



ESPAÑA

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

19	ES	21	NUMERO	4732861
22			FECHA DE PRESENTACION	

PATENTE DE INVENCION

30	PRORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO		12 - 9 - 1.977		EE.UU.
	832.416				

37	FECHA DE PUBLICIDAD	38	CLASIFICACION INTERNACIONAL	39	PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
			A63H		

44	TITULO DE LA INVENCION
	"PUPITRE DE JUEGO POSICIONABLE".

51	SOLICITANTE (ES)
	La Corporación del Estado de Delaware: MATTTEL, INC.

52	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	3150 Rosecrans Avenue HAWTHORNE, CALIFORNIA 90250 (U.S.A.)

72	INVENTOR (ES)
	1.- Manuel Goy Yu Chin, de nacionalidad china. 2.- Derek John Goy, de nacionalidad británica.

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE	S/Ref.: 11814SB
	D. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO	N/Ref.: O.G. 34.576/AB

POOR QUALITY

- Un púpitro de juego bajo la forma de un personaje animado cuya porción de cuerpo principal tiene la forma de un compartimento abrible con una primera superficie texturada para formar una pizarra para tiza y teniendo la superficie opuesta ranuras y acanaladuras paralelas y alineadas para recibir miembros alfanuméricos amovibles paralelos a la pizarra fijándose en las acanaladuras o perpendiculares a la pizarra fijándose con las ranuras. Los miembros superiores simulados son pivotables para soportar el púpitro en una posición inclinada con cualquier superficie de cuerpo expuesta. Los miembros inferiores simulados son pivotables entre una primera posición para soportar el púpitro de juego en un plano vertical o a una segunda posición en línea con el borde inferior del compartimento del cuerpo para permitir la inclinación del púpitro. Una porción de cabeza está configurada alrededor de la periferia para su inserción en ella o para la impresión sobre la misma de un rostro de un personaje y formando la arista periférica una bandeja. Los miembros superiores pueden ser huecos para servir de depósito adicional.

El fondo de la invención será discutido en dos partes:

Campo de la invención

- Esta invención se refiere a los púpitros de juego y más particularmente a un púpitro de juego multi-posicionable bajo la forma de un personaje animal.

Descripción de la técnica anterior

- Los púpitros de juego de la técnica anterior, tal como el mostrado en la patente estadounidense número 115.349, presentan un compartimento en forma de caja que

está cerrado por una tapa abrible, siendo soportada la caja por un par de patas. La tapa para el cierre está articulada en dos líneas y está provista de perforaciones para recibir de manera separable letras o similares, estando igualmente provista de una superficie de pizarra.

Otras disposiciones de pizarra para usar por los niños son también mostradas y descritas en las patentes estadounidenses números 1.015.498; 2.726.460 y 2.883.769. En la última patente la pizarra está configurada a modo de banco. Otros dispositivos de pizarra del tipo educativo son mostrados en las patentes estadounidenses números 1.406.592; 2.846.783 y 3.263.347. Tales dispositivos mostrados y descritos en las patentes estadounidenses antes referenciadas así como los relacionados en una carta separada remitida a la Oficina de Patentes están generalmente faltos de valor de juego una vez rebasado el uso inmediato del dispositivo. Adicionalmente, algunos de los dispositivos que se presentan bajo la forma de una mesa o banco son voluminosos y precisan espacio en el suelo. Los dispositivos que son generalmente portátiles son del tipo que quedaría normalmente oculto a la vista en un espacio de almacenamiento apropiado, poniéndolos así fuera del campo de observación del niño e inhibiendo el valor tanto educativo como de juego que podría obtenerse de otro modo.

En consecuencia, es un objeto de esta invención proporcionar un pupitre de juego nuevo y mejorado.

Es otro objeto de esta invención proporcionar un pupitre de juego nuevo y mejorado bajo la forma de un personaje animado que tiene brazos y piernas pivotables.

Es un objeto adicional de esta invención propor-

cionar un pupitre de juego nuevo y mejorado que tiene dos superficies de juego diferentes capaces de ser soportadas en un plano vertical, un plano horizontal o un plano inclinado.

5.

SUMARIO DE LA INVENCION

- Los precedentes y otros objetos de la invención son alcanzados proporcionando un pupitre de juego bajo la forma de un personaje animado que tiene un compartimento principal en forma de caja abrible que forma el cuerpo del mismo. Los miembros superiores son soportados de manera pivotable por el compartimento y son movibles a través de un ángulo predeterminado para soportar una de las dos superficies de juego del compartimento en un plano inclinado. Una primera superficie está texturada para ser usada como pizarra de tiza y la otra superficie tiene ranuras y acanaladuras para la retención de los miembros alfanuméricos, siendo retenidos los miembros alfanuméricos en una posición horizontal sobre la superficie fijándose de manera correspondiente en las acanaladuras y siendo retenidos en una posición perpendicular a la superficie por inserción en las ranuras. Un par de miembros de pie están fijados de manera pivotable con el borde inferior del compartimento y son pivotables, permitiendo una posición de los miembros de pie en alineamiento general con el borde del compartimento que sea dispuesto el compartimento angular horizontal sobre otra superficie; una segunda posición permite que los miembros de pie se extiendan generalmente en sentido perpendicular al plano de la superficie para soportar un pupitre de juego en un plano vertical. Se ha previsto un miembro de cabeza, teniendo el miembro de cabeza una arista perifé-
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.
- 30.

rica que define el contorno de la cabeza con un miembro generalmente planar en su interior al que está unida o sobre el que está impresa una representación facial del personaje animado. La arista periférica del miembro de cabeza constituye una bandeja de mantenimiento de artículos para el pupitre de juego. Los brazos y pies pueden ser huecos y separables para lograr un depósito adicional. Una de las superficies de juego está articulada para permitir el acceso al compartimento interior.

10. Otros objetos, rasgos y ventajas de la invención resultarán evidentes mediante la lectura de la descripción tomada a la vista de los dibujos, en los que los mismos números de referencia se refieren a elementos similares en las diversas vistas.

15. BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

La figura 1 es una vista en alzado de frente del pupitre de juego en una posición vertical;

La figura 2 es una vista en alzado de costado del pupitre de juego de la figura 1;

20. La figura 3 es una vista en perspectiva despiegada de un conjunto de miembro de pie usado en el pupitre de juego de la figura 1;

La figura 4 es una vista en perspectiva despiegada que muestra la articulación del hombro para el conjunto de brazo del pupitre de juego de la figura 1;

25. La figura 5 es una vista en perspectiva del pupitre de juego de la figura 1 en una posición horizontal;

La figura 6 es una vista en sección transversal tomada a lo largo de la línea 6-6 de la figura 5;

30. La figura 7 es una vista en perspectiva poste-

rior de un miembro alfanumérico utilizado con el pupitre de juego;

5. La figura 8 es una vista en perspectiva parcial agrandada que ilustra un miembro alfanumérico fijado en la ranura de una superficie de juego;

La figura 9 es una vista en alzado de frente del pupitre de juego de la figura 1 soportado en una posición inclinada y con plantillas montadas sobre el mismo;

10. La figura 10 es una vista en sección transversal tomada a lo largo de la línea 10-10 de la figura 9;

La figura 11 es una vista en perspectiva del pupitre de juego de la figura 1 soportado en un plano inclinado e invertido para mostrar la otra superficie de trabajo;

15. La figura 12 es una vista en sección transversal parcial tomada a lo largo de la línea 12-12 de la figura 11; y

20. La figura 13 es una vista en perspectiva del pupitre de juego en una posición horizontal con la tapa del mismo en posición abierta.

DESCRIPCION DE LA REALIZACION PREFERIDA

Haciendo ahora referencia a los dibujos y particularmente a las figuras 1 y 2 se muestra un pupitre de juego, generalmente designado por 20 bajo la forma de un personaje animado, teniendo el pupitre de juego 20 un compartimento en la porción del cuerpo principal 22, un par de miembros de pie que penden hacia abajo 24 y 26 y un par de miembros superiores pivotables 28 y 30, siendo soportados de manera pivotable los miembros superiores 28 y 30 por el compartimento 22 sobre ejes independientes alineados

dos en la proximidad del borde superior u "hombros" del --
 compartimento del cuerpo principal 22. Centralmente dispues-
 to con respecto al borde superior 32 del cuerpo 22 hay un
 miembro de cabeza que se extiende hacia arriba designado --
 5. generalmente por 34, teniendo el miembro de cabeza 34 una
 arista periférica 36 contorneada para simular la cabeza de
 un personaje dado tal como un conejito o gazapo, cuya cara
 38 es convenientemente formada, impresa o aplicada dentro
 de los confines de la arista 36. Extendiéndose hacia arri-
 10. ba a partir de la porción superior del miembro de cabeza 34
 hay una oreja postiza del conejito 40 que se fija o inser-
 ta convenientemente en la arista 36 del miembro de cabeza
 34.

La cara 38, según se ha mostrado por líneas de --
 15. trazos interrumpidos en la figura 2, en la realización --
 ilustrada es una superficie planar centralmente dispuesta
 con respecto a la arista periférica 36 que define el con-
 torno exterior del miembro de cabeza 34. Como se discutirá
 más adelante, el compartimento del cuerpo 22 tiene una pri-
 20. mera superficie de juego 42 en una de sus superficies con
 una segunda superficie de juego 44 en la superficie opues-
 ta del mismo. El pupitre de juego 20 está adaptado para ser
 colocado con las superficies de juego 42 y 44 dispuestas --
 en muchas posiciones, tal como vertical según se ha ilus-
 25. trado, horizontalmente reposando sobre una superficie de --
 soporte o en un ángulo convenientemente soportado como se
 indicará más adelante. Cuando es dispuesto el pupitre de --
 juego 20 horizontal o angularmente, la arista periférica --
 36 del miembro de cabeza 34 junto con el miembro planar de
 30. la cara 38 forma una bandeja que puede ser utilizada para

recibir varios artículos tales como tiza, letras, números, lapiceros u otros artículos similares que puedan ser utilizados con el pupitre de juego 20.

- El compartimento del cuerpo principal 22 tiene -
5. una periferia generalmente cuadrangular o en forma de caja, siendo las superficies de juego 42 y 44 en la realización ilustrada paralelas entre sí y como se indicará más adelante una de las superficies de juego está convenientemente articulada con el borde del compartimento 22 para permitir
 10. que sean guardados en su interior los artículos de juego usados con la misma. La superficie de juego 22 tiene una pluralidad de acanaladuras paralelas alineadas, un par de las cuales ha sido designado por los números de referencia 46 y 48, existiendo una ranura paralela intermedia 50 de mayor anchura sustancialmente a media distancia entre las acanaladuras 46 y 48. La finalidad de las acanaladuras 46 y 48 y de la ranura 50 como se indicará más adelante, es
 15. retener de manera amovible a los miembros alfanuméricos tales como letras, números o similares. Las acanaladuras son también usadas para la retención de las plantillas, cuya periferia está configurada de manera decorativa para simular prendas de vestuario.

- Haciendo también referencia a la figura 3, los miembros del pie 24 y 26 son unidos pivotablemente de una
25. manera pendiente hacia abajo con el borde inferior 52 del compartimento 22 en la proximidad de sus bordes exteriores opuestos. Los miembros de pie 24 y 26 tienen una anchura generalmente igual a la anchura del borde 52 del compartimento del cuerpo 22 y una longitud suficiente para soportar al pupitre de juego 20 en una posición vertical cuando
 - 30.

