

D.A.



ESPAÑA

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	281.630	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	28.9.1984	

MODELO DE UTILIDAD

1- SET. 1985

③① PRIORIDADES:	③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO		

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63H33/08

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE LAMINAS DIDACTICAS.

⑥① SOLICITANTE (ES)
INDUSTRIAS GEYPER, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Eduardo Bosca, 33 46023 - VALENCIA.-

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE
DON BERNARDO UNGRIA GOIBURU

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 legal de que también serán patentables los instrumentos; ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

1 Según se deduce del enunciado, el objeto de la pre-
sente solicitud se refiere a un juego de láminas didácticas.
El juego que se propone presenta la innovación tecnológica de
utilizar la aplicación de un efecto térmico a una serie de
5 láminas previamente tratadas con reactivos al calor para con-
seguir la aparición de siluetas o motivos ocultos por los pro-
ductos sensibles a la acción térmica del usuario.

 En este sentido, el juego de láminas didácticas que
nos ocupa está constituido por un conjunto de láminas, cada
10 una de las cuales está constituida por una bolsa de material
plástico, herméticamente cerrada, en cuyas caras internas se
han impreso previamente figuras, signos y/o cifras, algunas
de las cuales, total o parcialmente, seleccionadas previamen-
te, están impresas con productos que reaccionan por aplicación
15 del calor, transmitido preferentemente por fricción de la ma-
no.

 En tanto dura el efecto calórico, dichas figuras,
signos y/o cifras cambian su color a transparente o blanco y
se hacen invisibles total o parcialmente para resaltar algún
20 motivo oculto por el conjunto de color de impresiones múlti-
ples.

 En el interior de cada bolsa se halla dispuesta una
lámina, preferentemente esponjosa y flexible de poco espesor,
cuyas misión es proteger las impresiones e independizar las
25 caras internas impresas de la bolsa para facilitar la selec-
ción de los motivos a friccionar en cada caso, sin interferir
sobre los de la otra cara.

 Se ha confeccionado una lámina de dibujos para ayu-
dar a la interpretación de la idea expuesta, con la cual se
30 expresa la forma preferente de realización de un juego de lá-

1 minas didácticas hecho según el invento.

La figura 1ª. corresponde a una vista esquemática en planta superior del juego, en la que puede observarse que está constituido por un conjunto de láminas -1-, -2- y -3-, en cuyas caras internas se han impreso figuras, signos y/o cifras -4-. Ventajosamente, el conjunto de láminas -1-, -2- y -3- están unidas por líneas de flexión -5-.

La figura 2ª. muestra una vista esquemática, en sección longitudinal, del propio juego de láminas, en la que se distingue que cada una de las mismas está constituida por una bolsa compuesta por dos láminas -1-, -2- y -3-, herméticamente cerradas en sus contornos. También se observa que en el interior de cada bolsa -1-, -2- y -3- se halla dispuesta una lámina esponjosa o similar -6-, de poco espesor.

Por último, la figura 3ª. ofrece otra vista esquemática, en sección longitudinal, de una de las bolsas integrantes del juego, en la cual puede observarse, con toda claridad, que la impresión de figuras, signos y/o cifras -4- afecta a las dos caras internas de la bolsa -1-.

De la descripción de los dibujos que antecede se deduce prácticamente, la constitución y el funcionamiento del objeto de la invención que es como sigue:

Las figuras, signos y/o cifras -4- impresas, total o parcialmente, en conjunto o en parte, sobre las caras de las bolsas -1-, -2- y -3-, con productos reactivos al calor, ocultan motivos de carácter didáctico o similares. Preferentemente, por fricción de la mano, cambian su color originario a transparente o blanco y se hacen invisibles total o parcialmente, dando lugar a la aparición de los motivos ocultos interesados, en tanto permanece el efecto calórico. La misión

1 de la lámina esponjosa interna consiste en proteger las im-
presiones -4- e independizar la selección de los motivos a
friccionar, en cada cara de las bolsas -1-, -2- y -3-, sin
interferencia alguna.

