



УКРАЇНА

(19) **UA** (11) **108792** (13) **U**

(51) МПК (2016.01)

**G09B 19/22** (2006.01)

**B42D 25/00**

**A63H 33/42** (2006.01)

**G09F 7/02** (2006.01)

**G09F 15/00**

ДЕРЖАВНА СЛУЖБА  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІ  
УКРАЇНИ

**(12) ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ**

(21) Номер заявки: **u 2016 01993**

(22) Дата подання заявки: **29.02.2016**

(24) Дата, з якої є чинними  
права на корисну  
модель: **25.07.2016**

(46) Публікація відомостей  
про видачу патенту: **25.07.2016, Бюл.№ 14**

(72) Винахідник(и):

**Томашевич Анна Юріївна (UA)**

(73) Власник(и):

**Томашевич Анна Юріївна,**  
вул. Павлівська, 17, кв. 83, м. Київ, 01054  
(UA)

(74) Представник:

**Владимирова Наталія Володимирівна,**  
реєстр. №446

**(54) ІГРОВА ДОШКА ДЛЯ РОЗПОРЯДКУ ДНЯ**

(57) Реферат:

Ігрова дошка для розпорядку дня являє собою прямокутну дошку-органайзер з віконечками. Віконечка мають форму шести комірок, що відкриваються і закриваються.

UA 108792 U

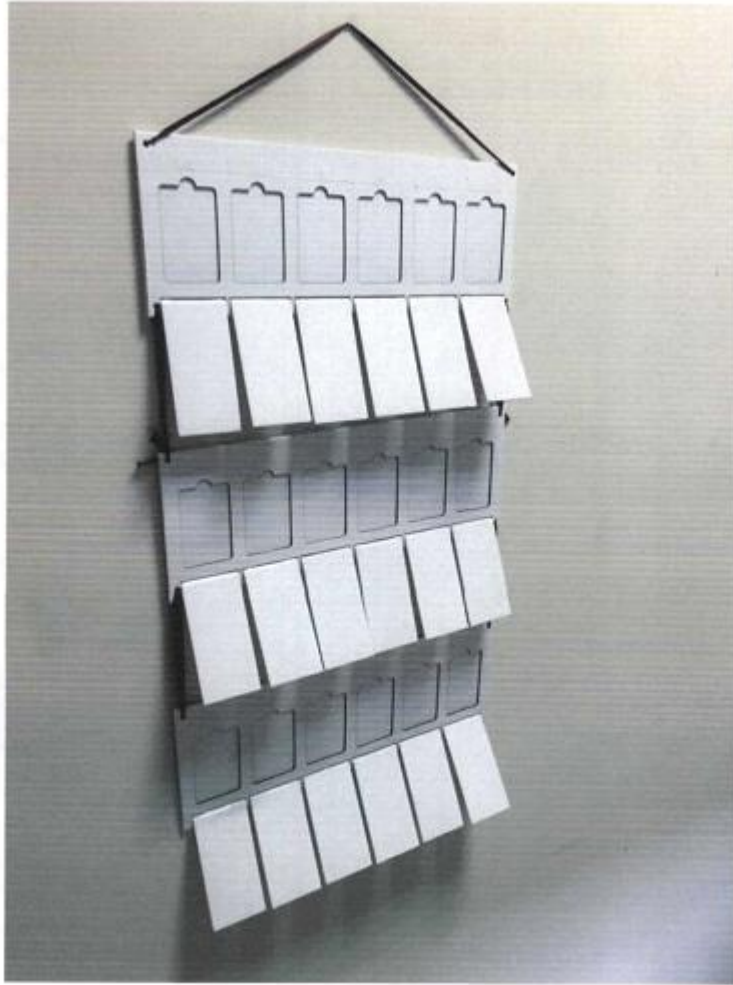


Fig. 2

Корисна модель належить до навчання, а саме до карткових ігор, яка полягає в тому, що створена ігрова дошка для розпорядку дня, що містить віконечка, в які вкладаються навчально-ігрові картки із різноманітними зображеннями побутового характеру, що має навчально-виховний характер для дітей.

5 Відомий пристрій - Книжка-іграшка [UA 98571 МПК (2015.01) B42D 1/00, A63H 33/00], яка містить передню і задню обкладинки, корінець, книжковий блок, прикріплений до передньої і задньої обкладинок, а також плоский рухливий елемент, і яка оснащена порожниною для розміщення рухливого елемента і механізму, що забезпечує його зворотно-поступальне переміщення, згідно з корисною моделлю, в книжковому блоці щонайменше один аркуш виконаний стовщеним і порожнистим, на торці порожнистого аркуша, протилежному корінцю, виконаний щільний отвір, крізь який пропущений рухливий елемент таким чином, що одна його частина виступає за габарит книжкового блока, а друга частина знаходиться усередині порожнистого аркуша, рухливий елемент з'єднаний з порожнистим аркушем за допомогою щонайменше одного еластичного елемента, прикріпленого одним кінцем до рухливого елемента, а другим кінцем - до порожнистого аркуша поблизу щільного отвору, при цьому на бічних сторонах рухливого елемента утворені виступи, призначені для взаємодії з розташованими усередині порожнистого аркуша напрямними і упорами. Недоліком цієї корисної моделі є те, що вона містить всього один щільний отвір для одного рухливого елемента, у зв'язку з чим не можна використовувати одночасно багато карток.

