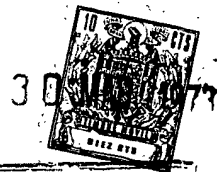


192468



Int. Cl. B43L

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE

MODELO DE UTILIDAD

EN

ESPAÑA

Por veinte años

A favor de STANDARDGRAPH FILLER & FIEDIG GMBH
Residente en 8192 Geretried - Wöhler Weg
de nacionalidad alemana
por "PATRONES DE JUGUETE"

Reivindicándose prioridad de la Patente deposti-
tada en Alemania el 9 de Enero de 1.970 bajo el
No P 20 00 795.8

192468

30

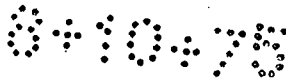


La invención se refiere a patrones de juguetes para dibujar figuras.

5 Para fines de dibujo técnico se conocen patrones en las más variadas realizaciones que permiten dibujar diversas figuras geométricas, sobre todo círculos, elipses, y otras figuras curvas. Pero estos patrones no se prestan a la representación de imágenes de objetos, figuras, obras, etc.

10 El dibujante inexperto encontrará sin embargo dificultades dibujar libremente de la mano las formas firmemente limitadas de objetos que tenga delante de sí o que se imagine, en parte por el hecho de que la dirección base y/c forma base de la línea a pintar recta no coincida con el modelo y por otra parte también porque sobre todo para el niño es difícil dibujar líneas continuas rectas o curvas. Para facilitarle al niño al dibujo de figuras y para aprender a dibujar ya han sido desarrollados muchos medios auxiliares. Se conocen patrones de dibujar que contienen a la imagen en sus líneas de perfil y oportunamente de los contornos. por completo de forma que siguiendo simplemente las líneas del patrón se puede confeccionar la imagen deseada. Tales patrones de juguete, per su falta de variación, tienen muy poco valor porque 20 solo exigen seguir líneas mecánica y estúpidamente pero que no despiertan la actividad de pensamientos y la fantasía del niño.

25 Siguiendo el desarrollo de tales patrones han llegado a conocer también aquellos en los que elementos individuales de la imagen obtenidos desarmando la



192468



Imagen a pintar, estaban dispuestos por todo el Patrón de modo que habían sido arrancados de su textura de la imagen.

5

Estos patrones de juguetes tienen frente a los anteriores descritos la ventaja de que cada vez después de tratar un elemento de la imagen, el patrón hay que colocarlo nuevamente para que los demás elementos lleguen a dar un sentido a la imagen. Pero también estos patrones sólo se prestan a confeccionar en cada caso solo determinada imagen que en todo caso, en su forma base pueda ser variado ciertamente. Pero también en este caso la actividad del niño se limita a juntar elementos ya fijos de una imagen determinada pudiendo corresponder estos elementos individuales solo a una representación determinada de una imagen, en su reproducción.

10

15

Tiene la invención por misión crear patrones de juguete que le permiten al dibujante, sobre todo al niño trazar líneas de perfil o de contornos de un número prácticamente ilimitado de objetos estimulando la fantasía creadora.

20

Según la invención esta tarea queda resuelta porque los patrones individuales de un juego contienen elementos de imágenes representando formas básicas geométricas de diferente tamaño que se pueden juntar en su perfil complejo o en sectores parciales formando líneas de perfil o de contornos.

25

Forma la base de la invención el conocimiento de que incluso representando cualquier objeto, los diferentes elementos de la imagen pueden remontarse

30





192468

a sencillas formas geométricas y que contrariamente a lo que se ha pensado hasta ahora, es posible desarrollar con estas formas básicas cualquier objeto o figura sin que fuera necesario colocar algunos elementos de la imagen, por ejemplo, la cabeza o las extremidades o mismamente una figura en el patrón. Para conseguir el resultado que se pretende solo hace falta prever las formas básicas geométricas como el círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, elipses, así como recortes ovalados de diferente tamaño. Según una realización preferente de la invención, cada patrón del juego que puede tener por ejemplo seis patrones, tiene asignado una forma geométrica básica pudiéndose diferenciar los patrones convenientemente todavía por diferentes colores. Con ello se facilita considerablemente el proceso de pintar porque el niño reconoce por un modelo, por una muestra o también por su propia imaginación que forma básica de líneas ha de aplicar para continuar la línea que acaba de trazar. El niño se buscará entonces el patrón con la forma base adecuada y su patrón el niño podrá encontrar fácilmente el tamaño adecuado y/o el radio correcto de curvatura.

