

201869



909B

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

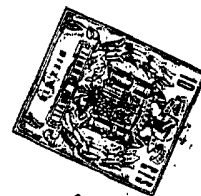
a favor de DISET, S.A., de nacionalidad española, domiciliada en Barcelona, calle Rosellón, 47, por "DOMINO DIDACTICO INFANTIL".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El presente modelo de utilidad se refiere a un dominó infantil, mediante el cual se logra que los niños relacionen un número dígito con un conjunto correspondiente, para lo cual se han ideado unas fichas de dominó que, al igual que las convencionales, se hallan partidas por la mitad, pero con la particularidad de que mientras en una de dichas mitades llevan impreso un dígito, en la otra mitad llevan impresos, según el caso, uno o varios círculos, no siendo necesario advertir que dichos círculos podrían suplirse median-
- 5.
- 10.

201869



te rombos, cuadrados o cualquier otra figura geométrica simple.

5. Para una 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 práctico de realización de un dominó infantil que ofrece las particularidades brevemente aludidas.

10. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta de una ficha cualquiera de las que conforman el juego de dominó, mientras que la figura 2 muestra varias fichas del dominó en posición de juego.

15. De la observación de ambas figuras se desprende que las fichas de dominó 1 se hallan partidas en dos mitades iguales, ostentando en una de dichas mitades un dígito cualquiera 2, mientras que en la otra mitad se hallan impresos un conjunto de círculos 3 cuya cantidad variará según las circunstancias, pero no sobrepasando el límite superior e inferior representado por el mayor o menor dígito que ostentan las fichas.

20. Con dicho juego de dominó, al igual que en los convencionales, pueden participar dos o cuatro jugadores. En el caso de que participen dos jugadores, una vez bien mezcladas las fichas, cada uno de ellos coge siete y dejan las restantes en un montón sobre la mesa, de cara hacia abajo.

25. Comienza el juego uno de los participantes poniendo sobre la mesa una ficha cualquiera. El que le

20180



sigue habrá de poner otra que coincida con aquélla por alguno de los lados, uniendo un conjunto 3 con el número que le corresponda, puesto que una de las reglas convenidas del juego consiste en que no es válido juntar número con número o un conjunto a otro conjunto.

5.

Si el jugador no tuviera ninguna ficha que coincidiera por alguno de los dos lados del dominó, habrá de ir cogiendo del montón hasta encontrar la que le convenga para poder continuar el juego. Si no halla la

10.

que necesita y, una vez retiradas todas las fichas, no puede hacer intervenir ninguna de ellas en el juego, dará oportunidad para que siga la partida su competidor hasta que le sea posible intervenir. Quien consiga colocar antes la última ficha que posea ganará la partida.

15.

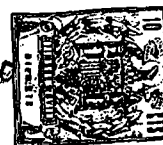
En el caso de que el dominó quedara con la misma ficha por los dos extremos y el jugador que se viera obligado a retirar todas las fichas del montón no encontrara ninguna para poderla poner, pasará el juego a su contrario. Si éste tampoco tuviese fichas que coincidieran, el dominó estará cerrado y no puede continuarse el juego, ganando entonces la partida el jugador cuyas fichas sumen menos puntos.

20.

Con cuatro jugadores el desarrollo de la partida será el mismo, únicamente con la diferencia de que el jugador que no tenga fichas para poner, pasa sin jugar, pudiendo reanudar el juego si cuando le toque el turno de nuevo tiene una ficha que coincida con las que

25.

2018



ocupan los extremos de las que conforman el juego del dominó.

5. Si bien en un párrafo anterior se ha dicho que no es válido juntar dígito con dígito y conjunto con conjunto, según acuerdo adoptado por los jugadores, dicha regla puede dejarse a un lado con el fin de que dichas uniones puedan verificarse.

10. 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.

- . -

N O T A

15. Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

20. 1.- Dominó didáctico infantil, que se caracteriza por estar conformado por unas fichas que, al igual que las convencionales, presentan una división central, pero con la particularidad de que en una de estas mitades se halla impreso un dígito, mientras que la otra mitad se halla ocupada por varios círculos formando un conjunto, todo ello con el fin de estimular en el niño la facultad didáctica de poder relacionar



20

un conjunto determinado con el dígito correspondiente.