20 Відомий пристрій - магнітна дошка-органайзер [UA 79115 МПК (2013.01) G09F 7/00, G09F 15/00], яка має робочу поверхню, розліняну відповідно до річного календаря з колонками і рядками, що утворюють віконця, принаймні частина з яких призначена для запису маркером або прикріплення магнітом інформації щодо завдань, а над колонками виконані віконця для зазначення місяців. Ліва частина робочої поверхні містить колонку з розташованими одне під одним віконцями, призначеними для запису завдань або задач щодо проекту або поточної діяльності, а колонки основної частини робочої поверхні виконані відповідно до кількості тижнів у році і забезпечені у верхній частині віконцями для зазначення номера тижня, при цьому поле між віконцями для зазначення тижнів і місяців розліняне відповідно до кількості днів у тижні і у місяці, для зазначення термінів виконання завдань або задач використані переважно різнокольорові магнітні стрічки, які закріплюють у відповідних рядках у межах дат початку і закінчення виконання завдань, а для уточнення поточної дати використана поперечна стрічка з магнітами на кінцях, виконана з можливістю пересування та розміщення у колонках поточних дат. Недоліком цієї корисної моделі є те, що відсутні віконця, в які можна вкладати картки із різними зображеннями.

35 Прототипом вибрано плакат "Распорядок дня" [<http://shkola7gnomov.ru/catalog/plakat-gaspoi7adok-dnya/>], на якому містяться зображення ведмедика, що виконує різні завдання протягом дня, що розташовані в три колонки по п'ять малюнків. Недоліком цієї корисної моделі є те, що усі дії одноманітні і повторюються кожен день. Незмінні зображення набридають дитині і вона швидко втрачає інтерес.

40 В основу корисної моделі поставлена технічна задача - систематизувати час дитини та нормалізувати її розпорядок дня, навчити орієнтуватися в часі та розподіляти його, а також надати їй корисні соціальні навички. Корисна модель має навчальну мету, а її психологічною функцією є розвиток самостійності та відповідальності у дітей від трьох до семи років.

45 Ця задача досягається тим, що створена ігрова дошка для розпорядку дня, що складається з трьох прямокутних плоских пластинок-полів, що скріплені між собою стрічками, та 90 карток із зображеннями дітей, що виконують різноманітні дії. Кожне поле має шість комірок, що відкриваються зверху вниз шляхом опускання прямокутних дверцят. В пусті комірки необхідно вкладати картки з необхідним зображенням відповідно до запланованого розпорядку дня дитини та залишати комірку відкритою. Картки містять зображення побутових обов'язків дитини, захоплень, хобі, а також заохочень. Виконавши дію, зображену на картці, дитина закриває дверцята відповідної комірки і розпочинає виконувати наступну, і так далі, поки не закриє всі комірки.

50 Кожне поле відповідає частині доби: перше поле призначене для вкладання карток із зображеннями ранкових обов'язків для дитини, наприклад вмитися, одягтися, поснідати тощо; друге поле - обідні та відповідно третє - вечірні. Для досягнення ефективного результату необхідно починати із заповнення першого поля, потім поступово вводити в користування друге, потім третє.

Таким чином, дитина самостійно або з допомогою дорослих, заповнюючи комірки та виконуючи дії на малюнках вчиться керувати своїм часом та планувати свій розпорядок дня.

Для зручного використання ігрова інтерактивна дошка кріпиться на стіні за допомогою стрічки, зав'язаної на різних кінцях пластини, яку вішають на гвіздок на стіні. До першої пластини прив'язана таким же способом стрічками друга пластина, і до другої - третя.

Основною перевагою корисної моделі є те, що вона містить віконця, що відкриваються та закриваються, в які можна вкладати картки із зображеннями завдань, що передбачає навчально-виховний характер для дитини дошкільного віку. Також запропонована корисна модель є більш інтерактивною та індивідуальною, за рахунок того, що дитина сама або за допомогою батьків складає розклад свого власного дня і змінює його в разі потреби, адже режим вихідного для значно відрізняється від буднів. Завдяки тому, що картки можна змінювати, у дитини завжди зберігається інтерес до цього виду діяльності і дитина сприймає це як гру, що надзвичайно важливо в її віці (дошкільний). Конструкцію композиційної моделі пояснює Фіг. 1, де

1 - картка із зображенням;

2 - заповнена ігрова дошка;

3 - комірка, куди вкладають зображення;

Фіг. 2, де зображений зовнішній вигляд корисної моделі з відчиненими комірками;

Фіг. 3, де зображений зовнішній вигляд корисної моделі із зачиненими комірками.