Para ampliar las posibilidades de aplicación y facilitar el dibujo de determinadas figuras que se repiten, según otra realización de la invención, por lo menos una parte de los bordes de los patrones del juego está dotada de cortes de figuras geométricas, por ejemplo su forma de dientes de sierra, líneas sincidas, meandros, y similares. Según una realiza-



1973

192468

5 ción preferente de la invención cada vez dos lados del patrón que parten de una esquina, son lisos y los demás llevan diseños de forma que seguirá posible un desplazamiento paralelo hacia arriba o lateralmente ajustando a otros patrones. La formación de los bordes convenientemente está referida otra vez a la forma base de las formas geométricas del patrón en cuestión.

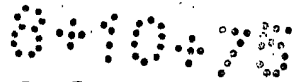
10 Todo los patrones de un juego llevan en su cara inferior una retícula cuadrada de líneas o trama que hace más fácil dibujar sobre papel cuadriculado (cuadernos escolares).

15 Según otra realización de la invención los patrones están hechos cuadrados llevando una agujero situado preferentemente en el centro, a través del cual el patrón puede fijarse con una chincheta sobre una base de forma que pueda girar alrededor de esta punta.

20 Según otra realización de la invención el juego de patrones tiene además un círculo con grados, una división de n esquinas y con diversas preferencias y hendiduras. El anillo circular sirve además de apoyo para los patrones que para llevarlos mejor, están biselados en las cuatro esquinas del cuadrado pudiendo girar de esta forma dentro del anillo guía con lo que se pueden realizar configuraciones interesantes de re-

25 cetas.

30 Por la hechura transparente de los patrones, en combinación con la traza o retícula es muy fácil mantener siempre las distancias correctas de los sectores de líneas aplicando coorrecta y seguramente las nue-



192468



vas formas que hayan de añadirse.

De este modo es posible yuxtaponer o solapar diferentes elementos básicos pero también puede pintarse una cosa dentro de otra perfectamente.

5 El juego de patrones se vende convenientemente en una bolsa o embalaje transparente que contiene aparte de los patrones, papel para pintar, bolígrafos y rotuladores de varios colores así como chinchetas. A base de esquemas impresos el niño puede ser introducido
10 del modo más sencillo en la técnica del dibujo figurativo.

A continuación se describe un modelo de realización de la invención a base del dibujo. En el dibujo muestran:

15 Fig.1. hasta 6; Vistas de los seis diferentes patrones de un juego.

Fig.7. el anillo circular visto de arriba, con guía giratoria para el patrón.

20 Fig. 8, una sección según la línea 8-8 de acuerdo con la fig. 7.

Fig. 9, una vista de arriba de la guía del patrón de anilla circular con patrón colocado, según la figura 6.

25 Como se ve por las figuras 1 hasta 6, cada patrón del que se compone el juego tiene una forma generalmente cuadrada. El patrón 10 según la Fig. 1 posea como forma básica geométrica cavidades rectangulares 11 de diferente tamaño. El borde superior lleva hendiduras rectangulares 12 mientras que el borde
30 derecho tiene cortes trapezoides 13. Las hendiduras



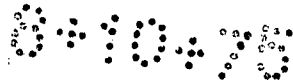
rectangulares 12 poseen medio tamaño de un cuadrado.

5 Cada Patrón lleva un agujero en el centro donde se puede introducir una chincheta para girar el patrón. Las cuatro esquinas de cada patrón llevan bise-
lados 2 que hacen posible una conducción dentro del
anillo circular según fgs.7 a 9. según se explica-
rá más abajo. Una o todas las esquinas lleva por ra-
zones que más abajo habrá que explicar marcada una fi-
cha 3. Cada patrón lleva en su cara inferior una tra-
ma de líneas 4 que consiste en líneas que se cruzan
10 en ángulo recto y que se ven a través del patrón trans-
parente. Dos lados del patrón que se encuentran en án-
gulo recto, 5 y 6 llevan un borde recto para poder rea-
lizar un desplazamiento paralelo en combinación con un
15 regla o algo parecido.

