



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2013 00398

(22) Data de depozit: 24.05.2013

(41) Data publicării cererii:  
29.11.2013 BOPI nr. 11/2013

(71) Solicitant:  
• UNIVERSITATEA "TRANSILVANIA" DIN  
BRAȘOV, BD.EROILOR NR.29, BRAȘOV,  
BV, RO

(72) Inventatori:  
• CANDREA ADINA - NICOLETA,  
STR. ZIZINULUI NR. 36, BL. 32, SC. C,  
ET. 1, AP. 9, BRAȘOV, BV, RO;  
• BRĂTUCU GABRIEL,  
STR.ION LUCA CARAGIALE NR.3, BL.4,  
SC.B, AP.11, BRAȘOV, BV, RO

(54) JOC EDUCATIV CU TEMATICĂ MONTANĂ

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc educativ, cu tematică montană, care verifică și îmbunătățește cunoștințele participanților referitoare la geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie, jocul fiind adresat tinerilor cu vârsta peste 15 ani, dar și adulților. Jocul educativ, conform invenției, se desfășoară pe o tablă (1) de joc pe care este desenat un traseu (2) de joc șerpuitor, format din 60 de căsuțe numerotate în ordine crescătoare, pe care jucătorii deplasează niște pionii și răspund la niște întrebări imprimate pe 150 de cartonașe (3), mișcările pionilor pe tabla de joc fiind efectuate în urma aruncării unor zaruri și a indicațiilor din regulamentul de joc.

Revendicări: 2  
Figuri: 3

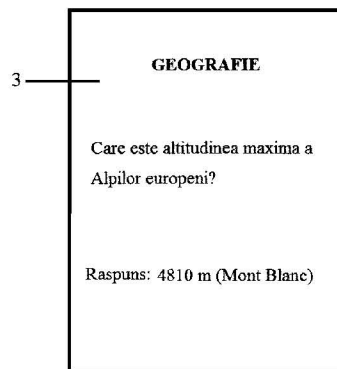


Fig. 3



Nr. Inv. BPI: 120/22.05.13

1

30

OFICIUL DE STAT PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI
Cerere de brevet de invenție
Nr. a 2013 ec 398
Data depozit ... 24.05.2013

## JOC EDUCATIV CU TEMATICĂ MONTANĂ

Invenția se referă la un joc educativ cu tematică montană, destinat verificării și îmbunătățirii cunoștințelor participanților referitoare la cinci domenii (geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie). Jocul este adresat, în mod special tinerilor peste 15 ani, dar și adulților.

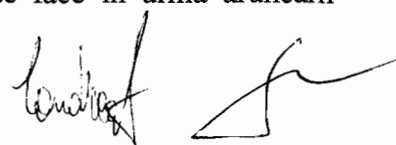
Se cunosc jocuri pentru copii sau adulți care se desfășoară cu ajutorul unei table de joc pe care este imprimat un anumit traseu, care este străbătut de participanți în urma aruncării unor zaruri. Aceste jocuri educative testează cunoștințele generale ale participanților și nu cele referitoare la zone montane, fără a ține cont de următoarele domenii: geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie. Totodată, aceste jocuri nu se referă la o locație geografică de tipul unui masiv muntos iar traseul șerpuitor parcurs de participanți nu urmărește un traseu montan.

Conform brevetului **RO121091**, este cunoscut un joc educativ destinat îmbunătățirii cunoștințelor participanților despre ciuperci. Acest joc conține o tablă de joc pliantă pe care este imprimat un traseu de joc șerpuitor care trece prin niște zone reprezentând diferite tipuri de vegetație, cuprinde 76 cerculețe colorate diferit și presupune culegerea unor jetoane care reprezintă ciuperci comestibile sau otrăvitoare. Dezavantajul acestui joc constă în concentrarea pe un singur domeniu: cunoașterea ciupercilor.

