

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

| | | |
|---------|---|--------|
| (19) ES | (11) NUMERO 285861 | (10) Y |
| (21) | (22) FECHA DE PRESENTACION 3 ABR. 1985 | |



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

| | | |
|----------------------------------|------------|-----------|
| (30) PRIORIDADES: (31) NUMERO | (32) FECHA | (33) PAIS |
| CADUCADO | | |

| | |
|---------------------------|--|
| (34) FECHA DE PUBLICIDAD. | (35) CLASIFICACION INTERNACIONAL Int. Cl. A63F 3/02 |
|---------------------------|--|

| |
|--|
| (36) TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DIDACTICO" |
|--|

| |
|---|
| (37) SOLICITANTE (S) D ^a JULIA SALCEDO SANCHO |
|---|

| |
|---|
| DOMICILIO DEL SOLICITANTE Pedro Cabanes, 53 46019 VALENCIA |
|---|

| |
|--------------------|
| (38) INVENTOR (ES) |
|--------------------|

| |
|--|
| (39) TITULAR (ES) D ^a JULIA SALCEDO SANCHO |
|--|

| |
|--|
| (40) REPRESENTANTE D ^a M ^a LUISA ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial |
|--|

DESCRIPCION

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego didáctico.

5. El tablero de juego está constituido por la representación gráfica de un átomo, de manera que en el centro de dicho tablero se ha dispuesto el núcleo central y alrededor del mismo hasta ocupar la superficie del tablero se han representado las consiguientes órbitas de los electrones.

10. En la trayectoria formada por las órbitas de los electrones se han dispuesto círculos diferenciados pero siguiendo un mismo orden.

En las intersecciones de las órbitas de los electrones, se han representado círculos de mayor tamaño, y numerados.

15. En los vértices de dichas orbitas, pero solo en los vértices alternativos, también se han representado círculos de mayor tamaño, con unos triángulos o flechas de salida del juego.

Las reglas del juego serían las siguientes:

20. - El juego está pensado para dos o más personas.
- Cada uno de los jugadores dispone de un dado con su consiguiente cubilete y una ficha con una determinada diferenciación.

- Inicia la partida el jugador que ha sacado la numeración más alta.

25. - El juego dispone además de tres montones de cartas con la misma diferenciación que los círculos de las órbitas de

los electrones. Cada montón de cartas corresponde a un tema determinado, por ejemplo, deportes, arte, política, historia, medicina, etc., y cada carta comprende una pregunta de dicha materia.

5. Asi pues, cuando se inicia la partida (todos los jugadores parten del núcleo del átomo), el primer jugador lanza el dado y con la numeración correspondiente avanza a través de la órbita los círculos correspondientes, y según la diferenciación que le corresponda, el jugador que va detrás de él le hace la consiguiente pregunta, de manera que si no la acierta sufre una penalización de una tirada. Es conveniente destacar que al inicio de la partida los jugadores pueden optar por cualquier dirección de la órbita que está más próxima al núcleo.
- 10.

15. Comenzado el juego, se continúa hasta que la ficha de cualquier jugador coincide con uno de los círculos numerados, en cuyo caso el jugador que va detrás elige una de las cartas de los tres montones (puede elegir el tema), si el primer jugador contesta afirmativamente se llevará una nueva ficha o cartón que coincidirá con el número del círculo.

20. El juego se termina cuando un jugador completa los diez cartones numerados; es decir, su ficha ha coincidido con los diez círculos numerados, en cuyo momento elige la salida más próxima y gana la partida.

25. Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujos en la

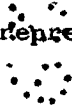
que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.


En los dibujos:

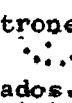
La figura 1 representa el tablero de juego.


5. La figura 2 representa uno de los dados utilizados en el juego y

La figura 3 representa un montón de cartas de un tema determinado.

10. Con referencia a la figura 1, se aprecia el tablero de juego, designado en general por -1-, y en el que destaca la representación gráfica de un átomo, de manera que en el centro de dicho tablero se ha dispuesto el núcleo central -2-, y alrededor del mismo hasta ocupar la superficie del tablero se han representado las consiguientes órbitas -3- de los electrones. 

15. En la trayectoria formada por las órbitas de los electrones se han dispuesto círculos -4- diferenciados, pero siguiendo un orden. 

En la intersección de las órbitas de los electrones, se han representado círculos de mayor tamaño -5-, numerados. 

20. En los vértices de las órbitas -3-, existen círculos de mayor tamaño -6-, con unos triángulos o flechas -7- de salida del juego. 

25. El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo en la descripción,

y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, con los materiales y medios más adecuados por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

5.

= . =

NOTA

Descrito el objeto del presente invento, se declaran como no divulgadas ni practicadas en España, las siguientes reivindicaciones:

10.

