(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **1 078 797**

(21) Número de solicitud: 201330206

(51) Int. CI.:

A63F 3/00 (2006.01)

(12) SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD U

(22) Fecha de presentación:

21.02.2013

(43) Fecha de publicación de la solicitud:

11.03.2013

(71) Solicitantes:

PAMPIN VAZQUEZ, Paula (100.0%)
C/Menendez Pelayo, Nº27, 4ºI
39770 Laredo (Cantabria) ES

(72) Inventor/es:

PAMPIN VAZQUEZ, Paula

(74) Agente/Representante:

IZQUIERDO FACES, José

(54) Título: **JUEGO EDUCATIVO DIDACTICO**

ES 1 078 797 U

DESCRIPCIÓN

Juego educativo didáctico.

CAMPO DE LA INVENCIÓN

La presente invención se refiere a un juego educativo didáctico, comprendido por una caja, una serie de listados, un tapete circular y dos dados.

ESTADO DE LA TÉCNICA ANTERIOR

En la actualidad y como referencia al estado de la técnica, es habitual y conocida la utilización de diferentes juegos en la mejora de la psicomotricidad y la memoria principalmente en niños, personas con necesidades educativas especiales o como técnica de apoyo en contextos de rehabilitación y salud mental.

Es conocido dentro de los juegos para la mejora de la psicomotricidad el llamado “Twister”. El juego consiste en una sábana de plástico que se extiende en el suelo, y que consta de cuatro líneas de grandes círculos. Cada círculo es de un color diferente: rojo, amarillo, azul y verde. Además, se utiliza un sistema de azar, que consiste en una flecha anclada a una tabla en la que están marcadas cuatro secciones: pie derecho, pie izquierdo, mano derecha y mano izquierda. Cada una de estas secciones está divida en los cuatro colores del tablero de juego, y al girar la flecha, la combinación resultante es la jugada que deben realizar los jugadores (ejemplo: mano derecha al amarillo).

Ninguno de los jugadores puede tener las manos o los pies en el mismo círculo que otro, por lo que hay que ir realizando diferentes posturas. El juego consiste en mantenerse en pie, a pesar de las posturas incómodas que se deban adoptar. Si una persona se cae, o si su codo o rodilla toca el tablero del juego, es eliminada. De esta manera se consigue mejorar la psicomotricidad, la elasticidad y el equilibrio de los jugadores.

También son conocidos en el campo de aprendizaje de las operaciones matemáticas los ábacos. Este artefacto, que sirve para efectuar operaciones aritméticas sencillas (sumas, restas y multiplicaciones), consiste en un cuadro de madera con barras paralelas por las que corren bolas movibles, útil también para enseñar estos cálculos simples. Sin embargo, este sistema no permite una mejora de la psicomotricidad de los jugadores y su versatilidad de juego es muy limitada.

Frente a este estado de las cosas el objeto de esta invención pretende un juego educativo didáctico, comprendido por una caja contenedora, una serie de listados, un tapete y dos dados. La utilización de este juego permite mejorar de manera simultánea tanto la psicomotricidad como la memoria de los jugadores. Esto se debe a la utilización de las operaciones matemáticas de las tablas de multiplicar que incluyen los listados, como paso previo y requerido para continuar con el juego en el tapete.

EXPLICACIÓN DE LA INVENCIÓN Y VENTAJAS

Frente a este estado de cosas la presente invención hace referencia a un juego educativo didáctico compuesto por una caja contenedora con dos caras activas, al menos una de ellas portadora de una ruleta sorteadora y opuesta a esta una cara que incorpora la imagen correspondiente al tapete circular extenso; y cuatro caras laterales que incluyen porta-listados, un tapete circular extenso con al menos 36 formas impresas, unos listados impresos con operaciones matemáticas y al menos dos elementos sorteadores.

Además, está previsto que las instrucciones de juego estén impresas en la propia caja en un lateral externo de la misma a fin de que la propia caja sea auto explicativa del juego.

El jugador hace girar la ruleta sorteadora lo que determinará por posición el sobre del que debe obtener el listado impreso y en el que aparece la operación matemática que deberá resolver. En caso que la respuesta sea la correcta el jugador podrá continuar con el juego y utilizará los elementos sorteadores, uno que designará la extremidad (mano derecha, pie derecho, mano izquierda, pie izquierdo) que habrá de colocar en el tapete circular extenso y el otro que designará la correspondiente forma impresa del tapete circular extenso. Estos elementos sorteadores pueden ser dados, ruletas o cartas. Posteriormente deberá colocar la extremidad designada en la figura impresa designada y que corresponde tanto al número que haga referencia a la última cifra del resultado de la operación matemática de listado impreso como a la forma impresa del elemento sorteador segundo. En caso de que la cifra acabe en cero, se sumaran los dos dígitos obteniéndose un único número. El jugador que caiga o toque con el codo o rodilla el tapete circular extenso quedara fuera del juego, quedando también eliminado si el resultado de la operación matemática es erróneo.