Un joc destinat dezvoltării și consolidării cunoștințelor din diferite domenii este cunoscut din brevetul **RO111410**, care prezintă o urnă de formă sferică destinată extragerii unor taloane de participare, o mașină de numărat bancnote, un pachet de cartele imprimate cu întrebări și variante de răspuns. Deși întrebările puse participanților se referă la mai multe domenii (istorie, artă, sport, biologie, geografie) acestea oferă și variantele de răspuns, ceea ce reduce dificultatea jocului din perspectiva îmbunătățirii cunoștințelor participanților. Dezavantajul principal al acestui joc se referă la necesitatea premierii participanților cu valoarea câștigului obținut în urma unui răspuns corect.

Conform brevetului **US4333655A**, este cunoscut un joc cu o suprafață de joc care simbolizează un munte și potecile montane. Principalul dezavantaj constă în faptul că deplasarea pionilor pe tabla de joc nu se face în urma răspunsului la întrebări din diferite domenii și nu contribuie la îmbunătățirea cunoștințelor jucătorilor din anumite domenii.

Alte două jocuri cu tematica montană sunt cunoscute din brevetul **US4955618A** și **US6837493B1** dar nici unul dintre acestea nu permite verificarea cunoștințelor participanților în anumite domenii iar deplasarea pionilor pe tabla de joc nu se face în urma aruncării zarurilor.



Este cunoscut și jocul cu tematică montană „La montagne de cyclamon”. Acesta are o tablă de joc, 5 pionii, 200 cartonașe cu întrebări și un zar. Tabla de joc este imprimată cu 50 pătrate numerotate de la 1 la 50 iar înaintarea pionilor pe traseul în formă de spirală se face în urma aruncării zarului. Cele 200 de cartonașe conțin întrebări referitoare la Parcul Natural Regional Massif des Bauges (Franța) și testează cunoștințele participanților referitoare la patru domenii: geografie, faună și floră, patrimoniu cultural și economie. Întrebările de pe fiecare cartonaș sunt diferite în funcție de vârsta participanților, fiind dedicate atât adulților, cât și copiilor între 5 și 13 ani. Principalul dezavantaj al acestui joc constă în lipsa întrebărilor din domenii precum meteorologie și ecologie, dar și particularizarea întrebărilor pe un anumit masiv muntos din Franța (Massif des Bauges).

Invenția are ca scop verificarea, îmbunătățirea cunoștințelor participanților referitoare la cinci domenii cu tematică montană (geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie).

Problema tehnică pe care o rezolvă invenția constă în realizarea unui joc educativ cu tematică montană, care să contribuie în timp la verificarea și îmbunătățirea cunoștințelor participanților referitoare la cinci domenii (geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie).

Invenția prezintă următoarele avantaje:

- Jocul este portabil, ușor de folosit;
- Jocul testează și îmbunătățește cunoștințele participanților în cinci domenii: geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie.
- Jocul sensibilizează jucătorii în privința regulilor de conduită în natură.

Se prezintă în continuare un exemplu de realizare a jocului educativ cu tematică montană, conform invenției, în legătura cu figurile 1, 2, 3, care reprezintă:

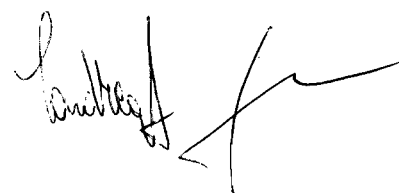
- Fig. 1 Vedere schematică de sus a tablei de joc, conținând traseul care trebuie parcurs de jucători cu pionul individual.
- Fig. 2 Vedere de sus a cartonașului cu întrebări, exemplificând cartonașul aferent domeniului geografie (spate).
- Fig. 3 Vedere de sus a cartonașului cu întrebări, exemplificând cartonașul aferent domeniului geografie (față).

