

(19) ES (21) (22)	NÚMERO <b>25 5654</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION  	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 16 MAYO 1981

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(23) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. C. 3 A 63 F 9100

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE COMPOSICION NUMÉRICA.

(71) SOLICITANTE (S)
PBP, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Mataró (Barcelona), Calle San Agustín, 47

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un juego de composición numérica, que contribuye a desarrollar el sentido del cálculo y las operaciones matemáticas simples y complejas, según el grado de las reglas adoptadas.

5 Son conocidos juegos de composición basados en la disposición de una pluralidad de dados con letras o palabras en una bandeja dotada de alvéolos en los cuales pueden situarse los dados descritos, en un orden cualquiera fruto del azar, cuya bandeja se completa mediante una tapa transparente a modo de cubeta, que permite cerrar el recinto en el que se encuentran los dados y utilizarlo como cubilete para mezclarlos y agitarlos.

10 Con este juego pueden obtenerse palabras y frases a partir del orden en que han quedado los dados y las caras situadas a la vista, con letras o palabras, debiendo atenerse los jugadores a unas reglas que no hacen al caso. ....

15 Ahora bien, a partir de la realización básica que comprende la bandeja, con los casilleros, la tapa en forma de cubeta y los dados, se ha ideado el juego objeto de la invención, totalmente distinto en su concepción y que permite desarrollar operaciones de cálculo aritmético y matemático en general.

20 Esencialmente el juego se caracteriza por el hecho de que en cada una de las caras de los dados hay representado un número, de forma que a partir de los números que han quedado a la vista, y en función de las reglas del juego establecidas, los jugadores realizarán operaciones aritméticas durante un tiempo limitado y controlado.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

5 En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego; la figura 2 es una vista en planta de la bandeja con los dados situados en los casilleros; y la figura 3 es una vista en perspectiva de un dado.

10 El juego descrito consta en los dibujos de una bandeja -1- dotada de una pluralidad de alvéolos - casillas -2-, susceptibles de ser ocupadas por otros tantos dados -3-, en cuyas caras aparecen números -4-.

15 El juego está completado por una tapa transparente -5- en forme de cubeta, que encaja en la bandeja y permite utilizarla como cubilete para agitar y mezclar los dados.

20 El juego se desarrolla de la forma siguiente: Con la bandeja y cubeta -1- y -3- acopladas, y los dados en su interior, se agitan para mezclarlos hasta que se depositan de nuevo todos los dados en los alvéolos, con lo cual quedan a la vista una pluralidad de números en un orden determinado, totalmente al azar.

25 A partir de esta jugada, entran en funcionamiento las reglas del juego que pueden ser múltiples y no son objeto de la presente invención. En términos generales, las reglas del juego estarán encaminadas a que cada jugador realice unas operaciones aritméticas determinadas o cálculos matemáticos, debiendo ceñirse a las reglas dadas y durante un tiempo limitado. Naturalmente, según el nivel de inteligencia de los par-

ticipantes en el juego, las reglas del juego serán más o menos complicadas, debiendo escogerse primeramente qué tipo de reglas se desea utilizar.

5 El juego es, por tanto, apropiado para todas las edades a partir de los ocho años, en cuya edad ya se conocen las operaciones aritméticas simples.

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

- . -



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

5 1. Juego de composición numérica, del tipo que comprende una bandeja con alvéolos para alojamiento de unos dados, cuya bandeja está completada por una cubeta transparente a modo de tapa que permite cerrarla y utilizarla como cubilete para la agitación y mezcla de los dados los cuales encajan cada uno en un alvéolo, caracterizado esencialmente por el hecho de que cada uno de los dados presenta en sus caras un número, de forma que al ocupar los alvéolos de la bandeja, quedan a la vista tantos números como dados, totalmente al azar, a partir de cuyos números y en función de las reglas convencionales del juego, los participantes deben realizar unas operaciones aritméticas determinadas en un tiempo límite.

10 2. Juego de composición numérica.

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

Barcelona, 19 de enero de 1981

EBP, S. A.

