

201459



F.e. 3-5-1976

Int. Cl.:	G 09 B
-----------	--------

Nº 201.459

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: GERALD JAMES HUTT (nacionalidad británica).

RESIDENCIA: C/. Rafael Herrera, 11 MADRID-16

ENUNCIADO: JUEGO DIDACTICO.

Prioridad: Patente n.º del

D.A.

201459

13



1
5
10
15
20
25
30

El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de 26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30 de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen por objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La amplitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimientos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio legal de que también serán patentables los instrumentos, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en definitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo anteriormente conocido.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse, que la invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial, con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, premiando así los méritos de quien aporta a la industria del país una mejora efectiva y precisamente comprendida entre las enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de 18 de Noviembre de 1.935).

- 3 -
201459



1 La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un juego didáctico, mediante el cual es posible la enseñanza de 2.000 palabras inglesas, por ejemplo, y sus significados, proporcionando al mismo tiempo un agradable entretenimiento.

5 Básicamente, se trata de una serie de hojas o cartones donde, en una de sus caras y en alineaciones paralelas, tanto verticales como horizontales, se ha previsto la distribución estudiada de una pluralidad de letras formando palabras previamente escogidas del idioma que se trata de enseñar, en este caso, como se expresaba en el párrafo precedente, el inglés.

10 Las aludidas palabras escogidas se distribuyen de forma que pueden ser leídas y formadas en cualquier dirección posible, esto es, de derecha a izquierda, y viceversa, de arriba a abajo y a la inversa, y en ambos sentidos de las diagonales.

15 Las hojas o cartones, para la ejecución del juego, se instalan amoviblemente, una a una por orden de dificultad en el espacio definido por dos láminas solidarizadas o unidas a través de tres lados contiguos. De estas láminas, la frontal presenta un reticulado uniforme, formando ventanas, donde se enmarcan las letras existentes en la hoja o cartón alojado, es decir, que una vez conjuntadas láminas y hojas, cada una de las ventanas constituirá el recuadro de una sola letra que corresponderá, como más adelante se verá, a la iniciación de una palabra, o bien a una letra intermedia o final de la misma.

20 La formación de las palabras durante el juego, teniendo en cuenta el desconocimiento total del idioma que se

25

30



1 enseña por parte de los jugadores, se efectua por medio de
fichas, en cada una de las cuales existe una letra que forzo-
samente aparecerá una o varias veces en la hoja o cartón don-
de están construidas las palabras, todo ello para que los ju-
5 gadores procedan alternativamente a situar las fichas en el
reticulado con el orden que en el mismo se indica.

En dos margenes contiguos del reticulado se ha
previsto la impresión de dos grupos de signos o marcas distin-
tos (normalmente números y letras) para determinar mediante
10 coordenadas un punto en el citado reticulado donde se inicia
la formación de una palabra, que como se dijo anteriormente,
puede hacerse en las múltiples direcciones previstas en el
juego.

Por otra parte, cada jugador es portador de un bloc
15 donde se expresa claramente el citado punto de iniciación de
la palabra así como la dirección en que ha de ejecutarse la
construcción de la misma. Asimismo, en dicho bloc se indica
el número de letras para cada palabra y la traducción de su
significado al idioma del jugador, o a varios distintos al
20 que se enseña, en este caso, como dijimos, el idioma ingles.

Este juego, además de constituir un medio eficaz
y sencillo para el conocimiento básico de un idioma da lugar,
como dijimos al comienzo de esta memoria descriptiva, a un
agradable pasatiempo, ya que, simultaneando la enseñanza, se
25 va acumulando una puntuación estimada en un número de tantos
por cada letra que compone una palabra formada, con la parti-
cularidad de que la palabra iniciada o completada por un juga-
dor puede ayudar a la conformación de las palabras del bloc
de otro jugador. Además, es posible el aumento de los tantos
30 de un jugador cuando este conoce el significado de las pala-

201459



1 bras completadas por jugadores contrarios.

5 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con el fin de ayudar a la mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, formando parte integrante de la misma, un juego de planos donde se representa lo siguiente:

10 Figura 1a.- Corresponde a una vista en perspectiva del conjunto básico de hojas o cartones y reticulado que constituye el objeto de la presente invención. En esta ilustración es perfectamente visible la distribución ordenada y estudiada de las palabras sobre una de las caras de las aludidas hojas o cartones. Estas, como se observa, para la práctica del juego, se insertan en el cajeado definido por las láminas que originan el reticulado donde se enmarcan las letras formativas de las palabras.

