

(12)

CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2014 00089**

(22) Data de depozit: **04.02.2014**

(41) Data publicării cererii:
30.06.2014 BOPI nr. **6/2014**

(71) Solicitant:
• **IONESCU DOINA,**
ALEEA COMPOZITORILOR NR. 14,
BL. Z28, SC. 1, ET. 8, AP. 54, SECTOR 6,
BUCUREȘTI, B, RO;
• **POPESCU MARIUS-DANIEL,** STR. VIDIN
NR. 8, BL. 56, SC. 2, AP. 35, SECTOR 2,
BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:
• **IONESCU DOINA,**
ALEEA COMPOZITORILOR NR. 14,
BL. Z28, SC. 1, ET. 8, AP. 54, SECTOR 6,
BUCUREȘTI, B, RO;
• **POPESCU MARIUS-DANIEL,** STR. VIDIN
NR. 8, BL. 56, SC. 2, AP. 35, SECTOR 2,
BUCUREȘTI, B, RO

(54) CUBOID - JOC TRIDIMENSIONAL CIRCULAR INTERACTIV ȘI EDUCATIV

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc tridimensional interactiv și educativ, destinat să sedimenteze sau să îmbogățească cunoștințele de limba engleză, asigurând o dezvoltare a comunicării și creativității. Jocul conform invenției este alcătuit dintr-o placă (B) de joc poligonală, având un traseu circular cu 15 orificii perimetrice, în care este dispus câte un cub (A) având toate fețele rabatabile, care conțin mesaje și cerințe ascunse, în mijlocul plăcii (B) fiind plasată o rachetă (C) care asigură așezarea ierarhică în interior a șase pionii, și niște suporturi (E) care permit așezarea în interior a unor jetoane (F), fără ca acestea să poată fi văzute de vreunul dintre mai mulți jucători, datorită unor paravane laterale, cerințele din interiorul cuburilor (A) fiind sub formă de poezii sau obiecte pe care trebuie să le achiziționeze jucătorii pentru a câștiga.

Revendicări: 5

Figuri: 8

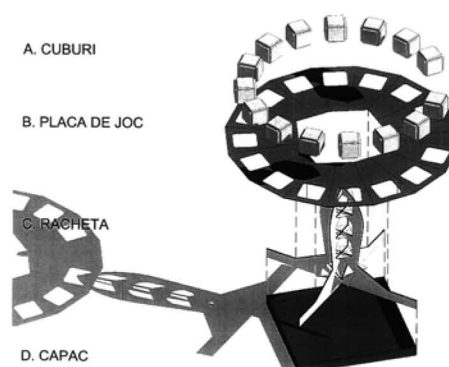
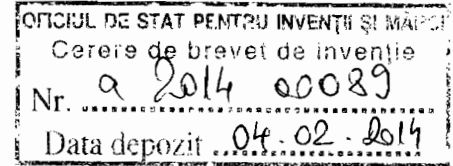


Fig. 1



CUBOID



CUBOID este un joc tridimensional circular interactiv și educativ și conține o placă de joc, are două nivele de limba engleză și integrează două jocuri distincte într-unul singur.

Elementul surpriză al acestui joc îl constituie cuburile care își deschid toate fețele pentru a se putea citi cerințele aflate sub acestea.

CUBOID are scopul de a fixa primele noțiuni de limba engleză pe de o parte, iar pe de altă parte, de a sedimenta sau îmbogăți cunoștințele deja existente. Ambele nivele/jocuri își propun de asemenea să dezvolte comunicarea în limba engleză, lucrul în echipă, creativitatea, toate pe fondul unui entuziasm rezultat din atracția deosebită oferită atât de designul CUBOIDului, cât și de mesajul acestuia.

Jocul are deci un rol atât distractiv, cât și educativ.

El poate fi jucat atât acasă cu prietenii ori familia cât și la școală, pe grupe.

Primul joc este recomandat jucătorilor aflați la nivelul de începători (beginners) iar cel de-al doilea este recomandat celor puțin mai avansați (elementary A1/A2).

Deși nivelul al doilea este mai avansat, cu siguranță, cu puțin efort, jucătorii pot face față și acestui nivel, cel puțin din punct de vedere al vocabularului folosit atunci când interacționează.