P. S.



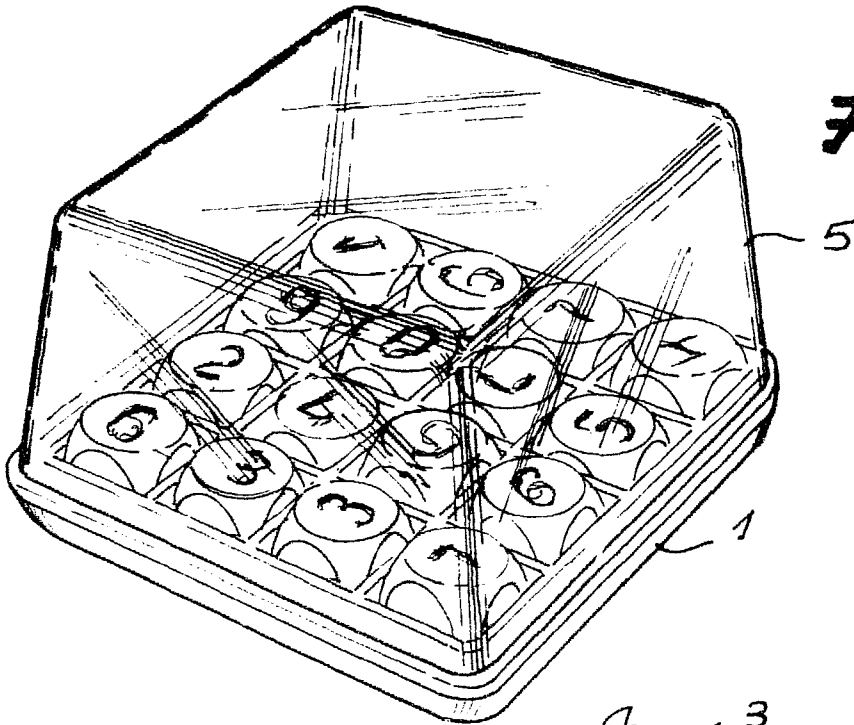


FIG. 1

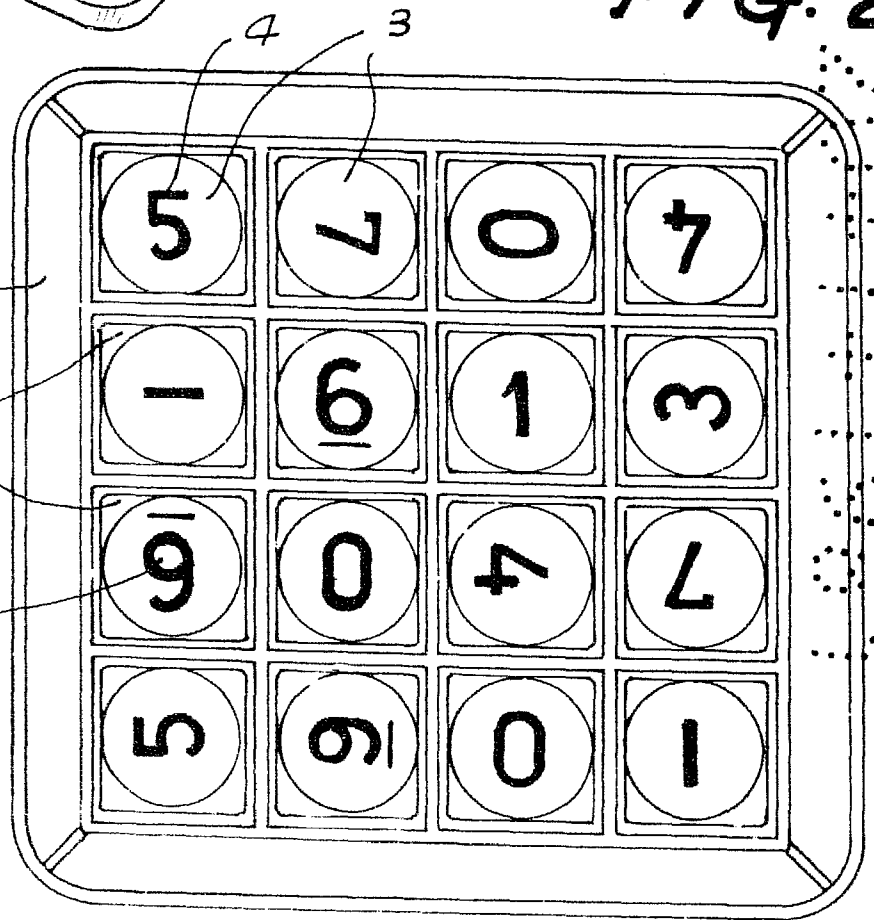
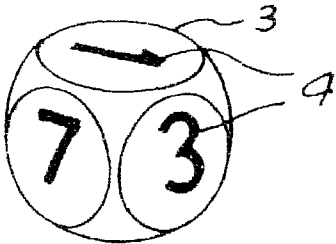
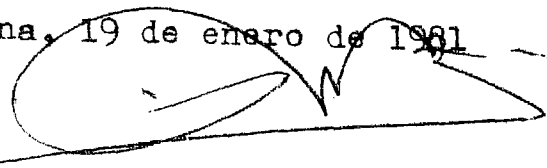


FIG. 2

FIG. 3



Barcelona, 19 de enero de 1961  
p.a.



30931/1