

19 ES 21 22	11 NUMERO 282598	10 Y
	21 FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1985

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/18
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO EDUCATIVO.
--	-------------------------

71 SOLICITANTE (S) JUGUETES RECREATIVOS, S. A.
--	-------

DOMICILIO DEL SOLICITANTE MATARÓ (Barcelona), C. de Sant Agustí, 47
---	----------------

72 INVENTOR (ES)
------------------	----------------

73 TITULAR (ES)
-----------------	-------

74 REPRESENTANTE D. Ignacio PONTI GRAU
--	-------

La presente invención se refiere a un juego educativo del tipo que comprende una lámina gráfica ilustrada con temas diversos y una serie de preguntas o temas vinculados con los que están representados en la lámina, los cuales hay que relacionar adecuadamente mediante un sistema convencional de conexiones y circuitos conectados a una lamparita testigo que, cuando se establece la relación correcta entre pregunta y respuesta, o entre los dos temas escogidos, se enciende en señal de acierto.

Este tipo de juego educativo es muy conocido y goza de notable popularidad porque, al tiempo que distrae a la persona que lo practica, le proporciona conocimientos en muy diversas materias.

Habitualmente las realizaciones más conocidas de este juego comportan un tablero provisto de múltiples casquillos hembra conectados a los circuitos eléctricos y emparejados de forma que determinados pares de casquillos pertenecen a un circuito interrumpido, pudiendo establecer el cierre del circuito utilizando clavijas de enchufe que se introducen en los casquillos. Siempre que se acierte con los pares correspondientes de casquillos, se encenderá la lamparita testigo. Sobre el tablero se sitúan láminas con los gráficos de preguntas y respuestas, que se irán intercambiando con el fin de variar los temas del juego.

A partir de una concepción similar, pero mucho más práctica y manejable, se ha ideado el juego educativo objeto de la invención que consiste esencialmente en una cubeta compartimentada, en cuyo interior se alojan los circuitos de co-

nexión emparejados e interrumpidos, conectados a unas pilas
 eléctricas contenidas en la cubeta y que alimentan la lampa-
 rita testigo, cuyos circuitos comprenden una pluralidad de
 terminales dispuestos en fila sobre los cuales se desliza un
 5 cursor metálico que se desplaza al mismo tiempo sobre una re-
 gleta conductora en conexión con uno de los polos de la lam-
 parita. Los terminales alineados forman parte de otras tantas
 pistas conductoras que finalizan en otros terminales situados
 en arco, recorridos por un contacto móvil giratorio vinculado
 10 a un botón de mando, cuyo cursor permanece en contacto perma-
 nente con una pista conectada a las pilas alimentadoras. Tan-
 to el cursor desplazable sobre los terminales situados en fi-
 la como el botón giratorio, están dotados de señalizadores en-
 frentables a indicaciones gráficas relacionadas por parejas y
 15 vinculadas con las representaciones gráficas de una cartulina
 recambiable o similar situada sobre una bandeja incorporada a
 la cubeta descrita, protegida por una tapa transparente, cuya
 bandeja es accesible por una ranura destinada a la introduc-
 ción o extracción de la cartulina.

20 En el extremo opuesto al que se halla situada la
 ranura de acceso a la bandeja, está situado un expulsor de
 tarjetas o cartulinas, deslizable axialmente y provisto de un
 botón externo de accionamiento.

25 Concretamente, el fondo de la cubeta presenta un com-
 partimiento con abertura accesible desde el exterior, destina-
 do a contener tarjetas de recambio.

La cubeta presenta un embutido hacia el interior,
 en el cual se alojan las pilas eléctricas, cuyo embutido pre-

senta escotaduras de acceso de los bornes de conexión, uno al circuito y otro a la lamparita testigo, en tanto que el embutido está dotado de una tapa practicable para acceder a las pilas eléctricas.

5 Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del juego educativo.