El patrón 20 según fig. 2 posee como forma básica geométrica de los elementos de imagen una triángulos
21 tanto de ángulo recto como isóceles como también
de angulo recto no isóceles y además un rombo 22.

20 El dentado 23 en el borde superior así como el
dentado 24 en el borde derecho están realizados de
forma triangular de acuerdo con la forma básica geo-
métrica correspondiente.

25 La forma básica geométrica del patrón 30 según
fig.3 está formada por círculos 31 que tienen dife-
rente diámetro. En combinación con el agujero central
1 y a lo largo de un rayo que parte de este punto 1,
donde hay dispuestos otros agujeros 32 en los que se
puede meter una chincheta, pueden dibujarse círculos
30 de diámetros mayores girando por el patrón 1.



102/000

El borde superior del patrón 30 está dotado de salientes alternativos semicirculares 33 y de cavidades semicirculares 34. En su lugar este borde podría estar formado también por una línea senoide. El borde derecho del patrón 30 es limitado por un arco 35.

El patrón 40 según fig. 4 contiene un triángulo equilátero, un rombo 42, un hexágono equilátero 43, un triángulo rectangular no isocel 44 y una superficie 45 limitada por tres arcos circulares, El borde superior lleva hendiduras al estilo de dientes de sierra 46 y el borde derecho también un dentado 47 con flanco más plano.

El patrón 50 según fig. 5 posee ovalados 51 o medio elipse 52. El patrón 60 tiene dos cavidades en forma de lenteja 63 y figuras asimétricas 64. El borde superior es limitado por arcos 65 yuxtapuestos mientras que el borde derecho posee recortes 66 en forma de dientes de sierra redondos (fig. 6).

Se ha podido ver que con los seis patrones descritos se pueden dibujar todas las representaciones figurativas que se puedan pensar, por lo menos en una representación elemental que se puede reconocer claramente. Una ampliación de las posibilidades de aplicación de los patrones resulta de fig. 7. es decir, por el anillo circular 70. El mismo tiene una cavidad circular central 71 y un borde gufa hundido 72 que a distancias uniformes de ángulo puede estar dotado de lavas (no se ven en el dibujo). Contiguamente al borde 72 hay dispuesto un poliedro (a) 73 que facilita dibu-

192460



bujar polígonos equiláteros. La circunferencia exterior lleva división en grados 74. El diámetro de la limitación exterior del borde guía 72 está dimensionado como se ve en la fig. 9 de tal forma que se pueda colocar dentro cualquiera de los patrones 10, 20, 30, 40, 50, 60, siendo llevado de forma giratoria con las esquinas rebajadas.

De este modo se pueden pintar numerosas variaciones de rosetones y similares garantizando la flecha marcada 3 de los patrones, en unión con el marcaje de poliedro 73, del modo más sencillo, la estructura uniforme de rosetones, etc. y similares.

NOTA

Se reivindican como propios y nuevos para que sean objeto de un Modelo de Utilidad en España, por veinte años, reivindicándose la prioridad de la Patente depositada en Alemania el 9 de Enero de 1970, bajo el número P 20 00 795.8, los puntos siguientes:

1.- Patrones de juguetes, para representar dibujando imágenes con elementos de imagen ensamblables, caracterizados porque los patrones individuales de un juego de patrones contienen elementos de imagen en concepto de formas básicas geométricas de diferente tamaño que se pueden ensamblar en sus contornos totales o en sectores parciales formando las líneas de contorno d de perfil.

2.- Patrones de juguete, según reivindicación 1, caracterizado porque cada patrón tiene asignado determinada forma geométrica básica de diferente tamaño, sobre todo círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos,

192400



1973

elipses así como recortes ovalados.

5 3.- Patrones de juguete, según reivindicación 2 caracterizado porque al menos parte de los bordes de los patrones está dotada de cortes uniformes yuxtapuestos.

4.- Patrones de juguete, según reivindicación 3 caracterizado porque cada vez dos lados que parten de una esquina del patrón, llevan recortes estando lésos los dos lados opuestos.

10 5.- Patrones de juguete, según una de las reivindicaciones 1 a 4., caracterizado porque los patrones del juego fabricados por fundición inyectada de material sintético, son transparentes y dotados de una trama de líneas en su superficie de apoyo.

