



ESPAÑA

ES	21	NUMERO	Y
	21	258003	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		13 de abril 1981	

MODELO DE UTILIDAD

7 DIC. 1981

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. <sup>3</sup> A63F3/w

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DIDÁCTICO DE SOBREMESA.

71 SOLICITANTE (S)
Don Antonio CASTRO LÓPEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barcelona, Calle Consejo de Ciento, 345, despachos 48-29

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un juego didáctico de sobremesa que está destinado a facilitar el aprendizaje de los alumnos, sobre cualquier tipo de materia o asignatura.

5 Se conocen múltiples juegos con el apelativo de educativos, pero cuya función didáctica es más que discutible. Se trata de juegos que tienen más de juego que de didáctico y cuyos beneficios en cuanto al aprendizaje que puedan realizar los participantes, son muy dudosos. ....

10 El juego objeto de la invención se ha ideado para que sus participantes adquieran, en forma amena e interesante, los conocimientos sobre cualquier materia o asignatura, que habitualmente adquieren a través de los libros de texto y las explicaciones del profesor. ....

15 El juego en cuestión consta de un tablero con un recorrido formado por casillas agrupadas en series identificables cromáticamente, cada una de cuyas casillas comprende una representación gráfica correspondiente a un tema general del juego estando relacionadas entre sí las representaciones gráficas de las casillas de cada serie. El juego consta de un número de tarjetas idéntico al de las casillas y que presentan la identificación cromática y la representación gráfica de cada casilla a la que corresponden, conteniendo además información sobre el tema representado y una serie de preguntas y respuestas sobre dicho tema. Existen además otros tres grupos de tarjetas diferenciados entre sí cuyo número coincide con el de series, uno de cuyos grupos contiene preguntas y respuestas sobre los temas de las series, otro contiene únicamente res-

20

25

puestas y un tercero información general sobre los temas, existiendo en el tablero un número reducido de casillas con una indicación correspondiente a los tres últimos grupos de tarjetas, completando el juego unos dados y fichas convencionales para el recorrido del tablero.

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. ....

10 En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en perspectiva del tablero, las tarjetas, las fichas y los dados que intervienen en el juego; y la figura 2 es un detalle en planta a mayor escala del tablero.

15 El juego descrito consta en el dibujo de un tablero -1-, sobre el cual aparece un recorrido -2- formado por multitud de casillas -3-, cada una de las cuales presenta una representación gráfica -4- y eventuales inscripciones, relativas a los temas de una asignatura.

20 Estas casillas se hallan agrupadas por series -5-, identificables cromáticamente.

A cada casilla corresponde una tarjeta de propiedad -6-, dotada de una franja -7- en la que hay una identificación cromática y una representación gráfica -8- que coincide con la de la casilla correspondiente.

25 La tarjeta contiene una serie de indicaciones y definiciones correspondientes a la ilustración gráfica -8-, así como un grupo de preguntas y sus respuestas, también relacionadas con la ilustración gráfica -8-.

Hay otros tres grupos de tarjetas -9-, -10- y -11- que en el dorso presentan identificaciones -12- -13- y -14- diferenciadas entre sí las de cada grupo y a las que corresponden un número limitado de casillas -15- situadas en el recorrido -2- y distanciadas entre sí.

Sobre el tablero -1- aparecen señaladas unas zonas -16- con los grafismos -12a- -13a- -14a- coincidentes con los de cada grupo -9- -10- -11- de tarjetas.

En el juego intervienen también unos dados -17- y unas fichas -18- para los jugadores que intervienen en el juego.

Muy esquemáticamente las reglas del juego son las siguientes: el objetivo de los jugadores es el de adquirir el mayor número de tarjetas de propiedad -6- que al iniciarse el juego permanecen en poder de un juez o moderador del mismo. Para adquirir una tarjeta de propiedad es preciso que la ficha -18- del jugador caiga en la casilla -3- que le corresponda y una vez conseguido esto, el jugador debe contestar un número de preguntas establecido de las que figuran en la tarjeta. Es preciso obtener un número determinado de series completas de tarjetas, para ganar el juego.

Si la ficha del jugador cae en las casillas -15- deberá coger una tarjeta -9-, -10- o -11-, según el dibujo de la casilla. Si se trata de una tarjeta de premio, el jugador leer el contenido de la misma y anotar las respuestas que figuran en la misma sobre los temas del juego, y servirse de ellas en el momento adecuado. Si la tarjeta es de castigo, entonces deberá contestar las preguntas que figuran en la tarje-

ta correspondiente, y de no hacerlo será penalizado con tiradas sin jugar. Si la tarjeta es de información general, será leído su contenido para conocimiento de todos.

5 Como se deduce de todo lo descrito el juego resulta altamente didáctico, puesto que obliga a los participantes a conocer el tema sobre el que se trate.

El desarrollo del juego va suministrando información que el jugador va asimilando sin darse cuenta, consiguiendo dominar el tema sobre el que versa el juego.

