



207823

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

MODELO DE UTILIDAD.

SOLICITANTE: CREACIONES BALTE, S.A., de nacionalidad española.

RESIDENCIA: Avda. Manuel Girona, 30

-CASTELLDEFELS- (Barcelona)

ENUNCIADO: "JUEGO DIDACTICO PERFECCIONADO".

.....

.....

Prioridad: Patente n.º del



1

La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusivo en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con la vigente Legislación, que, como el enunciado indica se trata de "JUEGO DIDACTICO PERFECCIONADO".

5

10

En la actualidad se observa una gran tendencia a la construcción de juegos y pasatiempos, los cuales además de constituir una distracción obligan a que durante su manejo el niño tenga que realizar un cierto esfuerzo mental, lo que ventajosamente contribuye al desarrollo de sus facultades intelectuales.

15

20

Estos juegos se basan en realizaciones más o menos complicadas que permiten una clasificación para niños de diversas edades o con más o menos desarrollo intelectual. Esta complejidad del juego no es causa de que el niño llegue a rehusarlo, como pudiera pensarse, sino que por el contrario está comprobado que los niños se cansan más tarde de los juegos que presentan dificultades, que de los que constituyen un simple pasatiempo sin ninguna complicación.

25

Nuestra invención se relaciona con un juego muy sencillo que puede presentar una extensa gama de realizaciones con más o menos complicación, que le hacen apto para servir de diversión a personas o niños de cualquier preparación.

30

Este juego consiste en un panel y una lámina o plantilla acoplable a dicho panel, la cual es portadora de unos pequeños orificios debidamente referenciados y dispuestos alineadamente según distintas direcciones.



1

La realización del juego consiste en colocar la plantilla sobre el panel para la fijación de clavos en cada uno de los orificios de dicha plantilla. A continuación se retira la plantilla y se van tendiendo hilos, alambres o similares de distintos colores entre los clavos fijados en el panel, según las indicaciones de un código, para mediante las líneas totalmente rectas constituidas por dichos hilos, obtener envolventes de curvas que pueden ser más o menos complicadas.

5

10

Para la obtención de una realización diferente sobre un nuevo panel, se procede de forma similar, empleando la misma plantilla, pero siguiendo las indicaciones del código correspondientes a esta nueva realización.

15

Como puede verse este juego al que la invención se refiere, se constituye a base de elementos muy sencillos, pero que permiten una amplia gama de realizaciones cuya construcción puede preverse tan complicada como se desee.

20

Para comprender mejor la naturaleza del invento, en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su utilización, no siendo en absoluto limitativa y susceptible por ello de las modificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

25

La figura 1 es una vista en perspectiva del panel con la plantilla en posición correlativa de acoplamiento.

30

La figura 2 es una vista en planta del panel con la plantilla ya acoplada.

La figura 3 es una vista en planta del mismo panel desprovisto de la plantilla en el cual



1 se aprecia el hilado que constituye el dibujo.

En ellas se añotan las siguientes particularidades:

- 5
- 1.-Panel.
 - 2.-Plantilla.
 - 3.-Orificios de la plantilla.
 - 4.-Clavos.
 - 5.-Hilo.

10 El juego al que se refiere la invención está formado por un panel (1) de forma y tamaño adecuados y una plantilla (2) que puede ser acoplada a dicho panel (1).

15 Esta plantilla (2) es portadora de un conjunto de pequeños orificios (3) que se distribuyen en su superficie en alineación siguiendo unas direcciones determinadas. Cada uno de estos orificios (3), al igual que las distintas direcciones en que se alinean, están perfectamente referenciados mediante números o letras, de forma que permiten seguir con exactitud las indicaciones de un código para

20 la obtención de las distintas realizaciones.

El pasatiempo o realización del juego consiste en la formación sobre el panel (1) de evolventes de curvas a base de líneas rectas constituidas por un hilado (5) entrelazado en unos clavos (4) fijados a dicho panel (1). Lo cual se realiza de la manera siguiente:

25

Se coloca la plantilla (2) sobre el panel (1) y se fijan clavos (4) en todos y cada uno de los orificios (3) de la misma; a continuación se retira dicha plantilla (2), pero de forma que los clavos (4) permanecen sobre el panel en una distribución similar a la de los agujero-

30



1 ros (3) sobre la plantilla (2).

5 Luego mediante un hilo (5), alambre o similares de distintos colores y siguiendo las indicaciones correspondientes de un código se van entrelazando los clavos (4) hasta conseguir que las líneas rectas que determina el hilo (5) constituyan la evolvente de la curva que se desea realizar.

10 Una vez terminada la realización, la misma plantilla (2) puede ser empleada para la obtención de otra figura de curvas diferentes sobre un nuevo panel(1) procediendo de forma semejante, sin más que seguir las indicaciones del código correspondientes a esta nueva figura.

15 Por lo tanto según se deduce de todo lo expuesto, el juego objeto de nuestra invención ofrece la posibilidad de poder conseguir un elevado número de realizaciones mediante el empleo de muy pocos elementos y además muy sencillos. Constituyendo sin embargo dicho juego un divertido pasatiempo que puede complicarse todo lo que se desee y además se presta a la construcción de realizaciones originales, lo cual siempre es un estimulante para la imaginación del niño.

