

3475



191582

A62H

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE

MODELO DE UTILIDAD

EN

ESPAÑA

Por veinte años

A favor de Don Juan Morera Vilella

residente en San Sebastian-Av. de Sancho el Sabio, 18

de nacionalidad española

por "UN JUEGO EDUCATIVO".

197382



5 Lo presente Memoria se refiere, como indica su enunciado, a un juego educativo consistente esencialmente en la respuesta de una de las partes que intervienen en el juego al interrogante presentado por su oponente, pudiendo ser tal interrogante, o pregunta, representativo, de una actividad de emparejar, buscar la acción correspondiente al uso de un objeto, determinar el elemento que falta en un conjunto o complementar una figura bien sea abstracta o concreta.

10 Para el desarrollo de este juego, se cuenta con un material instrumental consistente en un atril doble que sirve para el mantenimiento de unas tarjetas impresas, una de las cuales, elegida entre varias existentes, se sitúa previamente sobre el atril por la parte que lleva la dirección del ejercicio, actuando como interrogante a responder por el oponente, debiendo este elegir entre la serie de tarjetas que posee la que constituya la respuesta correcta a la pregunta formulada gráficamente, introduciéndola a continuación en el atril.

20 Por el aludido objeto, se solicita el correspondiente privilegio de MODELO DE UTILIDAD, conforme y al amparo del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, a fin de garantizar a favor del recurrente el derecho a la explotación exclusiva del mismo en toda España.

25 A continuación se hará una detallada descripción del juego educativo que se cita, con referencia a los planos que se acompañan, en los que se representa a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización, susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan una alteración fundamental de las

30



características esenciales del mismo.

En dichos planos se ilustra:

En la figura 1.- Vista en perspectiva del atril portador.

En la figura 2.- Vista en sección transversal del atril portador.

5

En la figura 3.- Vista en alzado del conjunto.

En la figura 4.- Vista en perspectiva del conjunto, con mayor número de tarjetas.

10

Según el ejemplo de ejecución representado el juego educativo que se preconiza, consta esencialmente de dos elementos diferentes: un atril portador-1- y una serie de tarjetas impresas-2- con diferentes figuras -3- con las cuales se realizan todos los ejercicios posibles característicos cada uno de una determinada actividad, tales como apareamiento, completar, etc. El atril -1- está formado por una lámina, realizado en un material rígido y ligero, doblado formando un ángulo diedro agudo, de modo que su cara menor rectangular en posición horizontal constituye el plano de apoyo del mismo, mientras que su cara mayor asimismo rectangular, está inclinada ligeramente hacia atrás a fin de permitir una mejor visión de las tarjetas que soporta contribuyendo además esta forma a mejorar su estabilidad al vuelco.

15

20

25

30

En su cara mayor dicho atril presenta dos carriles, dispuestos en diferente sentido, de igual longitud que los lados mayores de esta cara, uno de los cuales -4- es paralelo y cercano a su borde inferior y otro -5- ocupando el borde superior, estando ambos abiertos por sus extremos a fin de permitir la introducción de las tarjetas impresas -2- entre ambos carriles, una de las tarjetas es introducida por un extremo por la parte dirigente del juego formulando de es-



te modo la pregunta y la parte oponente debe introducir
otra tarjeta por el extremo opuesto, situandola a conti-
nuación de la existente ya en el atril, como respuesta a
tal pregunta. Asimismo dicha cara mayor poseé ocupando su
5 borde superior por su cara posterior, otro carril -6- dis-
puesto en sentido contrario al existente sobre su cara an-
terior, a fin de permitir la introducción para su mante-
nimiento de una nueva tarjeta impresa -7- cuya misión cons-
10 siste en servir como muestra en una de las variantes de es-
te ejercicio que a continuación se explica.

