

193671

193671



1974

MOD.-1.344

"Rescate de Animales"

Int. Cl.: <u>A63F</u>

MEMORIA DESCRIPTIVA

para solicitar MODELO DE UTILIDAD por VEINTE años

a nombre de DIAGONAL, S.A.

entidad española

con domicilio en C/. General Mola 81, Madrid.

por: "UN JUEGO EDUCATIVO PARA NIÑOS"

(Clase Internacional A63f)

23.7.73

- 1 -

2:10:73

193671



17 MAR 1974

5 El presente invento se refiere a un juego recreativo para niños consistente en distribuir una serie de animales, representados en cartas correspondientes, en los medios ecológicos que les pertenecen, representados en otra serie de cartones que constituyen los tableros de juego.

10 Este juego está previsto para niños a partir de los seis años y se propone fomentar en ellos el amor a la naturaleza, el conocimiento de la flora y la fauna, el desarrollo de la atención visual, el espíritu de convivencia y participación, la asociación lógica, al tiempo que aumentan su vocabulario, con el conocimiento de nueva animales y lugares.

15 A continuación se describirá con más detalle el juego que se reivindica, haciendo referencia a los dibujos adjuntos, en los cuales:

La figura 1 es una vista en perspectiva con las diversas partes separadas ordenadamente; y

20 La figura 2 es una vista en planta de un tablero o cartón con el paisaje correspondiente a un medio ecológico típico.

25 El juego del presente invento consta en primer lugar de una baraja 1 compuesta por 48 cartas impresas sobre el cartón plastificado con motivos de animales en su habitat habitual y 7 cartas de puntuación

23.7.73



5 y 1 de información del club Los Linceos de ADENA. Son seis juegos de 8 animales cada uno, agrupados según el medio a que pertenecen. Estas cartas tienen una situación precisa sobre los paisajes y las 8 de cada grupo completan un paisaje idéntico al del cartón 2 sobre el que van colocadas. Tienen además, cada una, un animal característico de dicho medio. Las cartas de puntuación son: seis de 100 puntos cada una y una de 200, con el símbolo de club Los Linceos de Adena.

10 Para la práctica del juego se requiere además un dado corriente 3 con las caras puntuadas de 1 a 6.

15 Se usan normalmente en este juego seis cartones 2 numerados, en los que se representan los medios ecológicos más característicos de la Tierra, sobre cuyos cartones se irán colocando las cartas de la baraja de acuerdo con las indicaciones de los dados.

El juego se practica del modo siguientes:

20 1.- Se colocan sobre la mesa los seis cartones. Barajadas las cartas, se reparten 5 a cada jugador. Las cartas sobrantes se sitúan tapadas en un fondo llamado ZOO.

2.- Inicia el juego quien obtiene con el dado el número mayor y reparte cartas el anterior.

25 3.- El número que salga en el dado indicará



el cartón o medio ecológico sobre el que se debe colocar el animal.

5 Si el jugador no tiene un animal de ese medio, libera del ZOO a otro animal y, si éste tampoco corresponde al medio que marcó el dado, dirá: PASO y entrega el dado al siguiente jugador, y así sucesivamente.

10 4.- Cuando a un jugador le indica el dado un medio ya completo, tendrá una nueva oportunidad de tirar el dado.

5.- Cuando todos los animales del ZOO ya han sido liberados, los jugadores, de común acuerdo, pueden intercambiarse una carta en cada turno. Este trueque se hará con las cartas cubiertas y al azar.

15 6.- El jugador que por error coloque a un animal en un medio ecológico donde no le corresponde vivir será penalizado, teniendo que retirar la carta errónea y sacar del ZOO (si hay animales) otra carta. El jugador que note el error dirá: !ALTO!. Si el ZOO está vacío el jugador penalizado se quedará una vez sin jugar.

20 7.- Termina el juego cuando todos los animales han sido liberados del ZOO y devueltos a su medio ecológico natural.

25 Gana el jugador que haya obtenido más pun-



tos.

Cuando un jugador complete un medio ecológico será premiado con 200 puntos. El jugador que se descarta primero recibe 200 puntos de recompensa.

5 Para ello se usan 7 cartas o vales con la siguiente leyenda y puntuación:

Una carta de 200 puntos con la inscripción "Amigo de la Naturaleza" y el símbolo del CLUB LOS LINCES DE ADENA.

10 Seis cartas de 100 puntos, y también con el símbolo del Club Los Lince de ADENA.

Estas cartas o vales serán un premio y estímulo a los ganadores por haber devuelto todos los animales a sus medios ecológicos correspondientes.

15 Utilizando las mismas reglas que se acaban de describir para los sistemas ecológicos, se podría practicar también el juego del presente invento tomando como base otros temas, como por ejemplo, el de los trajes típicos o el correspondiente a armas, escudos, vestidos de épocas históricas, etc., en los
20 cuales los cartones representarían casa, habitaciones y paisajes de fondo y las cartas correspondientes representarían personas que efectuarían distintos trabajos relacionados con el habitat o utilizarían distintos
25 vestidos.



Otra manera de poner en práctica el juego del presente invento, con el mismo fin educativo, consiste en tomar como base la correspondencia entre las zonas monumentales o de interés popular de un país, que estarían representadas en los cartones, y los monumentos más representativos de las distintas regiones, que estarían representados en las diversas cartas de la baraja. Al completarse los cartones con las correspondientes cartas, aparecería de nuevo representado el mapa de la zona o país considerado, con sus monumentos típicos.

Los diferentes elementos del juego se agrupan en una caja 4 que tiene un espacio 5 correspondiente al de los cartones apilados, dos huecos 6 para las cartas de la baraja, divididas en tres parte, y un hueco 7 correspondiente al dado, cubriéndose todo el conjunto mediante una tapa 8 de forma usual.

