



ESPAÑA

10 ES	11 NUMERO	10 Y
	21	
	22 FECHA DE PRESENTACION	

227899

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	39 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"Juego didáctico de sobremesa"

71 SOLICITANTE (S)
D. Víctor Artís Garcia

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barcelona, Sepúlveda, 82, 3er., 1ª

72 INVENTOR (ES)
el solicitante

73 TITULAR (ES)
el solicitante

74 REPRESENTANTE
D. Jaime Tortras Vilella

- La presente invención se refiere a un juego didáctico de sobremesa que en una primera realización, sin que excluya otras aplicaciones, ha sido adaptado a la finalidad de facilitar las primeras prácticas de introducción a un idioma, de suerte que el desarrollo divertido y competitivo del juego, se combina con la necesidad de leer e interpretar unas expresiones en un idioma determinado, así como en el aprendizaje de ciertas normas gramaticales del mismo.
- 5.
10. Teniendo en cuenta que el juego se produce entre una pluralidad de contendientes, todos los cuales rivalizan en alcanzar primero el término de un recorrido a cuenta de unas fichas, se logra el adecuado acicate que, por otra parte, obliga a la correcta comprensión de los términos gramaticales que jalonan aquel recorrido.
- 15.
20. El expresado juego educativo se caracteriza por el hecho de comprender un tablero con un campo de juego dividido en diversas superficies sectoriales, de juego diferenciadas, un dado con indicaciones numéricas en sus distintas caras, un dado con indicaciones correspondientes a cada uno de dichos sectores, y de unas fichas con figuras de identificación para los diversos jugadores; juego en que las citadas superficies sectoriales, preferentemente en número de cuatro, constan de un cierto número igual de casillas numeradas correlativamente desde la entrada hasta la salida o meta, de modo que los diversos contendientes mueven
- 25.

sus fichas en los diversos sectores según las indicaciones proporcionadas por los dados en cada jugada, en pos de la meta.

5. El tablero de juego presenta preferentemente unas franjas de doblez que facilitan el plegado del mismo para reducir el espacio que ocupa en posición extendida operante al alcance de varios jugadores.

10. El juego es susceptible de comportar una pluralidad de campos de juego y de tableros, presentando por lo menos cada tablero un solo campo de juego.

En un mismo sector de juego está prevista la coexistencia de casillas de dos o más tamaños diferentes.

15. Otros objetos y características de la invención se irán dando a conocer en detalle a lo largo de la descripción que sigue, haciendo referencia a los dibujos ilustrativos que la acompañan. En los dibujos:

20. Figura 1, representa, visto en planta, un tablero de juego según una realización práctica de la invención.

Figura 2, representa un par de dados de los que se emplean para el juego, con indicaciones numéricas y colorísticas.

25. Figura 3, representa diversas fichas de juego con figuras de identificación para los jugadores.

Figura 4, representa el tablero de la figura 1 en posición de repliegue.

Una forma material de realización del presen-

te juego, de aplicación a la enseñanza de un idioma, es descrita a continuación. Básicamente el juego consta de un tablero 1, de unos dados 2 con indicaciones numéricas 3, de unos dados 4 con distintos colores 5, y de unas fichas 6 con figuras simples 7 para identificación de los jugadores. Potestativamente se emplearán accesorios diversos tales como cubiletes para los dados, piezas indicadoras de partidas ganadas o para señalar el valor de los premios, además de folletos con el reglamento de juego y libritos complementarios para la enseñanza de un idioma en relación con el juego, etc.

El tablero 1 puede ser rígido o plegable, pero teniendo en cuenta que para mayor comodidad de utilización deberá ofrecer una envergadura considerable, dando cabida a varios jugadores a su alrededor, es aconsejable la segunda solución, en cuyo caso, dicho tablero se halla dividido en tantas partes iguales 8 mediante el concurso de unas líneas de plegado 9 que permiten la yuxtaposición de las referidas partes iguales.

Dicho tablero 1 presenta unas superficies sectoriales de juego 10, preferentemente en número de cuatro, diferenciadas por colores diversos, tales como en rojo, verde, azul y amarillo; cada sector 10 consta de un mismo número de casillas dispuestas correlativamente y numeradas desde 1 hasta 40 que es la meta del juego. Una mayoría de casillas 11 contienen

frases en el idioma que se trata de practicar, y unas pocas casillas 12 mayores que las anteriores se intercalan entre ellas, ostentando normas gramaticales del mismo idioma.

5. Cada superficie sectorial 10 alude a un tema diverso que se enuncia en un cuadro 13, que lo encabeza, pudiendo versar en cuestiones tales como la familia, el hogar, el tiempo, el campo, la ciudad, los viajes, los oficios, los deportes, los vestidos, los animales, etc., de modo que las frases de las casillas 11 están relacionadas con el respectivo tema.

10. El punto de partida para el juego en cada superficie 10 se indica por una flecha 14, y termina en el espacio final 15. Al margen de cada superficie 10 hay un recuadro 16 en los que se reproducen gráficamente las caras de los dados 2 y 4, y las figuras de identificación 7 de las fichas 6, estando escrito debajo de cada indicación o figura su nombre en el idioma en cuestión.

