



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	246281	(10) Y
(21)	(22) FECHA DE PRESENTACION	11.10.79	

MODELO DE UTILIDAD

71 FEB. 1980

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 5/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

~~COPA XX XNUMBROS~~

JUEGO INSTRUCTIVO Y EDUCATIVO PARA NIÑOS

(71) SOLICITANTE (S)

CIPRIANO GONZALEZ SANCHEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

C/. Taller del Moro, 12 TOLEDO

(72) INVENTOR (ES)

CIPRIANO GONZALEZ SANCHEZ

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

MEMORIA DESCRIPTIVA

1.- OBJETO

La presente memoria tiene por objeto describir la utilidad y finalidad del juego instructivo y educativo para niños, así como las partes diferentes que lo componen, según el estatuto de la Propiedad Industrial.

2.- PARTES DE QUE CONSTA

El juego descrito anteriormente, consta de tres partes perfectamente definidas en dibujo que se adjunta. Las partes son:

- Base de sustentación circular con cuatro patas y taladro central para encaje del cuerpo principal.
- Cuerpo con forma similar al de una copa. En la parte superior del mismo existe un taladro de 180 mm. de diámetro en el cual se encaja la ruleta. Lateralmente va provisto de taladro de 70 mm. de diámetro, comunicado con el anterior, y de ventana ó abertura de lectura.
- Ruleta, compuesta de eje central sobre el cual van incorporadas cuatro aspas numeradas, cada una de ellas, en su parte central.

3.- MATERIAS CON QUE PUEDE CONSTRUIRSE

La construcción de éste juguete puede realizarse con diferentes materiales, dependiendo de que sea mecanizado ó moldeado:

- Mecanizado. Los materiales a utilizar pueden ser desde madera a cualquiera de los metales.
- Moldeado. En éste caso los materiales podrían ser, plásticos, poliuretanos, fundición, etc.

4.- FUNCIONAMIENTO

Por el taladro de 180 mm. diámetro, existente en la parte superior del cuerpo principal, se introduce una pelota del tamaño de una de tenis, la cual pone en movimiento la ruleta. Al termi-

nar el giro de la misma, por la ventanilla lateral, se puede leer - el número que contiene el aspa que ha quedado enfrentado con dicha ventanilla.

La pelota puede recuperarse por el taladro lateral de 70 mm. de diámetro, volviendo a comenzar una nueva tirada.

5.- FINALIDAD

El presente juego tiene como finalidad la distracción del niño, por el hecho de introducir la pelota y observar el giro de la ruleta y el número que sale al azar. A la vez sirve para familiarizar - al niño con los números, siendo ésta la parte instructiva ó educativa del juguete.

6.- REIVINDICACIONES

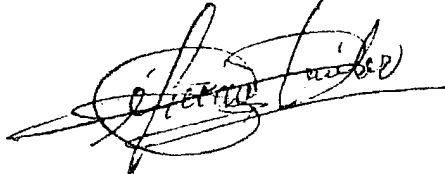
1º) Juego, que según la reivindicación anterior, se compone de un modelo imitando a una copa, en la cual por la parte superior se introduce una pelota de goma de tamaño similar a la utilizada en tenis, haciendo mover ésta un dispositivo numerado, pudiéndose leer a través de una abertura, un número que sale al azar, que aparece al moverse el dispositivo numerado accionado por el peso de la pelota. La pelota es recuperada a través de un orificio destinado a tal fin.

