

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES	21	NUMERO	247.512	20 Y
	22	FECHA DE PRESENTACION	28 novbre. 1979	

1 ABR. 1980

MODELO DE UTILIDAD

50 PRIORIDADES:	51 NUMERO	52 FECHA	53 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G 09 B 3/02
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DIDÁCTICO".

71 SOLICITANTE (S) Don Antonio PIERA BERMEJO y Don Juan SANTANA RUBIO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Barcelona, calle Beethoven, 15, 5º 2ª
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE Don Ignacio PONTI GRAU
--

La presente invención se refiere a un juego didáctico del tipo que se conoce genéricamente como "preguntas y respuestas", con una lámina en la que aparecen representados dos grupos de grafismos, generalmente uno constituido por imágenes y el otro por los nombres de dichas imágenes, con medios de conexión eléctrica emparejados, con el fin de conectar una lamparita indicadora que se enciende cuando han sido adecuadamente emparejadas la imagen y su denominación.

El juego didáctico objeto de la invención presenta importantes innovaciones respecto a los conocidos, especialmente por lo que se refiere a la disposición de las conexiones eléctricas y de la lamparita testigo.

El juego en cuestión se caracteriza esencialmente por el hecho de que los puntos de conexión que corresponden a las representaciones gráficas emparejadas se hallan conectados entre sí con medios ocultos, completando el juego un dispositivo contactor-señalizador formado por un estuche portátil que contiene una lamparita eléctrica alimentada por pilas situadas en el propio estuche, cuyo circuito de alimentación se halla interrumpido y presenta dos puntos de conexión situados en el exterior del estuche. Uno de tales puntos está destinado a ser contactado por los dedos del usuario, y el otro está dispuesto de forma que puede apoyarse sobre uno de los puntos de contacto de la lámina, cerrando el circuito por medio del apoyo de un dedo del propio usuario que sostiene el estuche sobre el punto de contacto que corresponde a la impresión emparejada correspondiente.

Ventajosamente se ha previsto que los puntos de con-

tacto de la lámina y las conexiones entre ellos están consti-
tuidos por una tinta conductora impresa en una lámina yuxta-
puesta al dorso de la que presenta las representaciones grá-
ficas.

5 Más concretamente, la lámina portadora de las re-
presentaciones gráficas está dotada de orificios que coinci-
den en posición con la de los puntos de contacto, de forma
que el usuario puede apoyar el dedo sobre tales puntos a tra-
vés de dichos orificios.

10 En una realización específica el juego consta de
dos láminas yuxtapuestas, cada una de las cuales presenta pa-
res de grupos de imágenes complementarias sobre una de sus ca-
ras, en tanto que en la opuesta presentan los puntos de con-
tacto y las conexiones que corresponden a los grupos de imá-
genes de la otra lámina, habiéndose previsto que los puntos
15 de contacto y los orificios de las láminas no se correspondan
los de una lámina con los de la opuesta.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito
en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que,
20 tan solo a título de ejemplo, se representa un caso práctico
de realización del objeto de la invención.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en pers-
pectiva del juego ilustrando su forma de utilización; la fi-
gura 2 es un detalle a mayor escala en sección longitudinal
25 del estuche portador de la luz testigo; la figura 3 es una
vista esquemática de la forma con que se realiza la conexión
de la lamparita; la figura 4 es una vista en perspectiva de
una lámina doble, abierta, y la figura 5 es un detalle a ma-

por escala y en sección longitudinal que muestra la doble lámina de la figura anterior montada.

El juego descrito consta en los dibujos de una doble lámina -1- y -1a- doblada por la mitad, en cuyas caras externas están impresos dos grupos separados -2- y -2a- de grafismos relacionados en forma emparejada, como pueden ser unas imágenes -2- y su denominación correspondiente -2a-.

En el dorso de cada lámina aparecen unos puntos de conexión -3- y -3a-, respectivamente, conectados emparejadamente por líneas -4- conductoras. Los puntos -3- y -3a-, se hallan enfrentados a aberturas -5- y -5a- situadas junto a las imágenes -2- y -2a-, con la particularidad de que las aberturas de una de las láminas -1a- se hallan defasadas respecto a las de la otra lámina (figura 5).

Es evidente que los puntos y conexiones que corresponden a las imágenes y denominaciones de una lámina, se hallan en el dorso de la lámina opuesta.

Ventajosamente se ha previsto que los puntos y conexiones se llevan a cabo mediante una tinta conductora impresa sobre el dorso de las láminas.

El juego comprende también un estuche aislante -6-, a modo de dispositivo escritor, que contiene unas pilas -7- alimentadoras de una lamparita -8-, cuyo circuito está interrumpido y sus dos contactos están formados por una banda externa -9- que rodea al estuche, y una punta saliente -10-.