Noi am numit CUBOIDUL pentru începători " Creează și zbori " (" Create and fly ") iar cel pentru nivelul A1/A2 " Știi și zbori " (" Know and fly ")

Unul dintre avantajele acestui joc este acela că începătorii vor fi motivați să progreseze, să acumuleze cunoștințe mai multe de limba engleză pentru a trece la nivelul/jocul următor.

Un alt avantaj îl constituie și faptul că majoritatea componentelor sunt folosite în comun de ambele jocuri deși cerințele sunt diferite.

CUBOID are în componență o placă, cuburi, o rachetă cu lăcaș pentru bagaje, pionii, suporti pentru jetoane, jetoane, săculeți și un zar.

Placa CUBOIDului are o formă poligonală și are pe margine spații decupate unde se introduc cuburile. Fiecare spațiu decupat este numerotat. Placa este comună ambelor jocuri.

Cuburile, elementele surpriză ale jocului, au afișate la exterior doar niște săgeți colorate care indică marginea fețelor ce trebuie deschise pentru fiecare joc în parte. Fiecare cub conține cerințe pentru ambele jocuri. Trei fețe ale acestuia conțin cerințe pentru un joc și celelalte trei pentru celălalt joc. Cuburile au o dimensiune potrivită pentru mânăuirea lor de către copii și reprezintă o adevărată atracție pentru jucători, atracție similară cu cea oferită de o cutie cu un conținut surpriză. Sunt cincisprezece cuburi în joc, folosite bineînțeles la ambele jocuri.

Racheta care se fixează în mijlocul plăcii reprezintă o componentă deosebit de atractivă a jocului și are rolul de a găzdui pionii câștigătorilor la bordul ei, precum și bagajele acestora în lăcașul special situat la bază. Atât racheta, cât și lăcașul sunt folosite în ambele jocuri.

Pionii, în număr de șase, reprezintă niște extraterestri sau monștrișori, astfel ca întreaga aventură să pară reală. Aceștia se folosesc de asemenea în ambele jocuri.

Suportii pentru jetoane, tot șase la număr, sunt meniți pe de o parte să adăpostească bunuri (obiecte magice și obiecte obișnuite, folositoare) funcționând ca magazine, iar pe de altă parte au rolul de bilete de zbor. Biletele de zbor sunt comune ambelor jocuri, iar când funcționează ca magazine, acestea sunt folosite doar pentru jocul " Știi și zbori ". Pe latura externă a magazinelor este ilustrat un bilet de zbor.

Jetoanele, în număr de douăzeci și patru, sunt componente folosite doar la jocul " Știi și zbori ". Acestea sunt cartonașe pe care sunt ilustrate diferite obiecte și anume obiecte magice și obișnuite, folositoare.

Săculețele, sunt în număr de șapte: șase mici și unul mai mare. Se folosesc în comun de ambele jocuri, iar cel mare doar în " Știi și zbori ".

Jocul " Crează și zbori " reprezintă un mijloc ideal de a introduce primele noțiuni de limba engleză și anume vocabularul referitor la părțile corpului omenesc. Astfel, jucătorii în momentul în care deschid fața cubului vor vedea reprezentate diferite părți ale corpului omenesc sub care se afla termenul scris în limba engleză. Sarcina lor este să deseneze ceea ce văd ilustrat pe o hârtie pe care și-au pregătit-o în prealabil. Ceea ce rezultă în urma jocului este, de cele mai multe ori, un extraterestru sau un monștrisor. Și unul și celălalt au fost întotdeauna atracții pentru copii și din acest motiv au fost adesea prezenți în cărți, manuale sau caiete de lucru. Uneori li se cerea copiilor să-i descrie pe monștrii deja ilustrați, alții aceștia aveau ca temă să-i deseneze.

Acest prim nivel „Creează și zbori “ se caracterizează prin faptul că este plin de suspans, în sensul că cerințele sunt o surpriză. Copiii abia așteaptă să vadă ce se află sub fața cubului pe care o aleg. Monștrisorii rezultați pot avea multe capete, dar un singur corp, sau trei ochi și foarte multe guri, posibilitățile fiind nelimitate și aproape irepetabile, ceea ce-i amuză pe copii. În plus, nu există nicio certitudine că sarcina poate fi îndeplinită. Totul depinde de noroc. Câștigătorii, în urma sarcinilor îndeplinite, vor obține nu numai o victorie, ci și un desen amuzant al monștrisorului.