10 En dichos dibujos la figura 1 es una vista en perspectiva del juego montado con una tarjeta en la bandeja y otra representada en líneas de trazos situada frente a la ranura de entrada; la figura 2 es una vista en planta de la cubeta de la que se han separado la bandeja que sirve de soporte a la tarjeta y la tapa transparente; la figura 3 es una
15 vista en sección transversal por el plano III-III de la figura 2 mostrando el cursor con su contacto desplazable; la figura 4 es una vista en sección por el plano IV de la figura 2, que permite apreciar el montaje de la lamparita testigo; la
20 figura 5 es un detalle en sección por el plano V-V de la figura 2, mostrando el montaje del botón con el contacto giratorio; y la figura 6 es una vista en sección longitudinal por el plano VI-VI mostrando el compartimiento de las tarjetas de recambio, así como el expulsor de la tarjeta situada en la bandeja.

25 El juego educativo descrito consta en los dibujos de una cubeta -1- dotada de un embutido alargado -2- en el fondo, en el cual se sitúan las pilas alimentadoras -3-, conectadas a dos lengüetas -4- y -5- que penetran en el interior

de la cubeta por escotaduras -6- y -7- del embutido. Este embutido se cierra mediante una tapa practicable -8-. La lengüeta -4- está en contacto con un terminal -9- de conexión con un circuito de pistas montado sobre una placa -10-, cuyas características se describirán más adelante. La lengüeta -5- está en contacto con el culote de una lamparita testigo -11-, conectada y sostenida por un extremo -12- en forma de horquilla de una pista o regleta conductora -13- situada encima del compartimiento -2- y dotada de una pluralidad de hendidos transversales -14-.

El circuito impreso sobre la placa -10- consta de una pluralidad de pistas -15- aisladas entre sí, con uno de sus extremos formando un terminal -16-, situados en forma alineada y paralela a la regleta -13-. Los otros extremos de las pistas -15- forman terminales -17- dispuestos siguiendo un arco de circunferencia (figura 2). El circuito comprende también una pista arqueada -18- concéntrica respecto a los terminales -17- en conexión con el terminal -9-.

Sobre la pista -13- se desliza un patín conector -19- vinculado a un cursor -20- desplazable a lo largo de una ranura -21- de una tapa -22- que cierra la cubeta -1-. El patín -19- presenta otra patilla conectora -23- desplazable sobre los terminales -16-. Los hendidos transversales -14- de la pista -13- estabilizan las posiciones del cursor correspondientes a la conexión de la patilla -23- con los terminales -16-.

Sobre los terminales -17- se desliza una patilla -24- vinculada a un botón giratorio -25-, montado en una ban-

deja interior -26- que está fijada sobre la cubeta -1-. La patilla -24- presenta una lengüeta -27- que se desliza sobre la pista arqueada -18-. El botón -25- sobresale ligeramente al exterior de la cubeta -1-, por una abertura -28- prevista en la misma.

El cursor -20- está dotado de un índice señalizador -29- desplazable sobre unos gráficos de una tarjeta -30- dispuesta sobre la bandeja. Por su parte el botón -25- presenta una saeta indicadora -31- que se desplaza frente a una semicircunferencia numerada que está representada en la propia tarjeta. La tarjeta en cuestión se introduce en la bandeja por una ranura -32- de la tapa -22- que, naturalmente, es transparente.

En un extremo de la bandeja -26- se encuentra un expulsor -33- desplazable, dotado de un botón de accionamiento -34-, que sobresale al exterior por una abertura oblonga -35- de la tapa -22-, cuyo expulsor se apoya contra el canto de la tarjeta -30- y la expulsa al exterior cuando es accionado el botón -34- (figura 6).

Como se desprende de todo lo descrito y por la observación del dibujo, las tarjetas -30- presentan gráficos, denominaciones, definiciones y, en general, unos temas que comprenden preguntas y respuestas, o bien representaciones emparejadas, pero que es preciso localizar estudiando el contenido de la tarjeta. Para averiguar si se ha acertado la respuesta o el emparejamiento hay que situar el cursor -20- de forma que el señalizador -29- quede situado frente a uno de los temas o preguntas, y el botón -25- en la posición que co-

rresponda a la señalización por parte de la saeta -31- del tema o respuesta a emparejar con la que señala el cursor. Si coinciden se enciende la lamparita -11-, visible a través de una ventana con una lente -36-.