15
20
25
30
Figura 2a.- Representa una vista en planta superior de los elementos ilustrados en la figura anterior, esto es, las hojas o cartones que incorporan el conjunto de letras, y las láminas que conforman el reticulado. La parte izquierda de esta figura corresponde a tal reticulado con la retirada de una zona del mismo al objeto de que se aprecie como queda insertada una de las hojas con palabras. Puede verse como sus letras correspondientes quedan perfectamente enmarcadas en cada una de las ventanas del reticulado para durante la práctica del juego, ir colocando las fichas (no representadas) que alternadamente son retiradas por los jugadores. La parte derecha refleja una de las citadas hojas o cartones donde aparecen, a título de ejemplo, algunas palabras en lengua inglesa.

30 Como puede observarse a tener de los planos comen-

201459

3 MAY



1 tados, el juego didactico a que se refiere la presente memo-
ria descriptiva se constituye a partir de una serie de hojas
o cartones 1, donde, en una de sus caras y en alineaciones
paralelas, tanto verticales como horizontales, se ha previs-
5 to la distribución estudiada de una pluralidad de letras 2
formando palabras previamente escogidas del idioma que se
trate de enseñar, en este caso, como ya hemos expresado, del
idioma ingles.

10 Así, en la hoja o cartón 1, ilustrado en la parte de
recha de la figura 2ª, puede verse enmarcada la palabra
"DISTRICT", cuya lectura se efectua de izquierda a derecha
como indica la oportuna flecha. En virtud de que las letras
componentes de una palabra pueden utilizarse para confeccio-
nar más palabras, se cita como ejemplo la composición de la
15 palabra "MEETING" de lectura vertical y de abajo a arriba.

Con estas palabras, elegidas al azar, se expresa
claramente como las mismas ocupan alineaciones horizontales
y verticales en sus correspondientes cartones 1, es decir, dos
de las varias disposiciones que se han provisto en el juego
didactico que nos ocupa. Aunque en el ejemplo citado, las
20 palabras "DISTRICT" y "MEETING" se leen en sentido contrario
al normal, naturalmente otra serie de palabras irán dispues-
tas de forma que su lectura se pueda efectuar a la inversa.
De este modo, tenemos cuatro diferente direcciones de lectu-
ra de las ocho posibles.

25 En efecto, en el ángulo inferior izquierdo de esta
hoja o cartón 1 de la figura 2ª pueden verse las palabras
"NONE" y "NEW" discurdientes en el sentido de ambas diagonales.
La lectura de las mismas, en este caso, se realiza de arriba
30 a abajo tal como indican las flechas, y, como en el ejemplo

201459



1 anterior, tambien hay una letra común para ambas. Asimismo,
con esta disposición en diagonal, la lectura puede hacerse,
naturalmente para otras palabras de abajo a arriba, con lo
cual tenemos las otras cuatro posibilidades de lectura de las
5 palabras.

Para la práctica del juego, las citadas hojas o car-
tones 1 se instalan entre el espacio definido por dos láminas
3 y 4, de las cuales, la frontal 3 presenta un reticulado uni-
forma formando ventanas 5 donde se enmarcan las letras 2 exis-
10 tentes en la hoja o cartón 1 elegido por los jugadores. De
esta manera, una vez conjuntadas ambas partes, a traves de
las ventanas 5 aparecerán todas las letras 2 formando un con-
glomerado que, en principio, constituirá una especie de jero-
glifico para los jugadores con total desconocimiento del idio-
15 ma ingles.

La función de las palabras se efectua por medio de
fichas (no representadas) en cada una de las cuales irá impre-
sa una letra que necesariamente ha de existir en la hoja o
cartón 1. La colocación de tales fichas se hará alternativa-
20 mente, así como su inserción en la correspondiente ventana 5
del reticulado.

Ahora bién, para saber donde exactamente comienza
una palabra, sea cual fuere su sentido de composición y lec-
tura, se ha previsto en dos margenes contiguos de la lámina
25 3, que comporta el reticulado, una alineación de letras 6 y
otra de números 7 para, mediante coordenadas, determinar el
punto en el reticulado donde se inicia la palabra de que se
trate.

Como ejemplo, en la figura 2a, parte izquierda, se
30 ve que el punto definido por K-3 coresponde a una ventana 5

207459

13 MAY



1 donde se enmarca la letra P. Pues bién, teniendo en cuenta
que cada jugador es portador de un bloc donde se expresa el
citado punto de iniciación, asi como la dirección en que ha
de ejecutarse la construcción de la palabra (en este caso,
5 en sentido de la diagonal y de arriba a bajo), y, asimismo
el número de letras que contendrá la palabra en cuestión, so-
lamente será preciso, con la retirada, una a una, de las fi-
chas con letras (no representadas), ir colocando estas en las
ventanas 5 sucesivas y sobre las letras que correspondan.

