



189 424

AC 371

189 424

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

a favor de ENRIQUE BORRAS Y CIA., S.R.C., entidad española, domiciliada en Mataró (Barcelona), calle San Agustín, 35-43, por "JUEGO EDUCATIVO ELÉCTRICO".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego educativo eléctrico, mediante el cual se desarrolla la inteligencia de los niños y se les proporciona conocimientos prácticamente sin que ellos se esfuercen.

5. No cabe duda que el sentido moderno de la enseñanza tiende a utilizar métodos que estimulen el interés del niño hacia aquellas materias.

De acuerdo con estas premisas se ha ideado el juego educativo objeto de la invención que ofrece indudables alicientes para el niño.

10.



189424

23

- El juego en cuestión consta de un tablero en el que aparecen una serie de gráficos convencionales, junto a los cuales se encuentran otras tantas hembrillas de enchufe, conectadas eléctricamente con otros tantos bornes dispuestos siguiendo una línea circular, sobre cuyos bornes se apoya una escobilla de contacto montada giratoria y accionada por un botón de mando, cuya escobilla está conectada a uno de los bornes de una lamparita, cuyo otro borne está conectado eléctricamente a uno de los polos de una fuente de alimentación eléctrica. El segundo polo de esta fuente de alimentación está conectada a una clavija móvil enchufable opcionalmente en cualquiera de las hembrillas situadas junto a los gráficos. Finalmente, el botón de mando está dotado de una saeta que se desplaza sobre un cuadrante en el que figuran los nombres de todos los gráficos representados.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en planta del tablero de juego; la figura 2 es una sección longitudinal del mismo; y la figura 3 es una vista en planta inferior.

El juego educativo descrito consta en el dibujo de un tablero -1-, sobre el que aparecen una serie de gráficos -2- convencionales. Debajo de cada gráfico se encuentra una hembrilla -3-, conectada mediante un cable eléctrico -4- a un borne -5-, cuyos bornes están situados formando

189424

23



círculo debajo del tablero -1- (figura 3).

Sobre estos bornes -5- se desplaza una escobilla -6- giratoria, accionable mediante un botón de mando -7-, situado sobre la cara anterior del tablero. Esta es-

5. cobilla -6- giratoria, accionable mediante un botón de mando -7-, situado sobre la cara anterior del tablero. Esta escobilla está conectada mediante el cable -8- con uno de los bornes de una lamparita -9-. El otro borne de la lamparita está conectado directamente por medio del cable -10- a la

10. patilla -11- de una pila -12-, situada en un cajetín -13- de la cara inferior del tablero -1- (figura 3).

La otra patilla -14- de la pila -12- está conectada a un cable -15- que sobresale a la cara externa del tablero y está conectado a su vez a una clavija unipolar -16-,

15. susceptible de enchufarse en cualquiera de las hembrillas -5-.

El botón de mando -7- está dotado de una saeta -17- que se desplaza sobre un cuadrante -18-, en el que aparecen los nombres que identifican a los gráficos -2-, que están agrupados según características comunes.

20.

El juego se desarrolla del modo siguiente: el niño sitúa la clavija -16- en una hembrilla -5- correspondiente a un gráfico. Para averiguar el nombre del mismo basta girar el botón -7- de modo que el patín -6- se desliza sobre los contactos -5-. Cuando el patín coincida con el borne correspondiente a la hembrilla en que está situada la clavija, se cerrará el circuito que alimenta a la lamparita -9- que se encenderá. Al mismo tiempo, la saeta señala un nombre

25.



189424

concreto del cuadrante -18-. También señala el grupo y subgrupo a que pertenece el gráfico elegido.

5. El juego puede realizarse al revés, es decir, situar la saeta -17- frente a un nombre del cuadrante -18- y seguidamente proceder a enchufar la clavija -16- en la hembrilla del gráfico que se cree es el correspondiente. Si se acierta la correspondencia de gráfico-nombre, se enciende la lamparita -9-, si no, es que no corresponde el nombre con la imagen.
10. Es evidente que puede disponerse una serie de cuadrantes recambiables y de láminas con gráficos, con el fin de ampliar los temas sobre los que puede versar el juego.
15. El valor educativo del juego no ofrece dudas y en cuanto a su atractivo también queda patentizado al hacer participar al niño en la búsqueda de la correspondencia gráfico-nombre, con una intervención manual concreta. De esta forma las imágenes y sus denominaciones quedan grabadas en la mente del niño, casi sin darse cuenta.
20. Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego educativo, formas y dimensiones de las mismas y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.



## N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego educativo eléctrico, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un tablero sobre el que se encuentran una pluralidad de gráficos convencionales, y junto a cada uno de ellos una hembrilla conectada eléctricamente con un borne, cuyos bornes están situados en posición circular y sobre los cuales se desliza una escobilla giratoria accionable mediante un botón de mando
10. externo, en tanto que la escobilla está conectada a uno de los bornes de una lamparita, conectada a su vez por el otro borne con uno de los polos de una fuente de alimentación eléctrica, la cual tiene conectado el otro polo a una clavija unipolar unida a un conductor eléctrico y susceptible
15. de enchufarse, potestativamente, en cualquiera de las hembrillas del tablero, el cual presenta un cuadrante con los nombres de todos los gráficos, sobre cuyo cuadrante se desplaza una saeta unida al botón de mando.