Por otro lado, este sistema de juego permite que sean dos sujetos los que jueguen en pareja siendo al menos uno de ellos el que resuelva la operación matemática y el otro el que se coloque sobre el tapete circular. En esta modalidad se potenciara además, el trabajo en grupo de los jugadores.

Gracias a esta configuración se consigue un aprendizaje lúdico de las operaciones matemáticas de las tablas de multiplicar que se incluyen en los listados impresos. Este modo no solo permite realizar las multiplicaciones impresas en los listados impresos, sino realizar también operaciones sumatorias y diferenciar entre decenas y unidades ya que se obliga al jugador a hacer más operaciones si el número obtenido de la multiplicación contiene decenas.

Añadidamente con el juego de equilibrio que se desarrolla en el tapete circular extenso se consigue una mejora de la psicomotricidad y el equilibrio.

La utilización de la caja contenedora como elemento de juego y de guardado del resto de componentes lo convierte en un juego de reducidas dimensiones, ocupando poco espacio cuando se recoge y facilitando su transporte.

La configuración circular del tapete permite un mejor acceso a los jugadores al no existir aristas en el mismo y quedando la disposición de las diferentes formas impresas más accesible para la constitución del cuerpo humano.

Otra característica importante de la invención es que las formas impresas del tapete circular extenso se corresponden tanto con los resultados obtenidos de las operaciones matemáticas de los listados impresos (números del uno al nueve) como con los resultados obtenidos de al menos uno de los elementos sorteadores. En el caso de que la cifra obtenida de las operaciones matemáticas indicadas en los listados impresos sea una cifra que contenga decenas deberán sumarse ambas cifras para obtener un único digito correspondiente con los números o digitas impresos en el tapete.

La configuración de los números de manera no ordenada ni en línea cumple la función de obligar al jugador a buscar y reconocer el número requerido por el juego, así los jugadores de menor edad pueden complementar el aprendizaje de los números de una manera sencilla y divertida.

Por otro lado, las formas impresas del tapete pueden ser colores básicos como (rojo, azul, verde y amarillo), formas geométricas (triángulo, círculo, rectángulo etc.) o figuras de animales, alimentos etc. Esta característica permite familiarizarse también con los colores, las formas geométricas, los animales etc., lo que permite una versatilidad de juego muy amplia, así como adaptar el mismo a las concretas necesidades de edad, conocimiento o necesidades de los jugadores.

Finalmente, otra característica de la invención es que el tapete circular extenso puede estar formado por piezas individuales susceptibles de vincularse entre sí formando la superficie total del tapete.

Gracias a esta configuración se consigue mayores opciones de juego al tener que montarse el tapete con las diferentes piezas individuales a modo de puzle.

DIBUJOS Y REFERENCIAS

Para comprender mejor la naturaleza del invento, en los dibujos adjuntos se representa una forma preferente de realización industrial, la cual tiene carácter de ejemplo meramente ilustrativo y no limitativo.

La figura 1 muestra una vista del juego educativo didáctico en la que se observan los elementos que lo componen en escala variable: caja contenedora (1), elemento sorteador (6) y tapete circular extenso (7).

La figura 2 muestra una vista del tapete circular extenso (7) compuesta por cada una de las piezas individuales (9) a modo de puzle.

En estas figuras están representadas las referencias siguientes:

1.- Caja contenedora.

2.- Cara lateral.

3.- Porta-listados.

4.- Cara activa.

5.- Ruleta sorteadora.

6.- Elemento sorteador

7.- Tapete circular extenso.

8.- Formas impresas.

9.- Pieza individual.

10.- Listado impreso.

EXPOSICION DE UNA REALIZACIÓN PREFERENTE

Con relación a los dibujos y referencias arriba enumerados, se ilustra en los planos adjuntos un modo de ejecución preferente del objeto de la invención, referido al juego educativo didáctico.

El dispositivo que se propugna como se ilustra en la figura 1, consiste en un juego educativo didáctico compuesto por una caja contenedora (1) con dos caras activas (2), al menos una de ellas portadora de una ruleta sorteadora (5) y opuesta a ésta una cara que incorpora la imagen correspondiente al tapete circular extenso (7); cuatro caras laterales (2) que incluyen porta-listados (3), un tapete circular extenso (7) con al menos 36 formas impresas (8), unos listados impresos (10) con operaciones matemáticas y al menos dos elementos sorteadores (6).

Gracias a esta configuración se consigue un aprendizaje lúdico de las operaciones matemáticas, correspondientes a las tablas de multiplicar; que incluyen los listados impresos (10), así como la suma de números mejorando de esta manera la memoria de los jugadores. Añadidamente con el juego de equilibrio que se desarrolla en el tapete circular extenso (7) se consigue una mejora de la psicomotricidad y del equilibrio.