10 Si la palabra fuera la que sirve de ejemplo a esta
explicación, tendríamos que el jugador habria completado
"PUBLICITY", tal como aparece enmarcado en la figura 2ª. Natu-
ralmente, este enmarcamiento e indicación de composición y
lectura (vease flecha) no existirá en el juego, es decir, en
15 las hojas o cartones 1; habiendose incorporado a las figuras
del plano como ayuda para la explicación que estamos hacien-
do.

20 Ahora bién, volviendo a insistir que este juego es-
tá especialmente indicado para personas totalmente desconoce-
doras de la lengua inglesa, se comprende que el jugador que
ha completado la palabra "PUBLICITY" no sepa su significado,
aunque esté seguro de que la palabra es correcta. Por ello,
en el mismo bloc que ha servido como guia para llegar a for-
mar la palabra, aparece la traducción al idioma del jugador,
25 o a más idiomas distintos al que se enseña.

30 La formación completa de una palabra equivale a una
puntuación que se estima en un número predeterminado de tan-
tos por cada letra que compone la palabra. Por ejemplo, sí el
número de tantos se fija en dos, y la palabra formada ha sido
"PUBLICITY", la puntuación obtenida por el jugador será de

201459



1 dos por nueve letras de la palabra, es decir, dieciocho puntos que se anota a su favor.

5 El jugador que logra completar su bloc (cogido al azar), en el que, como ya se dijo, se le indicará la cantidad de palabras, sentido de formación, número de letras, traducción y punto exacto de iniciación en que deberá completar las palabras del cartón, habrá obtenido una puntuación equivalente número de letras que forman el conjunto de palabras, lo cual hace posible que el juego pueda ser ganado incluso por el jugador que haya completado el último.

10 Con la practica de este juego se aprenderan 2.000 palabras inglesas, o de otro idioma, y se conoceran sus significados sin ningún esfuerzo, al tiempo que servira de agradable pasatiempo.

15 Se ha demostrado que cuando se ha hallado una palabra alrededor de unas 15 veces durante un promedio de tiempo de, aproximadamente, seis semanas, el o los jugadores conocerán el significado y la forma de escribir correctamente esa palabra.

20 La forma más segura de aprender las citadas 2.000 palabras es jugando las hojas o cartones l por riguroso orden, ya que las palabras impresas en los mismos se han previsto por orden de dificultad.

25 En la práctica de este juego didactico puede aplicarse opcionalmente una regla especial. En efecto, cuando las palabras formadas por las fichas se acumulan en el tablero, despues de unos cuantos minutos de juego, pueden reconocerse unas cuantas palabras en su propia lengua. No es permisible construir palabras de esta manera, pero si un jugador las reconoce puede apuntarse un bono de un punto por cada letra

30

201459



1

de las constitutivas de la palabra identificada.

5

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier persona perita en la materia comprenda perfectamente la idea que se desea patentar, así como las ventajas que de su realización industrial han de derivarse.

10

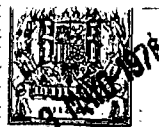
Por todo ello, y para evitar posibles imitaciones, se presenta esta solicitud, pidiendo la explotación exclusiva de la idea descrita, de acuerdo con las consideraciones y puntos que se desean reivindicar, que se concretan en las páginas siguientes:

15

20

25

30



201450

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
5 que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
10 en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

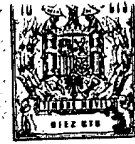
Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
20 ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
25 dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

30 En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
guientes:

201459



MAYO 1976

1 1. JUEGO DIDACTICO, que constituyendo un agra-
dable pasatiempo a cuyo través tiene lugar la iniciación -
del conocimiento de un idioma, esencialmente se caracteriza
por constituirse a partir de una serie de hojas o cartones,
5 donde, en una de sus caras y en alineaciones paralelas, tan-
to verticales como horizontales, se ha previsto la distribu-
ción estudiada de una pluralidad de letras formando pala-
bras previamente escogidas del idioma que se trate de ense-
ñar, cuales palabras aparecen distribuidas de forma que -
10 pueden ser formadas o leídas en cualquier dirección posible,
habiéndose previsto que dichas hojas o cartones, para la -
ejecución del juego, se instalen amoviblemente entre el es-
pacio definido por dos láminas, de las cuales, la frontal -
presenta un reticulado uniforme formando ventanas donde se
15 enmarcan las letras existentes en la hoja o cartón aloja-
do, con la particularidad de que la formación de las pala-
bras durante el juego se efectúa por medio de fichas que, -
provistas de letras, han de colocarse alternativamente por
los jugadores en el reticulado, caracterizándose, además,
20 porque en dos márgenes contiguos del reticulado se disponen
dos grupos de signos o marcas distintos, para determinar, -
mediante coordenadas, un punto en el reticulado donde se ini-
cia la formación de la palabra; siendo portador cada jugador
de un bloc donde se expresa claramente el citado punto de -
25 iniciación, así como la dirección en que ha de ejecutarse -
su construcción; existiendo en dicho bloc la indicación del
número de letras para cada palabra y la traducción de su sig-
nificado al idioma del jugador, o a unos idiomas distintos
30 al que se enseña.



