

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>285.692</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>28-3-85</b>	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

16 MAR 1986



(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G09B11/00

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

**"JUEGO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA".**

(71) SOLICITANTE (SI)

**D. JOSE BREL CACHON.**

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

**Pº del Faro, s/nº. Casa Sagarzazu. FUENTERRABIA (Guipúzcoa)**

(72) INVENTOR (ES)

**D. JOSE BREL CACHON.**

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

**MANUEL LIAZ VELASCO.**

El presente Modelo de Utilidad tiene por objeto un juego para aprender a leer que constituye una verdadera innovación en la materia, en cuanto que, además de constituir un ejercicio sumamente recreativo y atractivo, permite al niño ir profundizando gradualmente en las dificultades del idioma hasta alcanzar un completo conocimiento del mismo.

Las características del juego en cuestión se describen a continuación, en detalle, con referencia a los dibujos de las adjuntas hojas de planos, en los que se representa un modo de realización de la invención presentado a título de ejemplo y sin carácter limitativo, por lo que todas sus posibles variantes, mientras sean meramente accidentales y no determinen la obtención de un resultado industrial nuevo y distinto, deben considerarse incluidas dentro del ámbito de protección dimanante del registro que se solicita.

En tales dibujos se representa:

En las figuras 1 y 2, sendas vistas en planta de las dos caras de una de las fichas que se utilizan para el desarrollo del juego:

En las figuras 3, 4, 5 y 6, ambas inclusive, sendas vistas parciales en planta de cuatro de las plantillas que, en combinación con las fichas, componen el juego.

Dicho juego está constituido por los siguientes elementos:

Por una parte, por cuarenta y nueve fichas rectangulares (1) que llevan representadas, en una de sus caras, identificada con un símbolo consistente en un círculo (2), sendas imágenes con sus correspondientes nombres, y, en la otra cara, identificada con otro símbolo constituido por un cuadrado (3), otras imágenes distintas, también con sus correspondientes nombres.

Y, por otra parte, por diez plantillas(4), numeradas correlativamente y provistas de cuarenta y nueve casillas -tantas como fichas se utilizan en el juego- ilustradas con imágenes y nombres, sílabas y agrupaciones de letras y/o sílabas, según el siguiente detalle:

5.



La plantilla nº 1, lleva impresos en sus casillas las mismas imágenes y nombres que aparecen en una de las caras + la identificada con el símbolo constituido por el círculo 2- de las fichas 1, con la particularidad de que, en las tres primeras columnas de dicha plantilla, se representan imágenes cuyos nombres están compuestos por sílabas directas simples, mientras que, en las restantes columnas, se representan imágenes cuyos nombres ofrecen peculiaridades lingüísticas tales como la inclusión de diptongos, consonantes dobles o consonantes con peculiaridades fonéticas.

10.

15.

La plantilla nº 2, lleva impresos los mismos nombres e imágenes que la plantilla nº 1, pero dispuestos en orden diferente al de ésta.

20.

La plantilla nº 3, lleva impresos los mismos nombres e imágenes que las plantillas núms. 1 y 2, pero en diferente orden al que presentan en éstas y variando, asimismo, el tamaño, ubicación, forma y dirección de las imágenes.

25.

La plantilla nº 4, no lleva imagen alguna sino que en ella se representan, únicamente, las sílabas fundamentales de los nombres correspondientes a las imágenes representadas en la plantilla 1 y por el mismo orden que en ésta se ilustran, encerrándose las sílabas representadas, así como los espacios correspondientes a las que faltan para completar los nombres, en sendos recuadros, divididos en tantas partes como sílabas tenga el nombre de que se trate, cuya longitud y altura varían de acuerdo con el número de letras que integran unas

30.

y otras sílabas y con la dirección, hacia arriba o hacia abajo, de tales letras.

5. La plantilla nº 5, no lleva tampoco imagen alguna sino que en ella se representan, desprovistos de una o más letras, los nombres correspondientes a las imágenes ilustradas en las plantillas núms. 1, 2 y 3, aunque en orden distinto al utilizado en éstas, señalándose el lugar y número de las letras que faltan en dichos nombres mediante sendas rayas.

