

191056



MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JAVIER PRESA ALONSO y D. ANTONIO VELASCO GARCIA

RESIDENCIA: Miguel Yuste, 43 -MADRID, 17-

ENUNCIADO: "JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO".

Prioridad: Patente n del



La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración - del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusivo en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con la vigente Legislación que como el enunciado indica se trata de "JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO".

El modelo se refiere a un juguete cuyo juego es de habilidad, a la vez que puede ser didáctico dependiendo del tipo de diseño que se realice.

El objeto preconizado consta fundamentalmente de una base con una serie de orificios pasantes que colocados caprichosamente crean un recorrido sinuoso e irregular, consistiendo el juego en dirigir una esferilla por el referido camino sin que caiga en ningún orificio, por lo cual se produciría falta.

Para dirigir la esferilla o bola, el modelo presenta un bastidor periférico, que sobre dos de sus paredes adyacentes y perpendiculares tiene sendas correderas, capacitadas para deslizar sobre ellas, con sendas horquillas, las cuales al cruzarse crean un pequeño espacio cuadrado el cual enmarca por su parte superior a la esferilla de tal manera que al deslizar las referidas correderas por las paredes del bastidor, en un sentido o en otro, el cuadrado creado por las guías va cambiando de posición y con él lo hace la esferilla.

Para comprender mejor la naturaleza del invento en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su utilización no siendo en absoluto limitativa y susceptible por ello de las modificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

La figura 1 es una vista en perfil seccionada del objeto.

La figura 2 representa una vista en planta del modelo.

En ellas se aprecian los siguientes detalles:

1.- Bastidor.

2.- Paredes del bastidor de menor tamaño.



1

3.- Corredera.

4.- Horquilla.

5.- Pequeño espacio cuadrado.

6.- Esferilla.

5

7.- Base plana.

8.- Orificios pasantes.

9.- Espacio sólido.

10.- Camino impreso a recorrer.

10

El juguete preconizado por el modelo presenta una base plana (7) en la cual se han practicado una serie de orificios pasantes (8), colocados caprichosa e irregularmente. Esta base (7) está enmarcada por un bastidor (1) que presenta dos paredes iguales y adyacentes y las otras dos desiguales y de menor tamaño (2).

15

Sobre las paredes iguales del bastidor (1) deslizan sendas correderas (3), sin holgura, las cuales tienen firmemente fijadas sendas horquillas (4), de ramas paralelas y coplanarias, que por sus extremos libres se apoyen sobre los lados del menor tamaño (2), quedando una sobre la otra y produciendo el pequeño espacio cuadrado (5) al cruzarse perpendicularmente.

20

Los orificios (8) de la base (7) crean entre ellos unos espacios sólidos (9) sin forma definida sobre el que se imprimirá el camino a recorrer (10).

25

El juego consiste en colocar la esfera (6) en el pequeño espacio cuadrado (5) apoyada sobre las partes sólidas (9) de la base (7). A continuación se procede a deslizar las correderas (3) sobre las paredes iguales del bastidor (1), con lo cual el referido espacio cuadrado (5) cambia de posición, según las coordenadas de dichas paredes, arrastrando con ello a la esfera (6). Estribando la habilidad en mover las horquillas (4) de tal manera que la esfera (6) no caiga en ninguno, o en el menor número posible de orificios (8), recorriendo el camino (10) hasta -

30



llegar a su fin.

Por otro lado se prevé que al conjunto se le puedan adiconar - dispositivos eléctricos o mecánicos de conteo de errores y tanteo, bien - luminosos, acústicos o de ambos tipos a la vez.

Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, - así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y - disposición en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

El solicitante al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial se reserva el derecho de extender esta demanda a los Países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad - de la presente solicitud.

NOTA

El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España, por veinte años, de acuerdo con la vigente legislación, deberá recaer sobre - "JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO", en todo de acuerdo con las siguientes

REIVINDICACIONES

1ª.- JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO, caracterizado por presentar un bastidor de forma general cuadrangular, que sobre dos de sus lados o - paredes adyacentes pueden deslizarse sin holgura sendas correderas solidarias a dos horquillas de ramas paralelas y coplanarias, que por sus extremos libres se apoyan sobre los otros dos lados o paredes opuestas, de tal manera que al cruzarse perpendicularmente, una sobre la otra, enmarquen - un pequeño espacio cuadrado que cambiará de posición según se muevan, a - la vez o por separado, las referidas horquillas al desplazar en un sentido o en otro las correderas, porque el bastidor presenta una base plana - ocupada, en la mayor parte de su superficie, por una serie de orificios - pasantes colocados caprichosamente e irregularmente de tal manera que entre ellos quede un espacio sólido sin forma definida, previéndose que al

191056



1 conjunto se le puedan adicionar dispositivos eléctricos o mecánicos de -
conteo de errores y tanteo, bien luminosos, acústicos o de ambos a la --
vez.

5 2º.- JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO, en todo de acuerdo con la -
primera reivindicación, caracterizado porque en el pequeño espacio cua--
drado formado por el cruce de las dos horquillas se introduce una esferil
lla o bola, (de material metálico, plástico o similar) consistiendo el -
juego en ir desplazando las correderas en los sentidos oportunos para con
ello cambiar de posición el espacio cuadrado el cual a su vez, arrastra-
10 rá a la esferilla haciéndola deslizar sobre la superficie sólida de la -
base, es decir entre los orificios, sin que caiga en ninguno de ellos --
hasta completar el recorrido prefijado.