pivotan los miembros de pie 24 y 26 en un ángulo generalmen-
te perpendicular al plano de cualquiera de las superficies
de juego 42 y 44. El miembro de pie 24 designado en la figu-
ra 3 está provisto de un manguito hendido generalmente per-
pendicular y que se extiende hacia arriba 54 enterizo con -
5. el mismo, teniendo el manguito 54 un par de salientes en -
forma de cufia, diametralmente opuestos y que se extienden -
hacia fuera 56 y 58. El manguito 54 es insertable a través
de una abertura configurada de manera coincidente 60 forma-
10. da de manera enteriza con un miembro soportador del pie 62
que está fijado con el borde inferior 52 del compartimento
del cuerpo 22 adyacente al borde del mismo. La abertura 60
está provista de una porción de tubo que se extiende hacia
abajo 64 con una pestafia periférica agrandada 66 en su borde
15. inferior para fijarse a tope con una superficie de apoyo co-
rrespondiente 68 formada en el miembro de pie 24 alrededor
de la periferia del borde inferior del manguito 54. La su-
perficie de apoyo 68 está provista de retenes apropiados 70
y 72 con los que se fijan las nervaduras (no representadas)
20. de la superficie cooperante de la pestafia 66. Estando confi-
gurados tanto las nervaduras como los retenes para propor-
cionar ciertas posiciones angulares fijas del miembro de -
pie 24 con respecto al borde 52 del compartimento de cuerpo
22. Estas posiciones fijas de los retenes corresponden gene-
25. ralmente al miembro de pie 24 cuando es paralelo con el bor-
de 52 y una segunda posición con el miembro de pie 24 per-
pendicular al borde 52 como se ha ilustrado en la figura R.

El miembro de pie 24 se inserta dentro del miem-
bro soportador del pie 62 presionando convenientemente el
30. manguito 54 dentro de la abertura 60 hasta que los salien-

- tes opuestos en forma de cufia 56 y 58 despejen la periferia superior de la abertura 60 reteniendo de este modo al miembro de pie 24 dentro del miembro de conexión del pie 62. Durante esta inserción, las dos porciones del manguito 54 se verán deformadas elásticamente una hacia otra teniendo lugar el empuje natural hacia fuera con fines de retención. La longitud total de la porción tubular 64 es tal que exista una estrecha relación de tope y cooperante entre el borde inferior de la pestaña 66 y la superficie de apoyo 68 para permitir la retención dentro de los retenes 70 y 72 bajo la compresión axial natural de esta construcción.

- Haciendo ahora referencia a la figura 4, se van a discutir los detalles relativos al montaje del miembro superior con el compartimento de cuerpo principal 22. Perpendicular al borde forizontal superior 32 del compartimento del cuerpo 22 hay un borde que se extiende hacia abajo 74 con el que está fijada una porción tubular que se extiende hacia fuera 76 terminada en una superficie de apoyo enfaldillada y agrandada 78 formando de este modo una abertura de apoyo 80 en su interior. El eje de la abertura de apoyo 80 se extiende generalmente en sentido paralelo al borde superior 32. El borde que se extiende hacia abajo 74 con el que está fijada la porción tubular 76 tiene una segunda abertura 82 coaxial a la abertura de apoyo 80, insertándose medios de fijación apropiados en el lado opuesto del borde 74 para la retención del miembro superior 30. La porción inferior de la abertura de apoyo 80 está provista de un segmento arqueado 84 formado de manera enteriza en su interior, teniendo el segmento arqueado 84 una superficie superior planar adaptada para cooperar con una superficie

- coincidente de una cuffia 86 formada generalmente en sentido perpendicular al borde superior del brazo 30. La cuffia 86 - está provista de una superficie superior arqueada 88 que - tiene el mismo radio que la abertura de apoyo 80 y está -
5. igualmente provista de superficies planares dispuestas angularmente 90 y 92 que atraviesan un ángulo de aproximadamente 25°, estando adaptadas las superficies 90 y 92 para cooperar con la porción planar del segmento arqueado 84 - dentro de la abertura de apoyo 80 para permitir la rota-
10. ción en un ángulo de 25° a ambos lados de una línea que se extiende hasta el eje longitudinal del brazo 30 cuando se encuentra en la posición representada en la figura 2. El - miembro en forma de cuffia 86 se inserta dentro de la abertu
15. ra de apoyo 80 y es fijado convenientemente desde el lado opuesto por medios tales como un tornillo de cara ancha o similar. El brazo 30 es entonces libre de pivotar a través de un ángulo de aproximadamente 50° para soportar convenientemente a cualquiera de las superficies de juego 42 y 44 - formando un ángulo.
20. Haciendo ahora referencia a las figuras 5-8, se van a discutir los detalles relativos a la primera superficie de juego 42. El pupitre de juego 20 tal como se ha mostrado en la figura 5 está representado en una posición horizontal, es decir que está soportado convenientemente sobre
25. una superficie tal como una mesa o similar, siendo igualmente la superficie de juego 42 generalmente horizontal. La - superficie de juego 42 incluye una pluralidad de juegos de depresiones que se extienden horizontalmente y son generalmente paralelas a los bordes superior e inferior 32 y 52,
30. respectivamente, incluyendo cada juego de depresiones unas

- acanaladuras paralelas y espaciadas 46 y 48 con una ranura intermedia generalmente a media distancia 50 que tiene una anchura mayor que las acanaladuras 46 y 48 que son aproximadamente de la misma anchura. Un miembro alfanumérico tal
5. como una letra 100 en forma de "A" está dispuesto horizontalmente con respecto a la superficie de juego 42. Según se ha mostrado en la figura 7, la superficie posterior del miembro alfanumérico 100 está provista de salientes 102 que se enganchan en acanaladuras espaciadas en el vértice de
10. la "A" así como de salientes 104 que se extienden a partir de sus patas, siendo los salientes 102 y 104 generalmente perpendiculares al plano principal del miembro alfanumérico 100. El enganche en las acanaladuras está mostrado en sección transversal en la figura 5, estando generalmente
15. configurado el saliente superior 102 para acoplarse por fricción en coincidencia con la acanaladura superior 46 mientras que los salientes inferiores se adaptan dentro de la acanaladura espaciada 48 de dicho juego de depresiones. Aunque los salientes 104 pueden acoplarse también friccionalmente con la acanaladura 48, los salientes 104 pueden
20. ser simplemente salientes estabilizadores para permitir el alineamiento correcto de los miembros alfanuméricos sobre un juego dado de depresiones. Como puede verse también en la figura 6, el miembro alfanumérico 100 tiene una longitud
25. suficiente para acaballar a la ranura intermedia 50.