24:0:70

193671

11



5

REIVINDICACIONES

10

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

15

1ª.- Un juego educativo para niños constituido por: una serie de láminas o cartones numerados sucesivamente, en cada uno de los cuales está representado un paisaje correspondiente a un medio ecológico típico de la Tierra; una baraja, en cada una de cuyas cartas está representado un animal perteneciente a uno de los medios ecológicos de los cartones citados y unos dados usuales de caras punteadas del uno al seis reuniéndose el conjunto de los elementos de juego en una caja que tiene un hueco o alojamiento para los cartones api-

20

25

6.3.74



lados, dos huecos para la baraja dividida en dos partes, y un hueco correspondiente al dado, cubriéndose todo el conjunto mediante una tapa usual.

5

2ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque un cartón queda cubierto con ocho cartas, representando el conjunto de estas ocho cartas el mismo paisaje ecológico del cartón.

3ª.- UN JUEGO EDUCATIVO PARA NIÑOS.

10

Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara.

15

Madrid, 11 MAR, 1974

P.A. Fernando de Elcabea
Per Federa

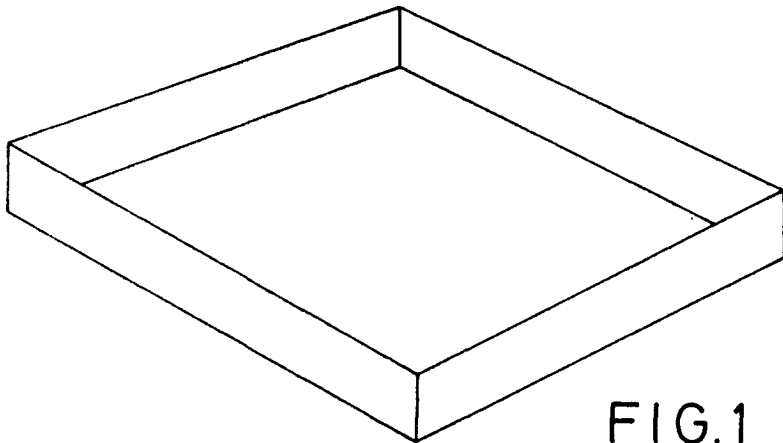
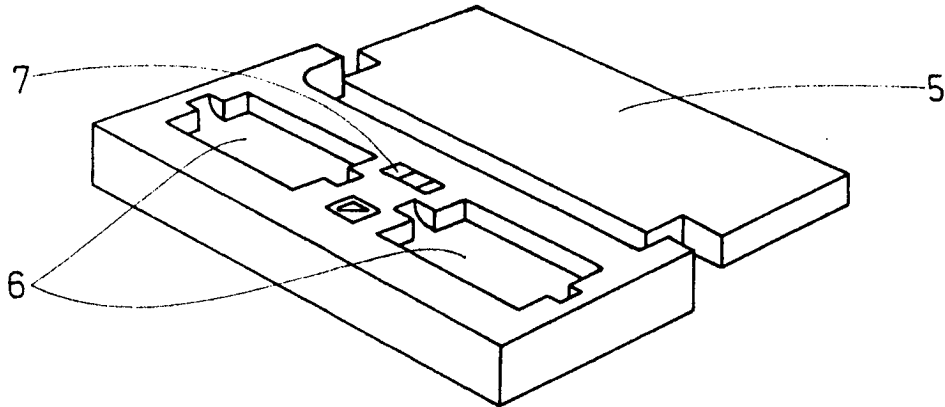
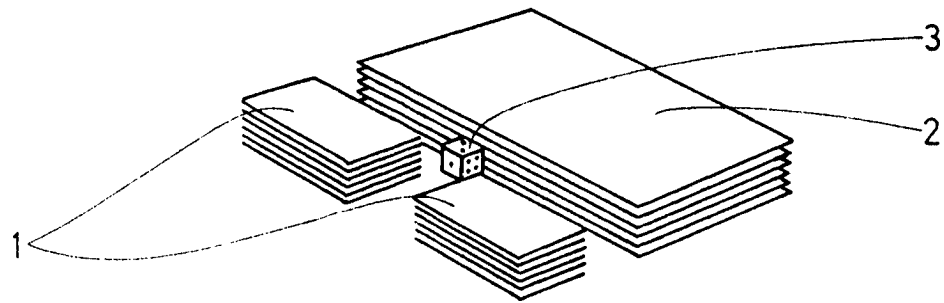


FIG.1

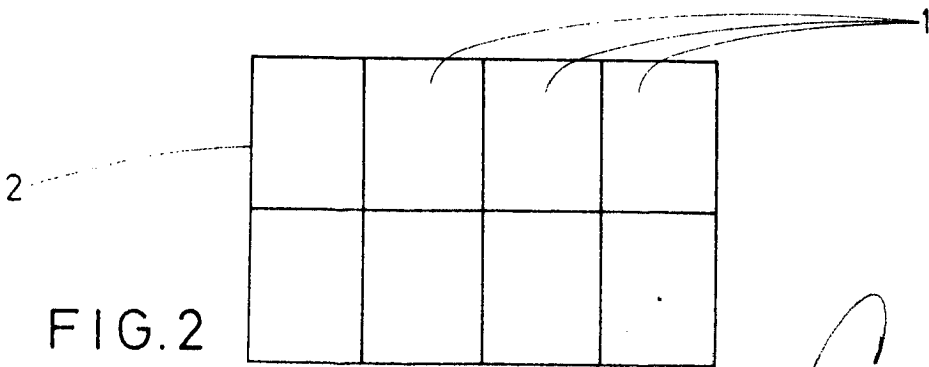


FIG.2

Cur