2.- Dominó didáctico infantil.

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

Madrid, a 30 de Mayo de 1964

DISET, S.A.
p.a.

J. TORTRAS

pp.

A. GUILLEUMAS

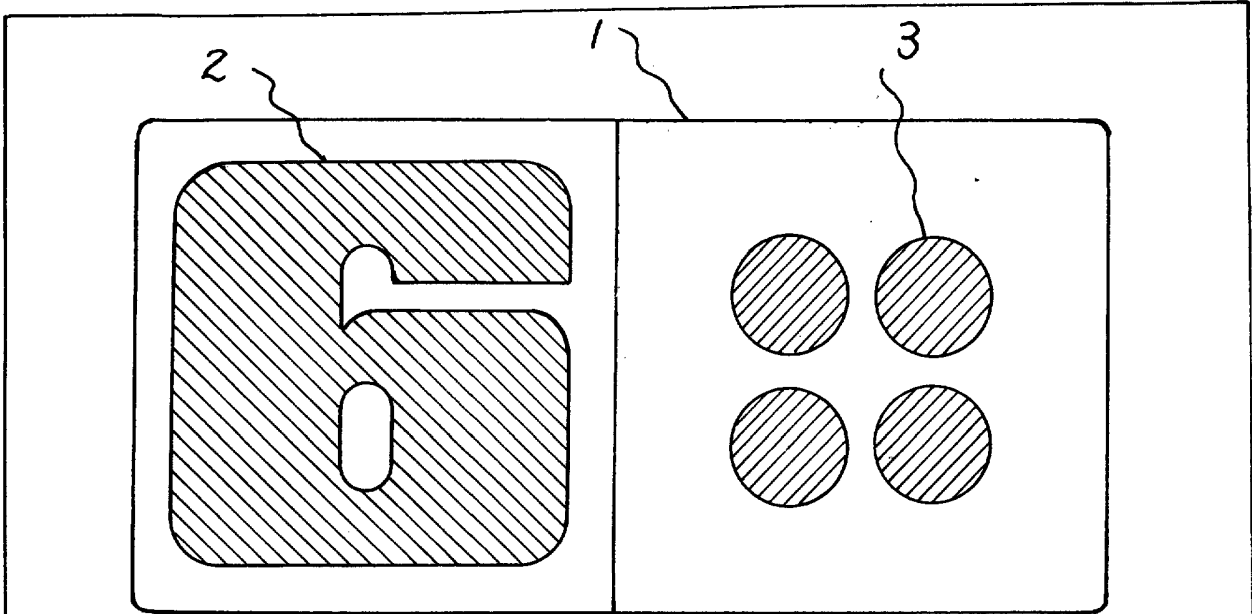


FIG. 1

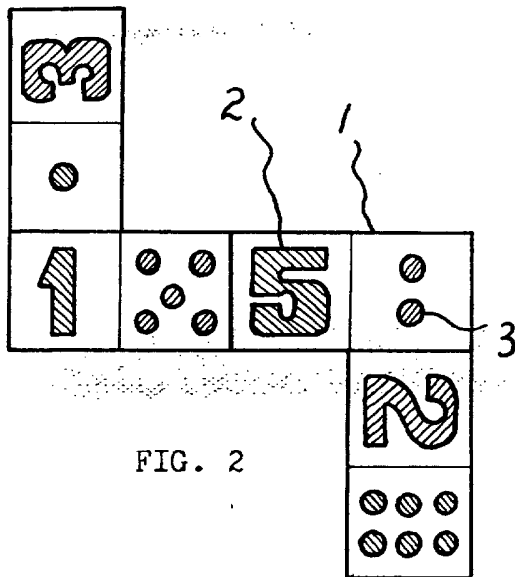


FIG. 2

Madrid,
DISET, S. A.
p.a.

J. TORTRAS

D.P.

A. GUILLEUMAS