La utilización de la caja contenedora (1) como elemento de juego y de guardado del resto de componentes lo convierte en un juego portable, ocupando un espacio reducido cuando se recoge y facilitando su transporte. La configuración del tapete circular extenso (7) permite mejorar el acceso a los jugadores al no existir aristas en el mismo.

Otra característica de la invención como se observa en las figuras 1 y 2, es que las formas impresas (8) del tapete circular extenso (7) se corresponden tanto con los resultados obtenidos en primer lugar de las operaciones matemáticas de los listados impresos (10), como con los resultados obtenidos de al menos uno de los elementos sorteadores (6).

Otra característica de la invención es que los ideogramas de uno de los dados (6) son “mano derecha”, “mano izquierda”, “pie izquierdo”, “pie derecho”, “mano derecha/izquierda” y “pie derecho/izquierdo” y los ideogramas de otro de los dados (6) son los correspondientes a las formas impresas (8) del tapete circular extenso (7).

Gracias a la ubicación de manera no ordenada ni en línea de las formas impresas se obliga al jugador a buscar y reconocer los resultados obtenidos en cada jugada. De esta forma los jugadores de menor edad pueden complementar el aprendizaje de números, formas geométricas, colores etc. de una manera sencilla y divertida.

Finalmente como se observa en la figura 2 cabe destacar que está previsto que el tapete circular extenso (7) esté formado por piezas individuales (9) susceptibles de vincularse entre sí formando la superficie total del tapete circular extenso (7).

De esta manera se consigue un juego con mayores opciones al tener que montar el tapete circular extenso (7) con las diferentes piezas individuales (9) a modo de puzle.

No altera la esencialidad de este modelo de utilidad variaciones en materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos componentes, descritos de manera no limitativa.

REIVINDICACIONES

1 Juego educativo didáctico **caracterizado porque** comprende**:**

- Una caja contenedora (1) con dos caras activas (2), al menos una de ellas portadora de una ruleta sorteadora (5) y opuesta a esta una cara que incorpora la imagen correspondiente al tapete circular extenso (7); y cuatro caras laterales (2) que incluyen porta-listados (3).
- Un tapete circular extenso (7) con al menos 36 formas impresas (8) y que contienen números del 1 al 9.
- Unos listados impresos (10) con operaciones matemáticas.
- Al menos dos elementos sorteadores (6).

2 Juego educativo didáctico, de acuerdo con la primera reivindicación, **caracterizado porque** las formas impresas (8) del tapete circular extenso (7) se correspondan con el resultado obtenido de las operaciones matemáticas de los listados impresos (10) y con el resultado obtenido en al menos uno de los elementos sorteadores.

3 Juego educativo didáctico, de acuerdo con la segunda reivindicación, **caracterizado porque**, las formas impresas (8) del tapete circular extenso (7) pueden ser figuras y/o colores en correspondencia total con el resultado obtenido de al menos un elemento sorteador.

4 Juego educativo didáctico, de acuerdo con la segunda reivindicación, **caracterizado porque,** las formas impresas (8) del tapete circular extenso (7) son al menos cuatro formas impresas distintas.

5 Juego educativo didáctico, de acuerdo con la primera reivindicación, **caracterizado porque** en un modo de ejecución opcional, el tapete circular extenso (7) está formado por piezas individuales (9) susceptibles de vincularse entre sí formando la superficie total del tapete circular extenso (7).

