

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

⑩ ES	⑪	NUMERO	⑫ Y
	⑪	273488	
	⑫	FECHA DE PRESENTACION	
		13 Julio 1983	

MODELO DE UTILIDAD 16 MAR. 1984

③① PRIORIDADES:	③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO		

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL
	AG3H33/26

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO MAGNETICO

⑦① SOLICITANTE (S)
COLUMBITO S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
SAN CLEMENTE DEL LLOBREGAT (Barcelona) Crta. Prat de la Riba, 87

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE
FRANCISCO JAVIER PLAZA 281 X

1 El presente Modelo de Utilidad se refiere a un
juego magnético, que ha sido concebido y realizado de ma
nera que resulta altamente recreativo para los niños, a
la vez que didáctico. en cuyo aspecto el juego es muy re
5 comendable para escolares a los que puede servir de agra
dable auxiliar para enseñarles y recordarles muy diversos
conceptos, por ejemplo en tablas de multiplicar, dividir,
etc., etc.,

10 El juego magnético de que se trata es de fácil
realización, es decir, no requiere una habilidad especial
por lo que es indicado incluso para niños muy pequeños.
Por otra parte, en el aspecto constructivo es muy simple,
de manera que su fabricación es económica.

15 En consecuencia, el juego magnético en cuestión
se caracteriza esencialmente porque comprende un tablero
que presenta una pluralidad de espacios transparentes de-
bajo de cuyo tablero están dispuestas en correspondencia
con dichos espacios tantas plaquitas metálicas que están
20 contenidas en respectivos alojamientos formados debajo
del tablero, cuyas plaquitas ostentan otras tantas repre
sentaciones gráficas distintas y por gravedad se mantie
nen separadas respecto de los citados espacios de modo
que son invisibles. El juego comprende un puntero que en
su extremo es portador de un imán con cuyo puntero se se
25 ñalan los mencionados espacios, de manera que al hacerlo

1 las plaquitas metálicas alojadas debajo del tablero son
atraídas por el imán y se sitúan en coincidencia con di-
chos espacios transparentes a través de los que resultan
visibles las citadas representaciones gráficas de las pla-
5 quitas metálicas. En puntos del tablero situados en co-
rrespondencia con los espacios se han previsto indicacio
nes formadas por leyendas y signos que tienen relación
con las representaciones gráficas.

10 Para facilitar una explicación más detallada y
su comprensión se acompaña una hoja de dibujos en la que
se ha representado un caso práctico de realización de un
juego de las características indicadas, que se cita sólo
a título de ejemplo no limitativo del alcance del presen
te Modelo de Utilidad.

15 En dichos dibujos:

La figura 1, es una vista en perspectiva del
juego magnético.

20 La figura 2, es un detalle en sección ajzada
a mayor escala que muestra la disposición de las plaqui-
tas portadoras de las representaciones gráficas en el ta-
blero, ilustrándose una de las plaquitas en posición de
reposo.

25 La figura 3, es una vista similar a la de la
figura 2, en la que se representa como tiene efecto el
acercamiento de las plaquitas a los espacios transparen-

tes por atracción ejercida con el imán del puntero.

Según los dibujos, el juego magnético que se describe, consta de un tablero hueco que está compuesto por un marco de soporte -1- y el tablero propiamente dicho constituido por una lámina -2- que presenta una pluralidad de espacios cuadrados -3- transparentes con relación al resto de la lámina -2- que es opaco. El marco de soporte -1- comprende una multiplicidad de largueros -4- y de travesaños -5- que forman una retícula sobre la que se asienta la lámina -2- con interposición de una hoja -6- de naturaleza translúcida, por ejemplo, de papel delgado.

De los travesaños -5- sobresalen unas aletas -7- equidistantes entre las que está dispuesta una varilla -8- sobre la que entre cada dos de dichas aletas -7- está montada en disposición articulada una plaquita metálica -9- que al efecto está doblada angularmente. Las plaquitas -9- se han previsto en igual número que espacios -3- y quedan situadas respectivamente en correspondencia con ellos. El marco de soporte -1- lleva unida una lámina de fondo -10-, por ejemplo, de cartón. Sobre esta lámina de fondo se apoyan por gravedad las plaquitas articuladas -9- en posición de reposo, como se indica en la figura 2.