Se ha previsto que en vez de la banda -10- el estuche podría estar rodeado por una funda conductora.

En cuanto a la lamparita -3- puede adoptar cualquier

posición en el estuche, por ejemplo junto a la punta -10-.

Como se deduce claramente de todo lo expuesto el juego consiste en relacionar las imágenes -2- con las denominaciones -2a-, para lo cual se sostiene el estuche -6- de forma que con la mano se efectuó contacto directo con la banda -9- que forma parte del circuito de alimentación de la lamparita. Se apoya el contacto -10- sobre el punto -3- que corresponde a la imagen -2- y el dedo de la mano libre sobre el punto -3a- de la denominación -2a- que se supone corresponde a la imagen escogida. Si se ha acertado, se cierra el circuito de alimentación de la lamparita -8-, a través del conductor -5- y la lamparita -8- se encienden. Si no corresponden la imagen -2- con la denominación -2a- elegida, no se enciende la luz.

El juego es de sumo interés y tiene la ventaja de que puede presentarse en forma de cuaderno, toda vez que las conexiones y puntos de contacto son impresiones conductoras que no ocupan grueso.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de los distintos componentes del juego, formas y dimensiones de los mismos, imágenes y denominaciones representados y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

REIVINDICACIONES

1. Juego didáctico, del tipo que comprende una lámina, por lo menos, en la que aparecen dos grupos de representaciones gráficas, relacionadas entre sí las de un grupo con las del opuesto, en forma emparejada, cada una de cuyas representaciones gráficas presenta un punto de conexión eléctrica, caracterizado esencialmente por el hecho de que los puntos que corresponden a las representaciones emparejadas, se hallan conectados entre sí con medios ocultos, completando el juego un dispositivo contactor-señalizador formado por un estuche portátil que contiene una lamparilla eléctrica alimentada por pilas situadas en el propio estuche, cuyo circuito de alimentación se halla interrumpido y presenta dos puntos exteriores de conexión, uno de los cuales está destinado a establecer contacto con los dedos del usuario, y el otro se encuentra dispuesto de forma que puede apoyarse sobre uno de los puntos de contacto de la lámina, cerrándose el circuito mediante el apoyo de un dedo de la persona que sostiene el estuche, sobre el punto de la representación emparejada correspondiente.

20 2. Juego didáctico, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que los puntos de contacto y las conexiones entre ellos están constituidos por una tinta conductora impresa en una lámina situada en el dorso de la que presenta las representaciones gráficas.

25 3. Juego didáctico, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la lámina portadora de

las representaciones gráficas está dotada de orificios que coinciden en posición con la de los puntos de contacto.

4. Juego didáctico, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que está formado mediante dos láminas superpuestas, cada una de las cuales presenta en su cara exterior los grupos de representaciones gráficas emparejadas, y en el dorso de cada lámina se hallan dispuestos los puntos y conexiones impresas correspondientes a las representaciones gráficas de la otra lámina, habiéndose previsto que los puntos de contacto y los orificios de una y otra, se hallen defasados entre sí.

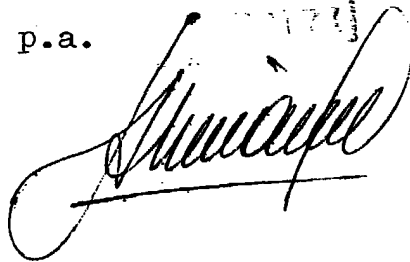
5. Juego didáctico.

La presente memoria descriptiva consta de siete hojas foliadas, escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 28 de noviembre de 1979

Antonio PIERA BERMEJO y
Juan SANTANA RUBIO

p.a.