10. Finalmente, las plantillas núms. 6 a 10, ambas inclusive, representan la misma secuencia de elementos que las plantillas núms. 1 a 5, aunque en relación con otras imágenes cuyos nombres incluyen sílabas inversas, combinaciones compuestas y otras peculiaridades complejas de la lengua, utilizándose para el desarrollo del juego en estas cinco últimas plantillas la cara de las fichas 1 identificada con el símbolo constituido por un cuadrado 3.

20. Consiste el juego en disponer las fichas 1 en sus correspondiente casillas de las plantillas 4, utilizando las primeras, por sus caras identificadas con un círculo, para las plantillas 1 a 5 y, por sus caras identificadas con un cuadrado, para las plantillas 6 a 10.

25. La disposición de las fichas sobre la plantilla 1 no ofrece dificultad alguna: basta identificar las imágenes de las casillas de la plantilla e ir colocando sobre ellas las fichas provistas de la misma imagen. El niño irá así identificando cada imagen y asociándola a su nombre.

30. Tampoco ofrece dificultad alguna la disposición de las fichas sobre la plantilla nº 2, puesto que el niño actúa del mismo modo que en relación con la plantilla nº 1. Sin embargo, el hecho de que las imágenes y sus nombres aparezcan dispuestos en orden diferente al que ostentan en dicha planti-

lla nº 1 impide que el niño opere automáticamente al disponer las fichas.

5. En la plantilla nº 3, el niño actúa de la misma manera que lo hizo en relación con las plantillas núms. 1 y 2. Pero, al variar en aquélla el orden, tamaño, ubicación, forma y dirección de las imágenes, se ve obligado a desarrollar un mayor esfuerzo para disponer las fichas correctamente, debiendo basarse para ello en los nombres de las imágenes y en la asociación de aquéllos con éstas. ....
10. En la plantilla nº 4, se prescinde ya de las imágenes para pasar al reconocimiento de las mismas mediante la identificación de las sílabas fundamentales de sus respectivos nombres. Para facilitar al niño la solución del juego - en relación con esta plantilla, se mantiene en ella el mismo orden en que las imágenes y nombres aparecen dispuestos en la
15. plantilla nº 1 y se indican, mediante variaciones parciales de altura de los recuadros, las distintas posibilidades de composición de las sílabas que faltan, es decir, si están formadas por letras que se proyectan hacia arriba, hacia abajo o a una misma altura.
20. Por último, en la plantilla nº 5 se pasa de las sílabas a las letras y se plantea una "fuga de letras", esto es, se representan los nombres de las imágenes desprovistos de una o más letras, de modo que el niño descubra cuáles son las letras que faltan para completar el nombre que le permita identificar la imagen de que se trate. Para facilitar el desarrollo del juego en relación con esta plantilla, el número y lugar de la o las letras que falta en cada nombre se señalan mediante rayas.
25. La misma secuencia se sigue en relación con las plantillas 6 a 10.
- 30.

N O T A

Descrito suficientemente el objeto del presente Modelo de Utilidad y sus diferentes partes, se declara que lo que constituye su esencialidad y para lo que se pide la correspondiente protección es lo que se concreta en las siguientes reivindicaciones:

5.

1ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, caracterizado por que está constituido, por una parte, por unas fichas que en ambas caras, identificadas con diferentes símbolos, llevan representadas sendas imágenes con sus correspondientes nombres y, por otra parte, por unas plantillas numeradas correlativamente y provistas de casillas ilustradas con imágenes y nombres, sílabas y agrupaciones de letras y/o sílabas, consistiendo el juego en disponer las fichas sobre las casillas de las plantillas en un orden, determinado por la numeración de éstas, que permitirá al usuario ir profundizando gradualmente en las dificultades del idioma.

10.

15:

20.

25.

2ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, según la reivindicación 1ª, caracterizado, además, por que la plantilla nº 1 lleva impresos los mismos nombres e imágenes que aparecen en una de las caras, identificada con un mismo símbolo, de las fichas, con la peculiaridad de que, en las tres primeras columnas de dicha plantilla, se representan imágenes cuyos nombres están compuestos por sílabas directas simples, mientras que, en las restantes columnas, se representan imágenes cuyos nombres ofrecen particularidades lingüísticas tales como el uso de diptongo, consonantes dobles o consonantes con peculiaridades fonéticas.

30.

3ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, según la reivindicación 1ª, caracterizado, además, por que la

plantilla nº 2 lleva impresos los mismos nombres e imágenes que la plantilla nº 1, pero en diferente orden,

5. 4ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, según la reivindicación 1ª, caracterizado, además, por que la plantilla nº 3 lleva impresos los mismos nombres e imágenes que las plantillas núms. 1 y 2, pero en diferente orden al que presentan en éstas y variando, asimismo, el tamaño, ubicación, forma y dirección de las imágenes.

10. 5ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, según la reivindicación 1ª, caracterizado, además, por que en la plantilla nº 4 se prescinde de las imágenes y se representan, únicamente, las sílabas fundamentales de los nombres correspondientes a las imágenes representadas en la plantilla nº 1 y por el mismo orden que en ésta se ilustran, encerrándose las sílabas representadas, así como las que faltan para completar los nombres, en sendos recuadros cuya longitud y altura varían de acuerdo con el número de letras que integran unas y otras sílabas y con la dirección, hacia arriba o hacia abajo, de tales letras.

20. 6ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, según la reivindicación 1ª, caracterizado, además, por que en la plantilla nº 5 se prescinde igualmente de las imágenes y se representa, desprovistos de una o más letras, los nombres correspondientes a las imágenes ilustradas en las plantillas núms. 1, 2 y 3, aunque en orden distinto al utilizado en éstas, señalándose el lugar de las letras que falta en dichos nombres mediante sendas líneas cuya longitud varía de acuerdo con el número de tales letras.

30. 7ª.- Juego para el aprendizaje de la lectura, según la reivindicación 1ª, caracterizado, además, por que las plantillas núms. 6 a 10, ambas inclusive, representan la misma

5. secuencia de elementos que las plantillas núms. 1 a 5, aun que en relación con otras imágenes cuyos nombres incluyen sílabas inversas, combinaciones compuestas y otras peculiaridades complejas de la lengua, utilizándose para el desarrollo del juego en estas plantillas la cara de las fichas identificada con el otro símbolo.

8a.- Juego para el aprendizaje de la lectura.

Todo ello según se describe y reivindica en la presente Memoria, que consta de ocho hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras, y se representa en las adjuntas hojas de dibujos.

Madrid, 28 de Marzo de 1.985.

EL AGENTE

P.P.



