

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 288029	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 16 NOV 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 16 NOV. 1985 16-21-85

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(01) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. 714 A63F 3/02 // G09B 19/00

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DIDACTICO DE SOBREMESA"

(71) SOLICITANTE (S)
DA MARGARITA FONT MELIS

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
C/. Gerona, 46 pral. 08009 BARCELONA

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

(73) TITULAR (ES)
DA MARGARITA FONT MELIS

(74) REPRESENTANTE
D. JAIME ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial.

MEMORIA DESCRIPTIVA

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

5 En la invención se ha ideado un juego de sobremesa que tiene como objetivo sensibilizar a los niños, a través del juego, sobre un tema importante de la vida cotidiana: la seguridad, y más particularmente la seguridad doméstica.

10 Es sabido, que cada año son víctimas de accidente más de mil niños de cuatro a catorce años, y más de ochocientos de uno a cuatro.

Así pues, el juego objeto de la presente invención está concebido para educar y entretener a los jóvenes y al propio tiempo contribuir a reducir en lo posible el número anual de accidentes.

15 En líneas generales, se trata de un juego educativo, en el que los niños pueden practicarlo solos, si bien siempre es recomendable la presencia de un adulto para profundizar sus investigaciones de seguridad por sus propias explicaciones.

20 El juego comprende como elemento básico una pista o campo de juego, que representa una casa vista en planta, la cual se encuentra habitada por una familia que desea partir de vacaciones, pero que antes, los jugadores deben ayudarles a ordenar la casa, para lo cual hay que ir de habitación en habitación y resolver en cada una de ellas un problema de seguridad, responder a determinadas preguntas, y componer un rompecabezas.

25 Cada jugador cuenta con un peón que se distingue por el color; además existen cincuenta y tres cartas azules de preguntas y respuestas relativas a temas de seguridad; cinco series

de cinco fichas; un dado; dos piezas que encajan una en la otra para formar una casa con su techo; y veinticinco cartas donde se exponen sentencias verdaderas o falsas.

5 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:

10 La figura 1, muestra la pista o tablero de juego que representa una casa vista en planta.

La figura 2, representa un peón.

La figura 3, es una perspectiva de las dos piezas que forman una casa.

15 La figura 4, representa el dado y fichas que intervienen en el juego.

La figura 5, muestra el rompecabezas.

20 Haciendo referencia a las figuras, se aprecia en su realización una pista de juego, designada en general por -1-; cinco peones, uno por jugador del tipo -2-; dos piezas -3- y -4- que al encajar forman una casa con su tejado; cinco series de fichas -5-; un dado -6-, y rompecabezas -12-, uno por cada jugador.

25 Además de estas piezas existen los consabidos grupos de cincuenta y tres cartas de preguntas y respuestas, y de veinticinco cartas sobre temas de seguridad expuestos de forma errónea o cierta.

La preparación del juego es como sigue:

Se designa un animador del juego, que se denominará Sr. Seguridad.

A continuación se barajan las cartas y se prepara la pieza formada por -3-4-, que se coloca en medio de la pista sobre el dibujo del techo -7-.

5 El peón -2- de cada jugador, se coloca en la casilla de salida -8-.

Las reglas del juego exigen que se tiene que ir al menos a cinco habitaciones -9- de la casa y reunir diez elementos de rompecabezas. Después de esto hay que responder a tres afirmaciones del Sr. Seguridad, que corresponden a las cartas amarillas, diciendo si es correcto o falso.

El ganador será el que haya contestado correctamente, quien haya compuesto su rompecabezas y el que abandone primero el juego.

15 Cada jugador tira el dado -6-, empezando el que haya alcanzado el número más alto. Se avanzan tantas casillas -10-, como puntuación se haya conseguido con el dado para dirigirse hacia una pieza de la casa. Debe entrar en la habitación por una de las dos casillas -11-.

20 Al entrar en una habitación -9-, el jugador toma una carta de preguntas y debe contestarla correctamente.

Para salir de una pieza -9-, el desplazamiento se efectúa a partir de una de las casillas -11-.

25 Una vez en la pieza -9-, el jugador extrae una carta de preguntas, y sin volverla, lee la pregunta en voz alta y entrega la carta al animador del juego, quien es el único autorizado para volverla sin enseñarla a los otros jugadores.