10 El tablero -1- podrá presentar información general sobre el tema, que puede ser consultada en cualquier momento por los jugadores.

15 Lógicamente podrá adaptarse el juego a distintos temas y asignaturas, por ejemplo: geometría, ciencias, naturales, literatura, historia, y cualquier otro. Para ello sólo es preciso adecuar los gráficos y textos al tema o asignatura.

20 Este juego, que requiere la cooperación de un moderador, no indispensable pero sí conveniente, resulta ideal para jugarlo los alumnos y el profesor, con lo que además del conocimiento que se adquiere con el tema, se establece una relación y trato humano entre unos y otros, que favorece la convivencia de todos los participantes.

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

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

1. Juego didáctico de sobremesa, del tipo que comprende un tablero con un recorrido formado por casillas fichas para cada jugador y dados para realizar las tiradas, caracterizado esencialmente por el hecho de que las casillas presentan una representación gráfica relacionada con un tema o asignatura cualquiera, cuyas casillas se hallan agrupadas en series que se distinguen entre sí cromáticamente, y cuyas representaciones gráficas presentan una relación más concreta entre sí dentro del tema general del juego, en el que intervienen tantas tarjetas como casillas, cada una con la distinción cromática y representación gráfica de una casilla, así como con información, preguntas y respuestas relacionadas con la representación gráfica, interviniendo además tres grupos de tarjetas, por lo menos, identificable gráficamente entre sí cada grupo mediante una representación gráfica que coincide con la de unas casillas dispersadas en el recorrido y con la de unas zonas en el tablero en las que se sitúan los grupos de tarjetas, que contienen según el grupo a que pertenecen, preguntas y respuestas correspondientes, solamente respuestas, o bien información general, todo ello relacionado con el tema del juego.

2. Juego didáctico de sobremesa.

Todo ello según queda descrito en la presente memoria y resumido en las reivindicaciones contenidas al final de la misma, establecidas de acuerdo con el artículo 100 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial y que comprende en

conjunto siete hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 13 de abril de 1981

Antonio CASTRO LÓPEZ

p.a.

A large, stylized handwritten signature in black ink, written over the typed name and the 'p.a.' abbreviation.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

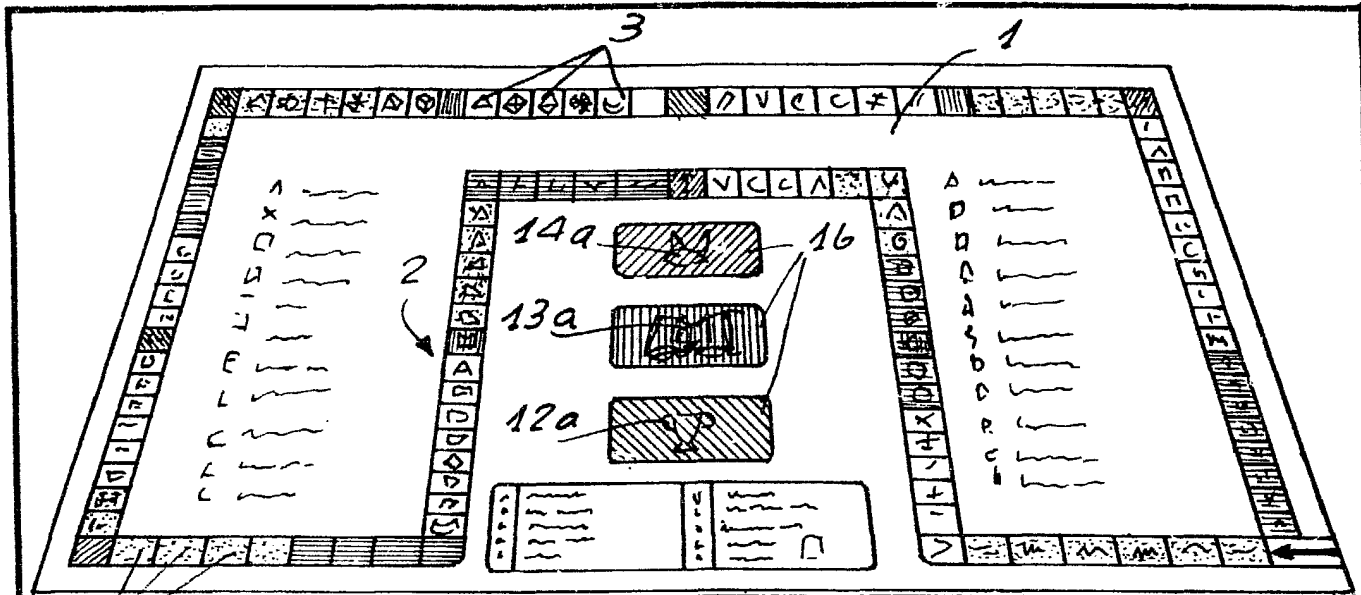
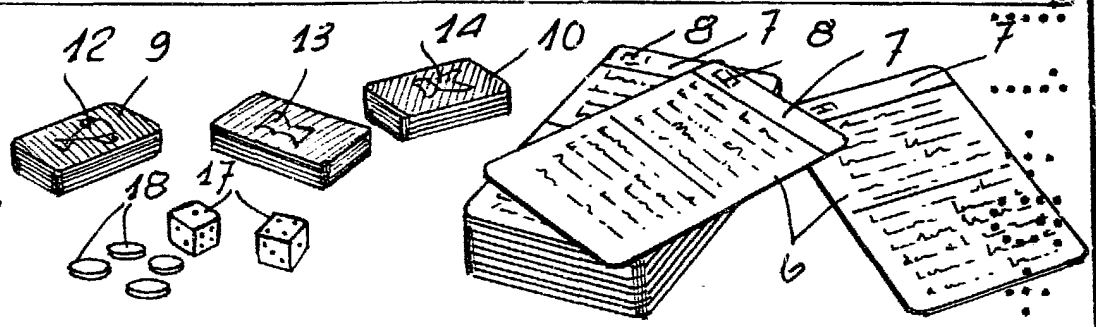