1.- Juego didáctico, caracterizado esencialmente porque comprende como tablero de juego la representación gráfica de un átomo, de manera que en el centro de dicho tablero destaca el núcleo central del átomo, que constituye el punto de inicio de la partida, mediante fichas con determinadas diferenciaciones

15.

porque alrededor del núcleo central y ocupando la superficie general del tablero aparecen las consiguientes órbitas de los electrones, que constituyen circuitos para avance de las fichas con auxilio de tiradas de dado; porque las trayectorias formadas por las órbitas de los electrones presentan círculos con dife-

20.

renciaciones que se repiten en el mismo orden y que se corresponden con las diferenciaciones de otros tantos montones de cartas que tienen la misma diferenciación que los círculos de las órbitas de los electrones, correspondiente cada montón de cartas a preguntas relativas a un tema determinado; y porque en las in-

25.

tersecciones de los electrones, existen círculos de mayor tamaño

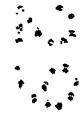
en los que se encuentran localizadas señales indicativas de salidas de juego.

2.- Juego didáctico.

5. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 6 hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a 3 de Abril de 1985

p.a.



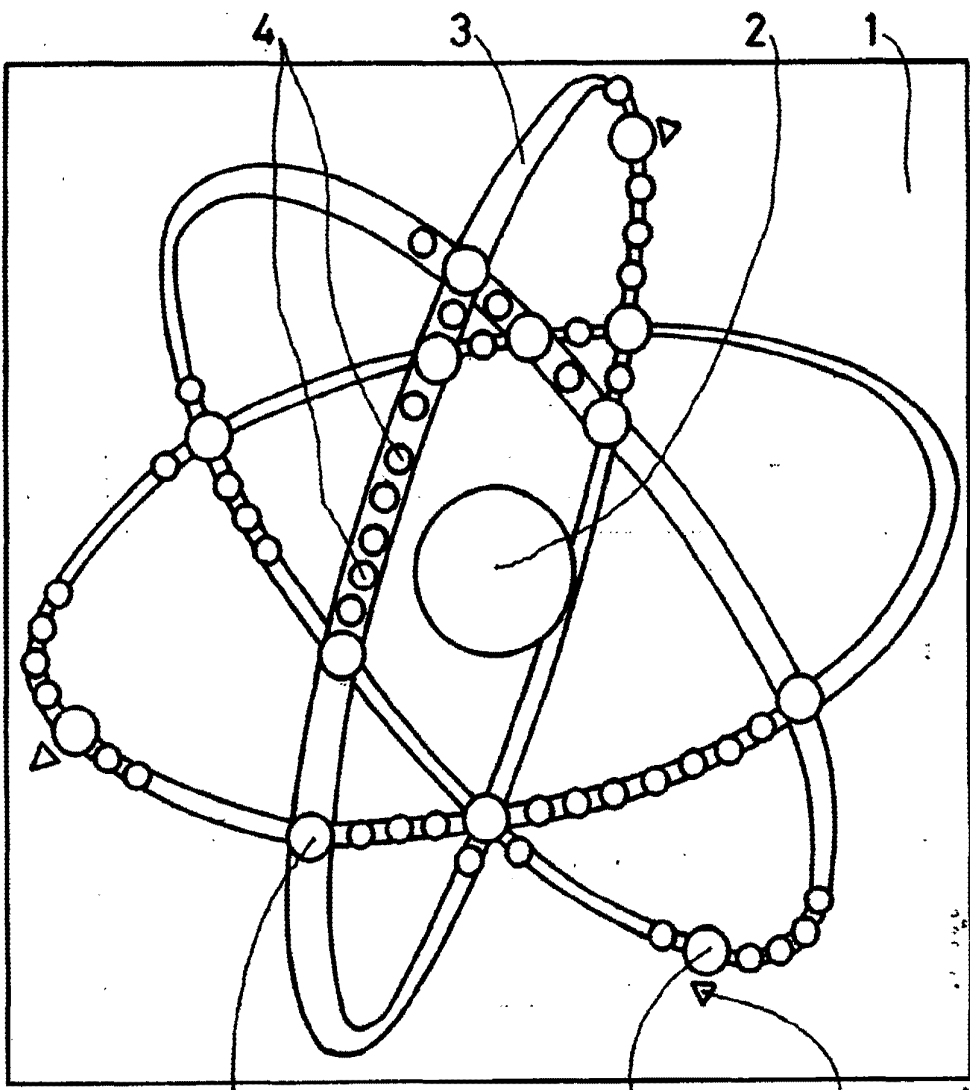


FIG. 1

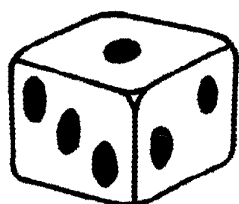


FIG. 2

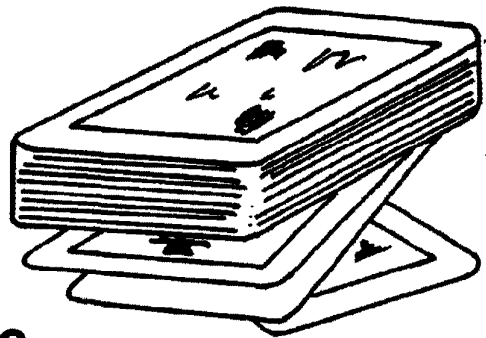


FIG. 3

Madrid, a. 3 ABR. 1985

