



9 JUN. 1982



MEMORIA DESCRIPTIVA

El modelo de utilidad que se presenta y al que se llama "JUEGO DE HABILIDAD VOLUMETRICO" consiste en un determinado número de piezas dispuestas de tal modo que encajándolas entre ellas se llega al montaje de un cubo absolutamente macizo.

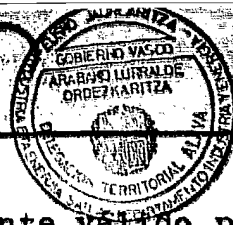
Este sistema también es válido para la formación de un cubo que no sea absolutamente macizo, es decir, que aunque sus seis caras estén completas su interior tenga espacios vacíos.

Ejemplo

Tomemos como modelo concreto un cubo de diez centímetros cuadrados de base por cien centímetros de altura. Este cubo tendrá, por tanto, mil unidades de un centímetro cúbico sea cualquiera la forma que adquieran las piezas que lo compongan.

En concreto, este cubo, consta de cincuenta y siete piezas : de ellas cuatro están compuestas por quince unidades de un centímetro cúbico, quince por dieciseis unidades de un centímetro cúbico, quince por diecisiete unidades de un centímetro cúbico, nueve por dieciocho unidades de un centímetro cúbico, tres por diecinueve unidades de un centímetro cúbico, siete por veinte unidades de un centímetro cúbico, dos por veintiuna unidades de un centímetro cúbico y dos por veindisós unidades de un centímetro cúbico.

En la tercera sección de esta Memoria (dibujos A y B) hemos optado por exponer para una mejor comprensión del sistema del juego dos piezas de este modelo de utilidad compuestas por unidades de un centímetro cúbico.



Este mismo sistema es perfectamente válido para cualquier figura geométrica o masa amorfa así como construcción de personas y todo tipo de animales o cosas.

30

Ejemplo (esfera)

Tomemos una esfera de diez centímetros de diámetro. El mismo sistema de este "JUEGO DE HABILIDAD VOLUMETRICO" será perfectamente válido.

35

La única diferencia estribará en que aquellas piezas que configuren con alguna de sus partes la superficie exterior de la esfera tendrán aquella zona redondeada con el ángulo que corresponda al tamaño de la esfera elegida.

Ejemplo general

40

Es evidente que del mismo modo el sistema por el que se rige este modelo de utilidad sirve, como ya hemos indicado antes, para cualquier tipo de figura geométrica o no.

DECLARACION DE LA NOVEDAD

45

Consideramos que este sistema del "JUEGO DE HABILIDAD VOLUMETRICO" es una novedad no sólo en cuanto constituye un nuevo e interesante juego sino que, desde el punto de vista del sentido espacial, supone un gran avance en lo que se refiere a su utilidad práctica.

UTILIDAD PRACTICA

50

En primer lugar, dadas las casi infinitas posibilidades de cubos, esferas, pirámides, etc..., diferentes que pueden ser fabricadas con este sistema, podemos considerar que el juego como tal es prácticamente inagotable y aplicable según su complejidad a todas las edades, constituyendo un juego realmente apa-



55

sionante, un entretenido pasatiempo y gozando de la gran ventaja de poder graduar su dificultad.

En segundo lugar, desde un punto de vista educativo, consideramos este juego de suma utilidad para el desarrollo de las capacidades espaciales de los niños.

60

En tercer lugar, refiriéndonos a aquellas personas que padecen disminuciones motrices en las manos, consideramos este juego como un instrumento de excelente terapéutica.

65

En cuarto lugar, aunque la construcción total del cubo, esfera, pirámide, etc..., sea considerablemente difícil, el hecho de poder formar con algunas piezas espacios volumétricos múltiples supone, a nuestro juicio, una nueva utilidad práctica de este juego.

70

Finalmente, estimamos que en determinados tamaños, materiales y grados de dificultad pueden ser enormemente interesantes en parvularios, escuelas, lugares infantiles de juego, etc...

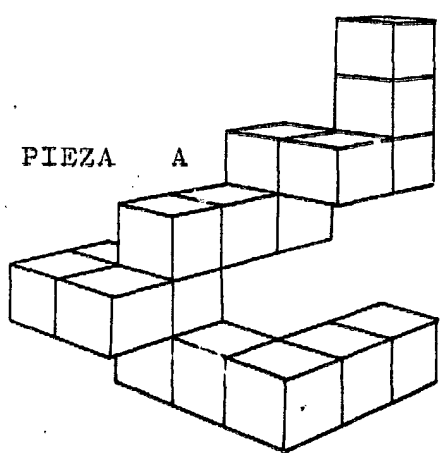
VENTAJAS DE LA INVENCION

Lo dicho anteriormente suponemos que explica también suficientemente este apartado.

75

Sin embargo nos atrevemos a afirmar que su simplicidad estructural permitiría, sin duda alguna, una fabricación relativamente barata.

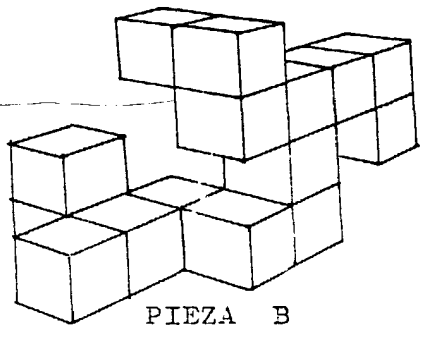
9 JUN. 1982



PIEZA A

Miguel

Elena



PIEZA B

Miguel

Elena