Mai departe, aceștia le pot da nume monștrisorilor nou creați, îi pot prezenta unii altora folosind diverse forme de salut pentru ca apoi să îi descrie.

Acest joc constituie o bază pentru multiple activități, pentru introducerea treptată a noi structuri gramaticale și îmbogățirea vocabularului. Astfel, în funcție de cum arată monștrisorii, copiii pot intui ce sunt aceștia în stare să facă, ce hobby-uri pot avea, programul lor zilnic s.a.m.d. Bineînțeles că aceste lucruri pot fi făcute și de cei care nu au avut norocul să se îmbarce, dar care cu siguranță vor obține un bilet la următoarea cursă. Monștrisorii creați vor zbura imaginar spre alte planete pentru a le popula.

Numarul minim de jucători este de doi iar maxim este de șase.

Al doilea joc , " Știi și zbori " (Know and fly), se adresează copiilor cu mai multe cunoștințe de limba engleză și nu numai. În plus, față de componentele CUBOIDului folosite în primul joc, la " Știi și zbori " se utilizează jetoanele și săculețul mai mare. Componenta Suport pentru jetoane, va funcționa ca magazin (atunci când este

deschisă) și ca bilet de zbor (atunci când este pliată) la finalul jocului, înainte de îmbarcare.

Jetoanele conțin imagini ce reprezintă obiecte magice sau obișnuite, care se regăsesc în poveștile pentru copii. Personajele din poveștile respective au nevoie de aceste obiecte pentru derularea normală a acțiunii. Jucătorii ajută personajele din povești, procurând aceste obiecte, interacționând unii cu alții, dialogând și încercând să ghicească cine-l poate avea. Instrucțiunile din cuburi sunt plăcute, deoarece conțin versuri cu rimă și sunt ușor de reținut. Este un mijloc ideal prin care copiii își reamintesc poveștile cunoscute sau de a dori să le citească pe cele pe care nu le cunosc. Jocul poate fi urmat de întrebări referitoare la conținutul poveștilor, cum ar fi: descrierea personajelor, a acțiunii etc.

După ce adună un anumit număr de obiecte, jucătorii le pun în săculețul mic și închid magazinul, obținând astfel biletul de zbor. După aceea, pun săculețul în lăcașul rachetei și se îmbarcă.

Ambele jocuri dau șansa mai multor copii de a câștiga. Astfel, în racheta se pot îmbarca până la trei câștigători, ceea ce dezvoltă un important spirit competițional dar și de echipă.

CUBOID reprezintă o noutate prin aceea că are un design, o funcționalitate și un mesaj deosebit. Cuburile cu cerințele surpriză de sub plăcuțele lor, apoi racheta ca ierarhizare a câștigătorilor, existența a două jocuri distincte pe care le cuprind precum și rolul lor atât distractiv cât și educativ, fac din acest joc o inovație. Nu în ultimul rând, CUBOID, motivează copiii să citească, pentru a afla cât mai multe despre personajele întâlnite în joc, ceea ce este lăudabil în zilele noastre.

Toate aceste lucruri se întâmplă fără ca jucătorii să realizeze că vor câștiga nu doar un joc, ci și cunoștințe în limba engleză și nu numai. Noi stim însă ca vor zbura în spațiul cunoașterii și formării lor ca oameni entuziaști și încrezatori.

CUBOID mai prezintă și avantajul de a conține piese pliabile, ceea ce-i asigură o depozitare mai ușoară. În același timp, există componente multifuncționale, printre care:

capacul care constituie și suport pentru rachetă, iar la rândul ei, racheta este suport pentru placa.

Piese ce compun jocul:

1. Cuburile (vezi componenta A din desen)

- într-un joc sunt 15 cuburi;
- fiecare cub este format dintr-un miez (în forma de cub) + 6 plăcuțe pătrate rabatante;
- 6 din cele 12 muchii ale miezului funcționează ca ax de rotire a câte unei plăcuțe;
- fiecare plăcuță acoperă câte o față a cubului;
- între plăcuță și miez vor fi marcate/desenate/scrise indicațiile din timpul jocului;
- indicațiile din timpul jocului sunt vizibile doar atunci când plăcuțele sunt deschise.