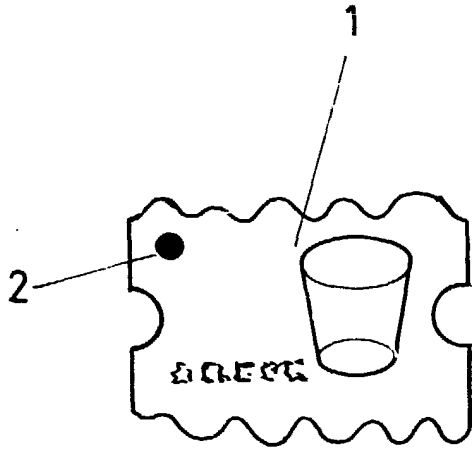


FIG. 1

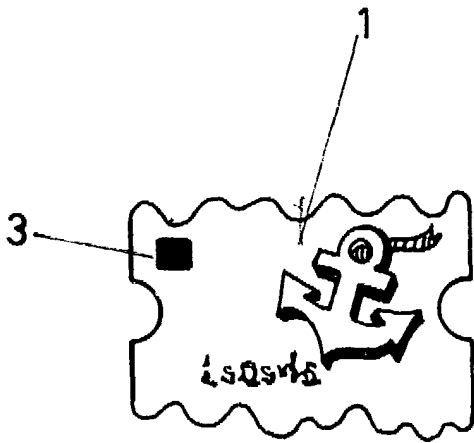
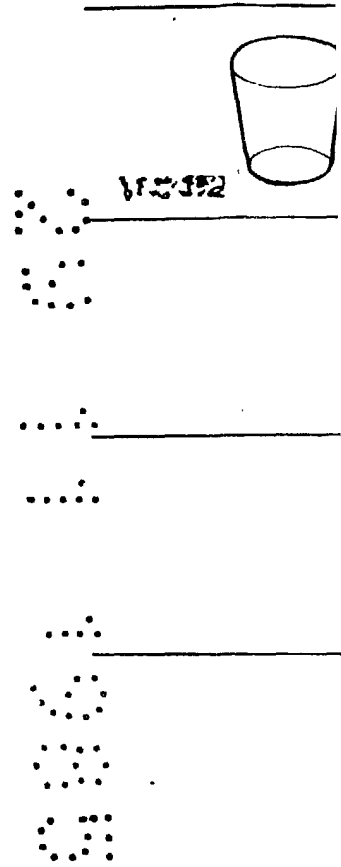