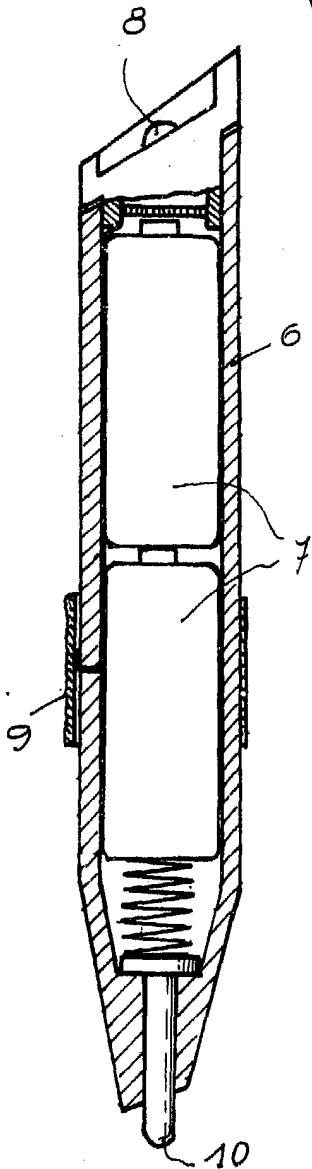
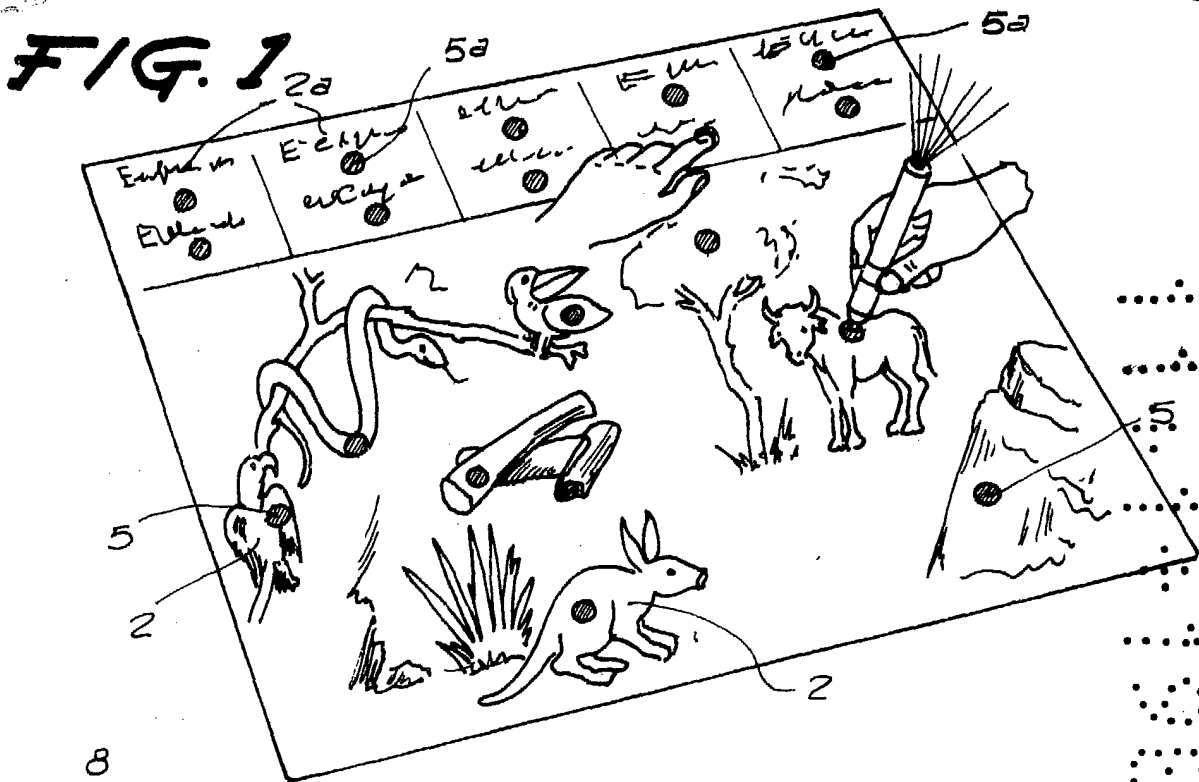


FIG. 2

Barcelona, 28 de noviembre de 1979
p.a. I. PONTI

[Handwritten signature]