De una manera correspondiente, un segundo miembro alfanumérico 106 en forma de "V" está representado en las figuras 5 y 8 fijándose en la ranura intermedia 50 para su alineamiento en una dirección perpendicular al plano

30. de la superficie de juego 42. Según se ha mostrado en la -

- figura 8, el miembro alfanumérico 106 tiene un primer saliente 108 en el vértice de su borde inferior con salientes similares que se extienden interiormente 110 extendiéndose perpendiculares a los extremos libres superiores del miembro. El saliente 108 (y correspondientemente los salientes 104 del miembro 100) son de una longitud suficiente cuando son incluidos con la profundidad total del miembro alfanumérico 106 para su retención friccional dentro de la ranura 50 de la superficie de juego 42. Cada uno de los miembros alfanuméricos, así como otros personajes simulados tales como animales o similares, si se desea, serán provistos correspondientemente de salientes enganchables dentro de una o de las dos acanaladuras paralelas 46 y 48, y correspondientemente tales miembros tendrán una profundidad total incluyendo los salientes para hacerlos capaces de insertarse dentro de la ranura 50 para su posicionamiento en una posición perpendicular al plano de la superficie 42. Aunque se han ilustrado caracteres alfanuméricos, la invención no precisa ser así limitada y puede incluir configuraciones simétricas de fantasía o configuraciones animales o bien otras configuraciones educativas y de entretenimiento. Cada juego de depresiones se extiende generalmente en toda la anchura de la superficie de juego 42 dentro de los límites del miembro de cuerpo 22 y contiene una cantidad suficiente de espacio para que el niño pueda usar las letras u otros miembros alfanuméricos para formar frases sencillas o palabras y puede utilizar además toda la superficie de juego 42, si se desea, para crear un signo de cuatro (o más) líneas con fines de exposición cuando es guardado el pupitre de juego 20 en un estante o similar de una habitación en libre

exposición en la posición vertical mostrada en las figuras 1 y 2.

Adicionalmente, según se ha ilustrado en las figuras 9 y 10, se utilizan miembros que no son de tipo alfanumérico con la superficie de juego 42, estando configurados los miembros así utilizados para simular prendas de vestir. Según se ha ilustrado en la figura 9, el pupitre de juego 20 está representado con la superficie de juego 22 del mismo formando un ángulo con una superficie soportadora tal como el tablero de una mesa o similar, lográndose la inclinación por rotación de los miembros superiores 28 y 30 hasta una posición de parada (como se ha discutido previamente en relación con la figura 4) con sus miembros de pie 24 y 26 pivotados interiormente hasta que los ejes longitudinales de los miembros de pie queden generalmente alineados entre sí y paralelos al borde inferior 52 del compartimento de cuerpo principal 22. Se muestra sobre la superficie de juego 42 unas plantillas 120, 122 y 124, estando configurada la plantilla 120 para simular una corbata; estando configurada la plantilla 122 para simular un bolsillo pegado; y estando configurada la plantilla 124 para simular un cinturón. Cada una de las plantillas 120, 122 y 124 está provista de porciones recortadas en forma de configuraciones geométricas, automóviles, animales o peces a usar como guías trazadoras por el niño mientras juega con ellas.

La plantilla 120 está provista de un saliente alargado 126 (mostrado en líneas de trazos interrumpidos) centralmente dispuesto adyacente al borde superior de la misma para fijarse de manera correspondiente en una acanaladura 46. De un modo similar, la plantilla 122 está provista -

- de un saliente alargado 128 (mostrado por líneas de trazos interrumpidos) en la superficie posterior de su borde superior. La plantilla 124 en forma de cinturón está provista de un par de salientes alineados 130 (mostrados por líneas de trazos interrumpidos) correspondientemente adaptadas para fijarse en una de las acanaladuras 46 ó 48. Según se ha -
5. mostrado en la figura 10, el saliente 130 se ajusta dentro de una cavidad o acanaladura 48 que es la depresión inferior de uno de los juegos de depresiones, siendo esta posición arbitraria y seleccionada para el aspecto estético como se ha mostrado en la figura 9. Cuando se utilizan las -
10. plantillas para realizar trazados a través de los cortes 132 (de los que sólo se ha designado unos pocos) se coloca la plantilla con la superficie vista en la figura 9 sobre el papel u otra superficie en la que hay que realizar el -
15. trazado del contorno. De este modo, la superficie de la - plantilla está enrasada con la superficie sobre la que hay que realizar el dibujo de los salientes 126, 128 ó 130 se extienden hacia el niño y sirven para el fin adicional de
20. ayudar al niño a posicionar la plantilla con respecto al - papel u otra superficie y también para facilitar el levantamiento de la plantilla del papel u otra superficie. Hay que destacar también en la figura 9 así como en la figura 5, que cuando es colocado el pupitre de juego 20 en la posición horizontal o inclinada la arista periférica 36 que rodea a la base planar 38 forma una bandeja en la que se -
25. pueden colocar miembros anatómicos u otros artículos no usados corrientemente, para guardarlos temporalmente.

Haciendo ahora referencia a las figuras 11-13, -

30. el pupitre de juego 20 está ilustrado con la superficie de

juego opuesta 44 colocada para ser usada por el niño, estando formada la superficie de juego 44 en un material de estireno texturado que puede ser usado como pizarra para tiza o pizarra para lápiz por el niño. Según se ha mostrado en la figura 11, el pupitre de juego 20 está ilustrado en una posición inclinada con los miembros superiores 28 y 30 pivotados hasta una posición de tope máximo opuesta a la posición de tope de los mismos para colocar el pupitre de juego 20 como se ha ilustrado en la figura 9. El grado de pivotamiento entre las dos figuras 9 y 11 es aproximadamente de 50° desde una posición extrema a la otra. Igualmente, según se ha mostrado en la figura 11, la superficie opuesta de la cara 38 perfilada por la arista periférica 36 contiene, convenientemente impreso o fijado en la misma, una cara animada idéntica a la de la superficie opuesta, formando la arista 36 una bandeja para la recepción de los artículos utilizados con la superficie de juego 44, incluyendo tales artículos, por ejemplo, lapiceros, tiza, un borrador o un paño húmedo. La superficie texturada de la superficie de juego 44 está ilustrada de manera ampliada en la figura 12.