15. Las figuras simples 7 relativas a las fichas 6 consistirán en cosas de fácil interpretación, tales como estrellas, flores, coronas, copas, soles, etc.

20. Eventualmente, la cara dorsal del tablero 1 contendrá una reproducción igual o simplificada de las superficies sectoriales 10 con traducción de las frases y normas que figuran en las casillas 12 y 11, para el caso de que precise conocer el significado de aquellas si no logra descubrirse.

- 25.

Se establece que un juego completo se constituirá de cuatro o más tableros 1 con temas distintos para todos ellos si bien en cada caso sólo interviene uno de ellos, con lo que se consigue una mayor variedad y una más extensa gama de prácticas.

5.

El desarrollo del juego tiene lugar con arreglo al reglamento que se estipule o adopte en cada caso, teniendo en cuenta que tal reglamento no parte de una idea invariable; a modo de puro ejemplo se describen brevemente a continuación unas reglas.

10.

En el juego intervienen desde dos hasta ocho jugadores, entre los cuales figura uno que finge el profesor; primeramente, dichos jugadores se adjudican las fichas 6 con las figuras 7 relativas a cada uno de ellos, así como se ponen de acuerdo para el valor de las partidas, para los premios a convenir, y para el orden de participación en las jugadas.

15.

Los jugadores van utilizando los dados 2 y 4 para ir adelantando las fichas en el número de casillas indicado por el primero de dichos dados y dentro del sector correspondiente al color señalado por el otro dado 4. En el transcurso del juego, cuando una ficha de un jugador es alcanzada por otra de distinto jugador en una casilla 11, retrocederá al punto del que partió la segunda ficha en aquella jugada; contrariamente, en una casilla 12 no rige tal norma, si bien las fichas que penetran en tales casillas quedan bloqueadas, no pudiendo ser liberadas hasta que los res-

20.

25.

pectivos jugadores obtengan el color blanco en el dado
4. Por otra parte, la obtención del color negro en los dados 4 acarreará la anulación de la jugada.

5. Se prevé que en ciertas casillas ll figuran indicaciones para repetición de la jugada. Contrariamente, otras casillas ll implicarán penalizaciones de tipo diverso. En todo caso, se trata de alcanzar la meta de las diversas superficies sectoriales, con las respectivas fichas 6, de modo que se totalizan los puntos alcanzados por cada jugador para conocer la clasificación obtenida.
- 10.

- El aspecto instructivo del juego consiste en que los jugadores lean las frases en las que recaigan sus fichas, siendo en todo caso corregido o asentido por el que haga las veces de profesor, con lo que se establece una competencia. Para lograr un escalonado en la práctica del idioma, se prevé que las frases de las casillas ll tengan escritas con letras de distinto carácter los sustantivos por una parte, y los verbos por la otra, con respecto al resto de los términos, de modo que en los primeros ejercicios sólo se tomen en consideración los sustantivos, después los verbos y finalmente las frases enteras; además, tales ejercicios lingüísticos podrán efectuarse a base de traducir o de pronunciar, o de ambas cosas a la vez;
- 15.
- 20.
- 25.
- referidas frases.

Como se comprende, los anteriores ejercicios

para el aprendizaje de un idioma, se completan por la continuada visión de las frases y normas escritas en el tablero, aunque no sean objeto de práctica obligada por el juego, de modo que se logra una familiarización con el idioma sin resultar monótona o penosa al quedar compensada por el aliciente del juego.

5.

Es factible construir tableros de juego para cualquier idioma, con la eventual combinación con otro idioma en el anverso del propio tablero que permita descrifrar los conceptos del primero en caso necesario.

10.

Descritas convenientemente las características de la invención, se hace constar que en la misma podrán introducirse cuantas variantes de detalle pueda aconsejar la experiencia siempre que con ello no se modifique la esencialidad de la misma.

15.

REIVINDICACIONES

1. Juego didáctico de sobremesa, caracterizado por estar constituido por un tablero que ostenta una figura dividida en varias superficies iguales de juego claramente delimitadas, así como por un dado convencional y un dado con indicaciones referidas a cada una de las superficies mentadas, y por unas fichas con imágenes fácilmente identificables, que se relacionan y se corresponden con cada uno de los participantes en el juego, estando compuesta cada una de las superficies delimitadas, cuyo número acostumbra a ser de cuatro,
5. por un número de casillas que, pudiendo presentar distintas dimensiones, se hallan numeradas y dispuestas, de una forma ordenada, desde la entrada a la salida del circuito que conforman, todo ello de forma que los jugadores mueven sus fichas por ellas según los datos suministrados por la tirada de los dados especificados anteriormente.
10. 15.

2. Juego didáctico de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque el tablero de juego, que presenta constitución laminar, se halla dividido por varias líneas de pliegue que facilitan su plegado con el fin de que ocupe menor espacio cuando no se hace uso del mismo.
- 20.