Jocul educativ cu tematică montană, conform invenției, este constituit dintr-o tablă de joc **1**, după cum se observă în figura 1, pe care este desenat un traseu de joc șerpuitor **2** a pionului executat din material lemnos. Traseul de joc șerpuitor **2** ia forma unui traseu montan și este alcătuit din 11 tipuri de cercuri **a, b, c, d, e, f, g, h, i, A, B**, de diferite culori, care în total formează 60 cercuri. Dintre aceste 60 cercuri există: un cerc de începere a traseului, care conține cuvântul START **A** și un cerc de finalizare a traseului, care conține cuvântul SOSIRE **B**, 10 cercuri **a**, numerotate cu cifrele: 1, 6, 11,16, 21,26, 31, 35, 41, 46, cărora le corespund

30 de cartonașe imprimare cu întrebări din domeniul geografie; 10 cercuri **b**, numerotate cu cifrele: 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47, cărora le corespund 30 de cartonașe imprimare cu întrebări din domeniul floră; 10 cercuri **c**, numerotate cu cifrele: 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48, cărora le corespund 30 de cartonașe imprimare cu întrebări din domeniul faună; 10 cercuri **d**, numerotate cu cifrele: 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, cărora le corespund 30 de cartonașe imprimare cu întrebări din domeniul meteorologie; 10 cercuri **e**, numerotate cu cifrele: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, cărora le corespund 30 de cartonașe imprimare cu întrebări din domeniul ecologie; 2 cercuri cu opțiuni imprimare cu litera **C** **f** în care jucătorii pot alege domeniul din care doresc să primească întrebarea, 2 cercuri de popas imprimare cu litera **D** **g** în care jucătorii nu primesc nici o întrebare și trebuie să își aștepte din nou rândul pentru a putea arunca zarul, 2 cercuri imprimare cu litera **E** **h** în care jucătorii trebuie să se întoarcă la punctul de start al jocului pentru a se aproviziona cu apă, 2 cercuri de avansare imprimare cu litera **F** **i** în care jucătorii pot muta pionul la următorul cerc fără a trebui să răspundă la întrebarea aferentă domeniului.

În afara tablei de joc **1** imprimare cu traseul șerpuitor **2** care trebuie parcurs de jucători, jocul conține și următoarele accesorii: 5 pionii din material lemnos de culori diferite, două zaruri, un ghid care conține regulamentul jocului și informații referitoare la cele cinci domenii (geografie, floră, faună, meteorologie, ecologie) și 150 cartonașe, fiecare dintre acestea conținând o întrebare din cele cinci domenii **3**. Cartonașele de joc **3** sunt păstrate în 5 pungă de plastic, fiecare domeniu având o pungă diferită iar zarurile și pionii sunt păstrați într-o altă pungă de plastic. Accesoriile de joc, împreună cu tabla de joc **1** sunt păstrate într-o cutie din carton de formă pătrată.

Jocul educativ cu tematică montană poate fi jucat simultan de 5 persoane. La începutul jocului fiecare jucător primește o piesă de joc și pe rând, fiecare jucător execută o aruncare cu zarul. Deplasarea pionilor pe traseul de joc, într-unul din cele 60 cercuri se face în urma aruncării cu zarul. Dacă cercul este inscripționat cu o cifră de la 1 la 50, jucătorul va lua la întâmplare un cartonaș **3** și va răspunde la o întrebare aferentă domeniului căruia aparține cercul: geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie. Dacă cercul este inscripționat cu literele C, D, E, F jucătorul va urma instrucțiunile menționate în regulamentul de joc, aferente fiecărui cerc de acest tip. Cercul care conține cuvântul **START A** este cel în care se poziționează piesele de joc în vederea începerii traseului iar cercul care conține cuvântul **SOSIRE B** desemnează finalizarea traseului. Jucătorul care va ajunge primul cu pionul la cercul **SOSIRE B**, în urma parcurgerii traseului indicat, a câștigat jocul.




