

185621



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

a favor de MIKMIK, S.A., entidad española, domiciliada en Barcelona, calle Industria, 295, por "JUEGO DE PUNTERÍA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

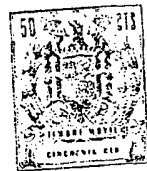
La presente invención se refiere a un juego de puntería muy interesante y sencillo.

Los juegos en los que interviene la habilidad del niño tienen especial atractivo, puesto que además del interés que despierta la competición existe el deseo de superar la propia destreza.

De acuerdo con estas premisas se ha ideado el juego de puntería objeto de la invención que no por lo sencillo es menos interesante.

10.

El juego en cuestión consta de una pantalla a



modo de rejilla montada en un soporte que la mantiene derecha. La pantalla presenta, por lo menos, una abertura que puede ser atravesada por unos proyectiles dotados de patas radiales salientes que finalizan en ganchos susceptibles de engarzarse en la rejilla, cuyos proyectiles son disparados por lanzadores apropiados situados a ambos lados de la rejilla.

5. Los lanzadores constan de una plataforma de apoyo a la que está unido un fleje a modo de catapulta que finaliza en un cabezal receptor del proyectil a lanzar.

10. Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

15. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego en posición de uso; la figura 2 es una sección longitudinal de la pantalla con un proyectil atravesando su abertura y otro colgado de la rejilla; y la figura 3 es una sección longitudinal del disparador a punto de lanzar un proyectil.

20. El juego de puntería descrito consta en los dibujos de una pantalla formada por un marco -1- con una piana inferior -2- y una rejilla -3- dotada en el centro de una abertura -4- rodeada de un reborde -5-.

25. Por otra parte el juego comprende dos disparadores, cada uno de ellos formado por una plataforma -6- en la que existen unos puentes -7- en los que se retiene uno de los extremos de un fleje -8- doblado en "L". El extremo



opuesto se constituye en catapulta y está dotado de un cabezal -9- con una aleta -10- que forma asiento para unos proyectiles -11-. Estos proyectiles están dotados de patas radiales -12- que finalizan en ganchos -13-.

5. El juego se practica del modo siguiente: los jugadores se sitúan uno a cada lado de la pantalla -3- con sus disparadores. El proyectil -11- se coloca sobre el cabezal -9- apoyado en la aleta -10-. Con una mano sostiene la plataforma -6- y con la otra se impulsa hacia abajo el fleje con el proyectil, soltándolo de golpe, de forma que la tensión del fleje lo hace oscilar bruscamente hacia delante, lanzando al proyectil como una catapulta. Los jugadores intentarán pasar al otro lado de la pantalla los proyectiles, atravesando la abertura central -4-.
10. Los proyectiles que no estén bien dirigidos quedarán prendidos en la malla -3- por los ganchos -13-.
- 15.

El juego es de constitución sencilla, a pesar de lo cual despierta el interés de los niños que establecen competiciones debiendo afinar su puntería para pasar el mayor número de proyectiles posible a través de la abertura.-4-.

20.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego, formas y dimensiones de las mismas y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

25.



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de puntería, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de una pantalla a modo de rejilla, montada en un soporte que la mantiene derecha, cuya pantalla presenta por lo menos una abertura, que puede ser atravesada por unos proyectiles dotados de patas radiales salientes que finalizan en ganchos susceptibles de enganizarse en la rejilla, disparados mediante lanzadores apropiados.

10. 2. Juego de puntería, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que los lanzadores constan de una plataforma base a la que está unido un fleje a modo de catapulta que finaliza en un cabezal receptor del proyectil a lanzar.

15. 3. Juego de puntería.
La presente memoria descriptiva consta de cuatro hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 31 de Octubre de 1972