30043/2

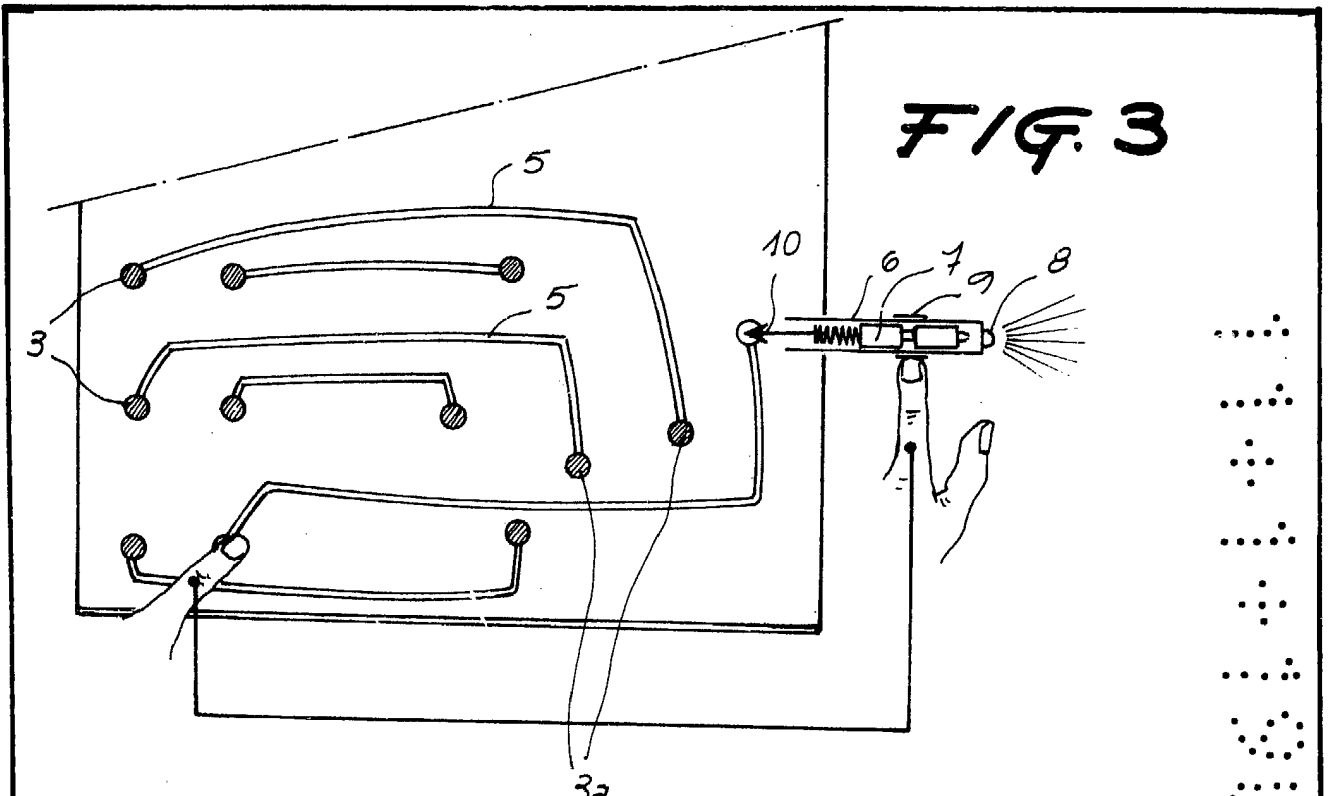


FIG. 3

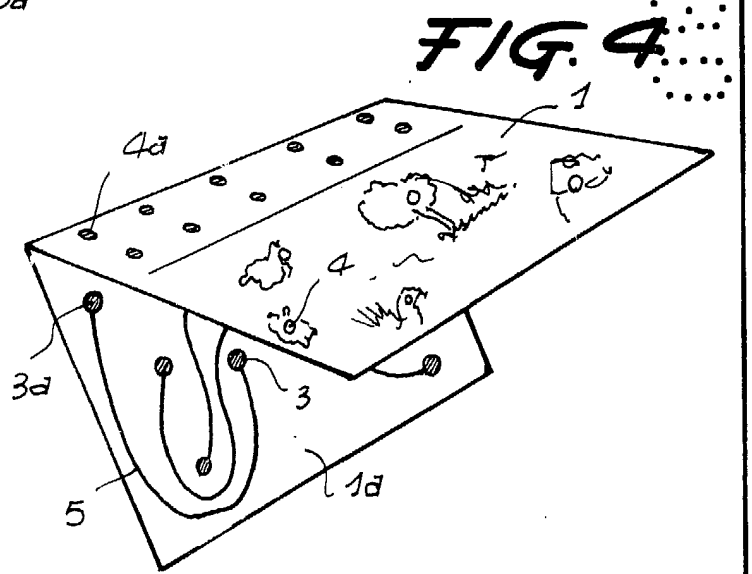


FIG. 4

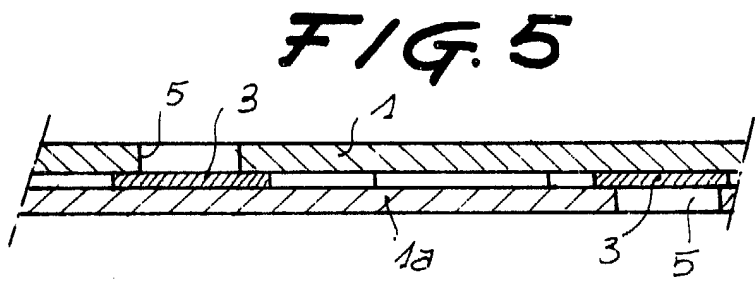


FIG. 5

Barcelona, 28 de noviembre de 1979
p.a. ...

30043/2