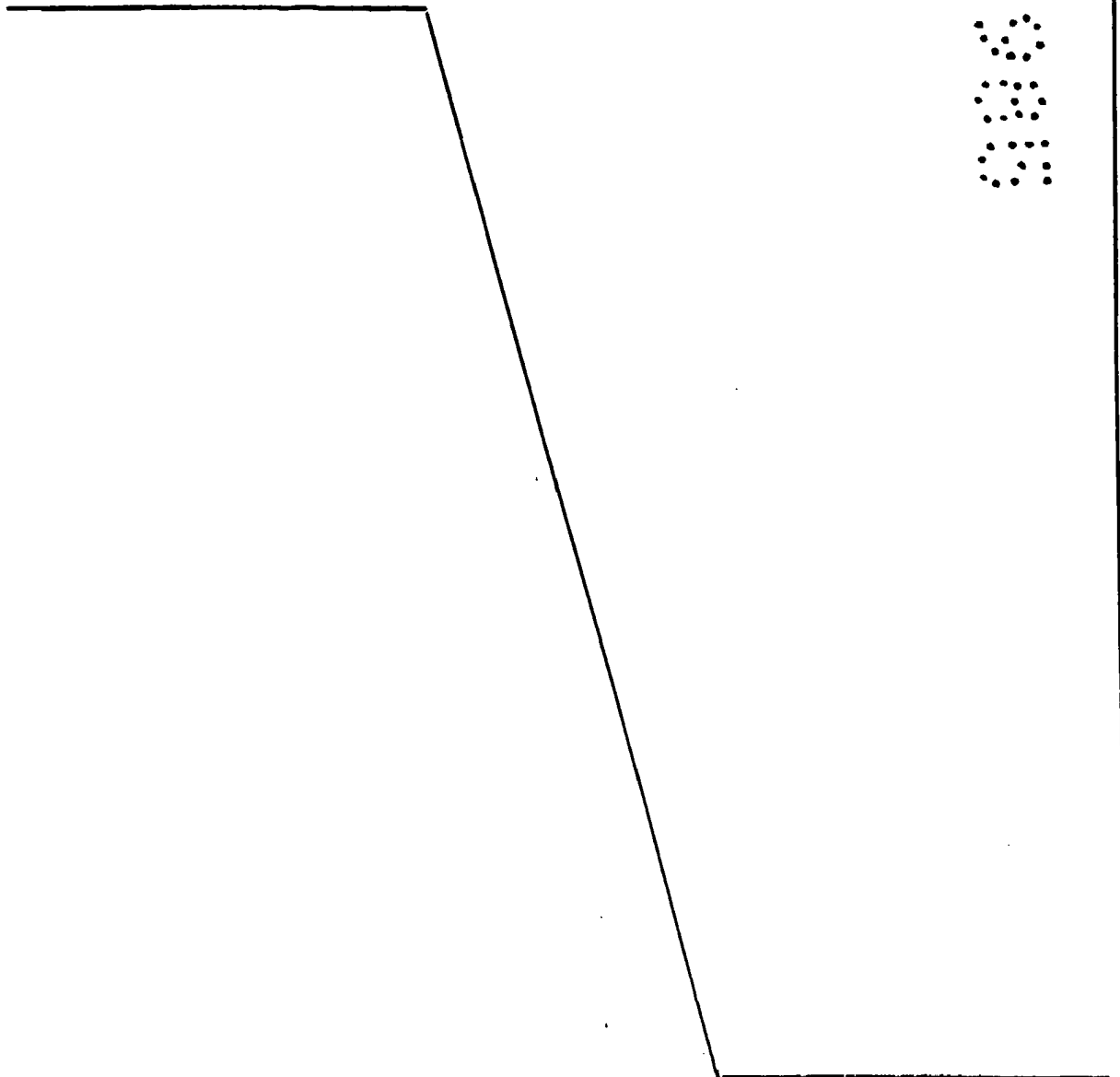
5 Las principales ventajas que se derivan del jue-
go que se propone radican en la facilidad de su construcción
y en la alta eficacia didáctica que presenta bajo la novedad
de su funcionamiento basada en la aplicación del calor de la
mano a las superficies impresas de sus láminas integrantes,
10 de donde resulta una utilidad y un efecto nuevo en la función
a que el juego se destina.

15

20

25

30



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
30 guientes:

1 1a.- JUEGO DE LAMINAS DIDACTICAS, caracterizado
esencialmente por el hecho de estar constituido por un con
junto de láminas, cada una de las cuales está constituida
por una bolsa de material plástico, herméticamente cerra--
5 da, en cuyas caras internas se han impreso previamente fi-
guras, signos y/o cifras, algunas de las cuales, total o -
parcialmente, seleccionadas previamente, están impresas con
productos que reaccionan por aplicación de calor, transmi-
tido preferentemente por fricción de la mano, cambiando su
10 color a transparente o blanco y haciéndose invisibles total
o parcialmente para resaltar algún motivo oculto por el con
junto del color de impresiones múltiples en tanto dura el
efecto calórico; hallándose dispuesta en el interior de ca
da bolsa una lámina, preferentemente esponjosa y flexible
15 de poco espesor, cuya misión es proteger las impresiones -
e independizar las caras internas impresas de la bolsa para
facilitar la selección de los motivos a friccionar en cada
caso, sin interferir sobre los de la otra cara.

20 2a.- Se reivindica, por último, como objeto sobre
el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita:
JUEGO DE LAMINAS DIDACTICAS.

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la
presente memoria descriptiva que consta de siete páginas
mecanografiadas y dibujos adjuntos.