15 6.- Patrones de juguete, según una de las reivindicaciones 1 hasta 5, caracterizada porque cada patrón preferentemente lleva en el centro un agujero para meter una chincheta, chaveta, etc.

20 7.- Patrones de juguete, según una de las reivindicaciones 1 hasta 6, caracterizado porque los patrones del juego que se diferencian en las formas geométricas básicas, están teñidos diferente color.

25 8.- Patrones de juguete, según las reivindicaciones 1 hasta 7, caracterizado porque los patrones llevan una forma básica de contorno cuadrada.

30 9.- Patrones de juguete, según las reivindicaciones 1 hasta 3, caracterizado porque el juego de patrones tiene asignado un anillo circular inyectado con material sintético, que sirve para girar el patrón de forma conducida.

1075
192468



10.- Patrones de juguete, según las reivindicaciones 8 y 9 . caracterizado porque las esquinas de los patrones, para adaptarlas a la guía del anillo circular, están biseladas.

5 11.- Patrones de juguete, según reivindicación 9, caracterizado porque el anillo circular lleva división marcada en ángulos.

10 12.- Patrones de juguete, según reivindicación 9, caracterizado porque en el canto exterior del anillo circular se encuentra una división en n polígonos (poliedros).

15 13.- Patrones de juguete, según las reivindicaciones 9 hasta 12, caracterizado porque la superficie hundida del anillo guía del anillo circular está dotada de levas inyectadas que guardan entre sí determinado distancia en ángulo y que en esta distancia sirven de fijación para el patrón colocado.

14.- PATRONES DE JUGUETE.

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 once hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que la acompañan.

Madrid, 30 de Marzo de 1.973

STANDARDGRAPH FILLER & FIEBIG GMBH

P. A.

102-60

Fig. 1

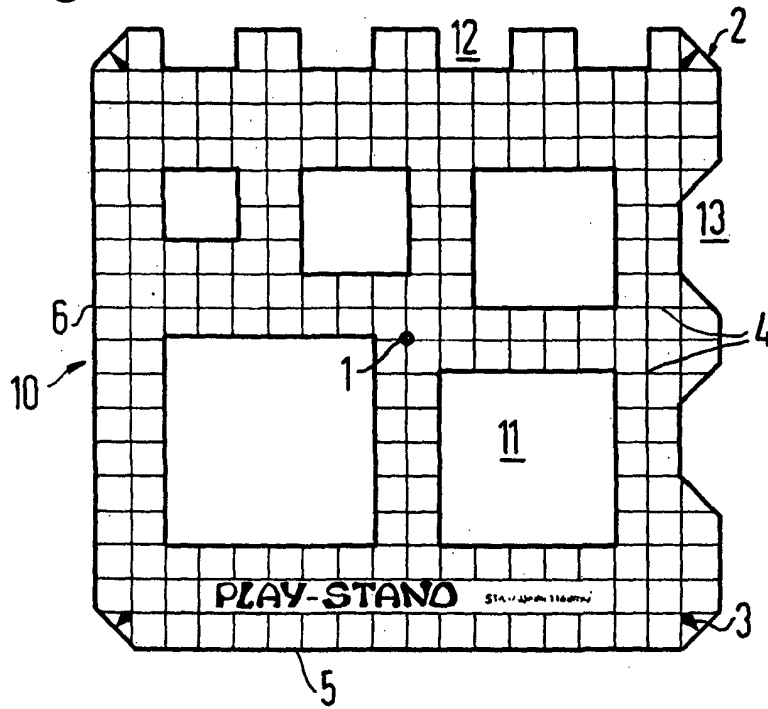
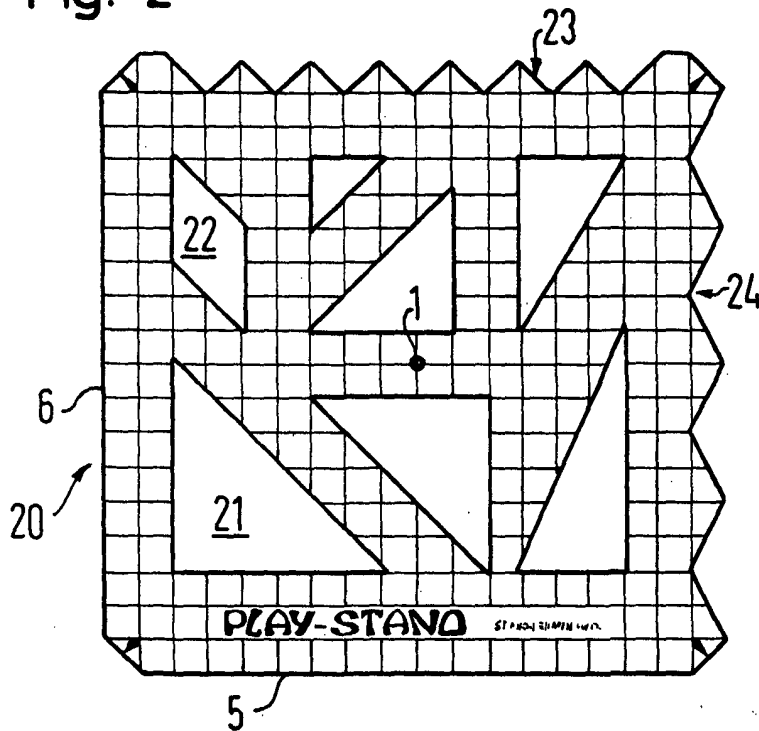