FIG. 2

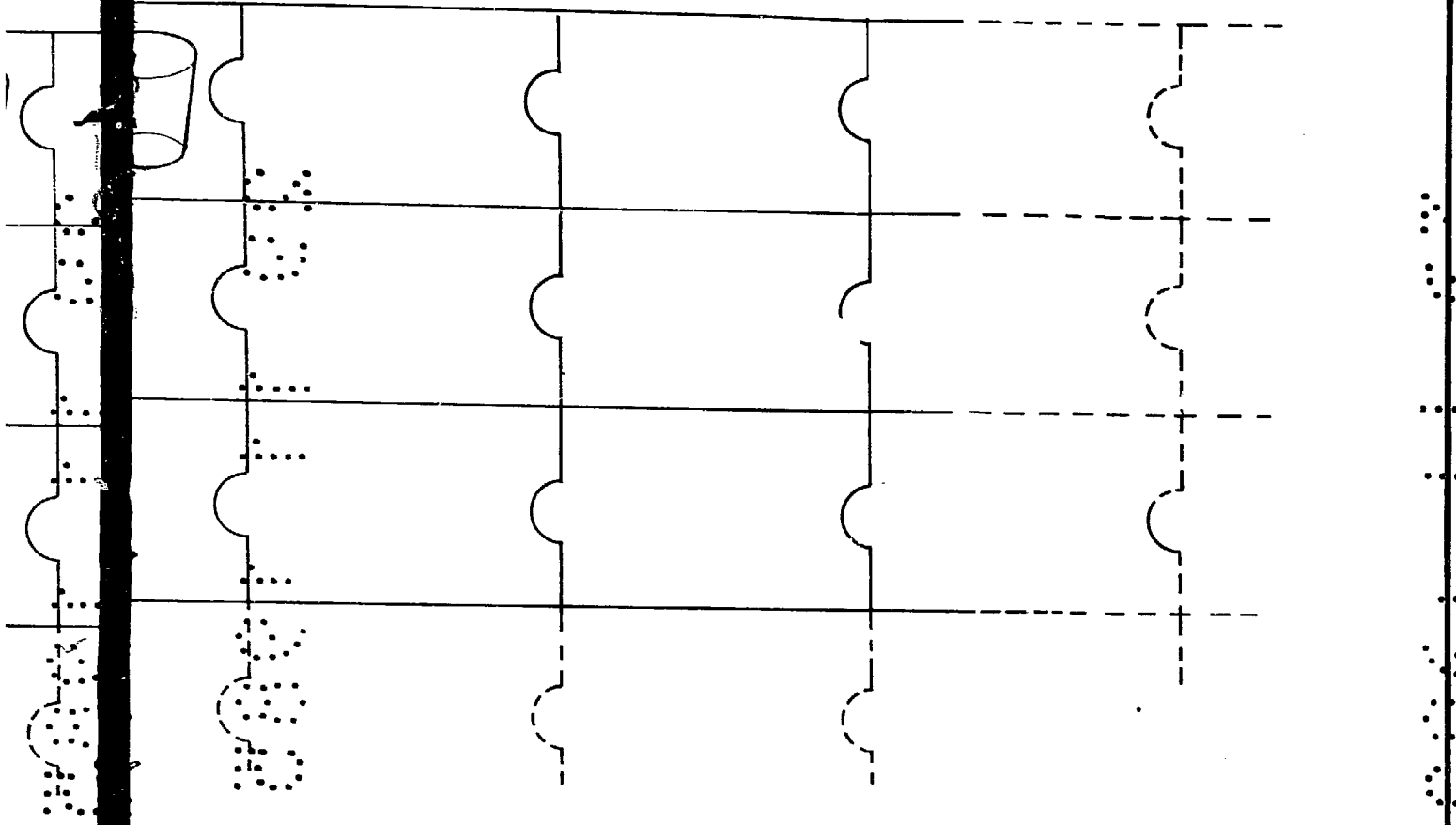


FIG. 3

MADRID. 28 MAR. 1985

El Agente

P. R.

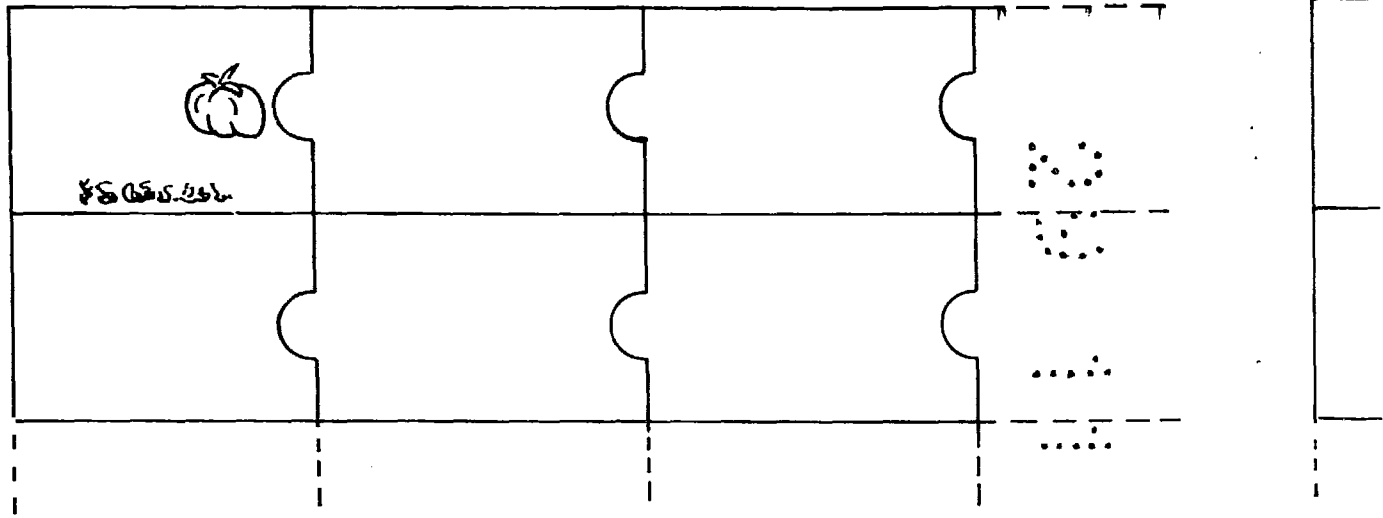


FIG. 4

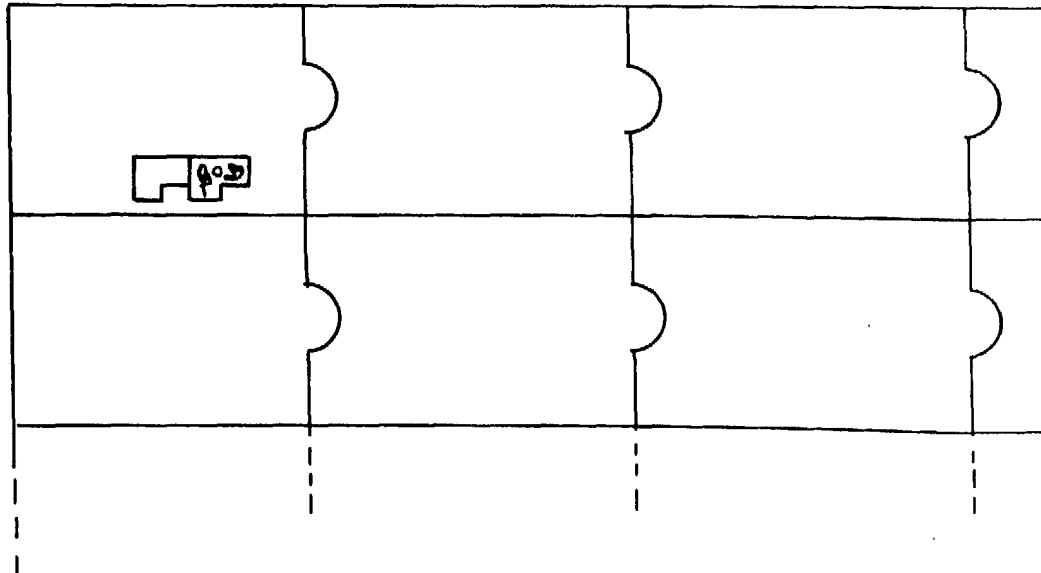


FIG. 5