2. Placa joc (vezi componenta B din desen)

- este în formă de poligon cu 16 laturi,
- fiecărei laturi îi corespunde o casuță de joc și conține un orificiu în care va fi așezat un cub, aleatoriu;
- una din cele 16 laturi este folosită atât ca punct de start, cât și ca punct de finalizare a jocului;
- casuța folosită ca punct de start / final nu are gaură pentru cub;
- placa de joc se pliază în 4, astfel încât să poată intra în cutie.

3. Racheta (vezi componenta C din desen)

- este formată din 5 plăci de carton decupate
- plăcile sunt lipite între ele cu hârtie decupată, astfel încât să permită pliarea

- racheta conține 3 lăcașuri identice, dispuse pe verticală, pentru așezarea pionilor câștigatori, cât și un lăcaș pentru așezarea jetoanelor.

4. Capac Joc +Cutie (vezi componenta D din desen)

- vor fi dimensionate pentru depozitarea jocului în interiorul acestora;
- capacul cutiei, de formă patrată ajută la stabilizarea jocului pe timpul folosirii, susținând atât racheta, cât și placa de joc;
- în interiorul capacului va fi așezată baza rachetei, dimensionată pentru a se fixa în cele patru colțuri.

5. Suport jetoane (vezi componenta E din desen)

Sunt în număr de șase și au forma unui laptop care în momentul în care este deschis funcționează ca magazine în care se pun jetoane iar când este pliat, ele devin bilete de zbor.

6. Jetoanele (vezi componenta F din desen)

Acestea sunt în numar de doisprezece

7. Săculețele

Sunt în numar de șapte:

- Șase mici
- Unul mare

8. Pionii

Sunt șase pionii sub forma de monstrișori

9. Zar (unul)

Mod de ansamblare

- a. Capacul cutiei de joc se așază pe o suprafață orizontală (cu interiorul la vedere)
- b. Se deschide racheta, precum un evantai, unind cele două fețe exterioare ale acesteia
- c. În interiorul capacului se așază în poziție verticală racheta desfăcută
- d. Deasupra rachetei și a capacului se așază placa de joc nepliată
- e. Cuburile sunt așezate în cele 15 goluri ale plăcii.

Instrucțiuni de joc pentru CUBOID

“ Creezi și zbori “

Înainte de începerea acestui joc, participanții trebuie să se aprovizioneze cu o foaie de hârtie și ceva de scris. Fiecare jucător primește un săculeț.

După ce se arunca cu zarul, se merge pe cuburi cu pionul monstrișor (începând de la semnul START de pe placă) în sensul acelor de ceasornic, până la numărul afișat de acesta.

Se ia cubul respectiv din căsuța de joc și la alegerea sa, jucătorul deschide o față a cubului care are săgeata de culoarea aleasă să reprezinte acest joc. Sub fețele cubului se află reprezentate diferite părți ale corpului, pe care jucătorul le desenează pe

foaia sa de hârtie. Dacă este ilustrata o ureche, de exemplu, jucătorul desenează doar una conform ilustrației, nu mai multe.

Există și alte cerințe, cum ar fi: să stai un joc pe bară dacă imaginea arată un monstrișor dormind, sau să mai dai o dată dacă apare imaginea unui zar. Alteori apar cuvintele START sau FINISH, sau numere și toate sunt precedate de cuvintele GO TO, ceea ce înseamnă că pionii vor fi mutați pe pozițiile menționate.

În momentul în care un jucător desenează un monstrișor care are cel puțin aceleași părți ale corpului ca cel uman și pionul ajunge la final, acesta merge pe coridorul ce duce la rachetă și se îmbarcă. Dacă după un tur complet se ajunge la final și desenul nu este gata, se merge în continuare oricâte ture este nevoie pentru a termina desenul. Apoi acest desen se impaturește și se pune în săculeț și mai apoi în lăcasul de la baza rachetei. Înainte de îmbarcare, jucătorul ia și un bilet de zbor în spațiu, pe care îl plasează lângă rachetă.

După ce jucătorii (pionii) s-au instalat deja pe locurile din rachetă în ordinea terminării jocului, respectiv primul în varful rachetei, iar ceilalți sub el, racheta pleacă în spațiu în cautarea planetelor care dau viata monstrișorilor.