## REVENDICĂRI

1. Joc educativ cu tematică montană constituit dintr-o tablă de joc (1), pliantă, din carton, dreptunghiulară, pe care este imprimat un traseu de joc (2), șerpuitor, niște pionii, niște cartonașe cu întrebări (3), un zar, un ghid care conține regulamentul jocului și informații referitoare la cele cinci domenii (geografie, floră, faună, meteorologie, ecologie) și o cutie pentru depozitarea elementelor componente ale jocului, **caracterizat prin aceea că:**
  - Tabla de joc (1) este imprimată cu harta unui masiv muntos.
  - Traseul de joc șerpuitor (2) cuprinde 60 cercuri colorate diferit, din care 10 cercuri (a), cărora le corespund 30 de cartonașe imprimate cu întrebări din domeniul geografie; 10 cercuri (b), cărora le corespund 30 de cartonașe imprimate cu întrebări din domeniul floră; 10 cercuri (c), cărora le corespund 30 de cartonașe imprimate cu întrebări din domeniul faună; 10 cercuri (d), cărora le corespund 30 de cartonașe imprimate cu întrebări din domeniul meteorologie; 10 cercuri (e), cărora le corespund 30 de cartonașe imprimate cu întrebări din domeniul ecologie; 2 cercuri cu opțiuni imprimate cu litera C (f) în care jucătorii pot alege domeniul din care doresc să primească întrebarea, 2 cercuri de popas imprimate cu litera D (g) în care jucătorii nu primesc nici o întrebare și trebuie să își aștepte din nou rândul pentru a putea arunca zarul, 2 cercuri imprimate cu litera E (h) în care jucătorii trebuie să se întoarcă la punctul de start al jocului pentru a se aproviziona cu apă, 2 cercuri de avansare imprimate cu litera F (i) în care jucătorii pot muta pionul la următorul cerc fără a trebui să răspundă la întrebarea aferentă domeniului; un cerc de începere a traseului, care conține cuvântul START (A) și un cerc de finalizare a traseului, care conține cuvântul SOSIRE (B). Traseul șerpuitor (2) este parcurs de cinci pionii de culori diferite;
  - Cartonașele cu întrebări (3) referitoare la cinci domenii (geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie), realizate din carton, de formă dreptunghiulară, au imprimate fiecare pe o parte, o întrebare în partea superioară și răspunsul, în partea inferioară iar pe partea opusă, domeniul - geografie, floră, faună, meteorologie sau ecologie;
  - Toate elementele constitutive ale jocului sunt păstrate într-o cutie dreptunghiulară de carton.
2. Joc educativ cu tematică montană, **caracterizat prin aceea că:**



- Traseul șerpuitor (1) ia forma unui traseu montan și este alcătuit din 11 tipuri de cercuri **a, b, c, d, e, f, g, h, i, A, B**, de diferite culori, care în total formează 60 cercuri. Dacă cercul este inscripționat cu o cifră de la 1 la 50, jucătorul va lua la întâmplare un cartonaș **3** și va răspunde la o întrebare aferentă domeniului căruia aparține cercul: geografie (**a**), floră (**b**), faună (**c**), meteorologie (**d**) și ecologie (**e**). Dacă cercul este inscripționat cu literele **C (f)**, **D (g)**, **E (h)**, **F (i)** jucătorul va urma instrucțiunile menționate în regulamentul de joc, aferente fiecărui cerc de acest tip. Cercul care conține cuvântul **START A** este cel în care se poziționează piesele de joc în vederea începerii traseului iar cercul care conține cuvântul **SOSIRE B** desemnează finalizarea traseului.
- Deplasarea pionilor pe traseul șerpuitor (1) și primirea cartonașelor cu întrebări (3) se face conform numerelor indicate de zar după citirea în prealabil a ghidului cu informații referitoare la cinci domenii (geografie, floră, faună, meteorologie și ecologie).



