

197519



Int. Cl.:	G09B
	B43L

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

a favor de DIDACTA, S.A., de nacionalidad española, domiciliada en Barcelona, Pasaje Domingo, 1, por "JUEGO PARA APRENDER A DIBUJAR".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El objeto de la presente invención es un juego para aprender a dibujar, el cual se halla ocluido en un estuche en el que también se guardan tanto los útiles para poder dibujar como unas láminas donde se hallan impresos los dibujos-modelos que ha de reproducir el niño sobre una lámina de papel blanco, sirviendo dicho dispositivo para que el niño, educando su pulso y trazo, vaya aprendiendo a dibujar, pero de una forma entretenida, por lo que bien puede considerarse dicho dispositivo como un juguete didáctico.
- 5.
- 10.



- El estuche lleva una tapa fabricada de un material transparente y reflectante a la vez, en la que, después de haberse abierto el estuche y disponerse de una forma vertical respecto al mismo, queda reflejado
5. de una forma virtual el dibujo-modelo de una de las láminas que se dispone en el interior del estuche. Dicho dibujo-modelo, por los efectos transparentes que ofrece la tapa, puede reseguirse en todos sus detalles sobre una lámina de papel blanco dispuesta al otro lado de la
10. mencionada tapa, pudiéndose colocar también como modelo, en lugar de las láminas mencionadas, cualquier objeto, aunque sea tridimensional, cuya imagen virtual quedará reflejada en la tapa y, por ende, se podrá reseguir en la lámina en blanco dispuesta al otro lado de la misma.
15. Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso de realización práctica de un dispositivo para aprender a dibujar que reúne las particularidades
20. brevemente enunciadas.
- En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del estuche en posición abierta, con la tapa en posición vertical y un niño haciendo una práctica de dibujo, mientras que la figura 2 es una vista en sección del estuche, en posición cerrada y cobijando en su interior todos los elementos que posibilitan la práctica del dibujo por parte del niño.
- 25.

De la observación de ambas figuras se despren-



- de que el dispositivo para aprender a dibujar está constituido por un estuche 1 cuya tapa abatible 2, fabricada con un material reflectante y transparente a la vez, se halla articulada de tal manera en el mismo estuche que cuando éste se abre queda en posición vertical respecto al fondo del mismo. En su interior cobija dicho estuche, una serie de láminas 3 que llevan impreso, cada una de ellas, un dibujo-modelo 4, el cual queda reflejado virtualmente, cual si lo hiciese en un espejo, sobre la cara anterior de la tapa 2.
5. Por la parte externa del estuche se dispone encima de la mesa de dibujo y junto al borde inferior de la tapa, una lámina de papel blanco 5, sobre la que, por efecto de la transparencia que ofrece la tapa 2, en el caso de que el niño mire por la cara interior de ésta verá aparentemente reflejado el dibujo-modelo de la lámina 3 sobre la superficie del papel blanco 5, pudiendo reseguir dicho modelo en esta última lámina, e incluso pintarlo, para lo cual el estuche cobija en su interior un lápiz de mina negra y varios lápices de colores.
- 10.
- 15.
- 20.

- Los modelos de dibujo impresos en las láminas que se adjuntan en el estuche pueden sustituirse por cualquier otra imagen que esté impresa en un diario, revista, postal, etc., pudiéndose también sustituir dichas figuras planas por cuerpos tridimensionales, con lo que bien puede decirse que las variantes e incentivos que posee el juego para despertar el interés del niño
- 25.



no se agotan en las láminas con dibujos-modelo que se incluyen en el estuche, sino que son innumerables, siempre que las imágenes o cuerpos elegidos, por su superficie o volumen, puedan quedar íntegramente reflejados en la mencionada tapa del estuche.

5.

Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en su consecución y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

10.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

- 15. 1- Juego para aprender a dibujar, que se caracteriza por estar conformado por un estuche cuya tapa, abatible, está fabricada con un material reflexivo y transparente a la vez, la cual se halla articulada de tal manera en el estuche que, una vez abierta, adopta una posición vertical respecto al mismo, disponiéndose a un lado de la tapa, en el interior del estuche, una lámina-modelo cuya imagen queda reflejada virtualmente sobre la cara anterior de la mencionada tapa, mientras que por el otro lado de la misma, también en posición
- 20.



horizontal, se dispone una lámina en blanco sobre la cual, mirando a través de la cara anterior de la placa, y gracias a que ésta es transparente, queda proyectado de una forma ideal el modelo impreso en la lámina contenida en el interior de la caja del estuche, fenómeno que se repite si en lugar de la lámina con modelo se escoge cualquier grabado, fotografía o incluso un objeto tridimensional, los cuales, depositados en el lugar anteriormente indicado, pueden ser igualmente reproducidos en la lámina de papel en blanco, siendo guiado el trazo por la coincidencia virtual de la punta del instrumento escritor con la imagen del modelo reflejada en la tapa.

5.

10.

2- Juego para aprender a dibujar.

La presente memoria consta de cinco hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, 14 NOV 52

DIDACTA, S.A.
p.a.