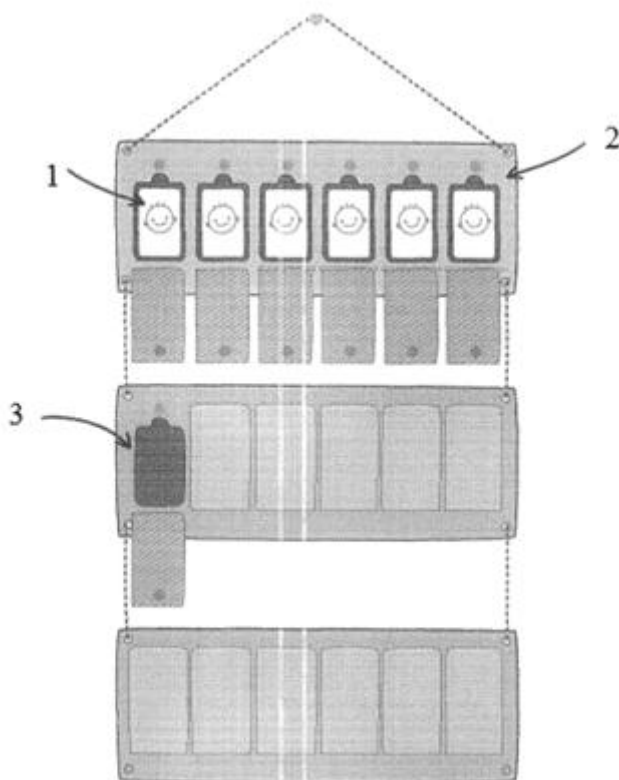
Використовувати корисну модель можна як гру-органайзер для дітей дошкільного віку.

#### ФОРМУЛА КОРИСНОЇ МОДЕЛІ

1. Ігрова дошка для розпорядку дня, яка являє собою прямокутну дошку-органайзер з віконечками, яка **відрізняється** тим, що віконечка мають форму шести комірок, що відкриваються і закриваються.

2. Ігрова дошка за п. 1, яка **відрізняється** тим, що в комірки вкладаються картки із завданнями.

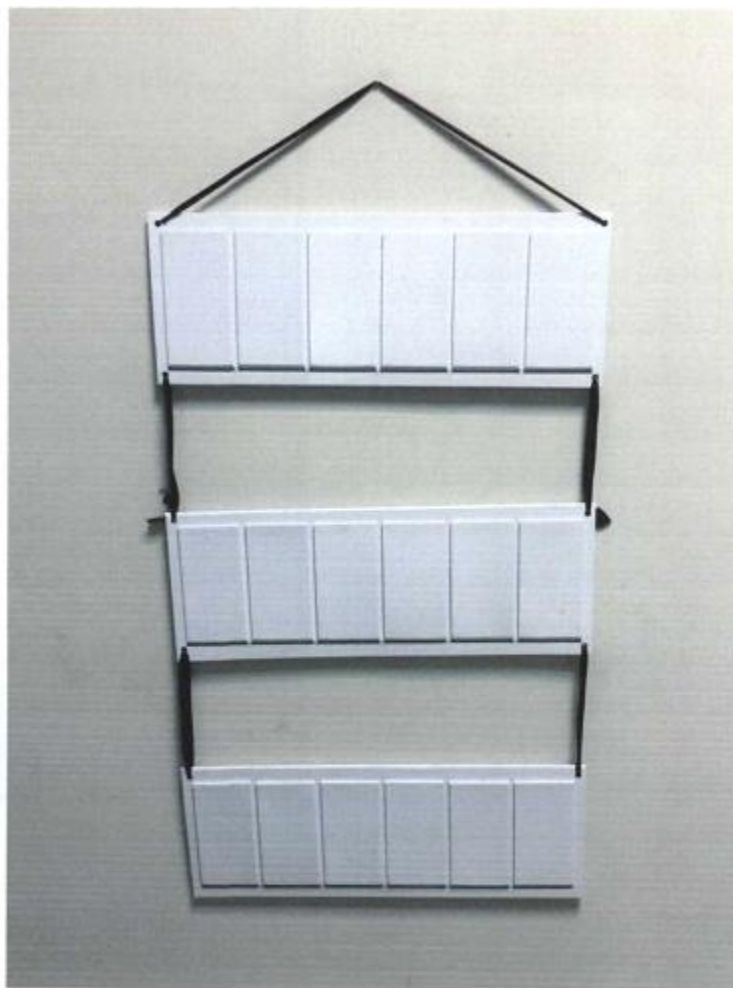
3. Ігрова дошка за пп. 1, 2, яка **відрізняється** тим, що до дошки-органайзера прикріплюються такі самі дошки з комірками.



Фіг. 1



Fig. 2



Фиг. 3

---

Комп'ютерна верстка А. Крижанівський

---

Державна служба інтелектуальної власності України, вул. Василя Липківського, 45, м. Київ, МСП, 03680, Україна

---

ДП "Український інститут інтелектуальної власності", вул. Глазунова, 1, м. Київ – 42, 01601