

182584

22



SECCION TECNICA	
CLASIFICACION I. P. C.	
CLASE <u>G-09</u>	<u>A63</u>
SUBCLASE <u>B</u>	<u>H</u>

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. RAFAEL BONET GALAN

Nacionalidad: Española

Domicilio: VALENCIA - Cirilo Amoros, 66

Objeto: "JUEGO DIDACTICO PARA NIÑOS"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 A lo largo de la presente Memoria Descriptiva, se exponen las características esenciales de un juego didáctico para niños, que a la vez es recreativo, en el que se reúnen suficientes virtudes para justificar la solicitud, a favor del titular del expediente, del privilegio de exclusividad concedido por la vigente Ley de la Propiedad Industrial, para su explotación en España.

10 El juego presentado tiene por objeto el proporcionar un eficaz medio de distracción en el que, aprovechando esta motivación principal, los participantes se ven obligados a repetir mentalmente una serie de opera-

15

20

25

30

35

40

ciones -fundamentalmente multiplicaciones-, que aparecen representadas en forma de operación indicada, o como repetición de un mismo sumando. Estas operaciones aparecen indicadas en unas cartulinas, mientras que en otras aparecen repetidos los resultados correctos, debiendo aparejar cada jugador las cartulinas de operaciones, con sus correspondientes de resultados. El juego se completa con cartulinas en las que aparecen motivos completamente diferentes, y en número impar, de manera que el último jugador en quedarse con una de estas cartulinas es el perdedor, mientras que el primero en completar todas sus parejas es el ganador de la partida.

Es fácil suponer que, para el buen desarrollo del juego, los niños participantes han de estar familiarizados con las operaciones contenidas en las cartulinas, sin que ello implique un dominio absoluto de las mismas, puesto que la finalidad esencial del juego es la de proporcionar un medio de memorizar, de comprensión y agilización mental, que se desarrolla en el niño, insensiblemente, fijando en su mente los resultados de las operaciones.

Completando la descripción se ha considerado oportuno aportar el plano adjunto, donde en forma sencilla y clara quedan recogidas las principales características. Ahora bien, las representaciones del plano sólo tienen carácter informativo, y por ello, deben ser consideradas en su más amplio sentido y en modo alguno como límite del alcance del expediente.

La figura 1ª del plano nos muestra un ejemplo



45

de cartulina en el que se contiene planteada una operación en forma de multiplicación, repetida en forma de suma, y con sus factores alternados en una y otra, sin que en ningún caso aparezca el resultado. La figura 2ª es otra cartulina que hace pareja o juego con el anterior, en el que únicamente figura el resultado de las operaciones consignadas en la otra. Por último, la figura 3ª reproduce la figura de la cartulina destinada a mostrar quien es el perdedor de la partida.

50

Hemos de manifestar que el reverso de las cartulinas (no representado en el plano) podrá contener inscripciones publicitarias de la firma lanzadora, de este juego, tal como una entidad de ahorro, empresa comercial, etc., o bien contener "slogans" educativos encaminados a inculcar en los niños la costumbre del ahorro, etc. etc. Ya que normalmente este juego debe ser preferentemente motivo de obsequio para los niños, y por ende no debiera tener su explotación fines lucrativos, sino meramente pedagógicos e instructivos, a la vez que, recreativos para el público infantil a quien se destina.

55

60

65

70

Para facilitar la comprensión de las características del juego, a lo largo de la descripción se hará continua referencia a las figuras precitadas, en las que apreciamos, señalados con -1- las cartulinas en cuestión que aparecen divididas en dos partes por una línea diagonal -2-. En cada una de estas partes se han trazado los rectángulos -3-, uno de los cuales contiene los guarismos -4-, repetidos tantas veces como indica el otro factor de la operación, mientras que el rectángulo opues-



182584



- 4 -

75

to contiene los guarismos -5-, determinantes del segundo factor, repetidos tantas veces como indica el primer factor. Junto a cada uno de los rectángulos aparece indicada la misma operación, si bien variando el orden de multiplicando y multiplicador.

80

A cada una de las cartulinas ilustradas con operaciones de este tenor, corresponden otras tantas provistas del resultado correcto -7-, encerrado en un círculo -8- y repetido en los rectángulos -3- que, de forma idéntica a los anteriores, tiene trazados en cada una de las partes determinadas por la línea diagonal -2-.

85

En otras cartulinas, que señalamos con -9-, también divididas por una línea diagonal -10-, se reproducen motivos caprichosos -11-, destinados a quedar, sin posibilidad de formar pareja, en las manos de cualquier jugador, terminando la partida cuando se han conseguido formar las respectivas parejas entre las cartulinas con operaciones y las cartulinas con resultados. Es obvio destacar que el número de cartulinas será variable, por cuanto también lo son las posibilidades de operaciones aritméticas y combinaciones a realizar.