5 El encendido de la lamparita es debido a que, por medio de los contactos -23- y -17-, apoyados en los terminales -16- y -17- de una misma pista -15-, se cierra un circuito de alimentación de la lamparita, circuito que pasa por el contacto -23-, contacto -19-, regleta -13- (figura 3), casquillo de la lamparita, lengüeta -5- y pilas -3- por un lado, 10 y por el contacto -17-, contacto -24-, pista arqueada -18-, terminal -9-, lengüeta -4- y polo opuesto de las pilas -3-, por el otro (figuras 2, 3 y 4).

De no coincidir los contactos -23- y -17- con los 15 terminales -16- y -17- de una misma pista -15-, no se cierra el circuito y, por tanto, no se establece la conexión.....

Finalmente, hay que mencionar que la cubeta -1- 20 presenta un espacio -36-, suficiente para contener tarjetas -30- de recambio (figuras 3 y 6), cuyo espacio es accesible por una abertura -37-.

Serán independientes del objeto de la invención, los 25 materiales empleados en la fabricación de los componentes del juego, formas y dimensiones de los mismos 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 educativo, del tipo que comprende una lámina ilustrada con temas diversos y/o preguntas relacionados con los mismos, emparejados y conectados los que forman las parejas a un circuito eléctrico de iluminación de una lamparita testigo, interrumpido normalmente y que es posible cerrar estableciendo la conexión de cualquiera de los pares de temas o de preguntas y respuestas relacionadas entre sí, con medios apropiados, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de una cubeta dotada de medios de alojamiento de pilas alimentadoras de una lamparita testigo situada a la vista, así como de una superficie vista sobre la que se dispone en forma fácilmente recambiable, una tarjeta con los gráficos a relacionar, cuya cubeta está dotada de una placa de circuito impreso sobre la que se hallan una pluralidad de pistas conductoras, que presentan uno de sus extremos formando terminales situados alineados frente a una regleta conductora y separados de ella, sobre la cual se desplaza un patín conductor solidario de un cursor guiado en una ranura de la tapa de la cubeta, cuyo patín puede apoyarse selectivamente en los terminales citados, estando conectada la regleta a uno de los polos de la lamparita, en tanto que el otro extremo de las pistas finaliza en otros tantos terminales situados en forma de arco de circunferencia y sobre los que puede establecer conexión selectiva para cerrar el circuito de alimentación de la lámparita, una patilla vinculada a un botón giratorio, con un extremo deslizable sobre los terminales, y el otro perma-

nentemente apoyado sobre una pista arqueada en conexión con uno de los polos de la batería alimentadora, cuyo polo opuesto está en conexión con el correspondiente de la lamparita.

2. Juego educativo, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que la cubeta presenta un embudo en el fondo abierto por su cara inferior, provisto de tapa amovible, para alojamiento de las pilas, en tanto que en el interior de la cubeta se encuentra el circuito impreso y conexiones eléctricas de la lamparita, así como el botón de accionamiento de la patilla giratoria, que asoma al exterior por una escotadura de la cubeta, cuya cubeta está dotada de una bandeja a modo de tapa sobre la que se dispone la tarjeta con los motivos gráficos, estando cerrado el conjunto por una tapa transparente que permite observar la tarjeta, que presenta una abertura enfrentada a la lamparita, unas ranuras para la gufa del cursor y una ranura para la colocación y extracción de la tarjeta.

3. Juego educativo, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que en un extremo de la bandeja sobre la que se sitúa la tarjeta, se abre la ranura por la que se coloca y extrae la tarjeta, en tanto que en el extremo opuesto se encuentra un expulsor dotado de un botón de accionamiento que sobresale al exterior por una abertura alargada de la tapa, que limita el movimiento del expulsor.

4. Juego educativo, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que el cursor portador del patín deslizable sobre la regleta, está dotado de un índice señalizador que se desplaza sobre determinadas indicaciones y/o

gráficos de la tarjeta, en tanto que el botón giratorio portador de la patilla correspondiente, está dotado de una saeta que señala unas referencias previstas en la propia tarjeta.