Cada carta tiene dos preguntas;

A la pregunta "¿que se arriesga?", si la pregunta no es correcta, la carta se coloca de nuevo en el montón y se pasa al jugador siguiente. Si la respuesta es correcta, el jugador recibe una pieza del rompecabezas -12-, y coloca una de sus fichas -5- en la pieza visitada -9-. Esto se indicará que no puede volver a esta pieza, excepto si las circunstancias del juego lo imponen, o si despues de haber visitado cinco piezas no ha reunido los diez elementos del rompecabezas.

A la pregunta "¿que hay que hacer?". si la respuesta no es exacta, la carta se coloca en el montón y se pasa al jugador siguiente. Si la respuesta es buena, el jugador debe hacer lo necesario para suprimir el riesgo:

Sea reparar u ordenar en la misma pieza.

Sea ordenar o reparar en otra pieza.

Para ordenar o reparar en otra pieza, el jugador debe ir a la pieza en cuestión, jugando su dado como para los otros desplazamientos.

Los desplazamientos a ser efectuados están señalados en las cartas o se imponen por el animador del juego.

En el caso que un jugador deba ordenar o reparar en otra pieza, el animador del juego le devuelve la carta que no se pondrá en el montón hasta que no haya sido ordenada o reparada la pieza. El jugador recibe entonces una pieza del rompecabezas.

Los jugadores juegan siguiendo un turno, sabiendo que no pueden pasar por una casilla ocupada o avanzar en diagonal.

Cuando el jugador disponga de diez elementos de rompecabezas, vuelve a la partida, contestando en este momento a una pregunta del Sr. Seguridad. Si la respuesta es buena, recibira

un elemento de rompecabezas y será el turno del jugador siguiente. Empezará su turno para responder de nuevo a una afirmación. Serán necesarias tres respuestas exactas a las cuestiones del Sr. Seguridad para terminar el rompecabezas. El jugador deberá entonces sacar un "seis" con el dado para poder abandonar el juego y ganar.

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 más adecuados por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

= . =

REIVINDICACIONES

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

- 1.- Juego didáctico de sobremesa, del tipo que comprende como principales componentes, una pista o tablero de juego, peones, fichas, dados y dos agrupaciones de cartas, caracterizado esencialmente por el hecho de que la pista o tablero de juego representa la sección en planta de una vivienda, en donde destacan las diversas habitaciones o estancias que la componen; porque la superficie del tablero no ocupada por las habitaciones se encuentra dividida en una pluralidad de casillas destinadas para ser recorridas por los peones de acuerdo con puntuaciones obtenidas con el dado; por preverse unas casillas de partida don-

de se disponen los peones en el inicio del juego; por preverse
 frente a cada habitación o estancia unas casillas para el po-
 sicionado previo de los peones a fin de acceder a salir de aque-
 llas; porque cada jugador dispone de un número determinado de
 5 fichas que constituyen referencias a situar en cada estancia vi-
 sitada por el peón respectivo; por comprender dos piezas que una
 vez encajadas constituyen una casa a situar en el centro del ta-
 blero, que integra alojamientos para sendas agrupaciones de car-
 10 tas que intervienen en fases del juego; porque un grupo de car-
 tas presenta en una de sus caras dos preguntas y en la cara opues-
 ta las respuestas; porque el otro grupo de cartas presenta una
 cuestión o sentencia cierta o falsa; y porque a cada jugador le
 corresponde un rompecabezas, cuyas piezas adquiere durante los
 eventos del juego.

15 2.- Juego didáctico de sobremesa.

Según se describe y reivindica en la presente memoria
 descriptiva que consta de 7 hojas foliadas y escritas a máquina
 por una sola cara.

Madrid, a 19 de Mayo de 1953

20 p.a.