201459

1

2.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: JUEGO DIDACTICO.

5

Todo tal y como queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de trece páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 14 de marzo de 1974
BERNARDO UNGRIA
P.P.

10

15

20

25

30

50

201459

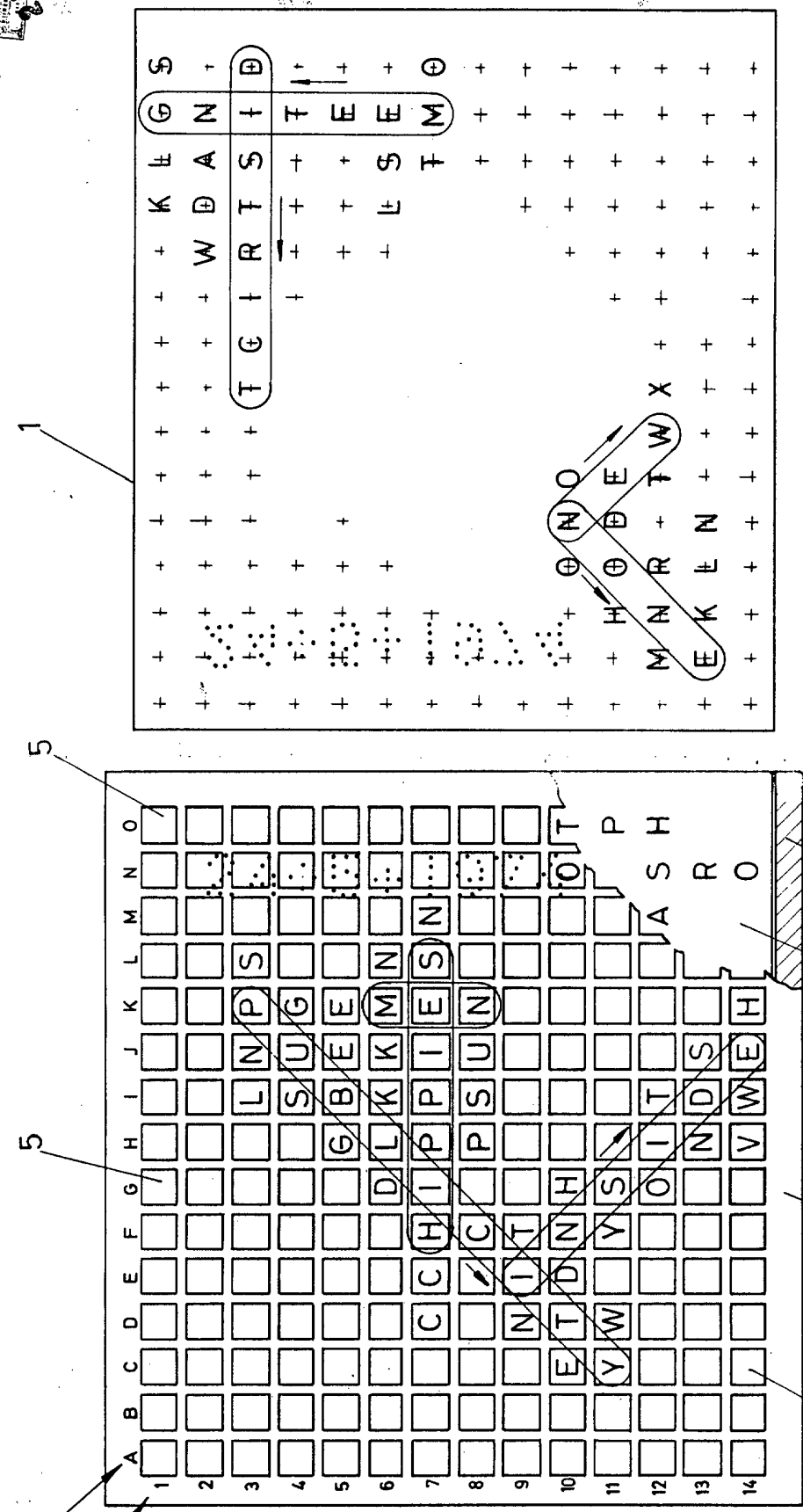


FIG-2

ESCALA VARIABLE
 Madrid, 3 de Julio de 1974
 BERNARDO UNGRIA
 s. p.