5. Juego educativo.

La presente memoria descriptiva consta en conjunto de diez hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 16 de noviembre de 1984

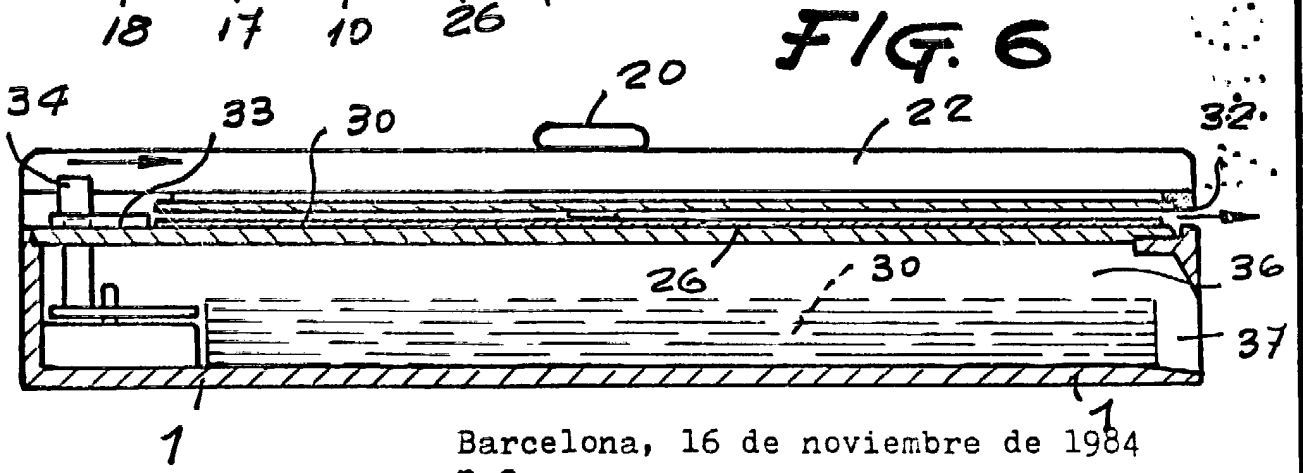
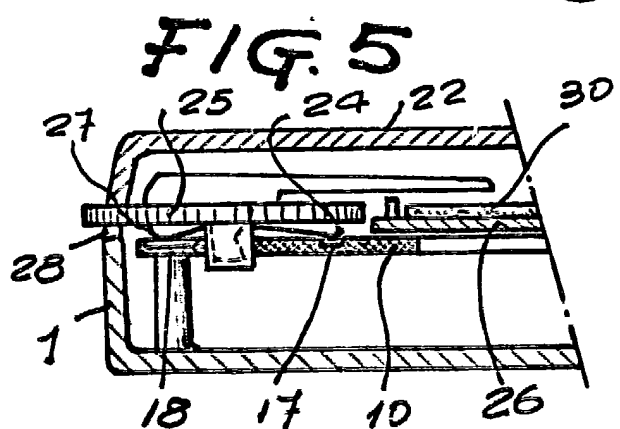
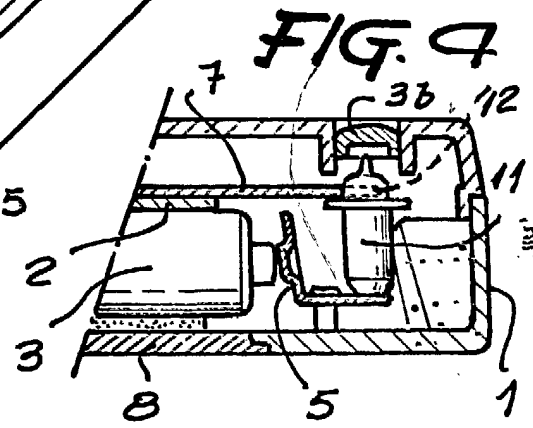
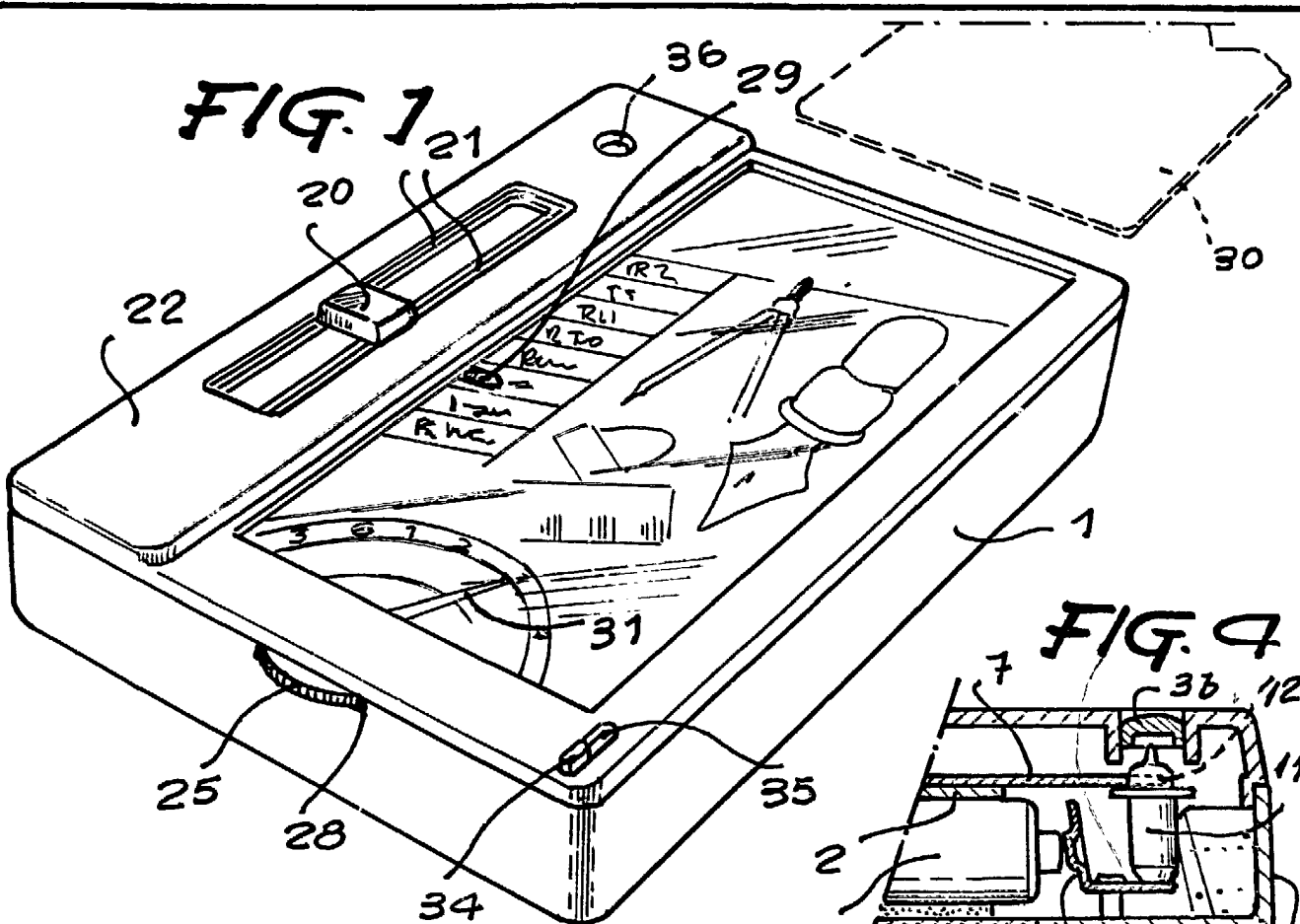
JUGUETES RECREATIVOS, S. A.