Este minunat că nimeni nu pleacă singur în această călătorie.

“ Știi și zbori “

Pentru acest joc, fiecare participant primește câte un magazin și un săculeț.

Jetoanele din sacul mai mare, în numar de douăzeci si patru se împart la jucători. Fiecare primește câte patru jetoane pe care le așază în propriul magazin. Dacă sunt mai puțin de șase jucători, jetoanele neîmpărțite rămân în sac, de unde vor fi extrase de aceștia când este cazul.

Pentru a caștiga acest joc, fiecare participant trebuie să adune patru jetoane în săculeț, respectiv două cu obiecte magice și două cu obiecte normale.

Jucătorii dau cu zarul și, în funcție de numărul afișat, înaintează începând de la cuvântul START de pe placa jocului, în sensul acelor de ceasornic, până la cubul aflat în placa.

Se ia cubul respectiv din căsuța de joc și la alegerea sa, jucătorul deschide o față a cubului care are sageata de culoarea aleasă să reprezinte acest joc. Sub fețele cubului se află următoarele cerințe

Procurarea unui obiect:

Procurarea obiectului poate fi făcută astfel:

Dacă îl are chiar în magazinul lui, atunci îl ia și îl pune în săculeț.

Dacă nu îl are în magazinul lui, atunci întreabă un alt jucător (dar numai pe unul singur), iar dacă acesta îl are, atunci are obligația să i-l dea. Apoi și-l pune în săculeț.

Dacă nici cel întrebat nu-l are, jocul este conținut de jucătorul care îi vine rândul să dea cu zarul.

- a. " ia un jeton din sacul mare ", jucătorul va pune acel jeton suplimentar în magazinul sau, nu în săculeț
- b. " Dă-i un jeton jucătorului " din dreapta / stânga
- c. Înapoiază toate jetoanele din săculeț-în acest caz, jetoanele castigate sunt puse în sacul mare
- d. Stai un rând pe bară
- e. Mai da o dată
- f. Du-te la FINISH/START sau la un anumit număr/ poziție.

Printre cele douăzeci și patru de jetoane există unul pe care scrie 'jetonul norocos'.

Acest jeton poate fi pus direct în săculeț, căci acesta înlocuiește orice obiect de care jucătorul are nevoie, fie el magic, fie el obișnuit.

În momentul în care un jucător adună cele patru jetoane în săculeț, acesta își pliaza magazinul, obținând astfel biletul de zbor.

În caz ca mai avea jetoane în magazine, acestea vor fi puse în sacul mare.

După aceea va pune săculețul în lăcasul pentru bagaje al rachetei, se va îmbarcă în aceasta în funcție de locul pe care termina, respectiv locul unu în varf, iar ceilalți sub el.

Va dorim un zbor cât mai plăcut!