25 Madrid, 28 de Septiembre 1984

BERNARDO UNGRIA

D. P.



FIG. 1

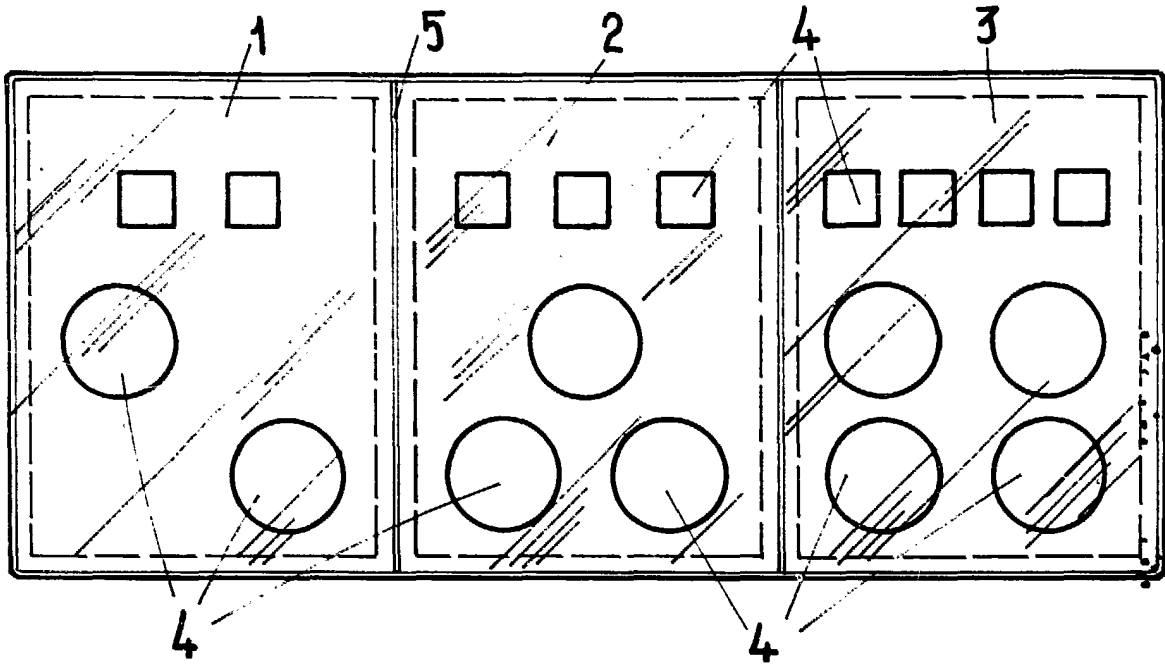


FIG. 2

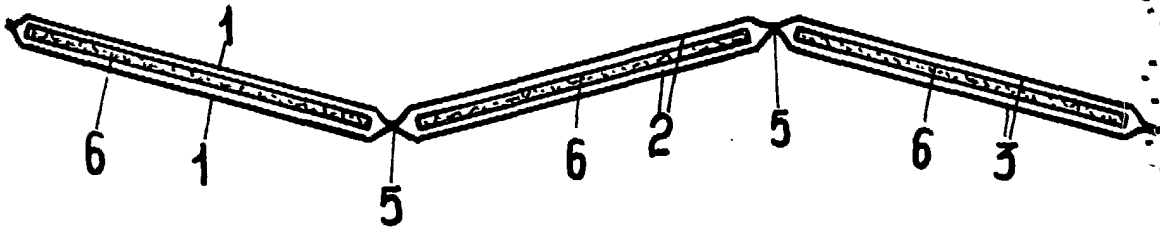
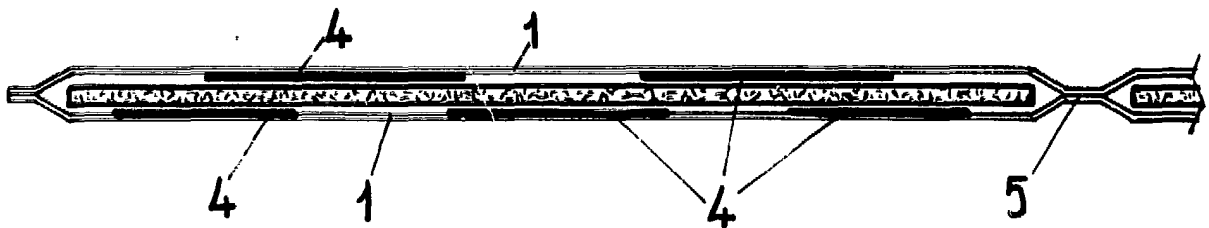


FIG. 3



ESCALA VARIABLE

Madrid, 28 de Septiembre. de 1984

BERNARDO UNGRIA