(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **1 038 752**

(21) Número de solicitud: U 9702935

(51) Int. Cl.[6]: A63F 9/00

(12) SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD U

(22) Fecha de presentación: **13.11.97**

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **01.08.98**

(71) Solicitante/s: **Juan Pujante Escribano**
Avda. Monte Carmelo, 1
30011 Murcia, ES

(72) Inventor/es: **Pujante Escribano, Juan**

(74) Agente: **Gonzálvez Crespo, Carmen**

(54) Título: **Juego de habilidad.**

ES 1 038 752 U

Venta de fascículos: Oficina Española de Patentes y Marcas. C/Panamá, 1 – 28036 Madrid

DESCRIPCION

Juego de habilidad.

Objeto de la invención

La presente memoria descriptiva se refiere a una solicitud de Modelo de Utilidad, relativo a un juego de habilidad, cuya evidente finalidad es la de mantener entretenido a la persona que lo utiliza, consiguiendo al mismo tiempo que efectúa el desarrollo del propio juego, potenciar de forma efectiva su desarrollo intelectual, a tenor de las dificultades ofrecidas por este juego que aunque de constitución simplificada, requiere para su realización un sustancial esfuerzo mental, si no se tiene conocimiento de las operaciones de desarrollo, y a la vez a tenor de su utilización con las manos, genera igualmente un desarrollo en cuando a la psicomotricidad se refiere.

Campo de la invención

Esta invención tiene su aplicación dentro de la industria dedicada a la fabricación de juegos y juguetes de habilidad.

Antecedentes de la invención

El solicitante tiene constancia de la existencia en la actualidad de una pluralidad de juegos y juguetes de habilidad, no teniendo conocimiento de la existencia de un juego de habilidad configurado a partir de tres piezas, capacitadas para entrelazarse entre sí, requiriendo gran destreza mental y manual para la separación o entrelazado de las mismas.

Descripción de la invención

El juego de habilidad que la invención propone, constituye en si mismo una evidente novedad dentro de su campo de aplicación, al configurarse como un juego capacitado, no solamente para generar a partir del mismo el desarrollo intelectual de la persona que lo utiliza, sino que al mismo tiempo capacita al usuario para la obtención de una mayor maniobrabilidad o psicomotricidad con sus manos.

De forma más concreta, el juego de habilidad objeto de la invención, está constituido a partir de una lámina de material flexible, tal y como puede ser cartoncillo, papel, cartulina, plástico, etc..

El cuerpo laminar de planta rectangular es sometido a una acción de troquelado y hendido, presentando como consecuencia de esta actuación convencional un marco perimetral de planta rectangular, en cuya zona interna se encuentra incorporada una pieza que adopta la forma de una "H", presentando sus ramas laterales una configuracíón plantar rectangular, y estando ambas piezas situadas en el contexto interno del marco, ocupando los dos tercios laterales del mismo, mientras que la rama horizontal de unión, dispone de un grosor sensiblemente inferior en relación al tamaño de las ramas verticales o laterales.

En el espacio interno existente entre las dos ramas verticales y la rama de unión horizontal, se sitúa y se obtiene igualmente en la misma operación, una pieza de planta cuadrangular provista de una perforación central también de planta cuadrangular, estando el espacio restante de la zona central sin ninguna parte laminar, ya que en la operación de troquelado y hendido se realiza la retirada de esta porción laminar, estando constituido consecuentemente el juego de habilidad por tres piezas, es decir:

- Un marco de planta rectangular.
- Una pieza que adopta la forma de una "H".
- Una pieza de planta cuadrangular con una perforación cuadrangular en el centro.

Las tres piezas están capacitadas para ser fácilmente separadas entre si cuando este contexto del juego de habilidad llega a poder del consumidor, jugador, etc..

Con las tres piezas separadas, se realizará en primer lugar una operación de unión entre ambas, quedando sin realizar rotura alguna, la pieza que adopta la forma de una "H", enganchada por su rama transversal u horizontal sobre el marco, reteniendo a la propia pieza enganchada el cuerpo laminar de planta rectangular, que impide la separación de las tres piezas, salvo que se realice una operación a la inversa a la efectuada para su unión, consiguiendo la liberación de las tres.

Obviamente, las operaciones de unión y desunión, conllevan múltiples operaciones e intentos, que entrañan una gran dificultad.

Lógicamente, las operaciones de unión o desunión, deben realizarse sin romper ninguna de las piezas constitutivas del juego.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, una hoja de planos en la cual con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura número 1.- Muestra una vista en planta y en alzado lateral del juego de habilidad objeto de la invención, estando todas las piezas situadas en un mismo plano y dentro del marco perimetral.

La figura número 2.- Corresponde a una vista de las piezas constitutivas del juego de habilidad representado en la figura número 1, enganchadas entre sí.

Realización preferente de la invención

A la vista de estas figuras, puede observarse como el juego de habilidad que se preconiza (1), está constituido a partir de una pieza laminar (2) de planta rectangular, en cuya zona interna se encuentran situadas por la realización de operaciones de troquelado y hendido, una segunda pieza (3) que adopta la forma de una "H", que presenta ramas laterales verticales, que ocupan dos tercios de la superficie interna del cuerpo (2), posicionándose en los lados del mismo, estando unidas las áreas laterales del cuerpo (3) por una zona central horizontal o transversal (3').

En la zona superior del trazo transversal (3'), delimitada por los laterales de las áreas de mayor tamaño (3) y en el cuarto lado por una zona del marco externo (2), se encuentra incorporada una pieza (4), que adopta la configuración plantar cuadrangular y en cuya zona central existe una abertura (5) igualmente cuadrangular.