p.a. I. PONTI

P. P.



33915/2



Barcelona, 16 de noviembre de 1984

p.a. I. PONTI

P. P. *[Signature]*

33915/2

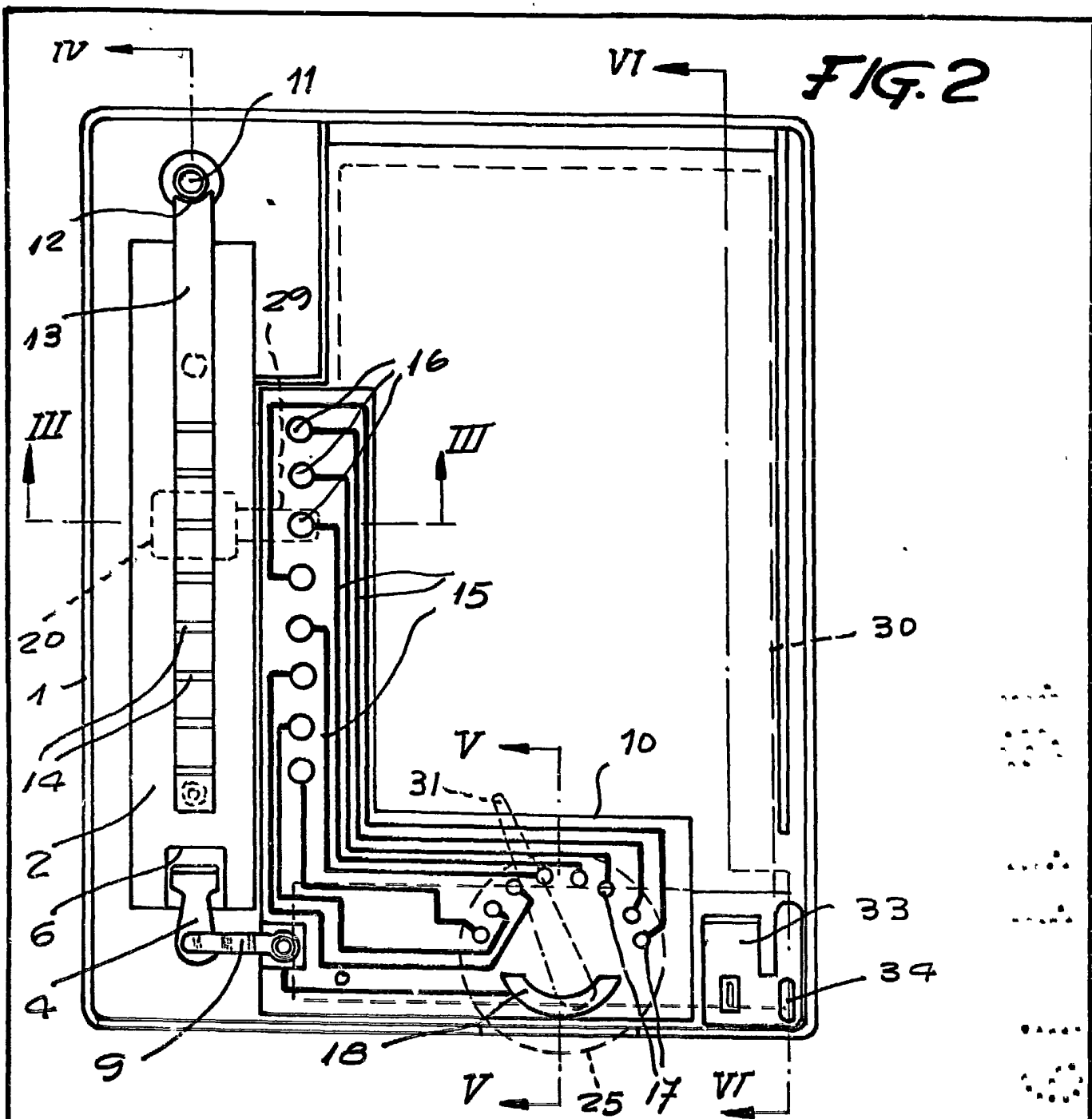


FIG. 2

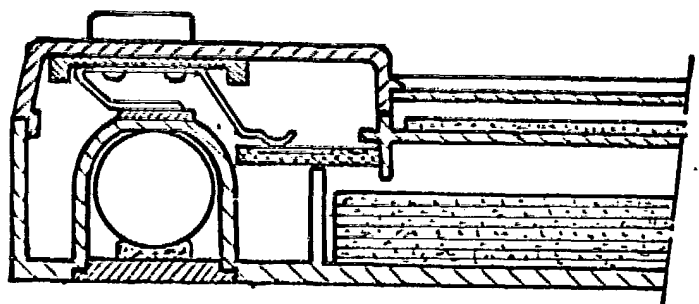


FIG. 3

Barcelona, 16 de noviembre de 1984
p.a.

I. PONTI
p.p.
[Signature]