90

95

Suficientemente descrita la naturaleza de nuestro Modelo de Utilidad, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus diferentes partes, siempre y cuando no se vea alterada su esencialidad, contenida en la siguiente

N O T A

Los puntos que se reivindican en el presente

4 5 7 4

132584

- 5 -



100

Modelo de Utilidad, son:

105

110

115

120

125

1º.- Juego didáctico para niños, caracterizado por constar de un número de cartulinas divididas en dos zonas por una línea diagonal, en cada una de cuyas zonas se indica la misma operación de multiplicación, aunque con sus factores alternados en una y otra, recogiendo en sendas zonas rectangulares, contiguas a cada operación, la repetición de uno de los factores, como sumando, tantas veces como indica el otro, debiendo emparejarse cada cartulina así dispuesta, con la correspondiente, de idéntica distribución, que sólo contenga, en sus dos zonas, el resultado de la operación, ganando la partida el jugador que antes completa sus parejas y perdiéndola el que se queda con una de las cartulinas ilustradas con cualquier motivo decorativo sin pareja, que existen para completar el juego y cuyo contenido no tiene nada que ver con las operaciones o resultados de las otras, teniendo el dorso de la totalidad de las cartulinas indicaciones o leyendas publicitarias de la empresa lanzadora del juego, o bien cortos "slogans" de carácter didáctico o educativo para niños. Y

2º.- "JUEGO DIDACTICO PARA NIÑOS", 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.

6:5:74

182584



- 6 -

Esta Memoria consta de SEIS hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 125 líneas.

Valencia, a 15 de Julio de 1972

Por autorización del interesado.

N. L. Calle



FIG. 1

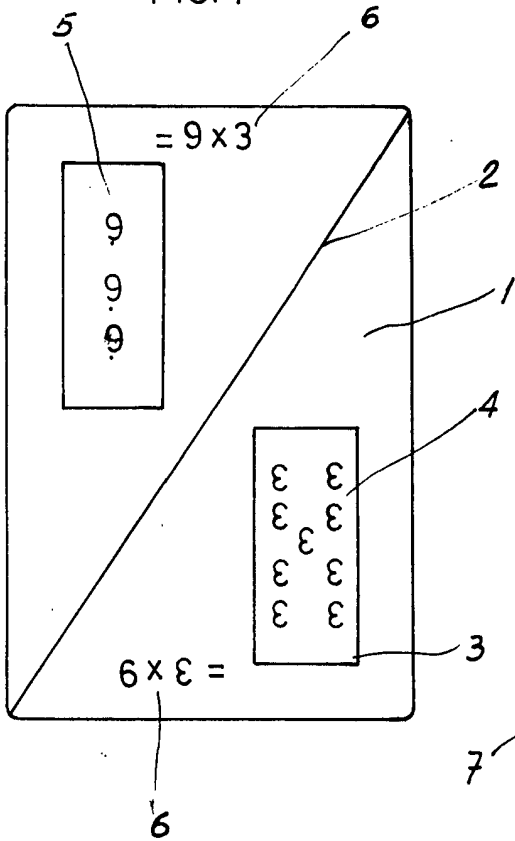


FIG. 2

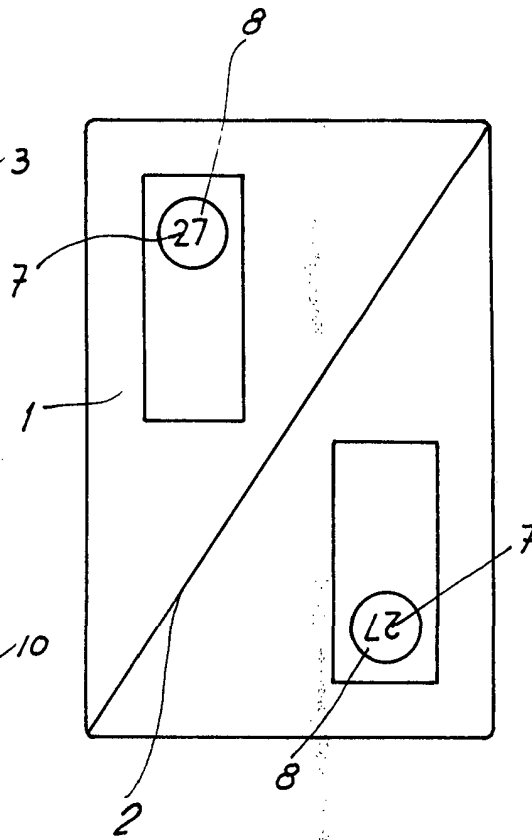
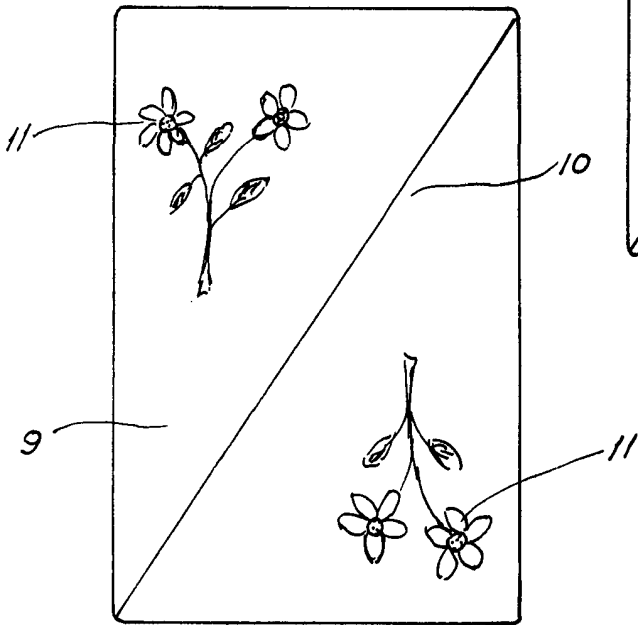


FIG. 2



escala variable
 valencia julio - 1972
 p.a.

11 fe. 1972