Las plaquitas -9- ostentan sendas representa-

1 ciones gráficas, es decir, unos dibujos de motivos u obje
tos -11- situados en la cara superior de dichas plaquitas,
cuyos dibujos no son visibles en los espacios -3- cuando
las plaquitas -9- se hallan en la citada posición de repo
5 so porque la hoja translúcida -6- de la que están separa-
das las láminas -9- impide dicha visión

El juego comprende un puntero -12- que se halla
unido en forma imperdible a una orejeta -13- del marco de
soporte -1- por medio de un cordel -14-. El puntero -12-
10 en su extremo delantero -12a- ensanchado, forma un aloja-
miento para un imán -15-. Cuando con el puntero -12- se
señala cualquiera de los espacios -3-, el imán -15- atrae
a la plaquita -9- situada debajo del espacio -3- corres-
pondiente, con lo que la plaquita -9- oscila hacia arriba
15 a partir de la antedicha posición de reposo y se adosa a
la lámina -2-, aplicándose contra ella el correspondiente
espacio -3-, en cuyo momento la hoja translúcida -6- per-
mite la visión a través de ella y del espacio -3- del di-
bujo -11-. Esta posición de las plaquitas -9- puede apre-
20 ciarse en la figura 3.

Encima de cada espacio -3- está dispuesto un
signo -16-, por ejemplo, correspondiente a un número de
orden para el espacio -3-. Al lado de cada espacio -3- se
ha previsto una inscripción -17- que de preferencia, co-
25 rresponde al nombre del objeto o cosa que representa el

1 dibujo -11- de la correspondiente lámina -9-.

Las representaciones gráficas -11- pueden ser cualesquiera, por ejemplo, cifras correspondientes a resultados en una tabla de multiplicar, o dividir, etc., en cuyo caso los signos -16- y -17- serán los factores o el divisor y el dividendo en las citadas operaciones. Los dibujos -11- podrían ser, por ejemplo, de flores, animales, minerales, etc., con carácter didáctico, con los cuales se pueden familiarizar agradablemente los niños al practicar el juego.

Debe hacerse constar que son variables los materiales, formas y dimensiones de los componentes del juego en cuestión y, en general, todos cuantos detalles no alteren la esencialidad de la invención.

15

N O T A

En resumen, la presente solicitud, recaerá sobre las siguientes

20

25

REIVINDICACIONES

1
5
10
15
20

1ª.- Juego magnético, caracterizado esencialmente porque comprende un tablero que presenta una pluralidad de espacios transparentes en su superficie, debajo del cual están dispuestas en correspondencia con dichos espacios sendas plaquitas metálicas contenidas en otros tantos lugares previstos debajo del tablero, cuyas plaquitas ostentan otras tantas representaciones gráficas distintas y por gravedad se mantienen separadas/^{respecto} de una hoja translúcida situada en la cara inferior del tablero de modo que dichas representaciones gráficas no son visibles a través de los espacios transparentes de la superficie del tablero, comprendiendo el juego un puntero que en su extremo es portador de un imán, con cuyo puntero el jugador debe, señalar los mencionados espacios, con lo que las plaquitas metálicas alojadas debajo del tablero son atraídas por el imán y se adosan contra la cara inferior del tablero en coincidencia con los espacios transparentes a través de los que entonces se hacen visibles las representaciones gráficas de las plaquitas metálicas, presentando el tablero en puntos oportunos, preferentemente encima y a un lado de dichos espacios, signos e indicaciones escritas que hacen alusión a las representaciones gráficas.

25


2ª.- Juego magnético, según la reivindicación primera, caracterizado porque las plaquitas metálicas se

1 articulan en ejes previstos en una retícula dispuesta de-
bajo del tablero, estando dichas plaquitas preferentemente
dobladas en ángulo y apoyadas por la línea de doblez en
dichos ejes, cuyas varillas en la posición en la que se
5 hallan separadas respecto de la hoja translúcida se apo-
yan inclinadas en reposo por su borde libre en una placa
de fondo unida a un marco de soporte del tablero.

3ª.- JUEGO MAGNETICO.