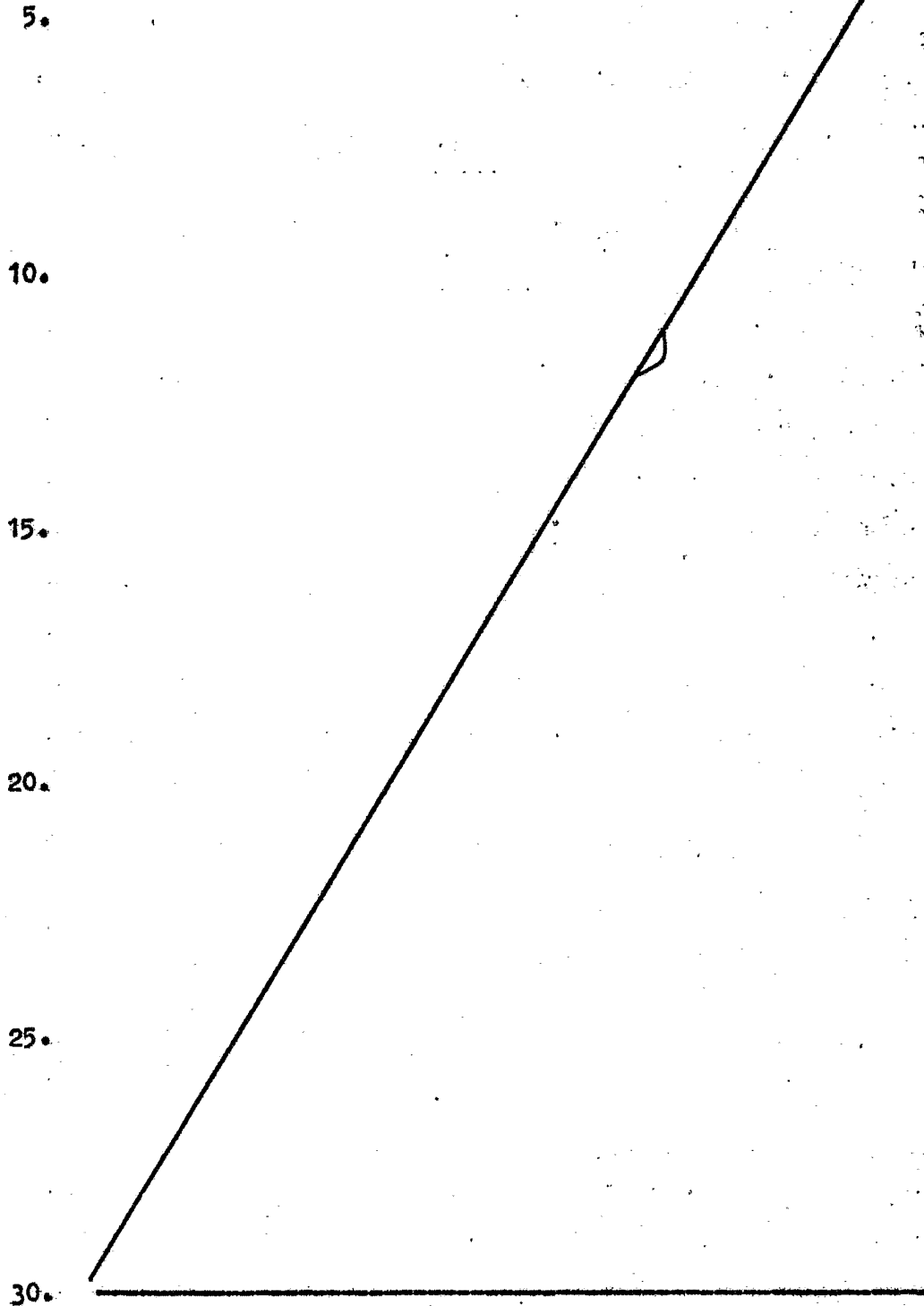
Según se ha mostrado en la figura 13, la superficie de juego 44 está formada como un miembro de tapa planar convenientemente articulado con el borde 32 del compartimento del cuerpo principal 22 para formar un compartimento 150 en su interior para guardar todos los artículos usados con el pupitre de juego 20 pero por lo demás no expuestos. Las bisagras 152 están convenientemente fijadas para hacer que la superficie interior de la tapa o superficie de juego 44 quede enrasada con los bordes del compartimen-

- to del cuerpo principal 22 y se han dispuesto medios de cierre apropiados 154 centralmente con respecto al borde de la superficie de juego 44 en el lado opuesto de las bisagras - 152 para fijarse convenientemente con una cavidad o similar formada en el interior del borde inferior 52 del compartimiento del cuerpo principal 22. Aunque no se ha ilustrado, - los brazos 28 y 30 que son huecos pueden ser formados con - vistas a su separación para proporcionar un espacio de almacenamiento adicional en su interior. Se comprenderá que aunque al compartimento del cuerpo principal 22 ha sido representado con sus bordes periféricos perpendiculares al plano de las superficies de juego 42 y 44 y configurados para formar una abertura o compartimento en forma de caja rectangular, la porción de cuerpo principal puede tener otras configuraciones compatibles con el personaje animado a simular - por el pupitre de juego. Adicionalmente, aunque la superficie de juego de la pizarra para tiza 44 ha sido representada consistiendo en el miembro de tapa articulada, se comprenderá que puede articularse en su lugar la superficie de juego opuesta y además el compartimento 150 existente - dentro del compartimento del cuerpo principal 22 puede tener divisores o separadores para dividir el área de almacenamiento. Aunque se ha descrito y mostrado una realización preferida, se comprenderá que pueden realizarse otras diversas adaptaciones y modificaciones dentro del espíritu y alcance de la invención.