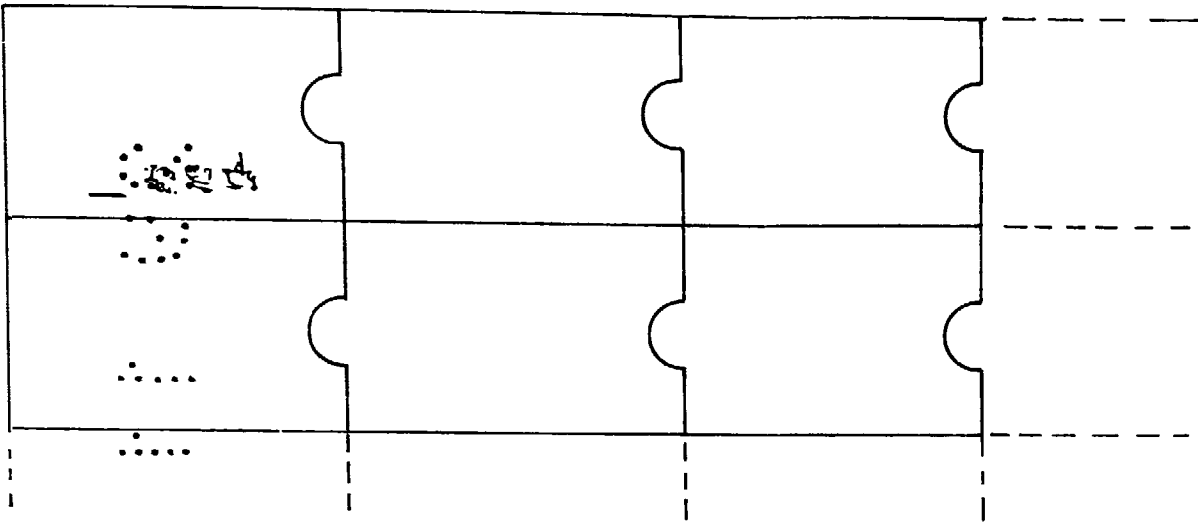


FIG. 6

151

MADRID. 28 MAR. 1944

El Agente

p. p.

A large, stylized handwritten signature or set of initials, possibly 'P. P.', written in dark ink over the typed text.