(Handwritten signature)
 p. p. JAIME ISERN,
 Firmado: M.ª LUISA ISERN CUYAS

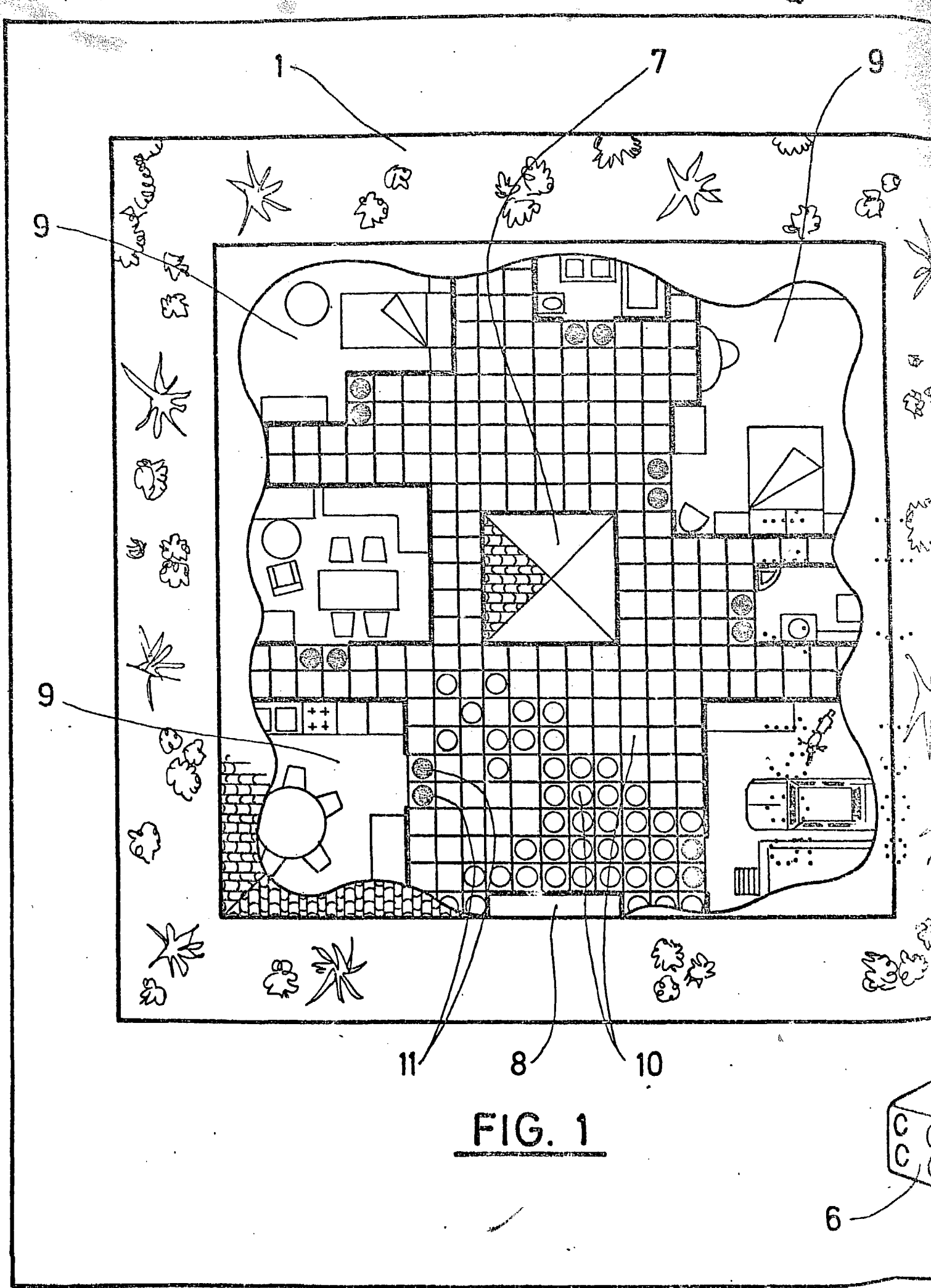


FIG. 1

6

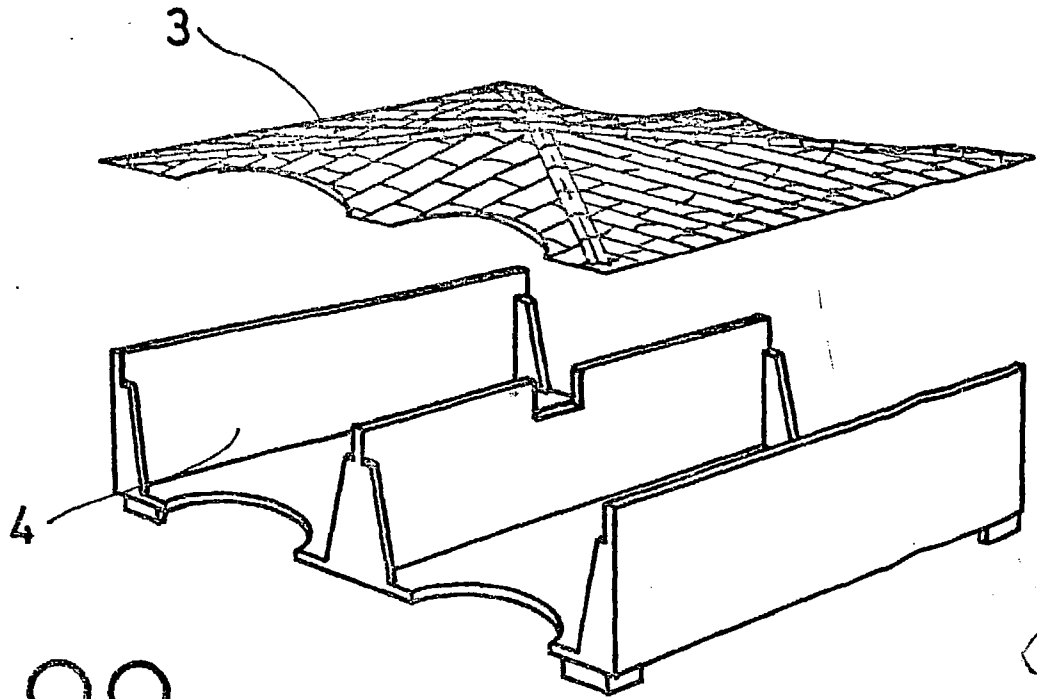


FIG. 3