N O T A

- La Patente de Invención que se solicita por veinte años, para España, de acuerdo con la Vigente Legislación, deberá recaer sobre "PUPITRE DE JUEGO POSICIONABLE", con -

Prioridad de la solicitud de Patente en EE.UU nº 832.416,
de fecha 12 de Septiembre de 1.977, según las caracterís-
ticas esenciales de las siguientes:



REIVINDICACIONES

1.- Pupitre de juego posicionable, que comprende en combinación:

5. un miembro de cuerpo principal que tiene una primera y segunda superficies de juego en lados opuestos del mismo; un primer y segundo miembros superiores pivotablemente fijados adyacentes a lados opuestos de un borde de dicho miembro de cuerpo; miembros de soporte pivotablemente fijados con el borde de dicho miembro de cuerpo opuestos a dicho primer borde, siendo dichos miembros de soporte posicionables para soportar a dicho miembro de cuerpo en una posición vertical sobre una superficie soportadora; y un miembro de cabeza fijado con dicho miembro de cuerpo generalmente en posición central con respecto a dicho primer borde, estando configurados dicho miembro de cuerpo, dichos miembros superiores, dichos miembros de soporte y dicho miembro de cabeza para simular un personaje.
- 10.
- 15.
- 20.

2.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 1, en el que dichos miembros superiores son pivotables hacia cualquier posición entre una primera posición de tope y una segunda posición de tope, soportando dicha primera posición de tope a dicha primera superficie de juego sobre una superficie soportadora formando un ángulo con ella, y soportando dicha segunda posición de tope a dicha segunda superficie de juego sobre una superficie soportadora formando un ángulo con ella.

25.

30. 3.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con

- la reivindicación 2, en el que dichos miembros de soporte son miembros de pie simulados que tienen una anchura generalmente igual a la anchura de dicho miembro de cuerpo y una longitud suficiente para soportar a dicho pupitre de juego en una posición vertical, siendo dichos miembros de pie pivotables en alineamiento para soportar a dicho pupitre de juego formando un ángulo y pivotables en relación paralela para soportar a dicho miembro de cuerpo en una posición generalmente vertical.
5. 4.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 3, en el que dicho miembro de cuerpo es un compartimento abrible y una de dichas primera y segunda superficies de juego es una tapa articulada.
15. 5.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 4, en el que dicha primera superficie de juego es una superficie texturada destinada a ser usada como pizarra.
20. 6.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 5, en el que dicha segunda superficie de juego tiene juegos de depresiones incorporados para recibir de manera liberable a otros miembros.
25. 7.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 6, en el que los otros miembros citados son miembros en forma de caracteres.
30. 8.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 7, en el que cada uno de dichos juegos de depresiones incluye acanaladuras paralelas y los otros miembros citados incluyen medios en saliente para fijarse con por lo menos una de dichas acanaladuras.
- 9.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo

con la reivindicación 8, en el que por lo menos uno de dichos juegos de depresiones incluye medios en forma de ranura en relación paralela y entre dichas acanaladuras paralelas y dichos otros miembros incluyen una porción enganchable dentro de dicha ranura para mantener a los otros miembros citados en una posición generalmente perpendicular al plano de dicha segunda superficie de juego.

10. 10.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 9, en el que dicho compartimento abrible tiene forma de caja y dichas primera y segunda superficies de juego son generalmente planares y paralelas.

15. 11.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 10, en el que dicho miembro de cabeza incluye una arista periférica configurada según el contorno del personaje y la cara del personaje aparece por ambos lados de un miembro planar transversal a/e intermedio a los bordes opuestos de dicha arista con el fin de formar de este modo un primer y segundo miembros de bandeja para usar con dichas primera y segunda superficies de juego.

20. 12.- Pupitre de juego posicionable según reivindicación 12 que comprende en combinación:

25. un miembro de cuerpo principal que tiene al menos una superficie de juego; una pluralidad de pares de acanaladuras paralelas formadas en dicha superficie de juego; medios en forma de ranura en dicha superficie de juego en relación paralela con dichas acanaladuras paralelas; y otros miembros, teniendo cada uno de dichos miembros un primer y segundo medios de saliente espaciados sobre el mismo para engancharse con dichas acanaladuras

30.

5. paralelas con el fin de soportar a dicho miembro en relación generalmente paralela con dicha superficie de juego, siendo posicionado y configurado al menos uno de dichos medios de saliente para engancharse con dichos medios de ranura con el fin de soportar a dicho miembro en una dirección generalmente perpendicular a dicha superficie de juego.

10. 13.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 12, en el que dicha superficie de juego es generalmente planar y dicho medio de ranura es una ranura prevista entre dichas acanaladuras paralelas y generalmente coextensiva con la longitud de dichas acanaladuras paralelas.

15. 14.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 13, en el que dicha superficie de juego incluye una pluralidad de juegos de acanaladuras paralelas.

20. 15.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 14, en el que cada juego de acanaladuras paralelas incluye una ranura entre ellas.

25. 16.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 15, en el que dicho miembro de cuerpo es un compartimento abrible generalmente en forma de caja que incluye una segunda superficie de juego generalmente paralela a dicha primera superficie de juego.

30. 17.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo con la reivindicación 16, en el que dicho miembro de cuerpo principal tiene primeros medios pivotables entre dos posiciones para soportar a dicho miembro de cuerpo formando

un ángulo con una superficie soportadora.

18.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo -
con la reivindicación 17, en el que dicho miembro de cuer-
po incluye segundos medios para soportar a dicho miembro -
5. de cuerpo en una posición vertical.

19.- Pupitre de juego posicionable de acuerdo -
con la reivindicación 18, en el que dichos primeros medios
son miembros superiores y dichos segundos medios son miem-
bros de pie pivotables.

10. 20.- "PUPITRE DE JUEGO POSICIONABLE".

Según queda sustancialmente descrito en la presen-
te Memoria que consta de veintidos hojas, escritas a máqui-
na por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid, 12 SEP. 1978

MATTEL, INC.

P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
F. P.

Firmado: M.^a Dolores Jorquera

15.