Fig. 2



450/10

Fig. 3

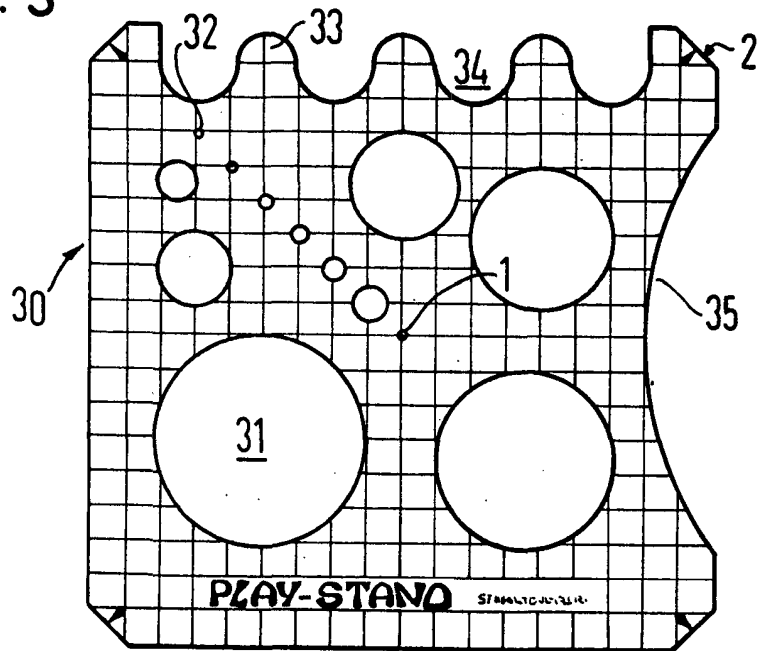
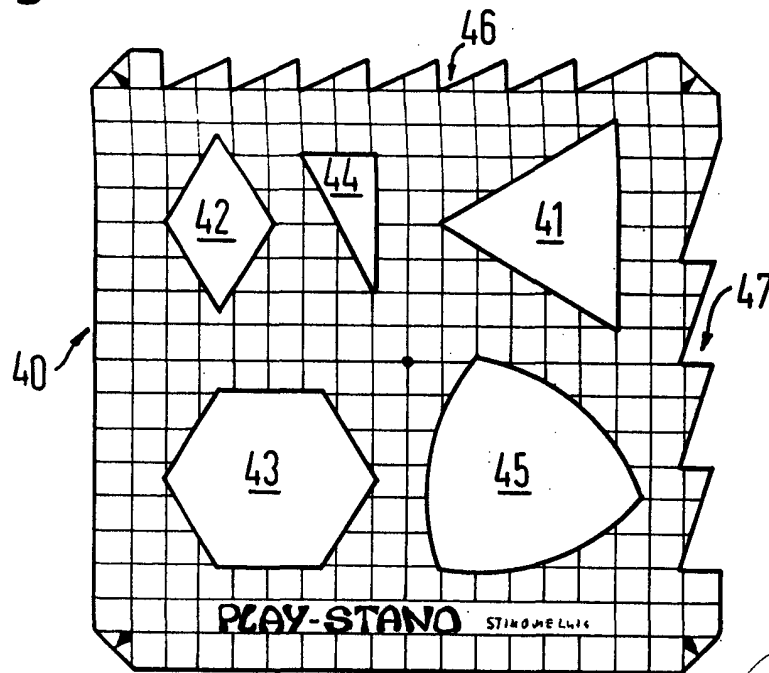