2. Juego educativo eléctrico.

Todo ello según queda descrito en la presente memoria y resumido en las reivindicaciones contenidas al final de la misma, establecidas de acuerdo con el artículo 100 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial y que comprenden en conjunto seis hojas foliadas, escritas a máquina



23 FEB

189424

por una sola de sus caras.

Barcelona, 23 de febrero de 1973

Enrique BORRAS Y CIA., S.R.C.

p.a.

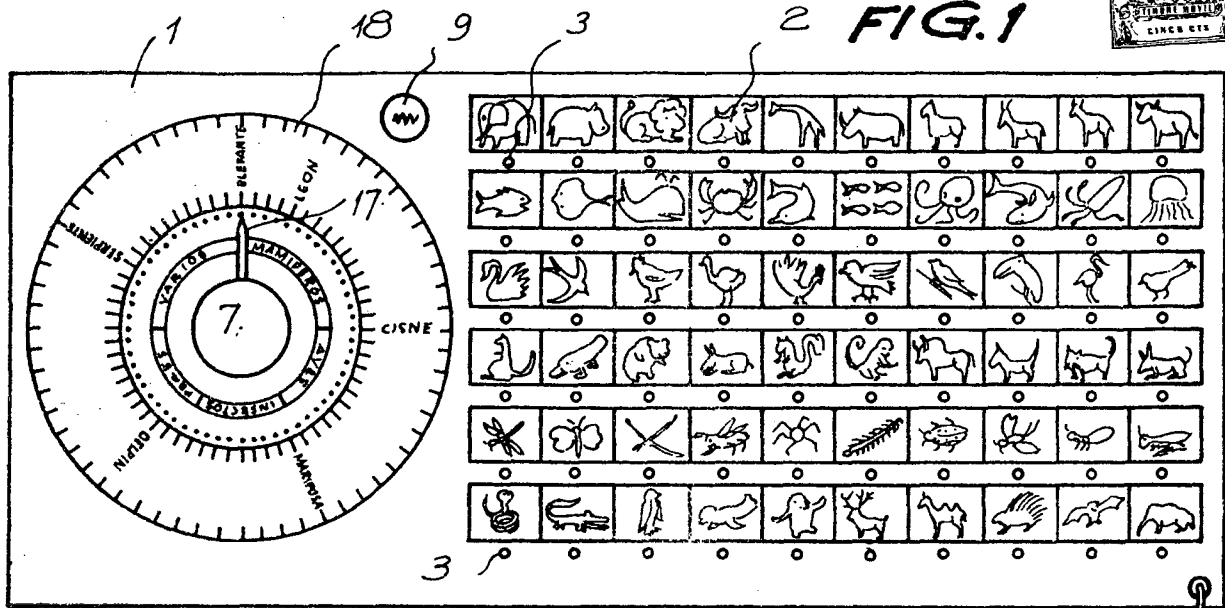


FIG. 1

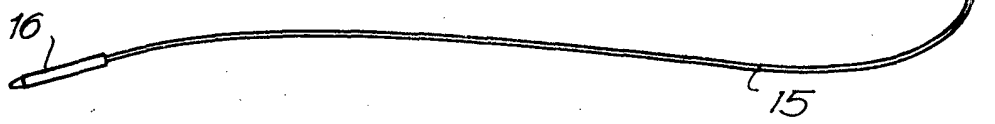


FIG. 2

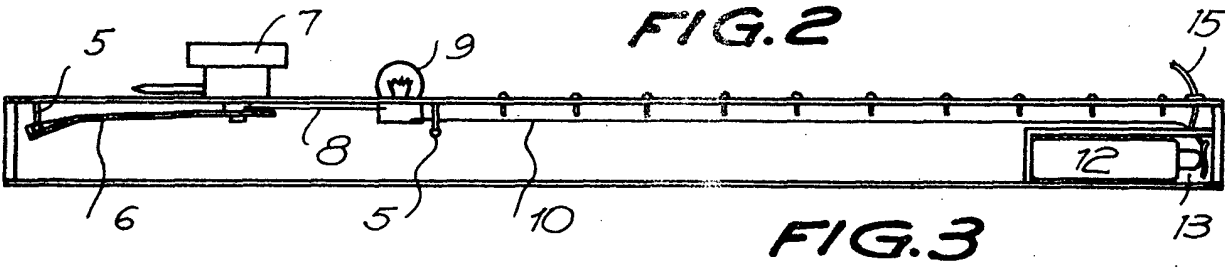


FIG. 3

Barcelona, 23 de febrero de 1973  
p.a.

*[Handwritten signature]*

2301911