El ritmo normal des este ejercicio, consiste en esencia
en la introducción en el atril-1- por uno de sus extremos,
una tarjeta impresa -2- entre los carriles -4- y -5-, por
parte de la persona que dirige el juego, las figuras im-
15 presas -3- serán variables según respondan a una u otra
actividad por ejemplo en una actividad de apareamiento de
figuras, iguales, sobre la tarjeta indicadora previamente
introducida en el atril figurará una figura abstracta de-
biendo el ejecutante del juego responder introduciendo
20 por el extremo opuesto del atril una tarjeta -2-, elegida
de entre todas las que poseé, que poseerá impresa una fi-
gura idéntica a la muestra. Si se trata de una actividad
de complemento, la tarjeta, indicadora introducida previa-
mente poseerá la mitad de una figura -3- simétrica, de-
25 biendo responder el ejecutante con la tarjeta que posea
impresa la mitad restante de dicha figura, igualmente pre-
via selección de esta tarjeta entre las varias existentes.
Otra variedad en el ejercicio lo constituyen los interroga-
tes planteados como acción, la tarjeta indicadora introdu-
30 cida en primer lugar muestra un objeto cualquiera, gene-

ralmente de uso común en la vida diaria, y el ejecutante debe responder con la tarjeta adecuada, en la cual figurará impresa la acción que normalmente se desarrolla con este objeto.

- 5 Una última variedad en este juego educativo, precisa el uso de una nueva tarjeta impresa -7- la cual se situa en primer lugar sobre el carril -6- a fin de que quede perfectamente diferenciada como muestra, en ella figura impresa una escena cualquiera o conjunto de figuras, a
- 10 continuación la persona que dirige el juego introduce de nuevo otra tarjeta -2- entre los carriles -4- y -5- en la cual figura impresa la misma escena anterior pero ha desaparecido uno de los objetos, personas, etc. que figuraban en la tarjeta -7- el ejecutante deberá responder
- 15 con una nueva tarjeta, seleccionada entre las que poseé correspondientes a los distintos lotes del juego, en la cual figura impreso el objeto que faltaba en la segunda tarjeta.

- 20 Todo el conjunto de este juego constituye un ejercicio mental completo, ya que exige del ejecutante una concentración previa para entender el interrogante planteado, una selección posterior de entre todas las tarjetas que poseé de la que constituye la respuesta adecuada a dicho interrogante y la sujeción a una disciplina del juego,
- 25 contribuyendo todo ello a desarrollar el grado de madurez mental del ejecutante.

- 30 La forma, materiales y dimensiones, podran ser variables y en general cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

3 6 7 6
191582



NOTA:

El Modelo de Utilidad que se solicita recaerá sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Un juego educativo, caracterizado por precisar esencialmente dos clases de elementos para su desarrollo: tarjetas, impresas con diferentes figuras por una de sus caras y un atril portador de las mismas, realizándose este último en un material resistente y ligero, constituido por una lámina rectangular, doblada según una arista paralela a dos de sus lados, formando un ángulo diedro agudo, uno de cuyos lados adopta la posición horizontal sirviendo de plano de apoyo mientras el otro, ligeramente inclinado hacia atrás, sirve de atril propiamente dicho portador de las mencionadas tarjetas, para lo cual posee sendos carriles paralelos a sus bases y dirigidos en sentidos contrarios, separados entre sí una distancia igual a la altura de las tarjetas, las cuales se introducen en los mismos por sus extremos, abiertos a tal fin y corren entre ellos, asimismo en la cara posterior y ocupando el borde superior posee un tercer carril dirigido hacia arriba destinado a soportar nuevas tarjetas impresas cuando la modalidad del juego lo precise.

10

15

20

25 2.- Un juego educativo, según reivindicación 1, caracterizado por existir dos partes o personas en el juego, una dirigente que plantea las preguntas a resolver por la parte contraria, realizándose tanto unas como otras mediante tarjetas impresas, bien con dibujos abstractos o concretos, consistiendo esencialmente el ritmo del juego en introducir previamente una de dichas tarjetas en el

