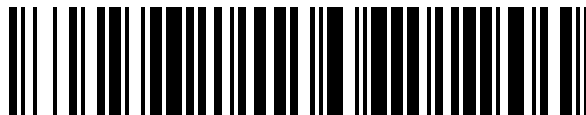


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 258 969**

21 Número de solicitud: 202000235

51 Int. Cl.:

**A63F 3/04** (2006.01)

**A63F 9/18** (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

**28.05.2020**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**08.01.2021**

71 Solicitantes:

**BOQUERA DEVES, Josep (100.0%)**

**Industria 138 - 6º - 2º**

**08025 Barcelona ES**

72 Inventor/es:

**BOQUERA DEVES, Josep**

54 Título: **JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES**

ES 1 258 969 U

## DESCRIPCIÓN

Juego para conocer los árboles

### 5 **Sector de la técnica**

El presente modelo de utilidad JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES, se refiere a un juego lúdico y didáctico que consiste en la clasificación por orden alfabético del nombre de los árboles más comunes que existen en nuestro planeta. Junto con su representación en tres dimensiones manipulables y tangibles para facilitar sus diferencias particulares. El presente modelo de utilidad está pensado como soporte educativo y lúdico y como complemento a los objetivos del currículum escolar en las diferentes etapas educativas. El presente modelo de utilidad está pensado para entretener y enseñar a nivel individual o en grupo fuera del ámbito académico.

15

### **Antecedentes de la invención**

Para el estudio de la naturaleza y en especial de los diferentes tipos de árboles se ha optado por la representación en dos dimensiones que ofrecen los libros con las fotografías de los árboles. Con el presente modelo de utilidad, JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES, en tres dimensiones se facilita la aprehensión de las características de cada uno de los árboles y su entorno.

20

### **Explicación de la invención**

25

El presente modelo de utilidad, JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES, está constituido por un elemento rígido que sirve de almacenamiento y que cuenta con espacios delimitados para colocar uno y cada uno por separado los diferentes modelos de árboles junto con una nota informativa sobre sus características y su entorno. El presente modelo de utilidad contiene una tapa de protección de la colección de árboles colocados en orden alfabético que contiene en su interior.

30

### **Breve descripción de los dibujos**

Para complementar la descripción del JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES se acompaña como parte integrante de dicha descripción con carácter ilustrativo y no limitativo dos dibujos. Figura 1 y figura 2.

35

Figura 1: muestra una vista frontal de la caja cerrada que contiene la colección de árboles y una imagen en 2d de uno de los árboles que contiene en el interior.

40

Figura 2: muestra una vista frontal de la caja abierta junto con los compartimentos y la colección de árboles 2d junto con las notas informativas de los mismos.

### 45 **Realización preferente de la invención**

El presente modelo de utilidad JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES, está formado por un soporte rígido (1) de madera, plástico o cualquier otro material de dimensiones variables. Dividido en celdas rectangulares (2) de dimensiones iguales donde se colocan siguiendo un orden alfabético una colección de árboles en 3d (3) de madera, plástico u otro material de tamaño y forma variable. Pintados, dibujados, inyección en tinta, arcilla 3d, o utilización de

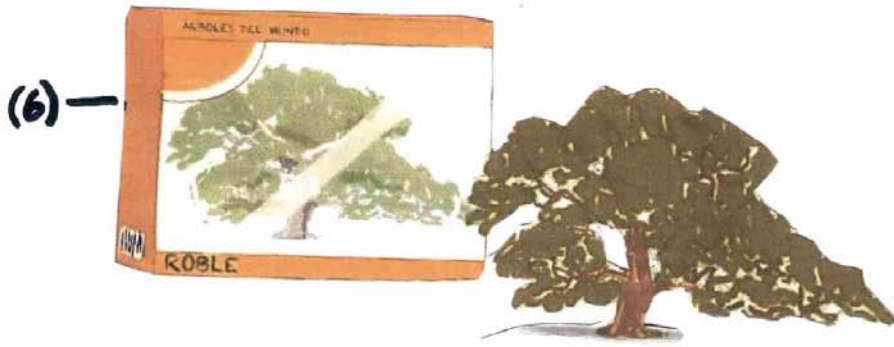
50




cualquier otro sistema de información que explique las características de los árboles uno por uno y de su entorno particular. Una tapa (6) que proteja el interior de material y volumen adecuado para cerrar el conjunto del juego y protegerlo.

**REIVINDICACIONES**

- 5
1. JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES es un juego lúdico y didáctico *caracterizado* por un soporte rígido de forma variable (rectángulo, cuadrado, círculo...) de madera, plástico u otro material de longitud variable dependiendo del modelo y la cantidad de figuras o modelos de árboles que se deseen coleccionar (1, 2...n) que está separado en su interior por celdas rectangulares de madera, plástico u otro material para contener ordenadamente los modelos de los diferentes árboles en 3d de que conste el juego de dimensiones variables y realizados con cualquier técnica conocida.
- 10
2. JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES según reivindicación 1 *caracterizado* por unas notas informativas de cada uno de los árboles, realizadas en cualquier técnica papel, impresión virtual u otro material y que describan las características de uno y cada uno de los árboles y su entorno.
- 15
3. JUEGO PARA CONOCER LOS ÁRBOLES según reivindicación 1 *caracterizado* por una tapa que proteja el interior y que sea del material y dimensiones adecuado para proteger el juego.

20



ABETO	CIPRÉS	PINO BLANCO
		

(1)

INFORMACION  
ABETO:  
.....  
.....  
.....

(3)

(4)

(2)

(5)