Fig. 4



FABRIC

Fig. 5

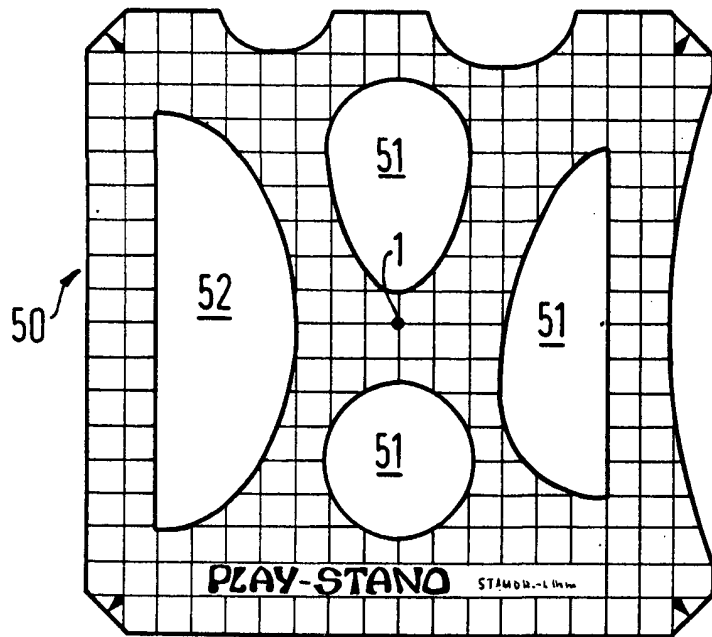
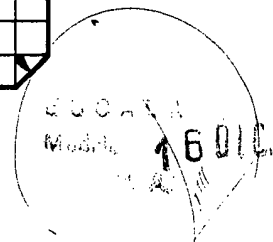
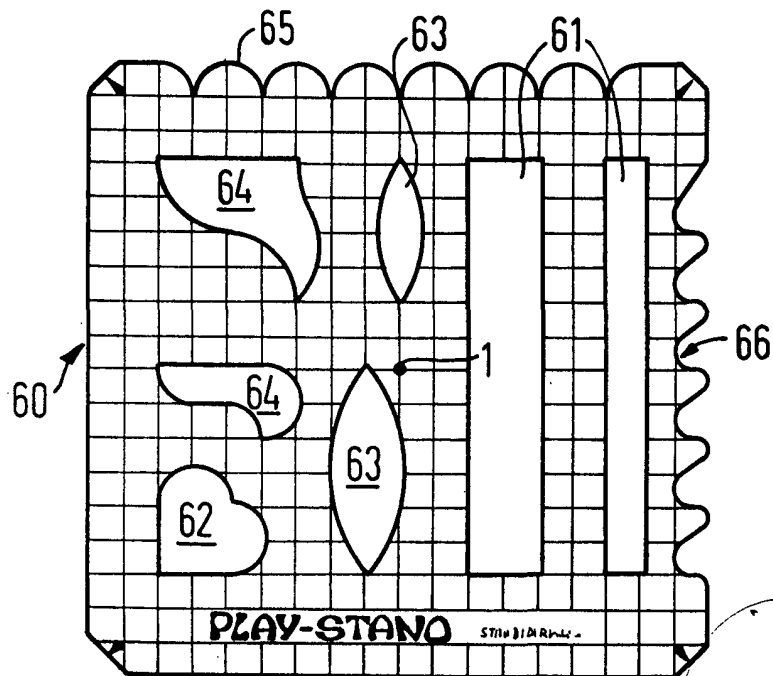


