

189215



189215²⁸

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A63</u>
SUBCLASE <u>H</u>

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: DA MARIA ASUNCION CLAVELL BORRAS

RESIDENCIA: MATARO (Barcelona).- Biada nº 65

ENUNCIADO: JUEGO DIDACTICO PARA NIÑOS.

Prioridad: Patente n.º del.....

MGS.-

189215



1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

15 El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
legal de que también serán patentables los instrumentos, ob
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

- 3 -
189215



1 Esta invención se refiere, como su nombre indi-
ca, a un juego para niños, especialmente de muy corta edad
cuya finalidad es la de enseñar a éstos mientras juegan
a abrochar vestidos, hacer lazadas, abrir y cerrar crema-
5 lleras y prendedores automáticos, etc. en definitiva, a en-
señarlos y acostumbrarlos a realizar las operaciones de
vestirse y desvestirse.

De sobra es conocida la tendencia actual en la
jugutería hacia los juegos didácticos, a fin de que los ni-
10 ños aprendan mientras juegan.

Tambien es sabido que los niños de muy corta
edad apenas saben ponerse y quitarse la ropa, dado que,
aunque la madre generalmente se lo enseña en primer lugar,
sucede que el niño aprende las cosas casi exclusivamente
15 por repetición y, dado el escaso número de veces que ha de
realizar tal operación en el día, es preciso un gran núme-
ro de días para que se acostumbre a hacerlo por sí solo.

Todo ésto da lugar a que la madre tenga que ves-
tir al niño durante un considerable número de días, con
20 la consiguiente pérdida de tiempo para ella.

A fin de resolver este problema, el juego didác-
tico, que ahora se presenta como modelo de utilidad consis-
te en vestir y desvestir a un muñeco con una serie de pren-
das de diferente abrochado: con botones y ojales, con cre-
25 mallera, con cordón y lazada, con prendedores automáticos,
con cierre de contacto, etc.

La finalidad de ello, como se deduce, es la
de enseñar, mientras juega, al niño la forma de utilizar
tales abotonaduras, cremalleras, cierres, etc. al vestirse
30 y desvestirse.



1

A fin de facilitar la comprensión de esta descripción se acompañan planos relativos al juego didáctico citado:

5

En los citados planos se ha representado lo siguiente:

Figura 1.- Perspectiva del muñeco utilizado para el juego, en que se apunta un detalle del abrochado de la prenda superior, que luego resultará ampliado con diferentes variantes en las figuras sucesivas.

10

Figura 2.- Ampliación del detalle señalado en la figura 1, para el caso de abrochado con botones.

Figura 3.- Otra ampliación análoga a la de la figura 2 para el caso de cierre con cordón y lazada.

15

Figura 4.- Idéntico caso para cierre de cremallera.

Figura 5.- Variante análoga con prendedores automáticos.

Figura 6.- Cierre de contacto.

20

La esencia del juego descansa sobre la actuación de los niños que visten y desvisten al muñeco abotonándolo, subiéndole y bajándole la cremallera, etc. De este modo se acostumbran a manejar cremalleras, botones y a abotonar correctamente cada ojal con su botón correspondiente.

25

30



189215

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer
do con lo que se establece en el último párrafo del apar
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si
30 guientes:



189215

1

1. JUEGO DIDACTICO PARA NIÑOS, esencialmente caracterizado por consistir en un conjunto de prendas de vestir, presentando cada una de tales prendas medios diferentes, en sí conocidos, para su abrochado, siendo aptas para ser incorporadas a un muñeco de cualquier tipo.

5

2. Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita: JUEGO DIDACTICO.PARA NIÑOS.

10

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de seis páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 28 de Febrero 1.973

BERNARDO UNGRIA

P.P.