FIG. 1

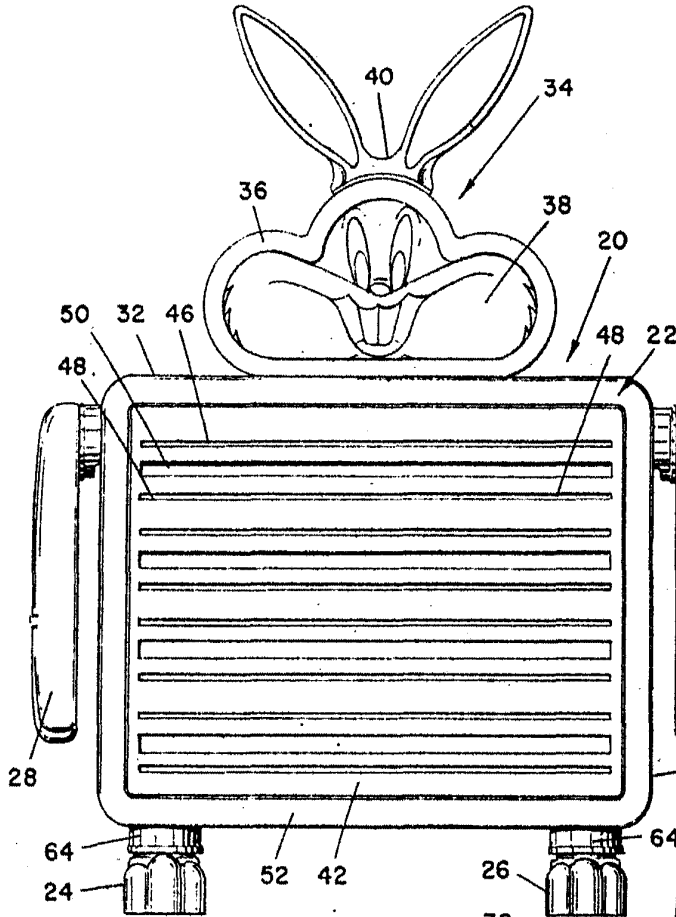


FIG. 2

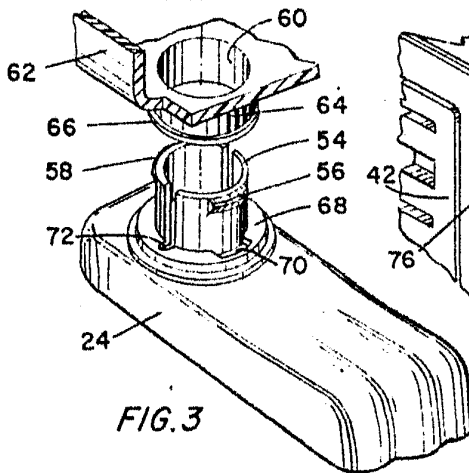
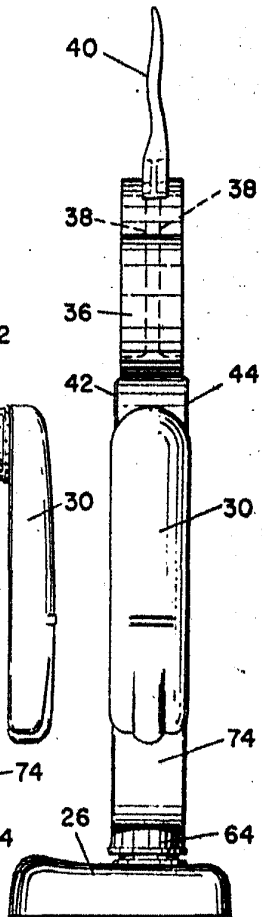
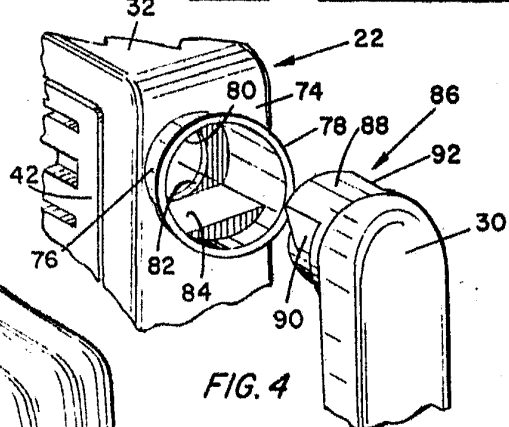
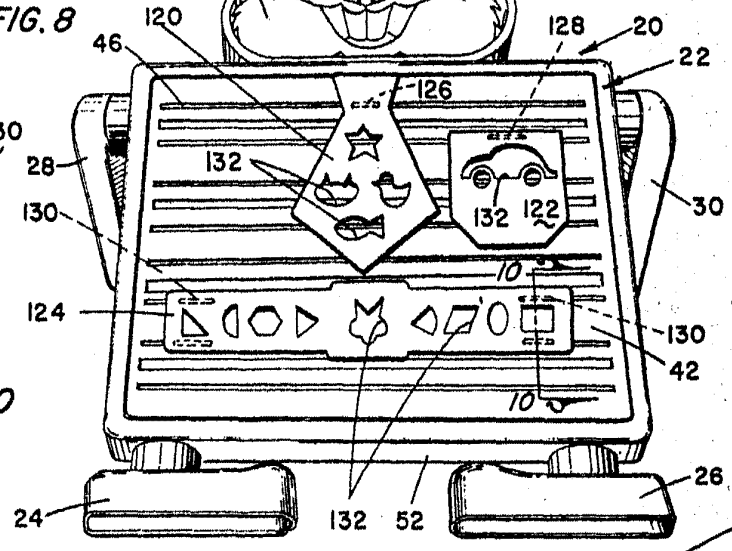
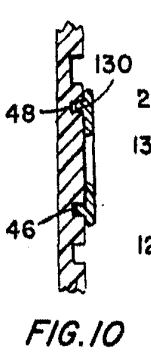
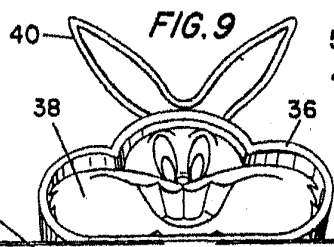
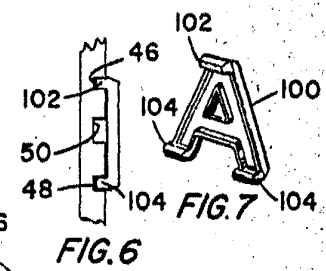
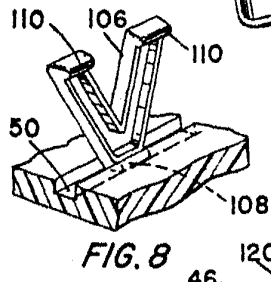
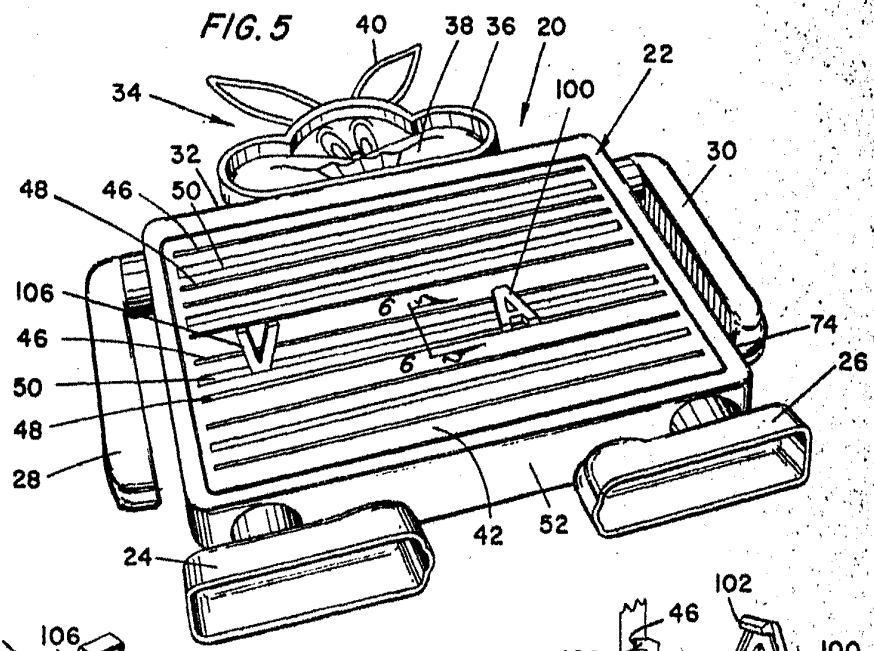