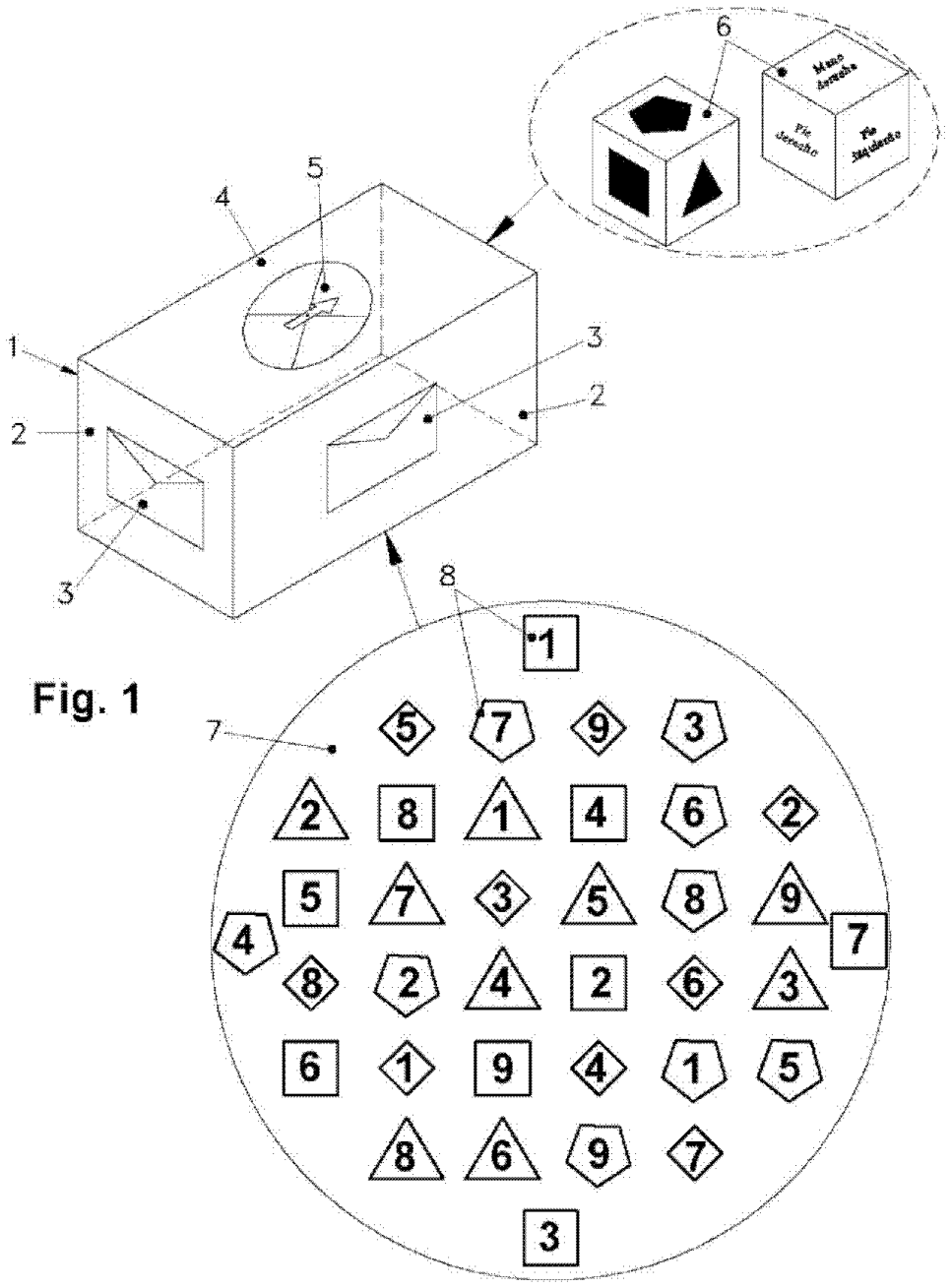

6
Mano derecha
Pie izquierdo
Pie derecho
5
4
1
3
2
2
3
8
1
7
5 7 9 3
2 8 1 4 6 2
5 7 3 5 8 9
4
7
8 2 4 2 6 3
6 1 9 4 1 5
8 6 9 7
3

Fig. 1

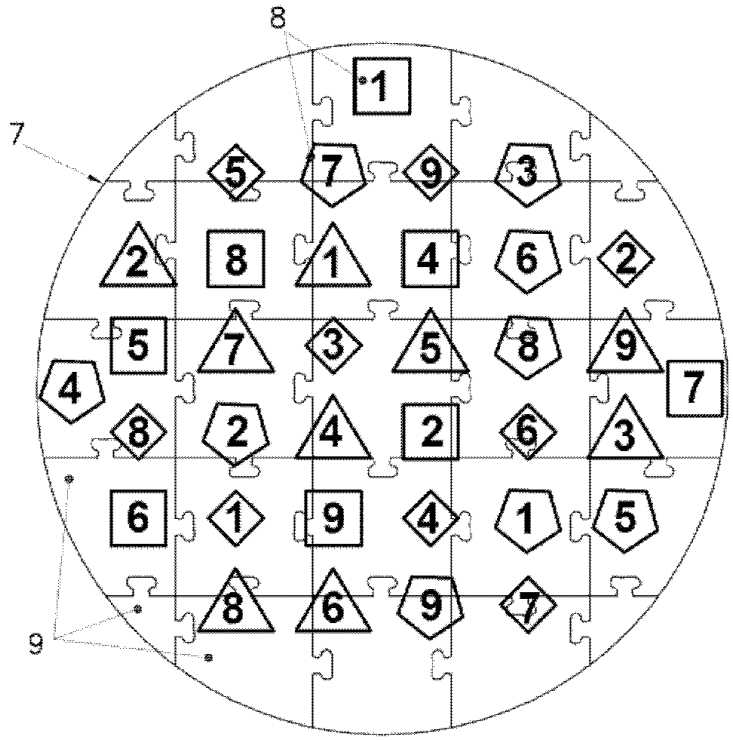


Fig. 2