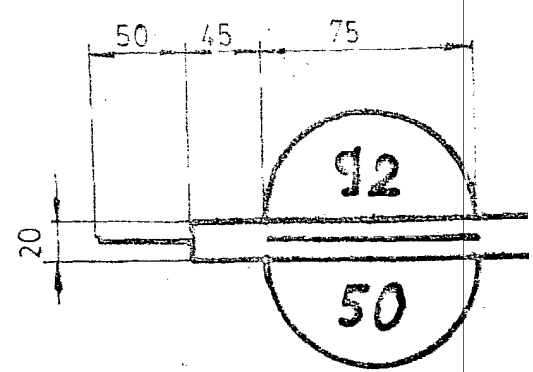
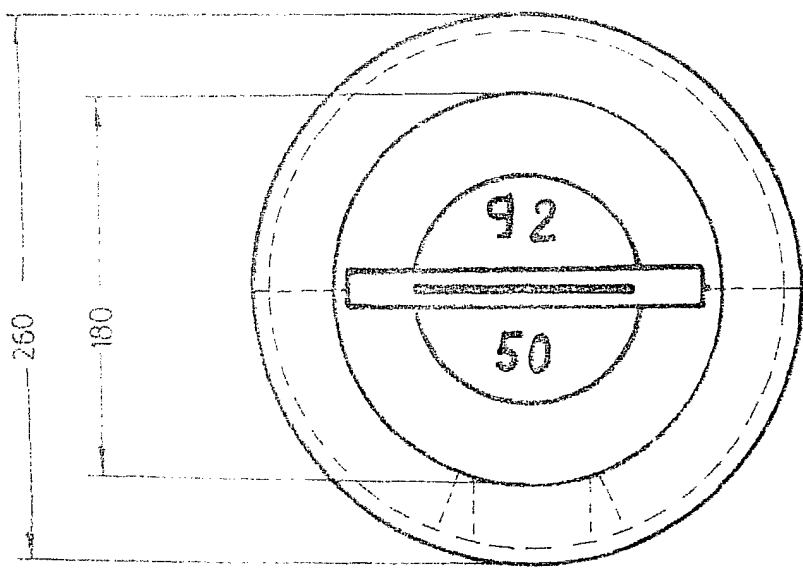
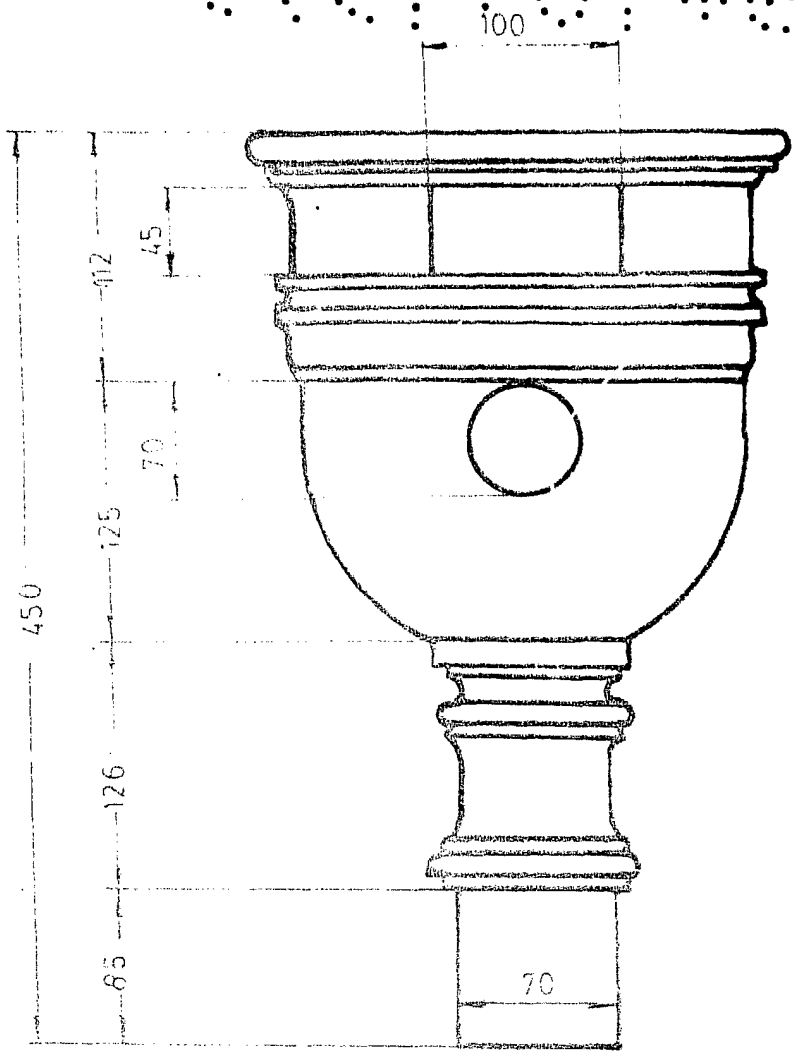
2º) Juego instructivo y educativo para niños.