FIG. 4



12 SEP. 1978
 Madrid
 FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
 F.P.
 Firmado: In. Dolores Jorquera

POOR QUALITY



12 SEP. 1978
 Madrid
 FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
 P. P.
 Firmado: M.ª Dolores Jerquera

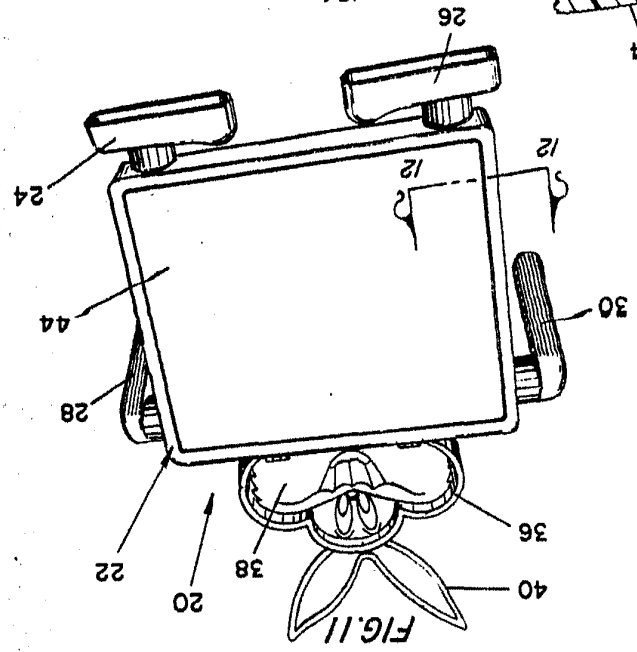
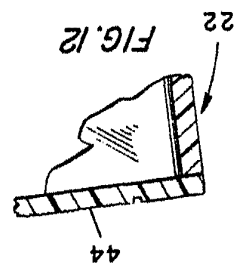
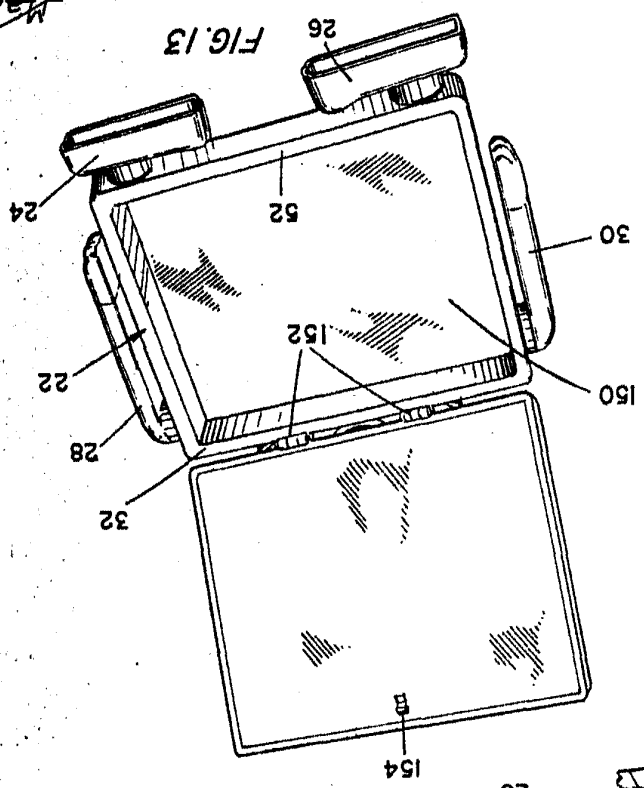
POOR
 QUALITY

POOR QUALITY

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO

Madrid

12 SEP 1978



3 Hojas Hoja 3

Mattel Inc.