Joc tridimensional interactiv și educativ

Revendicări

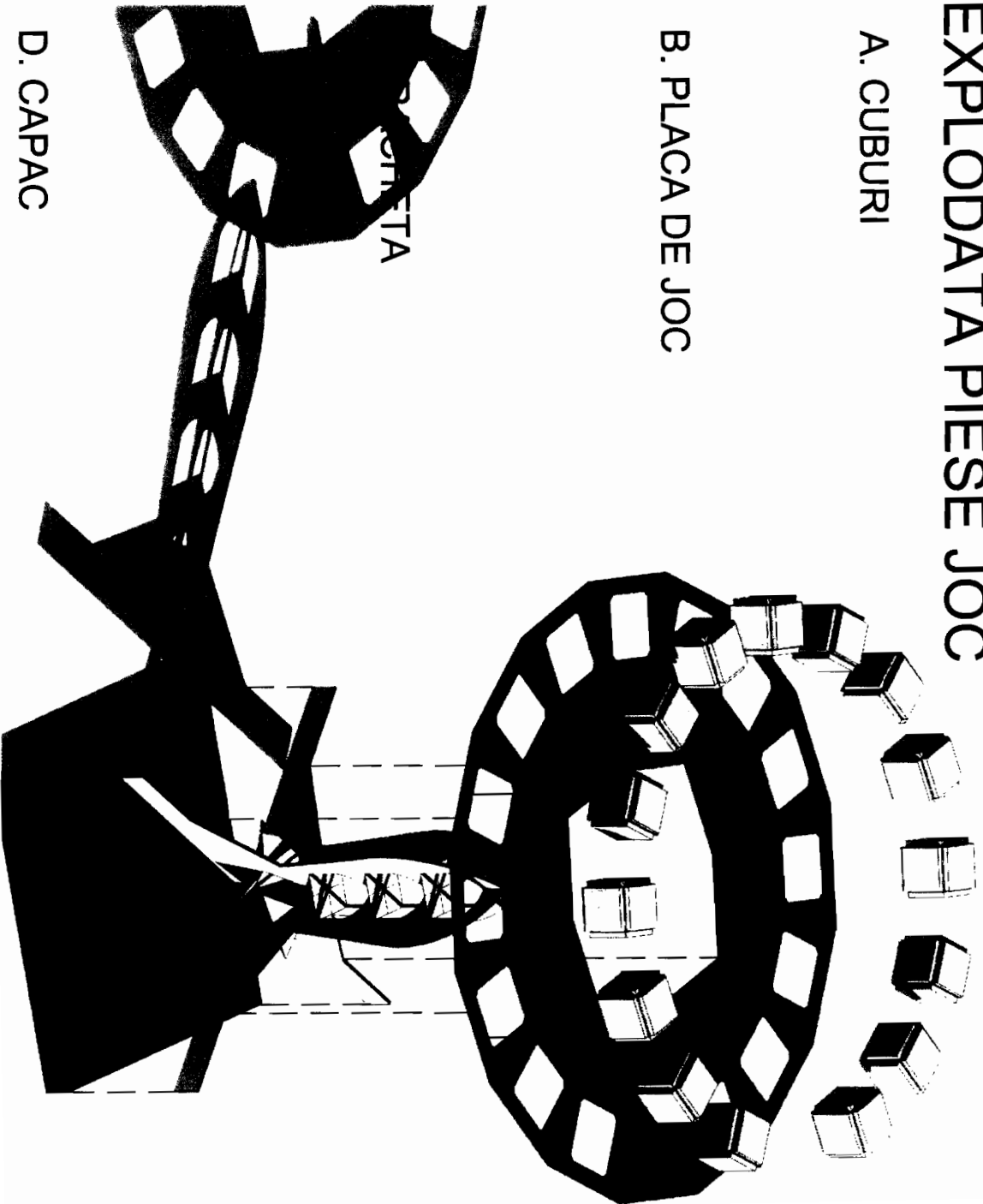
1. Joc tridimensional circular interactiv și educativ, caracterizat prin aceea că, cuburile din acest joc sunt alcătuite dintr-un miez în formă de cub cu șase plăcuțe rabatante, iar șase din cele douăsprezece muchii ale miezului funcționează ca ax de rotire a câte unei plăcuțe, fiecare plăcuță acoperind câte o față a cubului și ascunzând indicațiile din timpul jocului.
2. Joc tridimensional circular interactiv și educativ, caracterizat prin aceea că, racheta este format din cinci plăci decupate și lipite între ele cu hârtie, astfel încât să permit plierea, având rolul de susținere a plăcii cât și cel de găzduire a pionilor în trei lăcașuri identice iar jetoanele sunt puse într-un lăcaș diferit aflat la baza ei (C).
3. Joc tridimensional circular interactiv și educativ, caracterizat prin aceea că, placa de joc care este pliabilă în patru și are formă de poligon cu șaisprezece laturi, fiecărei laturi corespunzându-i câte o căsuță de joc ce conține un orificiu în care va fi așezat un cub aleatoriu, stă la o distanță față de suprafața pe care se află jocul, dând astfel senzația de plutire sau levitare și permite poziționarea cuburilor.
4. Joc tridimensional circular interactiv și educativ, caracterizat prin aceea că, suportii de jetoane se deschid precum un laptop, permițând așezarea jetoanelor în interior fără ca acestea să poată fi văzute de ceilalți jucători datorită paravanelor laterale.
5. Joc tridimensional circular interactiv și educativ, caracterizat prin aceea că, cerințele din joc sunt sub formă de poezii, mici strofe cu rimă din care copiii trebuie să identifice obiectele cerute de diferitele personaje din povești, obiecte pe care trebuie să le achiziționeze în vederea câștigării jocului.