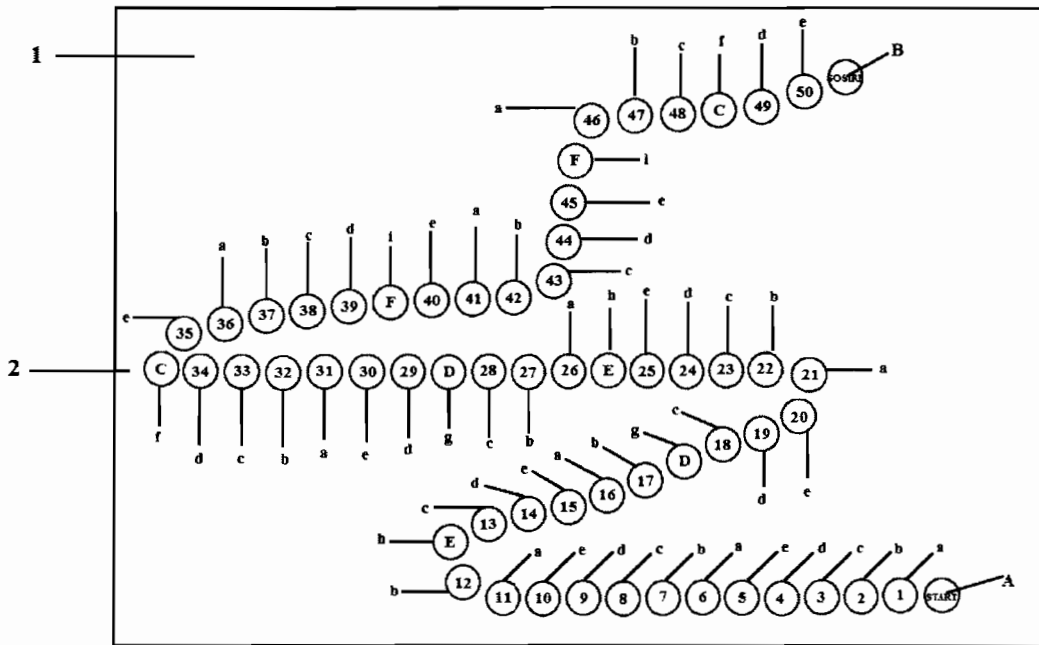


Fig. 1

*Handwritten signature*

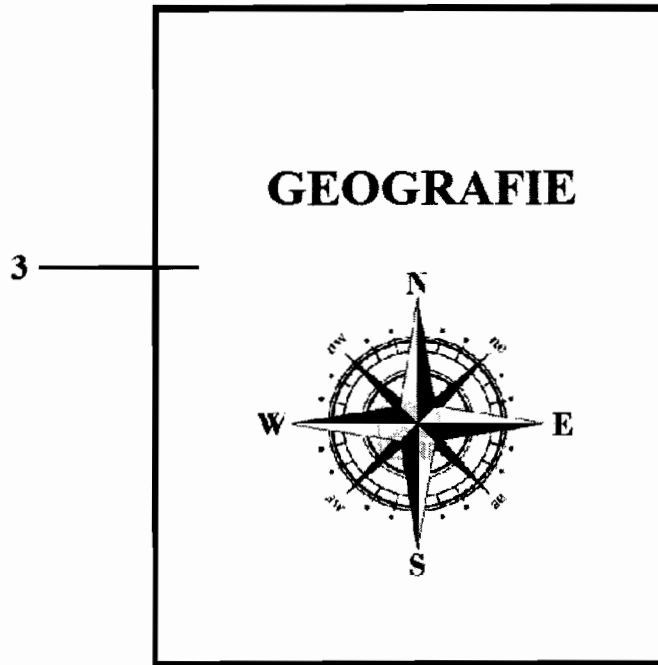


Fig. 2

*Subject* 



3

**GEOGRAFIE**

Care este altitudinea maxima a  
Alpilor europeni?

Raspuns: 4810 m (Mont Blanc)

**Fig. 3**

