



(16) ES	(17) NÚMERO	(18) Y
(19)	275793	
(20)	FECHA DE PRESENTACION	

**MODELO DE UTILIDAD**

**16 MAR. 1984**

ESPAÑA

(60) PRIORIDADES	(61) NÚMERO	(62) FECHA	(63) PAIS
------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 3/00

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

" JUEGO DIDACTICO "

(71) SOLICITANTE (S)

EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

MADRID.- Parque de la Colina, Bloque, 3.

(72) INVENTOR (S)

D. FELIPE SEGOVIA OLMOS.

(73) TITULAR (S)

EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

(74) REPRESENTANTE

JOSE PONS TORRES.

La presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere, como su título indica a un **JUEGO DIDACTICO** de diseño completamente nuevo tanto en España como en el extranjero que presenta importantes ventajas sobre cuantos --  
5 juegos del mismo tipo pueden encontrarse hoy en día en el --  
mercado, tanto por su sencillez como por la comodidad de --  
aprendizaje elemental que proporciona.

La edad preescolar constituye una etapa --  
10 especialmente delicada en la formación de un niño, pues es  
en ella en la que se produce el paso de la mera diversión --  
al aprendizaje; hasta entonces el niño no ha hecho otra co--  
sa que jugar y entretenerse a su libre albedrío, y ahora va  
a empezar una etapa en la que se le empiezan a enseñar co--  
sas concretas.

15 El estudio es en general menos placentero  
que la mera diversión, por lo que es fácil que el paso de --  
una etapa a otra provoque en el niño animadversión contra --  
el estudio.

20 Es por tanto de la mayor importancia lo--  
grar que el paso de una actividad a la otra resulte lo me--  
nos brusco posible, a fin de evitar traumas al niño, y para  
ello nada mejor que efectuar un solapamiento entre ambas ac  
tividades, de modo que los primeros aprendizajes se logren  
mediante juegos destinados al efecto.

25 Los ejercicios con tonalidades cromáticas

divierten a los niños. Con fichas y colores se puede lograr una toma de contacto fácil y entretenida con diversos temas sin que ello suponga esfuerzo para el niño.

30 El juego que constituye el objeto de la presente solicitud logra, sin dejar por ello de ser un juego, los siguientes objetivos:

- Profundizar la capacidad de percepción óptica.
- 35 - Percibir simultáneamente conjuntos de hasta 5 elementos sin contarlos.
- Fortalecer la comprensión de los conceptos de lateralidad: derecha e izquierda.
- Aumentar la capacidad de concentración.
- Elevar la capacidad de reacción.

40 El juego consiste en una serie de pequeños tableros en cada uno de los cuales existen varios dibujos. En cada dibujo existen una o varias figuras de animales en actitud de moverse. Hay animales de dos tamaños (grande y pequeño) y pueden moverse en dos direcciones: a la derecha y a la izquierda.

45 Cada uno de los dibujos está además representado en una ficha independiente que puede superponerse al dibujo existente en los tableros, ocultándolo totalmente. De este modo el niño ha de agudizar su capacidad de observación y captación visual a fin de encontrar el alojado.

50

miento de cada ficha en los correspondientes tableros.

55 En la hoja única de planos se muestra con suficiente detalle una de las posibles realizaciones prácticas del modelo, a título de mero ejemplo y por consiguiente sin carácter limitativo alguno.

Se han representado tres de las fichas, - que muestran conjuntos de hasta cinco figuras desplazándose en un sentido o en otro.

60 El modelo es realizable en diversas formas y con los materiales adecuados, siendo susceptible de experimentar modificaciones de detalle siempre y cuando no se alteren sus características esenciales.

- N O T A -

65 Los puntos de innovación que constituyen el objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en España por veinte años son los siguientes:

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

70 1a) JUEGO DIDACTICO, caracterizado por -- consistir en una serie de tableros divididos en cuadrículas en cada una de las cuales existe un grupo de figuras en número variable desplazándose en un sentido o en el opuesto.

75 2a) JUEGO DIDACTICO, según reivindicación anterior, caracterizado por comprender además una serie de fichas independientes superponibles cada una a una cuadrícula, conteniendo asimismo cada ficha, un grupo de figuras en

número variable desplazándose en un sentido o en el opuesto.

3a) JUEGO DIDACTICO.

Tal y como se describe y reivindica en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

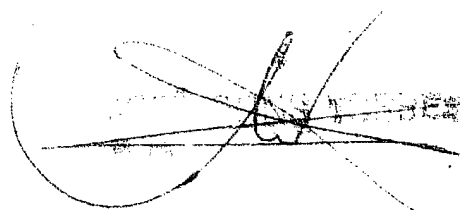
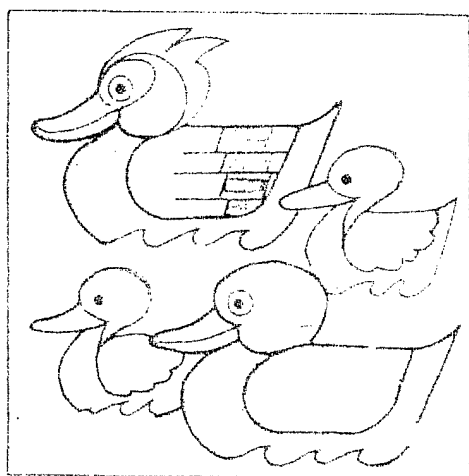
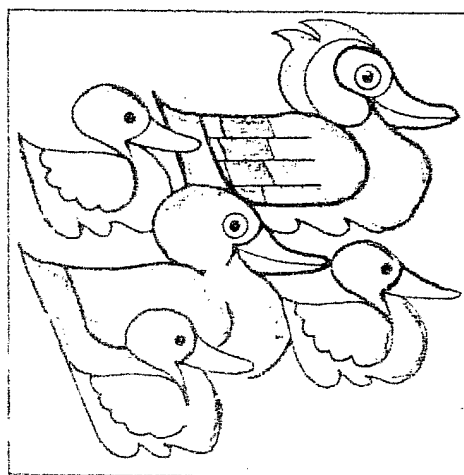
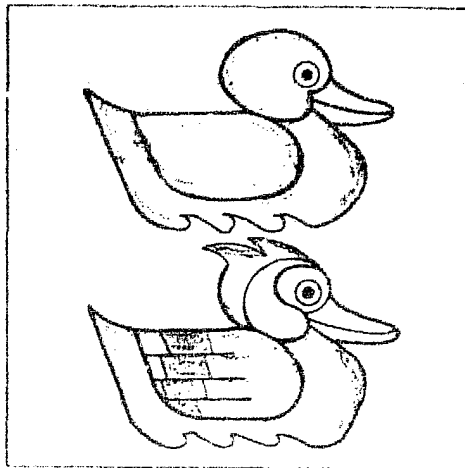
Consta la presente memoria descriptiva de cuatro hojas escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, 16 de Noviembre de 1.983

EL AGENTE OFICIAL.-

~~JOSE BONS TORRES~~

275793



ESCALA VARIABLE