



ESPAÑA

19 ES	11 21 22	NUMERO <b>224629</b> FECHA DE PRESENTACION	10 Y
-------	----------------	--	------

MODELO DE UTILIDAD

C 22 4629 1977

22



30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD		51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <b>A63F</b>
64 TITULO DE LA INVENCIÓN <b>"JUEGO DIDACTICO DE DADOS"</b>		
71 SOLICITANTE (S) <b>D. JOSE MARIA LINARES GIL</b>		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE <b>Bando de la Huerta, 6 - 5ª D. <u>MURCIA</u></b>		
72 INVENTOR (ES)		
73 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE <b>D. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO</b>		

-1-



"JUEGO DIDACTICO DE DADOS"

5: La presente invención, para la cual se solicita el -  
privilegio de modelo de utilidad y según se expresa en el enun-  
ciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un juego didac-  
tico de dados, cuya finalidad es la de proporcionar al público  
en general una nueva y original forma de jugar a los dados que  
no solamente constituye un entretenimiento y diversión, sino -  
que, y fundamentalmente, persigue una formación didáctica apli-  
cada particularmente al desarrollo y soltura en el cálculo men-  
10. tal de operaciones aritméticas.

15. El juego en cuestión, es por consiguiente un juego -  
que desarrolla el cálculo mental de las cuatro reglas matemáti-  
cas (suma, resta, división y multiplicación), en orden a conse-  
guir el mayor resultado positivo mediante la acomodación opera-  
toria, es decir, alterando el orden de los factores y el de -  
las operaciones, a voluntad del jugador, sobre la suerte de la  
tirada.

20. La práctica del juego se realiza básicamente con cin-  
co dados, tres de ellos conteniendo todos los números dos ve--  
ces y dispuestos de forma que pueden operarse hasta entre sí  
mismo, y los otros dos dados conteniendo los cuatro signos a-  
ritméticos (suma, resta, multiplicación y división), de modo -  
que irán dispuestos conjuntamente de forma que permiten alter-  
narse hasta entre sí mismo.

25. La numeración de los tres dados mencionados en pri--  
mer lugar sería la siguiente:

1 2 3 4 5 6 ; 7 8 1 2 3 4 ; 5 6 7 8 0 ◊

30. de tal modo que el número 6 puede computarse a voluntad con el  
número 9; es decir, en el caso de que en la tirada salga un --  
seis, el jugador puede elegir éste o bién un nueve, según le -



convenga.

Cuando salga el guarismo cero, ha de computarse la tirada como de valor cero, de modo que según el azar puede interesar al jugador.

5. El signo del rombo es opcional a permutarse por el número, de una cifra, que más desee el jugador.

En cuanto al resto de los dos dados restantes, es decir, los que contienen los signos matemáticos, irán de la forma siguiente:

10. + - x : + - x : + - x :

Las reglas del juego son las siguientes:

Es necesario, como es natural, un cubilete, un tablero y cinco dados para el desarrollo del juego.

15. El número de tiradas debe estar en consonancia con el de jugadores, que pueden ser tantos que se deseen, y ha de acordarse antes de iniciar el juego, pudiendo ser un número normal de tiradas el de tres por cada jugador, alternativamente, entre el número de participantes.

20. Solamente tendrá valor el resultado de números enteros, despreciándose la parte fraccionaria.

Puede haber resultados negativos, si el azar diese tales resultados, con lo que habría que anotarse y restaría la puntuación positiva obtenida.

25. Puede salir el resultado cero y se anotaría como tirada con puntuación cero.

30. Basicamente, las reglas anteriores son las que definen el juego, aunque muy bien podrían adoptarse otras formas de juego, según deseen los jugadores, como por ejemplo el de que valgan los resultados fraccionarios; el de que se juegue con tres dados, dos de números y uno de signos; o con más de



22

cinco dados, en cuyo caso siempre habrá de haber  $n$  dados con números y  $(n-1)$  con signos aritméticos.

5. Para niños que están comenzando a operar con números lo normal y más conveniente es que jueguen con tres dados, dos de números y uno de signos aritméticos. Para niños y adultos más formados lo normal es que jueguen con cinco dados, y para personas con alta formación, pueden jugar con más de cinco dados.

10. Las anotaciones de los resultados se realizarán sobre un papel, de modo que sobre una línea horizontal se colocarán los nombres o siglas pertenecientes a cada jugador, de forma que debajo de cada uno de ellos se irán anotando los resultados de cada tirada, para una vez finalizada la partida irles sumando independientemente y obtener el ganador, que será el que más puntuación positiva haya obtenido.