Fig. 6



702459

Fig. 8

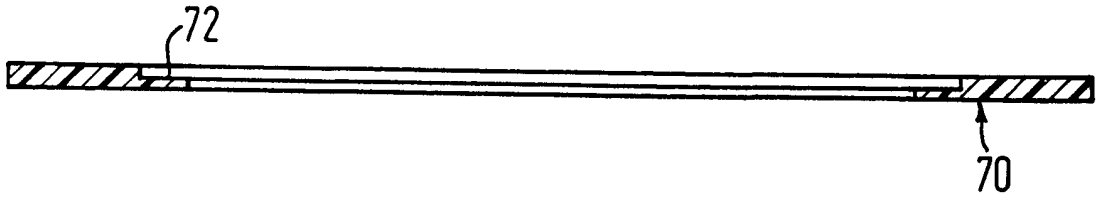
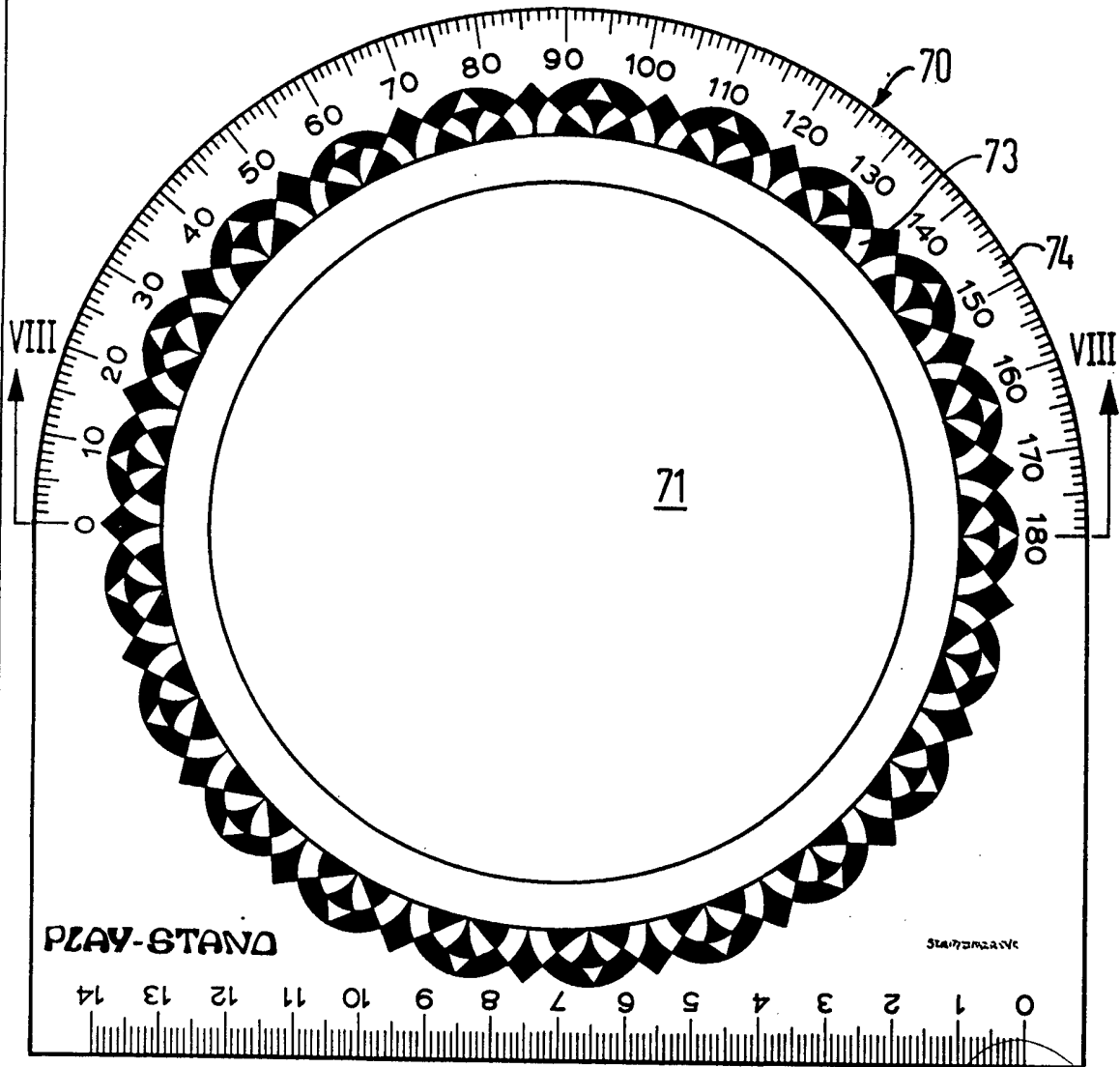