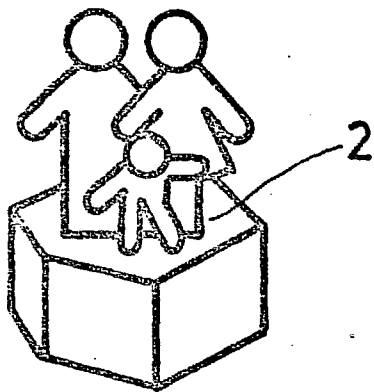


FIG. 2

FIG. 5

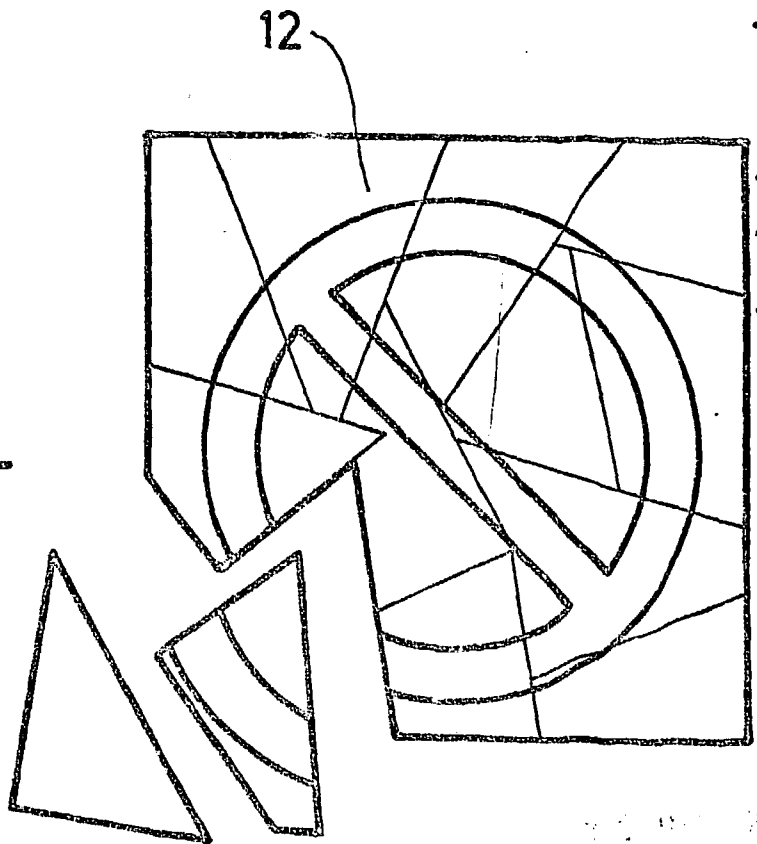
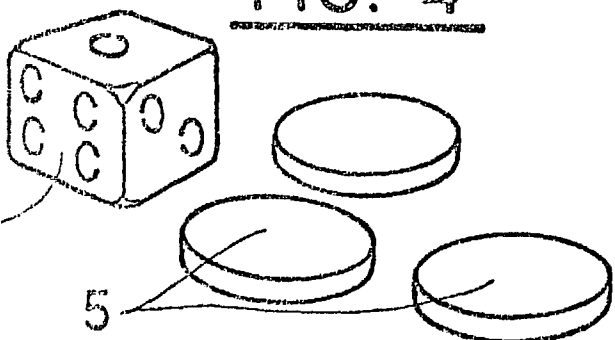


FIG. 4



Madrid a
 1958
 P. P. p. a.
 Firmador: M.ª LUISA IBERN CUYAS