15. Como es fácil que al manipular los dados para operar, se altere la suerte involuntariamente, conviene antes de tocarlos anotar los números y signos que han salido en la correspondiente tirada.

20. Es decir, debajo del nombre del jugador se anotará primeramente, los datos de la suerte que le hayan correspondido en la tirada, y a continuación el resultado de la operación la cual ha de ser realizada únicamente por el propio jugador y observada por los demás participantes. Todos ellos pueden, a la vez e independientemente, llevar las anotaciones, haciéndose el juego más entretenido.

25. Los errores, por otra parte, pueden ser sancionados. El jugador coloca los dados de la tirada a su comodidad, hace la operación mentalmente y emite el resultado de viva voz, que aprobará el jugador de la derecha si lo juzga correcto u obser

30.



va que favorece a los demas jugadores: de esta forma se sanciona el error y se estimula el juego. Si alguno de los demás jugadores observa que el resultado que se aprueba es erróneo por exceso, puede aclarar y hacer que se anote el resultado correcto; si no existiera tal error, la anotación que ha de hacerse es la que emitiera el tirador.

Por consiguiente, la práctica de este juego inicia - y fortalece al niño en el cálculo mental, siendo asimismo de gran interés y formativo para los adultos.

10. Con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma y con carácter de ejemplo no limitativo una hoja de planos cuya figura única -  
 15. representa los desarrollos de cinco dados, dos con los signos aritméticos y tres con números, apreciándose en tales desarrollos de dados las numeraciones y signos que se expusieron al principio de la presente memoria descriptiva.

De acuerdo con los dibujos comentados, en los que se aprecian los tres dados (1), (2) y (3) con los números ya mencionados, y los dos dados (4) y (5) con los signos aritméticos, correspondiendo de la siguiente forma:

Dado (1): 1 2 3 4 5 6

Dado (2): 7 8 1 2 3 4

Dado (3): 5 6 7 8 0  $\diamond$

25. Dado (4): + - x : + -

Dado (5): x : + - x :

Realizándose el juego con estos cinco dados ( ya se ha dicho que pueden utilizarse solamente tres o más de cinco , siempre que el número de dados correspondientes a los números sea un número más que el número correspondiente al de los de -

30.



signos aritméticos), se van a desarrollar dos ejemplos para - que se vea claramente la forma de operar.

5. Ejemplo 1.- Si se tirán los cinco dados y salen por ejemplo los números 3, 2 y 7 correspondientes a los dados (1), (2) y (3) respectivamente, y los signos + y x correspondientes a los dados (4) y (5), los cálculos u operaciones que pueden realizarse serían las siguientes:

10.  $3 + 2 \times 7 = 35 ; 2 + 3 \times 7 = 35 ; 7 + 2 \times 3 = 27$   
 $3 \times 2 + 7 = 13 ; 2 \times 3 + 7 = 13 ; 7 \times 2 + 3 = 17$   
 $3 + 7 \times 2 = 20 ; 2 + 7 \times 3 = 27 ; 7 + 3 \times 2 = 20$   
 $3 \times 7 + 2 = 23 ; 2 \times 7 + 3 = 17 ; 7 \times 3 + 2 = 23$

En este caso, el buen calculador debe anotarse 35 - puntos positivos.

15. Ejemplo 2.- En el caso de que se tiren los cinco dados y salgan los números 8, 5 y 2 en los dados (1), (2) y (3) respectivamente, y los signos x y - en los dados (4) y (5), - las operaciones que podrían realizarse serían las siguientes:

20.  $8 \times 5 - 2 = 38 ; 5 \times 8 - 2 = 38 ; 2 \times 8 - 5 = 11$   
 $8 - 5 \times 2 = 6 ; 5 - 8 \times 2 = -6 ; 2 - 8 \times 5 = 30-$   
 $8 \times 2 - 5 = 11 ; 5 \times 2 - 8 = 2 ; 2 \times 5 - 8 = 2$   
 $8 - 2 \times 5 = 30 ; 5 - 2 \times 8 = 24 ; 2 - 5 \times 8 = 24-$

La inteligencia de dicho azar debe emitir la puntuación positiva de 38 tantos.

25. Cuando la suerte o azar arroje dos signos iguales, en suma o multiplicación, el orden de los factores no altera el - resultado y la operación es solamente una; en los demás casos dá lugar al cálculo de doce operaciones: con la mucha práctica se llega a determinar automáticamente la operación más interesante y positiva.