15 3º.- JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO, en todo de acuerdo con les -
anteriores reivindicaciones, caracterizado porque se prevé que el camino
a recorrer pueda ir impreso o señalado en la base plana ocupando toda o -
parte de los espacios entre orificios, siempre de forma irregular y sinuos
sa, siendo más tortuosa cuanto más dificultad se quiera dar al juego:

4º.- "JUEGO DE HABILIDAD DIDACTICO".

20 Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria que
consta de cinco hojas mecanografiadas por una sola cara, acompañada de --
sus correspondientes dibujos.

Madrid, 28 de Abril de 1.973.

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA

P. P.

30



Fig. 1

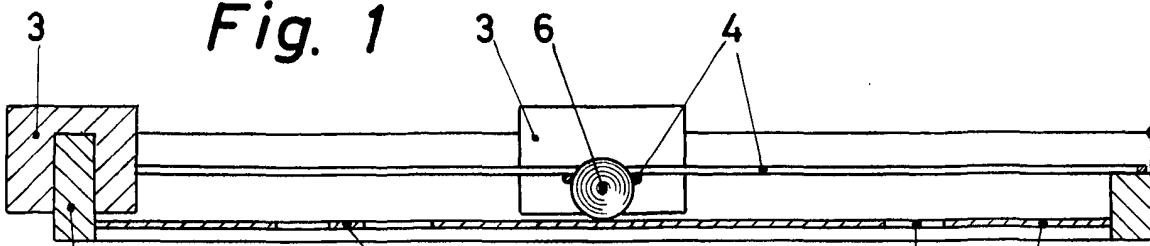
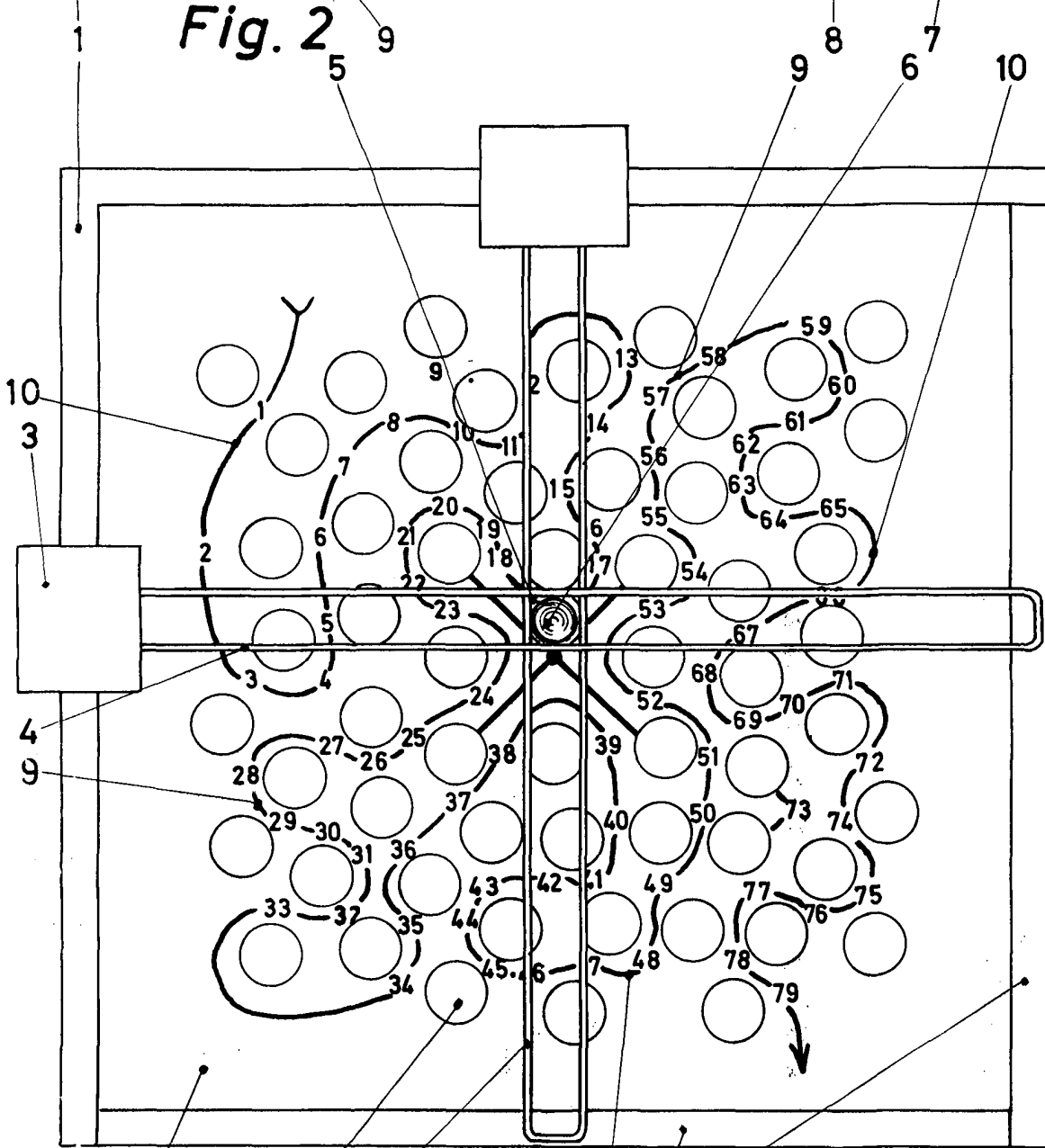


Fig. 2



Escala variable
Madrid 28 ABR. 1973
El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ TOAYSA
P. E.