Según queda descrito en la presente memoria des-
10 criptiva que consta de ocho hojas escritas a máquina por
una sola de sus caras y dibujos.

Madrid, 13 JUL. 1983

Francisco Javier Plaza
P. P. 

15

20

25

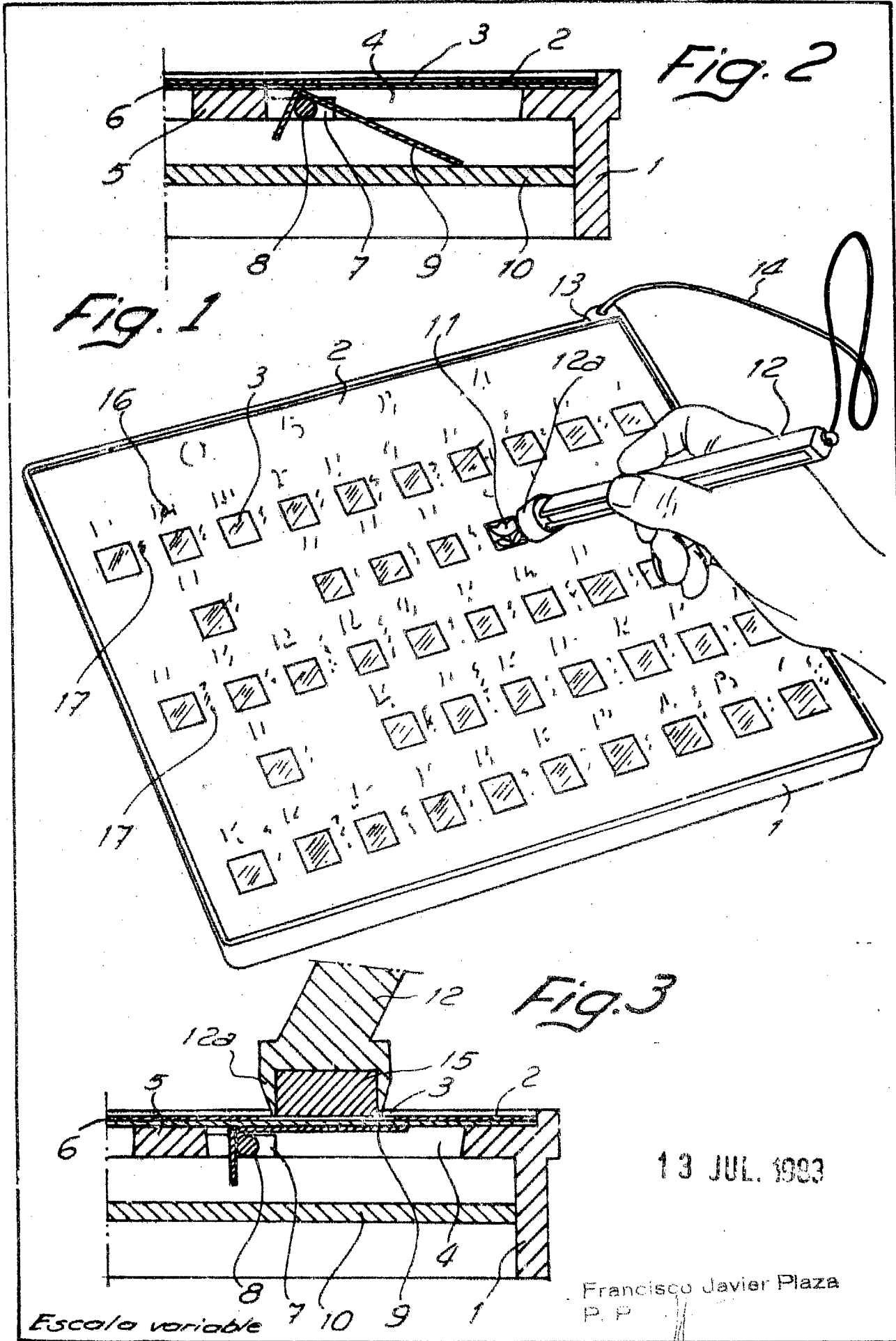


Fig. 2

Fig. 1

Fig. 3

13 JUL. 1993

Francisco Javier Plaza
P.P

Escala variable