Como puede observarse, el juego es simple y no hay -



22

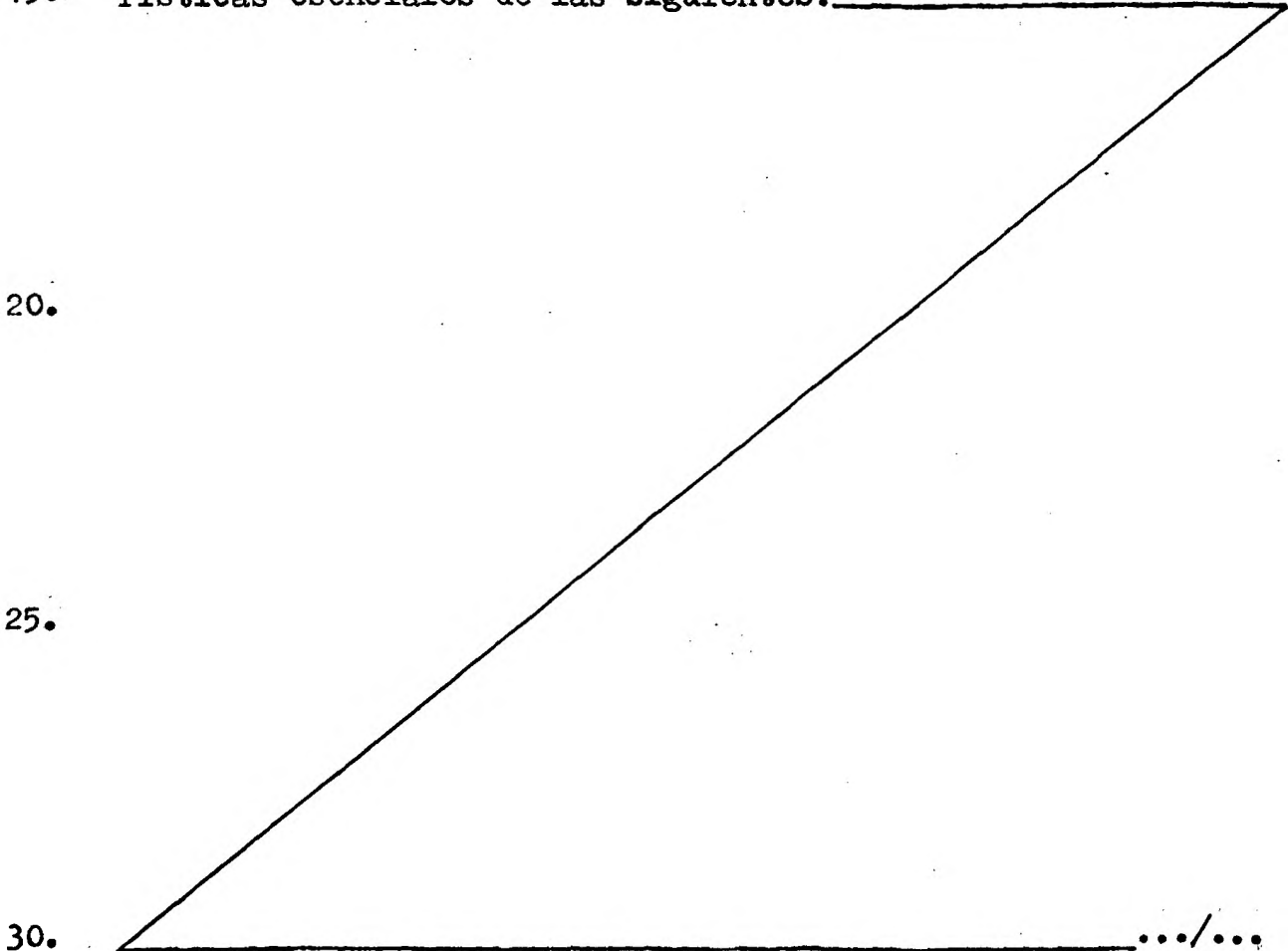
más que tener agilidad mental para obtener un resultado positivo lo más alto posible dentro de las doce operaciones que son posibles realizar en cada tirada.

5. Por otra parte, el juego con tres dados se realizaría de la misma forma, ocurriendo otro tanto si se utilizan más de cinco dados.

10. El solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma -- prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.

