

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	293746	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	22 ABR. 1986	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

7 ABO. 1986

③① PRIORIDADES:		
③① NUMERO	③② FECHA	③③ PAIS

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/12

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE HABILIDAD DIDÁCTICO"

⑦① SOLICITANTE (S)
D. Fernando FERNÁNDEZ Azpeitia

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
OLOT (Girona) - Avda. Sant Joan, 49, 2º

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE
D. Alfonso Durán Olivella
08008 BARCELONA - Po de Gracia, 101, pral.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un nuevo juego de habilidad que se caracteriza porque, además de las combinaciones físicas de sus elementos que se exigen para la práctica del juego, se obtienen unos resultados como consecuencia de la práctica de operaciones matemáticas, por lo cual resulta un doble efecto lúdico del dispositivo.

Se conocen juegos de habilidad en los cuales la característica más importante consiste en la combinación posicional de diversos elementos para constituir en conjunto un cuerpo de propiedades prefijadas, sin que tenga más importancia el hecho de que aquellos elementos se dispongan en posiciones relativas entre sí para otro resultado. Dichos juegos son de habilidad manual exclusivamente, y por lo general no se exige en su práctica el concurso de una actividad mental.

El juego de habilidad que se describe en méritos del presente Modelo de Utilidad reúne las dos características mencionadas en forma inseparable y supone un perfeccionamiento importante en el diseño de juegos de inteligencia y de destreza combinados.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de habilidad didáctico, según los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 muestra el nuevo juego con sus

componentes reunidos en el interior de una caja envolvente, la cual aparece representada por separado en la figura 2.

5. La figura 3 muestra el conjunto de componentes del juego, vistos por separado y en una de las posiciones posibles de acoplamiento para definir un conjunto lógico.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

10. La caja -1-, hecha de un material laminar transparente, presenta forma cúbica con una de sus caras abierta, a la que corresponde la placa -2-, que en su momento completará el cuerpo del dispositivo. En su interior se aloja un bloque asimismo cúbico -3- de componentes ortoédricos, los cuales se ven por separado en la figura 3, consistiendo en piezas de diferentes tamaños, susceptibles de agruparse de diversas maneras, de suerte que la figura 15. cúbica -3- resultante tenga sus seis caras completas, es decir, sin huecos ni salientes, con lo cual es posible su alojamiento en la caja -1-.

20. Cada uno de los componentes -4- del juego, hecho de madera, plástico u otro material conveniente, presenta en sus caras unos signos -5- cuya combinación con los de las caras de otros elementos permite, tras la realización de una determinada operación matemática, obtener un resultado que contribuye precisamente al efecto del juego.

25. Según sea la forma y tamaño de las caras de los componentes -4-, existirán en ellas 1, 2 o más cifras o grupos de cifras, las cuales también pueden substituirse por otros signos convencionales a los que se atribuya

determinados resultados y significaciones.

5. En la forma descrita, la práctica del juego se efectúa mediante la asociación de los componentes para la formación del bloque cúbico y su alojamiento en el interior de la caja envolvente, que se completa mediante la placa -2-. La observación de los signos -5- a través de las caras transparentes de la caja -1- y su tapa -2- permite establecer y realizar las operaciones matemáticas previstas.

10. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.



N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

5. 1.- Juego de habilidad didáctico, caracterizado esencialmente por comprender una pluralidad de componentes de configuración ortoédrica y dimensiones diferentes, susceptibles de acoplarse en disposición determinada para la configuración en conjunto de un bloque cúbico de caras completas, comportando las caras de los mencionados
10. componentes signos tales como cifras, letras y otros símbolos, determinantes de resultados según diversas operaciones matemáticas, alojándose el bloque cúbico en el interior de una caja de su misma forma, cuyas caras, hechas de un material laminar transparente, permiten la visión de
15. los signos portados por los componentes, completándose la caja contenedora en su cara abierta, para permitir la introducción del bloque cúbico, mediante una placa de dimensiones conjugadas.

20. Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en la anterior reivindicación, cuyo objeto es:

2.- "JUEGO DE HABILIDAD DIDÁCTICO".

25. Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 22 ABR. 1986

P.A. de D. Fernando FERNÁNDEZ Azpeitia

ALFONSO DURÁN

p. p.

FE/tb/mb

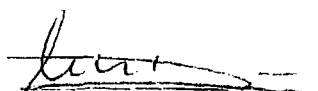
  
Fdo.: Luis A. Durán Moya

FIG.1

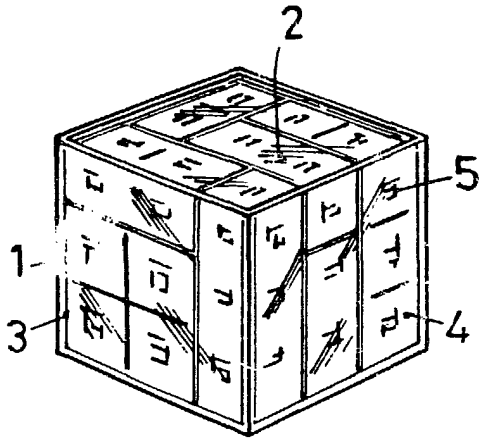


FIG.2

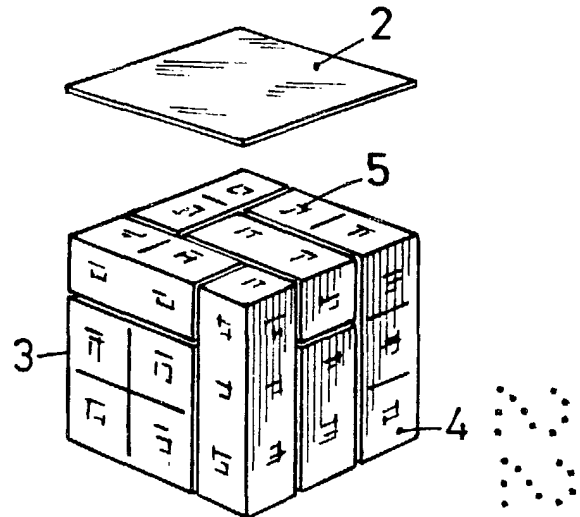
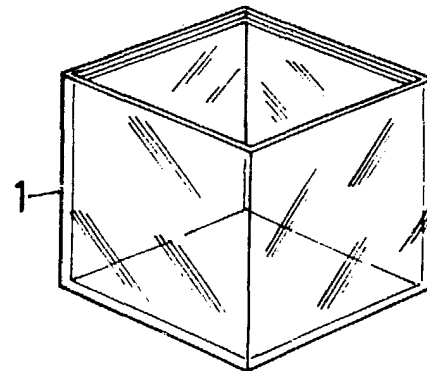
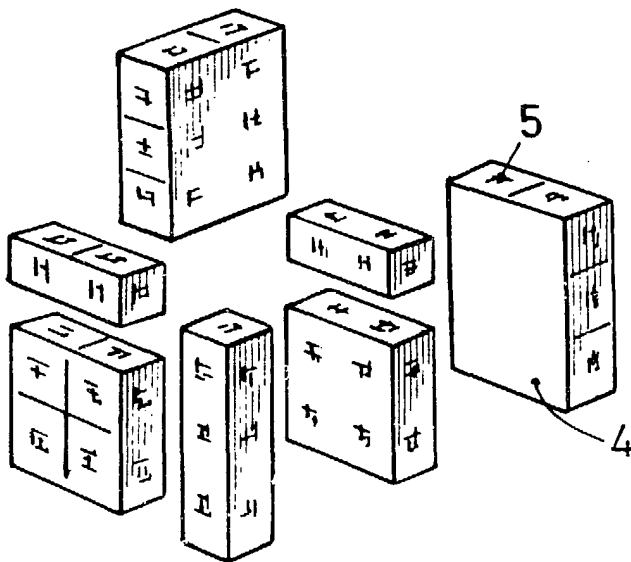


FIG.3



BARCELONA, 22 ABR. 1986

P. A.

ALFONSO DURÁN

p. p.

Fdo. Luis A. Durán Moya

ESCALA VARIABLE