J. TOPTRAS

p.p.



A. GILLEUMAS

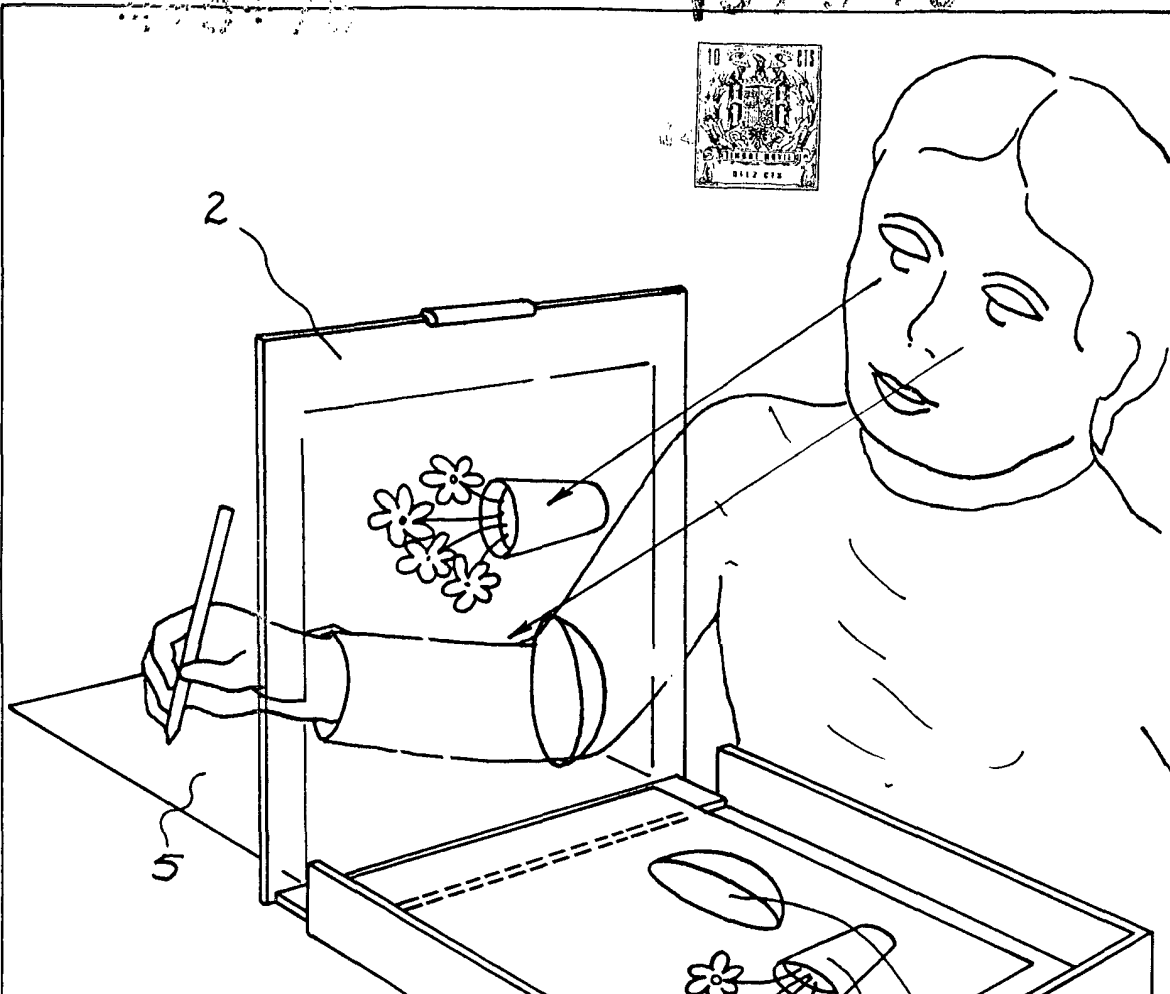


FIG. 1

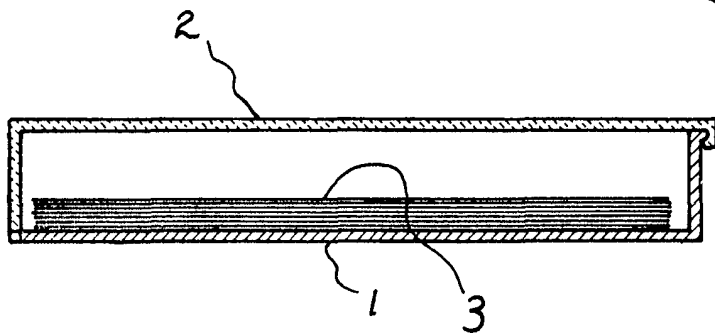
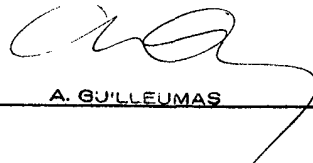


FIG. 2

Madrid, 16
DIDACTA, S. A.
p.a.

J. TOPTRAS
p.p.



A. GULLEUMAS