15

20

25

30

28 FEB 1973
10
DIEZ CTS

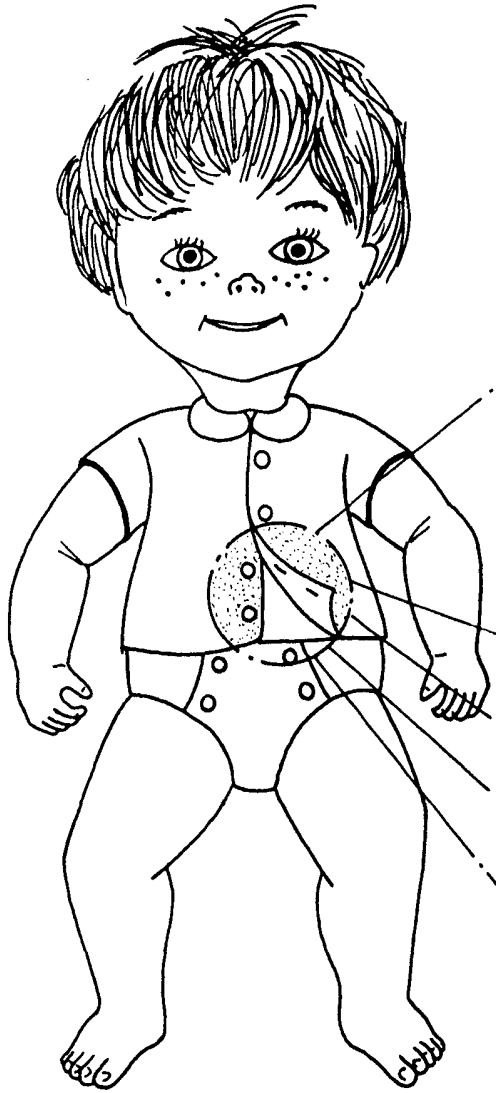


FIG-1

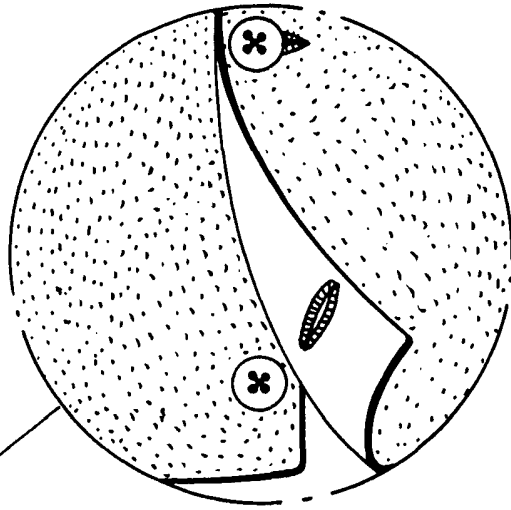


FIG-2

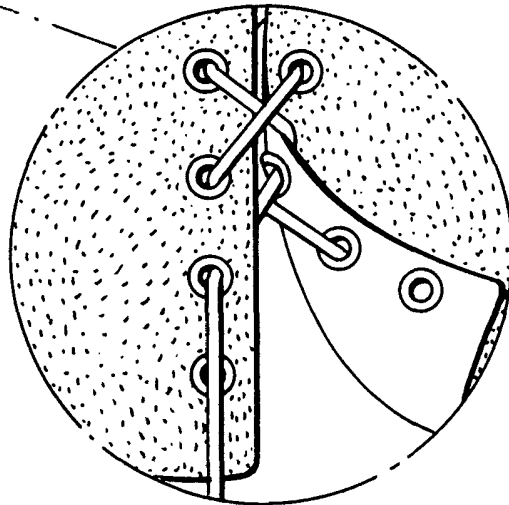


FIG-3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 28 de febrero de 1973

BERNARDO UNGRIA

P. P.

28 FEB 1973

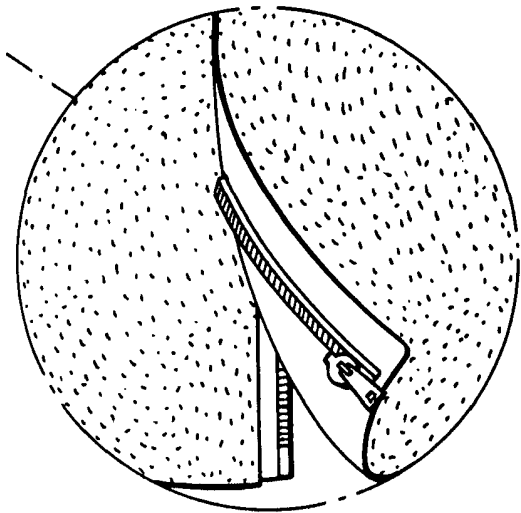


FIG - 4

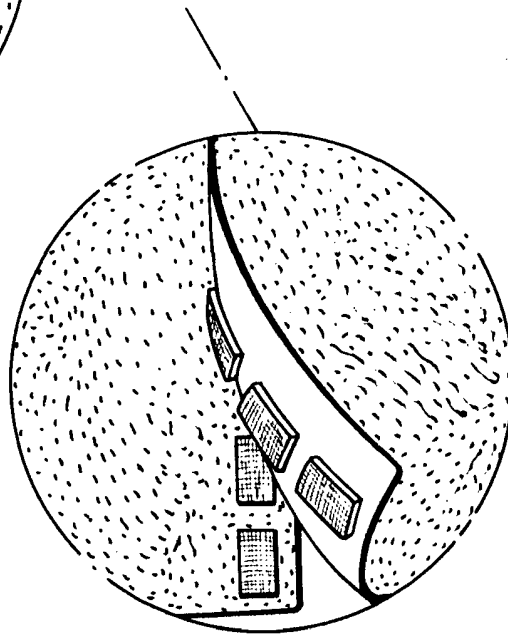


FIG - 6

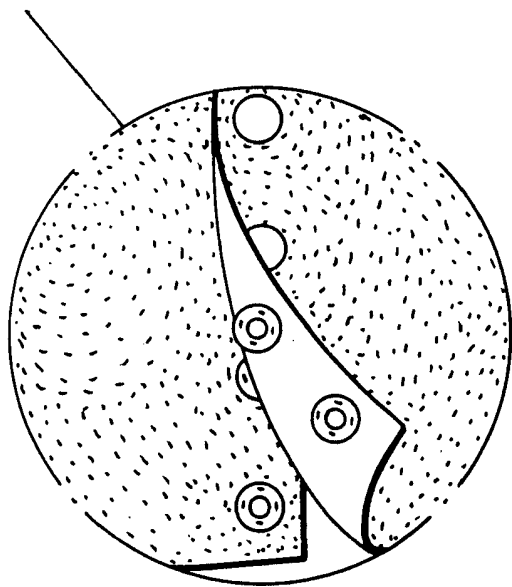


FIG - 5

ESCALA VARIABLE

Madrid, 28 de febrero de 1973

BERNARDO UNGRIA

P. P.