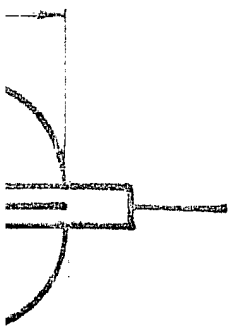
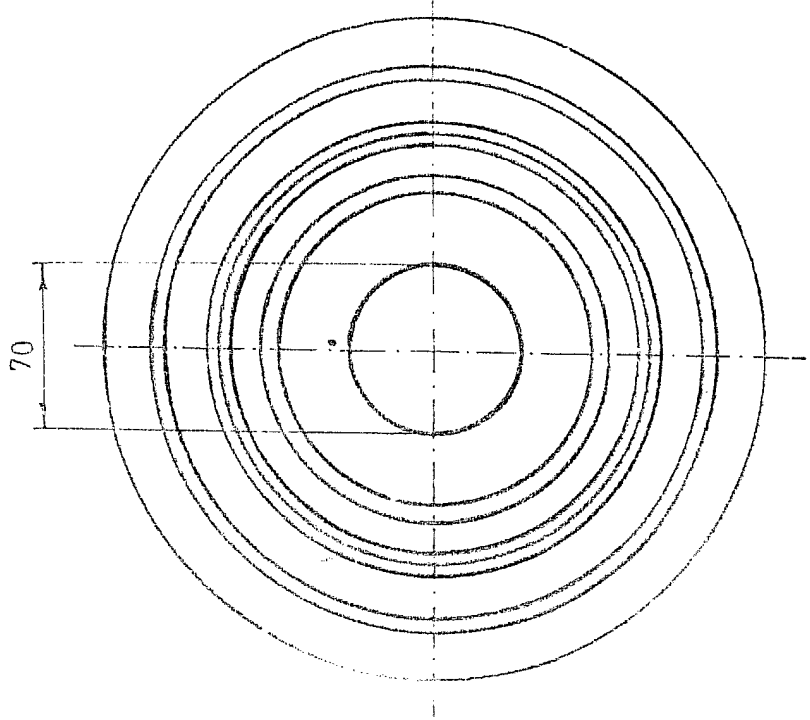
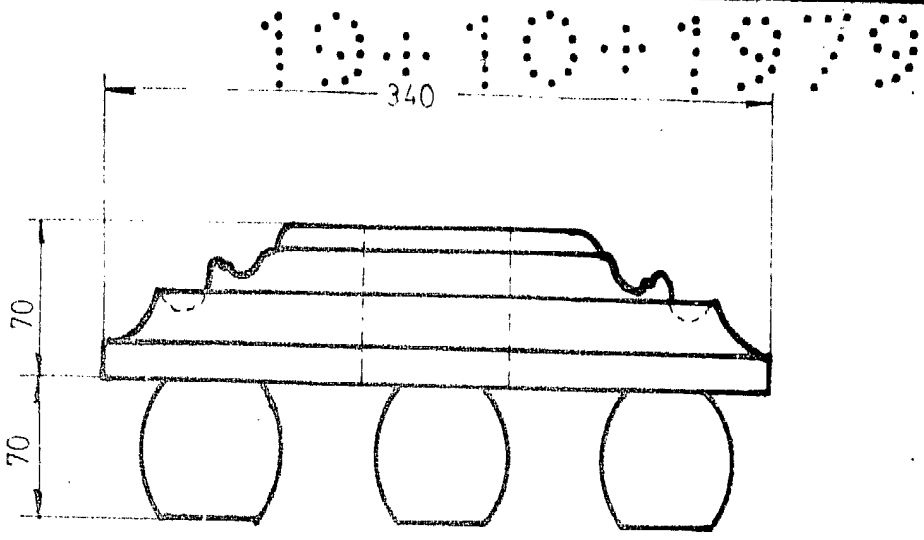
La presente memoria consta de 2 hojas originales con dos copias de - cada una de éstas, escritas a máquina por una sola cara, y 3 hojas - de dibujo.

Madrid, 19 de Octubre de 1.979

Fdo.: Cipriano González.







[Handwritten signature]