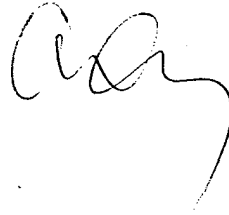
3. Juego didáctico de sobremesa.

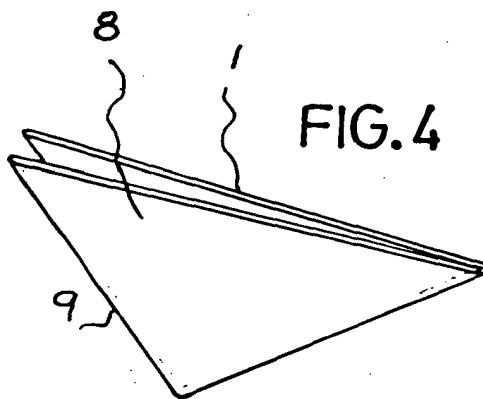
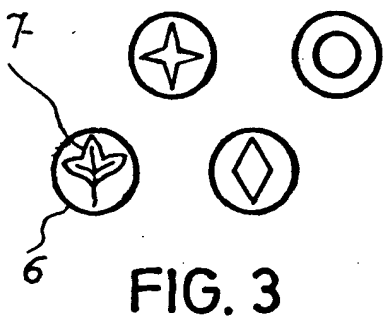
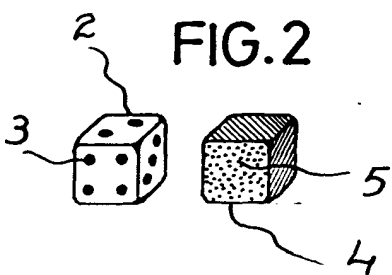
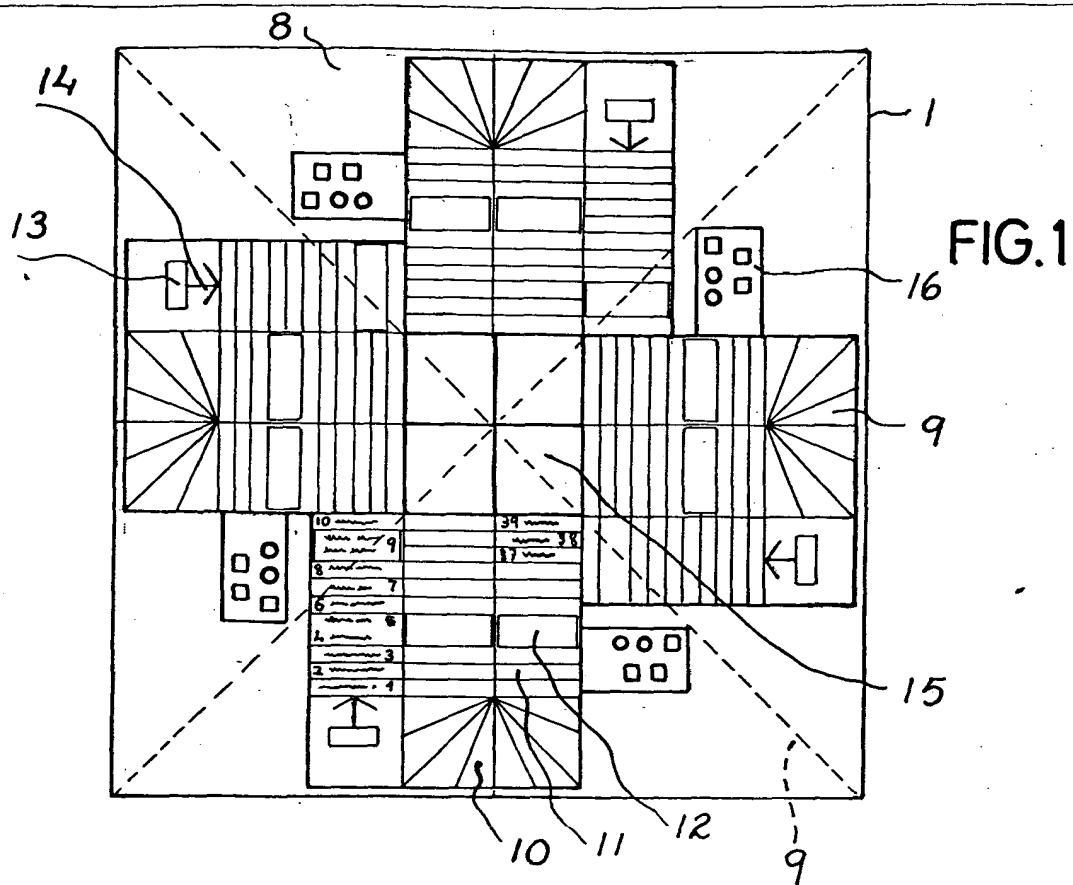
La presente memoria consta de diez hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, a 18 ABR. 1977

VICTOR ARTIS GARCIA
p.a.

J. TORTRAS
P.P.

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'J. Tortras', written in a cursive style.



Madrid, 18 ABR. 1977
Victor Artis Garcia
p.a. J. TORTRAS
P.P.