30

3-7-74
191582



5 atril, por uno de sus extremos, debiendo escoger a conti-
nuación el ejecutante, una vez comprendida la pregunta for-
mulada, entre un determinado número de tarjetas que el po-
see, correspondientes a los distintos lotes del juego, la
que constituye la respuesta correcta al interrogante plan-
teado, introduciéndola a continuación por el extremo opues-
to del carril junto a la ya existente, pudiendo ser las
preguntas propuestas, soluciones bien de apareamiento de
10 figuras iguales, complemento de mitades simétricas, rela-
ciones entre objetos y acciones realizadas con ellos, o
bien otro tipo formulado mediante dos tarjetas diferentes,
una situada como muestra en el carril superior posterior
que presenta una escena o dibujo completo y una segunda
igual salvo un elemento de los que figuraban en la anterior
15 desapareciendo en esta, debiendo responder el ejecutante
con la tarjeta, previamente seleccionada que indique la
diferencia entre ambas.

3.- "UN JUEGO EDUCATIVO".

20 Todo conforme se describe en la Memoria que antecede,
se ilustra como ejemplo de ejecución en los planos unidos
a ella y se reivindica en su NOTA.

Esta Memoria consta de siete hojas foliadas escritas a
máquina por una sola cara y planos que la acompañan.

Madrid, 18 de Mayo de 1.973

D. JUAN MORERA VILELLA

P.A.

