



УКРАЇНА

(19) UA

(11) 1169

(13) U

(51) 6 A63F3/00, 9/06

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІ

ОПИС

ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ
НА КОРИСНУ МОДЕЛЬВИДАЄТЬСЯ ПІД
ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ
ВЛАСНИКА
ПАТЕНТУ

(54) НАСТІЛЬНА ГРА

1

2

(21) 2001053478

(22) 23 05 2001

(24) 15 03 2002

(46) 15 03 2002, Бюл. № 3, 2002 р.

(72) Парадович Сергій Юрійович

(73) Парадович Сергій Юрійович

(57) Настільна гра, яка містить дошку з ігровим полем і закріплені на ньому фішки, яка відрізняється тим, що вона оснащена еластичним шнурком, а у фішках і у дошці з ігровим полем виконані наскрізні отвори з можливістю проходження у них еластичного шнурка

Корисна модель відноситься до ігор на дошках, які містять головоломки, сприяючи розвитку у граючих абстрактного і образного мислення.

Відома настільна гра із книги Є. М. Миньєна "Піонерська ігротека" /альбом креслунків і описів настільних ігор для піонерських дружин, лагерів, домівок піонерів і дитячих позашкільних закладів/, Видавництво ЦК ВЛКСМ, Москва "Молода гвардія", 1962, с. 22. Даний аналог містить прямокутну дощечку із забитими у неї шістьма шпильками. Для ігор додається петлева стрічка, яку одягають на одну із шпильок, зображуючи літери або цифри на ігровому полі. Але ця настільна гра недосконала, так як не сприяє просторовій орієнтації і зорово-рухомої координації рук граючої дитини, що у свою чергу, не приводить до розвитку у останнього абстрактного і образного мислення, яке є елементами пам'яті і інтелекту.

Відома настільна гра під найменуванням "Комбінаторна гра "кміпливість" по патенту Російської Федерації № 2014862, МПК А63F 3/00, 9/06, 1994. Це технічне рішення прийнято нами за прототип, копія якого додається до матеріалів заявки.

Комбінаторна гра, як прототип, містить дошку з ігровим полем, закріплені на ньому фішки, причому ігрове поле має виступи, які поділяють його на секції для розміщення у кожній із них групи фішок, при цьому вона додатково здблена ігровими елементами для визначення відповідній кожній групі фішок секції, при розстановці фішок по секціям, а на ігровому полі виконані Т-образні пази для фішок, які складаються із двох поєднаних стойкою дисків, установлених на ігровому полі з можливістю їх пересування в Т-образних пазах.

Ознаками прототипу, які збігаються із суттєвими ознаками заявляємої корисної моделі є дошка

з ігровим полем і закріплені на н, фішки

Недоліком прототипу є його громіздкість і складність, а також обмежені функціональні можливості. Наявність у прототипі, на ігровому полі виступів, Т-образних пазів і фішок у вигляді фігурних складаючих ускладнюють конструкцію і не дають можливості на ігровому полі утворювати різноманітні ігрових елементів і малюнків, які повинні розвивати у дитини абстрактне і образне мислення, які є складаючими удосконалення у дітей пам'яті і інтелекту. Конструкція не дозволяє утворювати зображувальні форми предметів, тваринного світу та інших складаючих уявленню дітей, що не сприяє їх активному розвитку, а також такої важливої частини останнього, як дрібної моторики кистей рук, а це особливо важливо для дітей молодшого віку.

До основи корисної моделі поставлена задача удосконалити настільну гру шляхом поліпшення і спрощення її конструкції за рахунок того, що вона оснащена еластичним шнурком, а у фішках і у дошці з ігровим полем виконані наскрізні отвори з можливістю проходження у них еластичного шнурка. Таке технічне рішення спрощує конструкцію настільної гри, розширює її функціональні можливості, дозволяє утворювати різноманітні зображувальні елементи, фіксувати їх і змінювати малюнок у ході гри.

Поставлена задача вирішується тим, що настільна гра, яка містить дошку з ігровим полем і закріплені на ньому фішки, згідно корисної моделі, оснащена еластичним шнурком, а у фішках і у дошці з ігровим полем виконані наскрізні отвори з можливістю проходження у них еластичного шнурка.

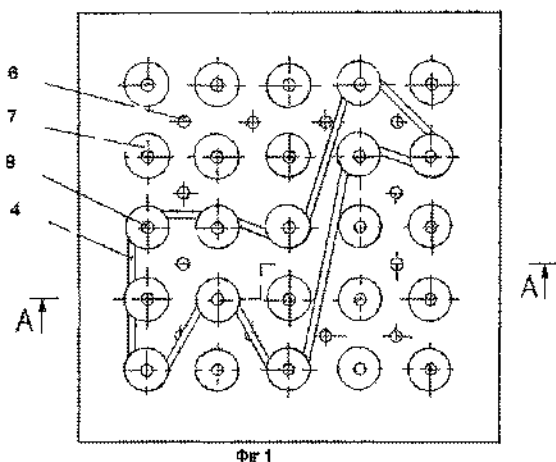
Причинно-наслідковий зв'язок між сукупністю суттєвих ознак корисної моделі і досягаємым ре-

