejemplo, el número 3 y haber avanzado en caso de acierto, o permanecer quieto en caso contrario, éste a su vez, ha de interrogar al jugador inmediato de su derecha, el núm. 4 en este ejemplo y así sucesivamente en cadena sin fin, continúa el juego preguntandose siempre al participante inmediato de su derecha, que corresponda.

35 Una vez terminadas las señales o normas, por ha-



130859

berse agotado a todos, se considerará ganador aquel jugador que hubiera avanzado más números en su pista, llevándose la aportación o premio que previamente se acordara al comienzo del juego.

40 Caso de ser dos o más los ganadores, se distribuye o sortea entre los mismos, o se le confiere a aquél - que primero alcanzó la puntuación máxima, según mutuo acuerdo al comenzar el juego.

45 Las contestaciones tienen que ser exactas, constántándose las soluciones en el librito adicional o en caso de la no existencia de este, en el reverso de cada una de las señales o normas.

50 En el caso de haber sido acertadas todas las señales o normas por los jugadores, el juego puede continuar, correspondiéndole avanzar un número en la pista al participante que le toque ^{el color} o número en el dado, ya sea este de colores o números.

55 En el adjunto plano, para facilidad de la descripción, a título de ejemplo y sin carácter limitativo alguno por lo tanto, se ha representado una forma preferida de realización del modelo que se preconiza.

60 La figura 1 representa la forma y distribución del juego, visto en planta, siendo cada una de las fajas - longitudinales, portadoras de la numeración 1 a 20, de un color distinto.

65 Como puede apreciarse, se trata de un panel rectangular (1) de dimensiones determinadas, sobre el que van unas fajas (2) de color distinto cada una, portadoras de una serie de círculos con numeración del 1 al 20 en su interior, y atravesadas transversalmente cerca de los extremos del -



180859

70
panel (1) por dos fajas de color distinto a las anteriores, que señalarán la "salida" y "meta" respectivamente, entre las numeraciones 1 y 20.

70 El fondo de dicho panel (1) y a fin de dar mayor vistosidad, puede ser de un color en contraste o motivado en cualquier diseño.

75 Este modelo es realizable en cualesquiera tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle, en tanto que estas no alteren su fundamento.

--:NOTA--:

80 Los puntos de invención propios y nuevos que se presentan para que sean objeto de este registro de patente de modelo de utilidad, en España, por veinte años, son los siguientes:

1º.- Juego recreativo didáctico, caracterizado porque posibilita el aprendizaje agradable de las señales y normas de circulación.

85 2º.- Juego recreativo didáctico, según reivindicación anterior, caracterizado porque un tablero plano, - en el que, sobre un fondo uniforme, van situadas longitudinalmente fajas, diferenciadas por coloración distinta, en las que van series de círculos numerados del 1 al 20, con dos líneas transversales, cerca de los extremos indicativos
90 de "salida" y de "meta", en combinación con fichas portadoras de reproducciones de las señales reglamentarias de circulación.

95 3º.- Juego recreativo didáctico, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque estas fichas se emplean para ser movidas a lo largo de las fajas de color,

180639

27



en combinación con las indicativas de señal y siguiendo un reglamento de normas preestablecidas.

4º.- JUEGO RECREATIVO DIDACTICO.-

100

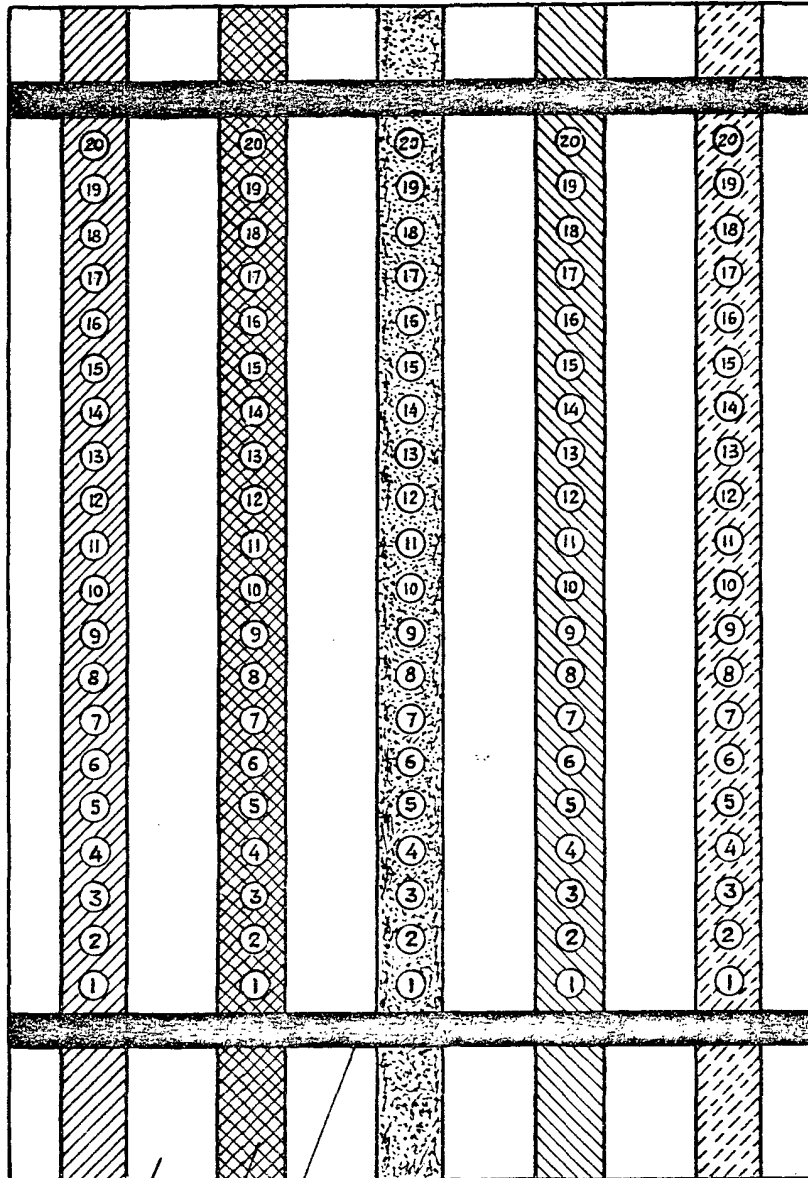
Tal como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines que se han especificado, representado en el dibujo que se acompaña.

Consta la presente memoria descriptiva, de cinco hojas escritas a máquina, por una sola cara.

Madrid, 27 de Mayo de 1.972.-

DOMINGO DIAZ UNGRIA
R.P.

19474



1 2 3 FIG. 1

97 MAY 1971
DOMINGO DIAZ UNGRUA
P.P.

Escala variable