191582

18

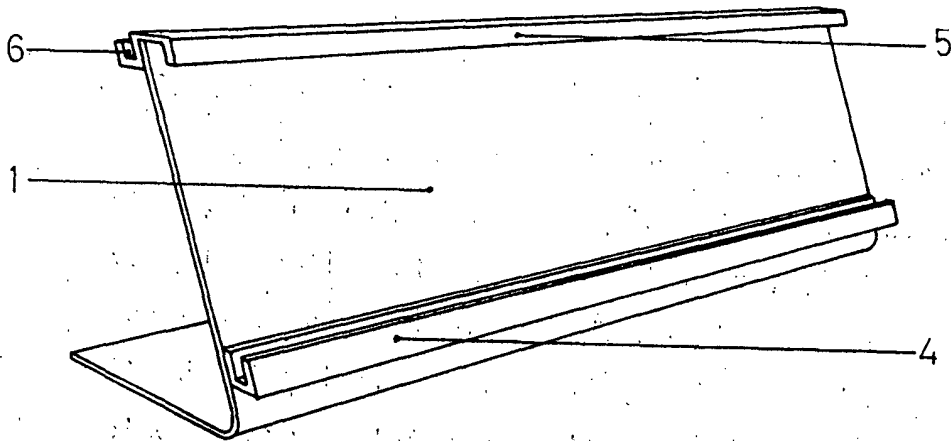


FIG. 1

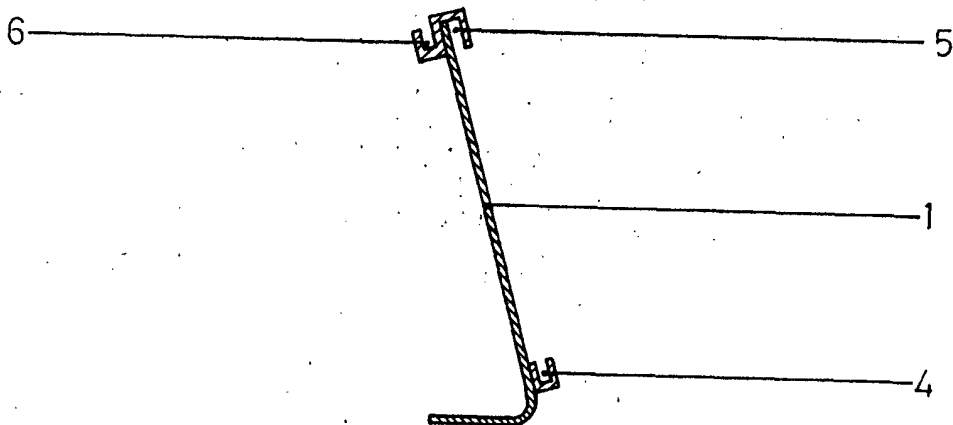


FIG. 2

ESCALA VARIABLE
Madrid 18 MAY, 1973
P.A.
W

191582

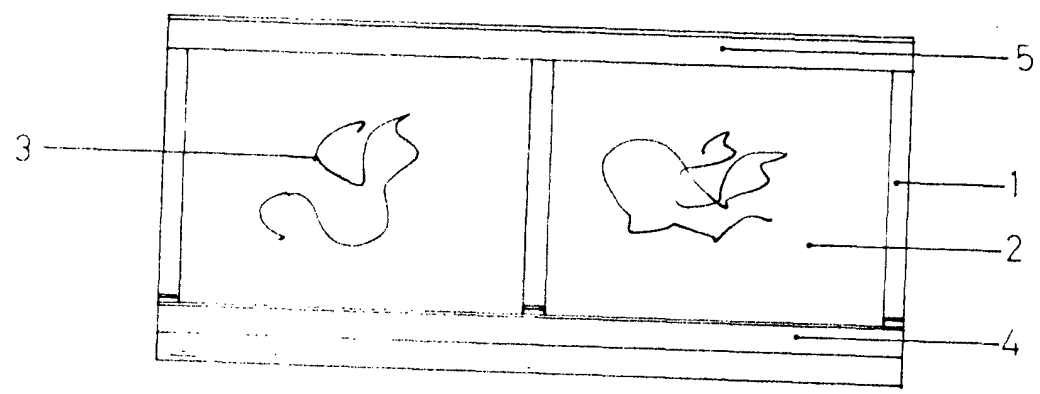


FIG. 3

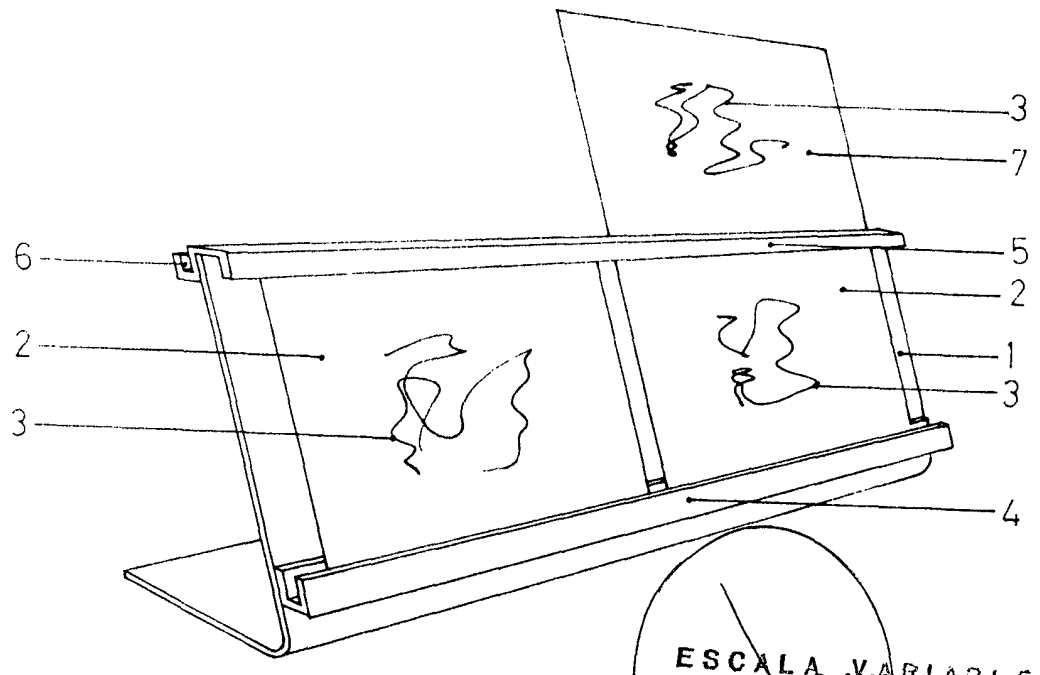


FIG. 4

ESCALA VARIABLE
Madrid 18 MAY. 1973
P. A.