FIG. 1



31.143/1

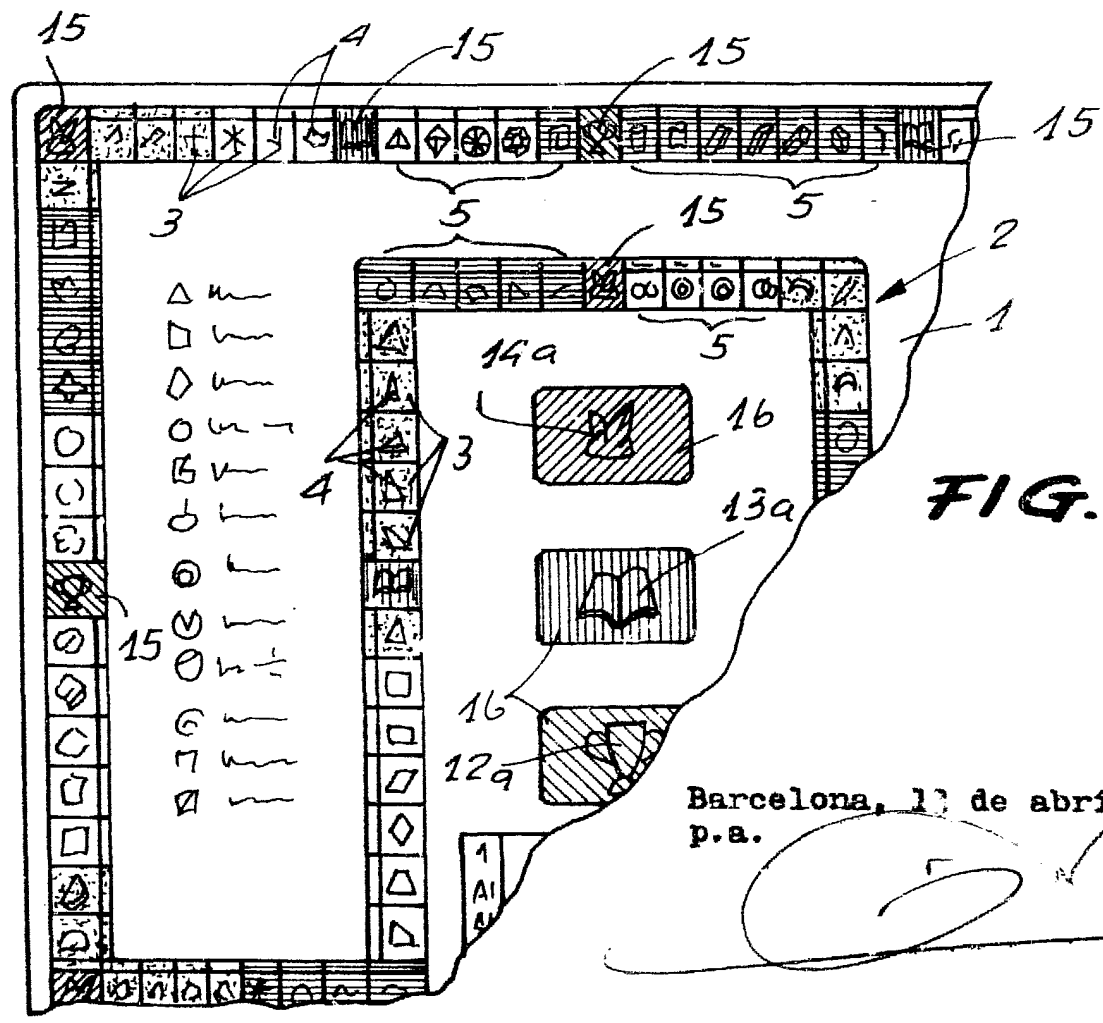


FIG. 2

Barcelona, 12 de abril de 1981  
p.a.