25 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

30 El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender esta demanda a los países ex-



1 tranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

N O T A:

5 El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España, por veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre "JUEGO DIDACTICO PERFECCIONADO", en todo de acuerdo con las siguientes,

R E I V I N D I C A C I O N E S :

10 1.-Juego didáctico perfeccionado caracterizado porque consiste en un panel y una plantilla provista de un conjunto de orificios referenciados distribuidos alineadamente según direcciones adecuadas asimismo referenciadas, la cual es susceptible de ser acoplada sobre el citado panel para la fijación de clavos en los mencionados
15 orificios, de forma que al desprender la plantilla, los clavos permanecen sobre el panel permitiendo, mediante hilado tejido entre los mismos según las indicaciones de un código la obtención de perfectas evolventes de curvas, por medio de las líneas rectas que constituyen dicho hilado.

20 2.-JUEGO DIDACTICO PERFECCIONADO.

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva que consta de siete
25 hojas mecanografiadas por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibujos.



Madrid, 23 NOV. 1974

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON
P. P.

[Handwritten signature of Miguel Fernandez - Loaysa Pinzon]

1

5

10

15

20

25

30



Fig.1

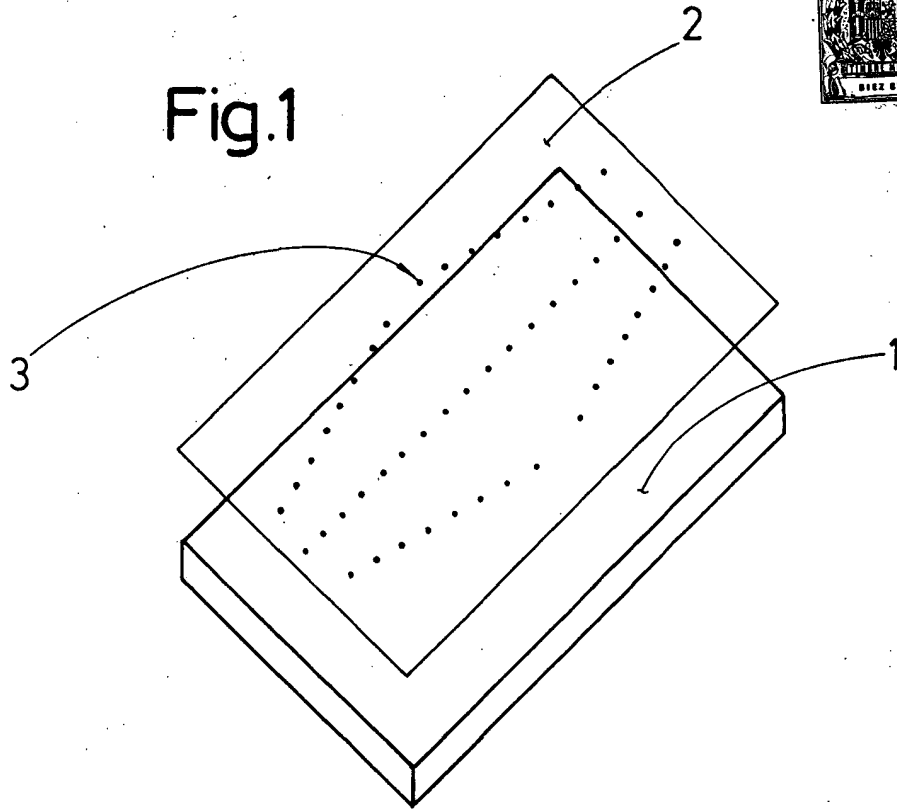


Fig.2

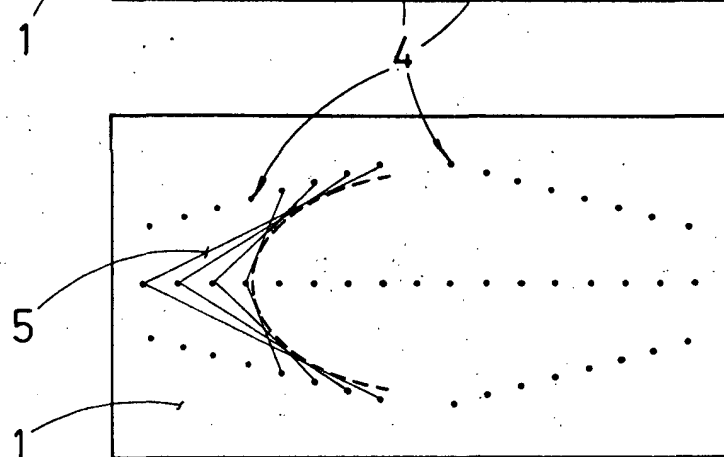
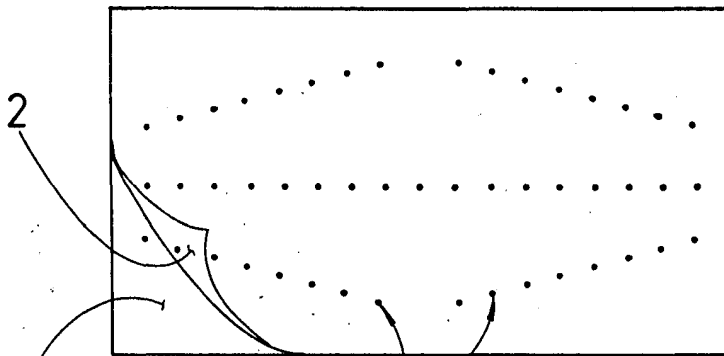


Fig.3

Escala variable

Madrid

23 NOV. 1974

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON
P.P.