La zona inferior del tramo (3'), presenta una abertura de planta cuadrangular (6) carente de elemento laminar alguno.

Tal y como se muestra en la figura número 2, la pieza formada por los lados (3) unidos por el trazo central (3'), se engancha o encadena con

el marco perimetral (2), quedando retenida por la acción de la pieza cuadrangular (4) previa incorporación del trazo transversal (3) a través de la perforación (5), quedando retenidas o encadenadas todas las piezas entre sí, previa operación de separación del elemento laminar constitutivo del juego de habilidad, que se presenta de esta forma para facilitar su distribución, y que obviamente puede incorporar sobre su superficie grafismos alusivos a una publicidad cualquier, constituyendo consecuentemente un soporte publicitario convencional.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1. Juego de habilidad, **caracterizado** por estar constituido a partir de tres cuerpos laminares (2), (3) y (4), fabricados en un material flexible, tal y como puede ser plástico, cartulina, cartoncillo, etc., obtenidos por troquelado y hendido de un cuerpo laminar de planta rectangular, generando un marco de planta rectangular (2), del interior del cual se extrae una pieza (3) que adopta la forma de una "H", presentando dos áreas laterales de planta rectangular unidas por un travesaño horizontal (3'), disponiendo de una tercera pieza de planta cuadrangular (4), que presenta una perforación central (5) igualmente cuadrangular.

2. Juego de habilidad, según la primera reivindicación, **caracterizado** porque las tres piezas (2), (3) y (4), permiten su entrelazado o encadenado, quedando sustentada la pieza (3) por su rama transversal (3') sobre el marco (2), reteniendo la pieza (3) sobre el marco (2) la pieza (4), en la cual se introduce el área transversal (3').

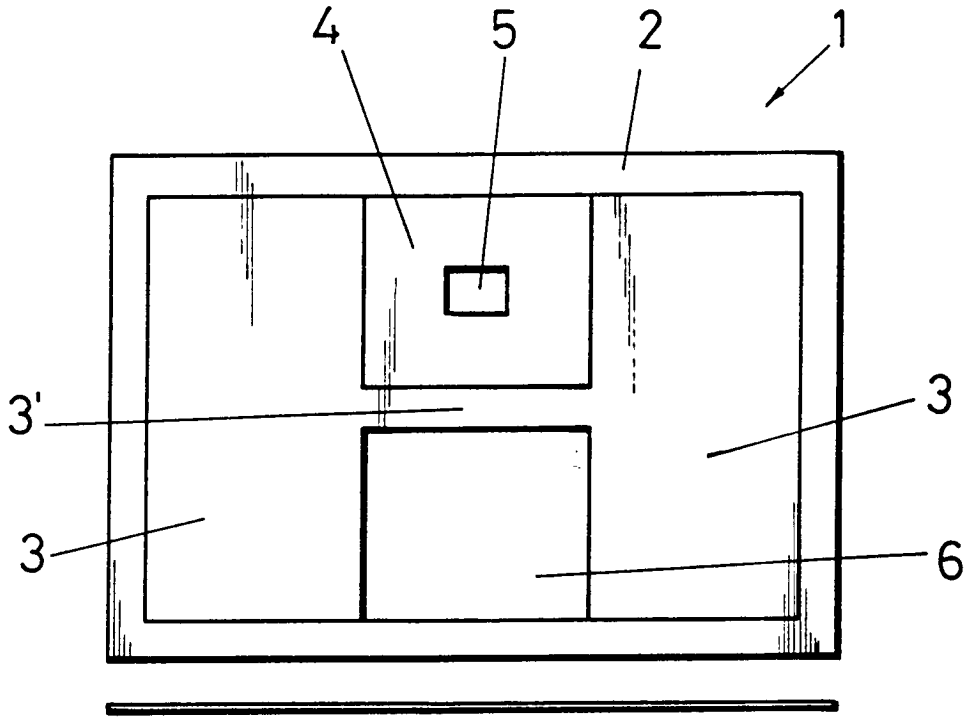

FIG.1

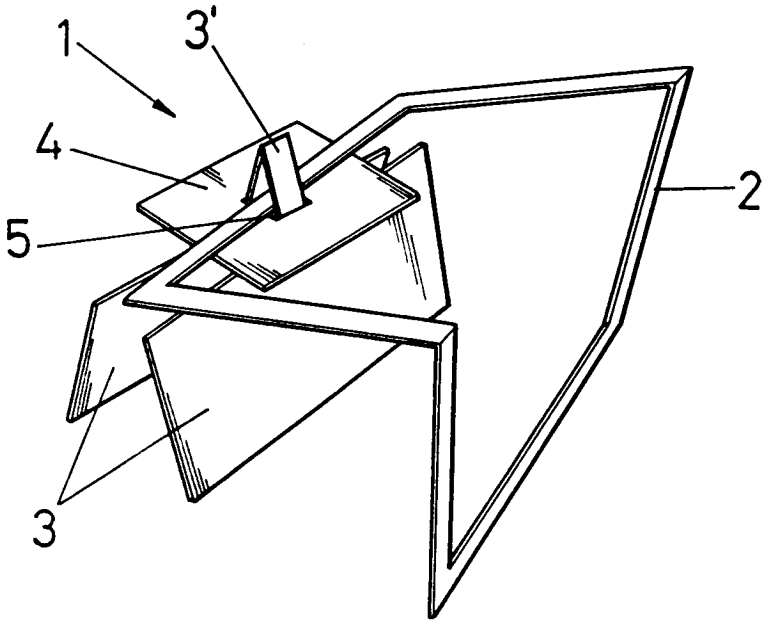

FIG.2