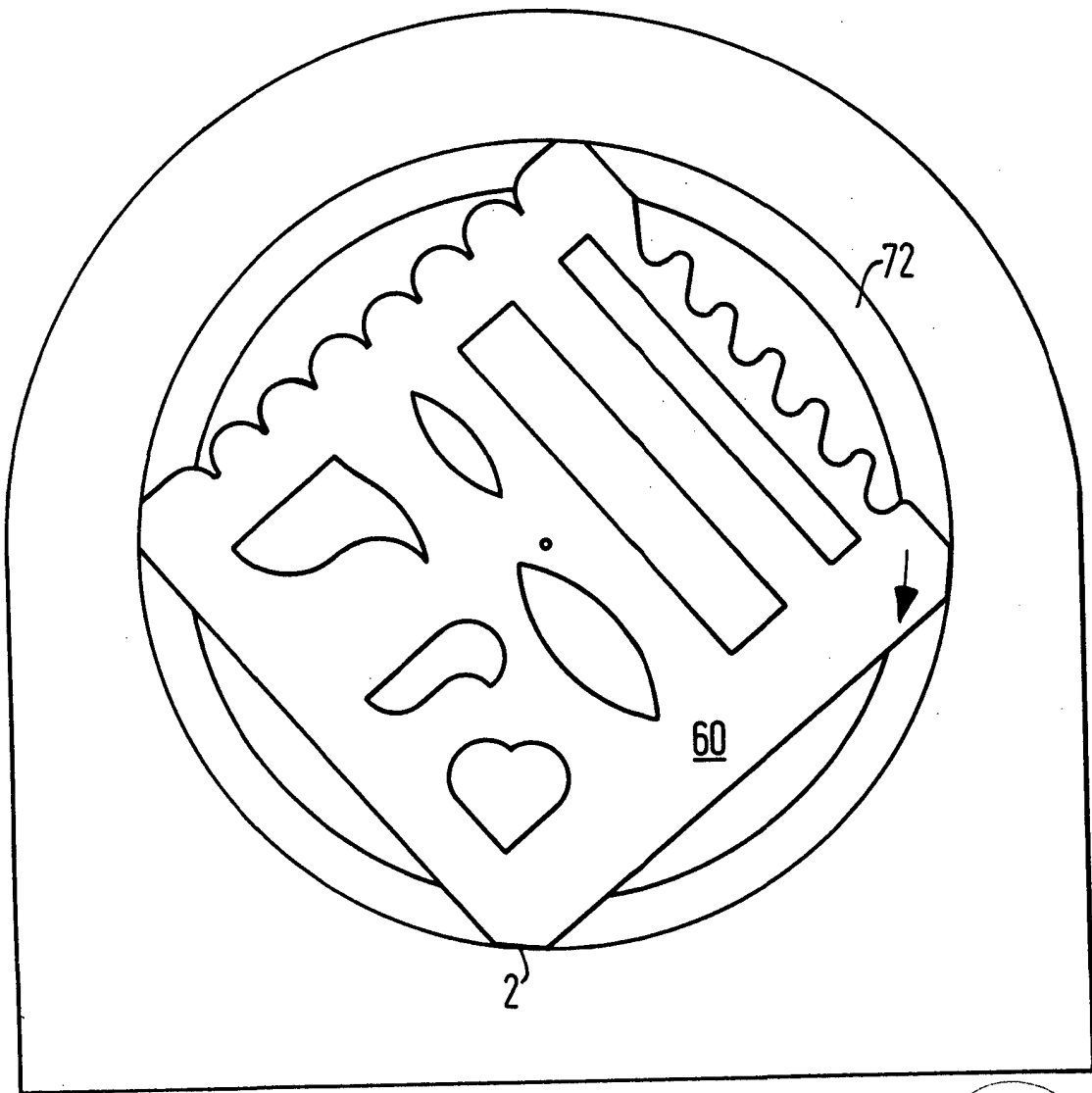


Fig. 7



ESCALA VA
Madrid
P.A. 16010

Fig. 9



ESCALA 1:1
Madrid
P.A. BIC 1970