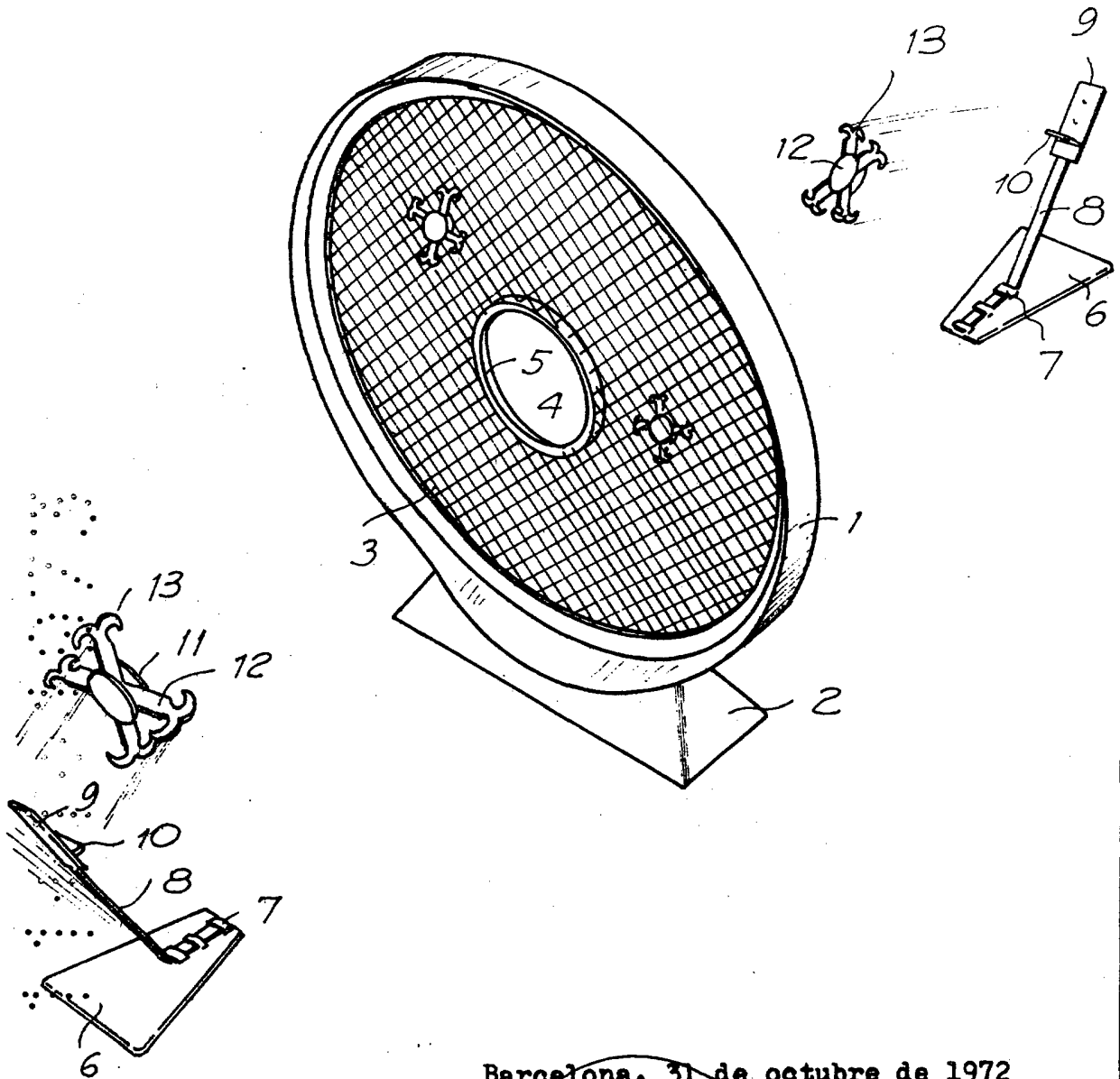
MIKMIK, S.A.

p.a.



185621

FIG. 1



Barcelona, 31 de octubre de 1972

p.a.

105020



FIG. 2

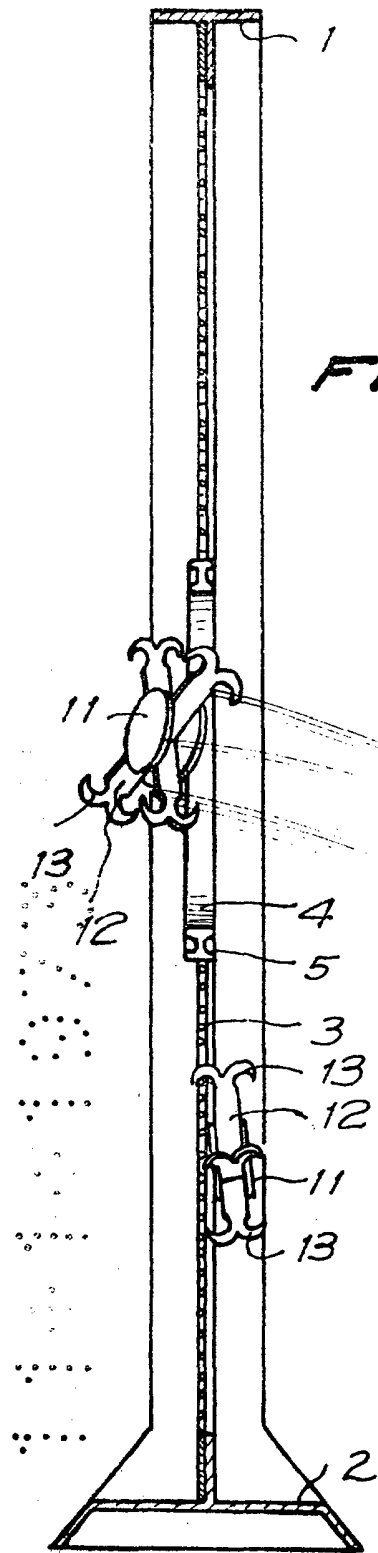
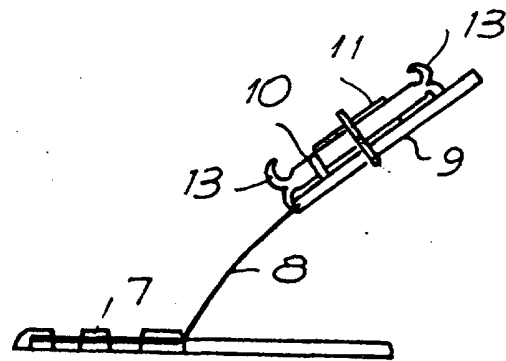


FIG. 3



Barcelona, 31 de octubre de 1972

p.a.