(19) UA (11) 1169 (13) U

зультатом забезпечується спідую чим Так, оснащення еластичним шнурком настільної гри розширює її функціональні можливості, дозволяє утворювати різноманітні зображувальні елементи, фіксувати їх і змінювати малюнки по ходу гри, наприклад, робити їх такими, як показані на окремому листі, який додається до даної заявки / схеми можливих зображень на дошці/ За рахунок наявності шнурка, наскрізного проходження його крізь отвори у фішках і у дошці з ігровим полем можливо отримувати просторові зображення різних фігурок із фішок, що сприяє розвитку орієнтації у дитини, його зорово-моторної координації і моторики кистей рук Виконання у фішках і у дошці з ігровим полем наскрізних отворів з можливістю проходження у них еластичного шнурка, дозволяє також підвищити діапазон ігрових елементів, надають грі конструктивні функції, основи малювання і вивченням дитиною у ході гри алфавіту і цифр Отвори можливо також використовувати для установки у них мозаїчних фішок кольорових кульок або набір шнурків різної кольорової гами із інших наборів ігор

Настільна гра пояснюється кресленнями, де на фіг. 1 показаний загальний вигляд настільної гри зверху з розміщенням на ній 25 фішок і шнурка з його фігурним розміщенням, на фіг. 2 - розріз А-А на фіг. 1 по фішкам і дошці з ігровим полем

Настільна гра складається із дошки 1 з ігровим полем 2, виготовлених із дерева, пластмаси або інших щільних матеріалів На ньому 1 закріплені фішки 3 з профільними нарізками, на яких розміщений еластичний шнурок 4 Останній може виконуватися також на гумовій основі і мати різний колір У фішках виконані отвори 5, а у дошці з ігровим полем виконані отвори 6, причому всі отвори мають діаметри, перевищуючі перетин еластичного шнурка, забезпечуючи його вільний проход крізь вказані отвори Всі фішки на дошці з ігровим полем розміщені на рівних відстанях один від одного і по кількості можуть бути різними, переважно числом в 25, 30, 36 і т.д. фішок Отвори у дошці з ігровим полем також можуть відрізнятися по кількості, в залежності від розміру настільної гри

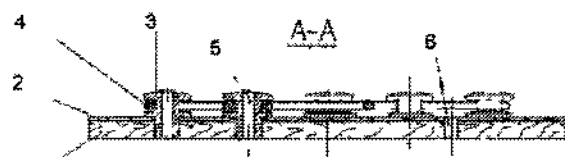


Фиг 1

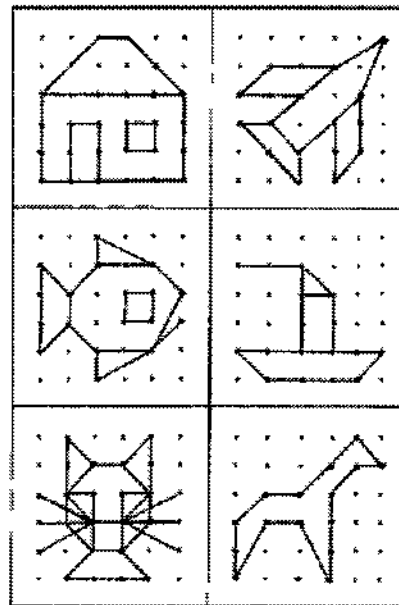
Настільну гру здійснюють таким чином

До початку гри перевіряють правильне розміщення фішок 3 на дошці 1 з ігровим полем 2 Потім установлюють на фішки шнурок 4 Використовуючи схеми можливих зображень, наприклад, додану до теперішньої заявки, гравці розміщують шнурок на фішках, просовують його в їх отвори 5 або в отвори 6 на дошці з ігровим полем до одержання бажаної фігурки або форми Гравці можуть не користуватися доданою схемою, а переміщуючи шнурок на фішках, просовуючи його крізь ті чи інші отвори, одержувати зображення на свій погляд у залежності від уявлень дитини Просовуючи в отвори, фішок і дошки з ігровим полем шнурок, можливо виробляти, так звану шнуровку, "вишивали різні візерунки і малюнки Можливі комбінації з різними кульками, мозаїками і гумками, які не входять у даний комплект настільної гри Пропонувана настільна гра може мати і більш широкий діапазон дитячої творчості Наприклад, після зображення, за допомогою шнурка і фішок, малюнка на дошці з ігровим полем під шнурок підкладають лист паперу і обводять контур зображення, проколюючи на папері дірочки у місцях отворів Потім витягають паперовий лист і пропонують дитині провести на папері олівцем або фломастером лінії, які б стали повторенням зображень на ігровій поверхні Потім гравець може його розфарбувати або домалювати Ця гра також дозволяє утворювати лабіринт або їх варіанти, по яким дитина буде пересувати кульки, нахилиючи у різні боки ігрове поле Практично така настільна гра має необмежені можливості для фантазії граючих дітей, і розвитку у них творчих навиків

Ця настільна гра проста по конструкції, дозволяє утворювати зображувальні форми предметів, тварин і подібних, складаючи навколишній світ, що сприяє розвитку у граючих абстрактного і образного мислення, які є елементами, пам'яті і інтелекту підростаючої людини Така гра також сприяє удосконаленню у дитини просторової орієнтації, зорово-моторної координації, дрібної моторики кистей рук, від цього також у більшій мірі залежить розвиток розумових здібностей молодого організму



Фиг 2



Фіг. 3