NOTA

15. El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte -- años, para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "JUEGO DIDACTICO DE DADOS", según las características esenciales de las siguientes:





REIVINDICACIONES

5. 1ª.- Juego didactico de dados, esencialmente caracterizado porque se realiza, preferentemente, con cinco dados, tres de los cuales conteniendo todos los números dos veces -- del uno al ocho, existiendo el número cero y un signo rómbico en sendas caras; en tanto que los otros dos dados contienen -- los cuatro signos matemáticos tres veces, de tal forma que en la tirada de los cinco dados saldrán tres números correspon--  
10. dientes a los tres dados numericos y dos signos correspondien-- tes a los dos dados de signos matemáticos, pudiendo realizar el jugador que haya efectuado la tirada una serie de operacio-- nes mentales entre los referidos números y signos para de es-- ta forma obtener el resultado numerico de mayor magnitud com-- binando los números y los signos obtenidos en la tirada.

15. 2ª.- Juego didactico de dados, según la reivindicación 1ª, caracterizado porque el número seis de cada dado pue-- de computarse a voluntad del jugador por el número nueve ; -- mientras que si sale el número cero, la tirada dará como re--  
20. sultado cero, con la particularidad de que el signo del rombo es oponible de permutarse por el número que desee el jugador que realiza la tirada.

25. 3ª.- Juego didactico de dados, según reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque puede realizarse con tres -- dados simplemente o con más de cinco, siempre que el número -- de dados correspondientes al de los números sea mayor en una unidad que el número de dados correspondiente al de signos -- matemáticos; habiéndose previsto que si el juego se realiza con n dados de números, el número de dados de signos matemá--  
30. ticos será (n-1).

4ª.- "JUEGO DIDACTICO DE DADOS".



22

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria que consta de ocho hojas, escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

22 NOV. 1976

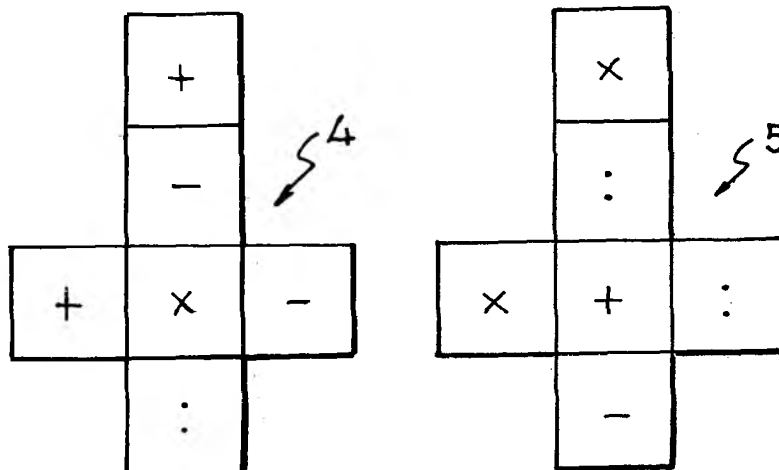
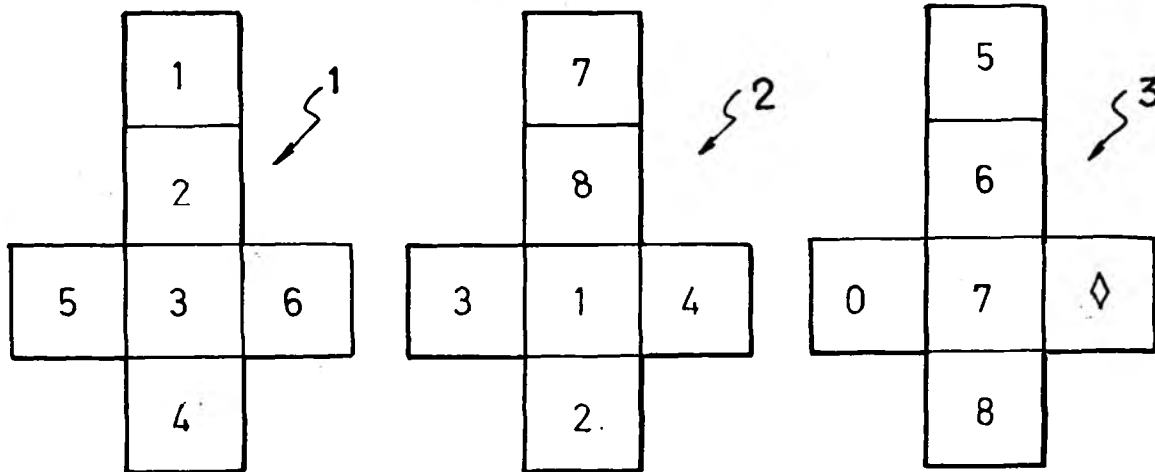
Madrid,

D. JOSE MARIA LINARES GIL

P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO



Madrid,  
P. P.

Escala variable