EXPLODATA PIESE JOC

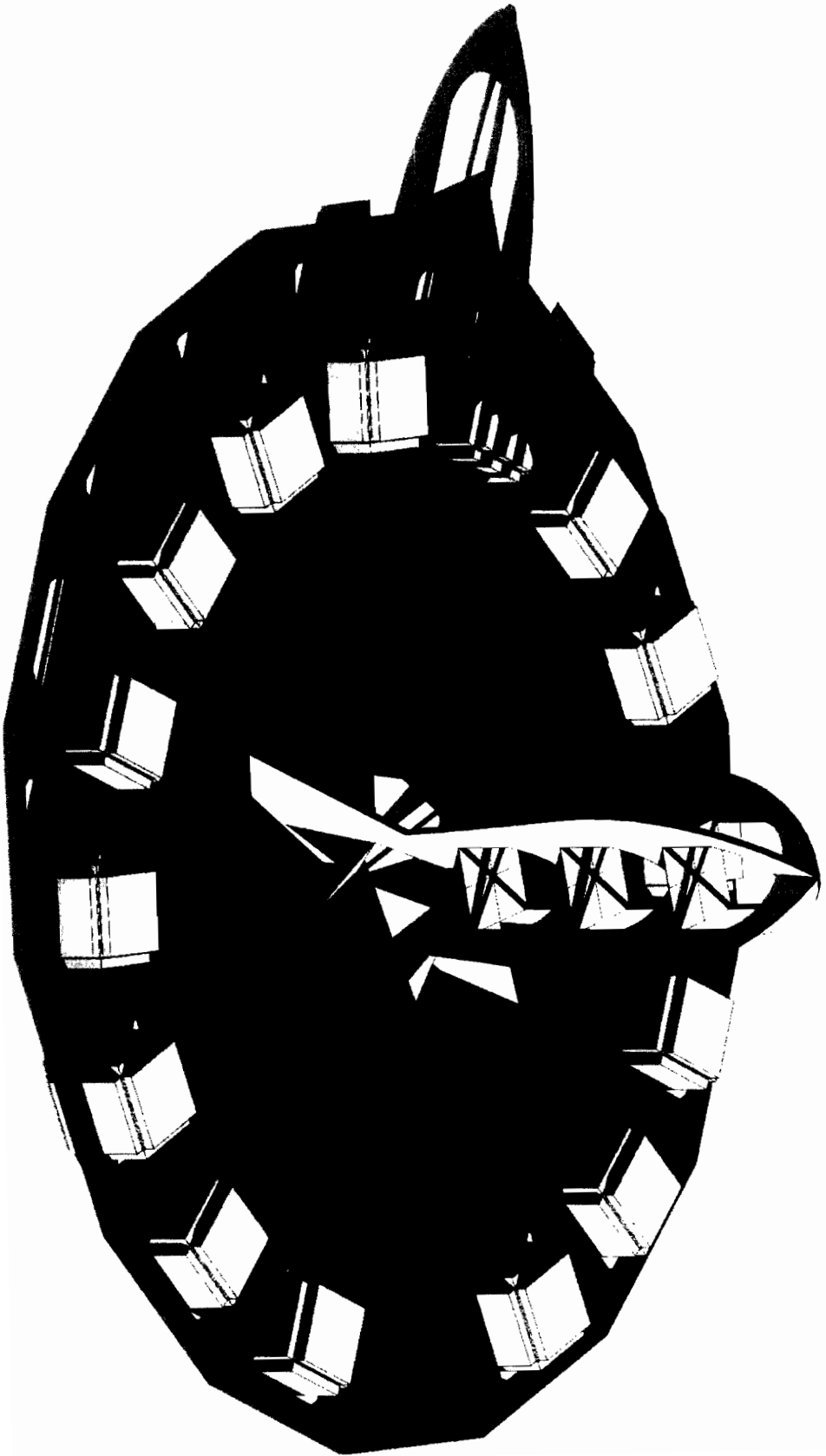
A. CUBURI

B. PLACA DE JOC

D. CAPAC



PIESE JOC ASAMBLATE



A. CUBUL

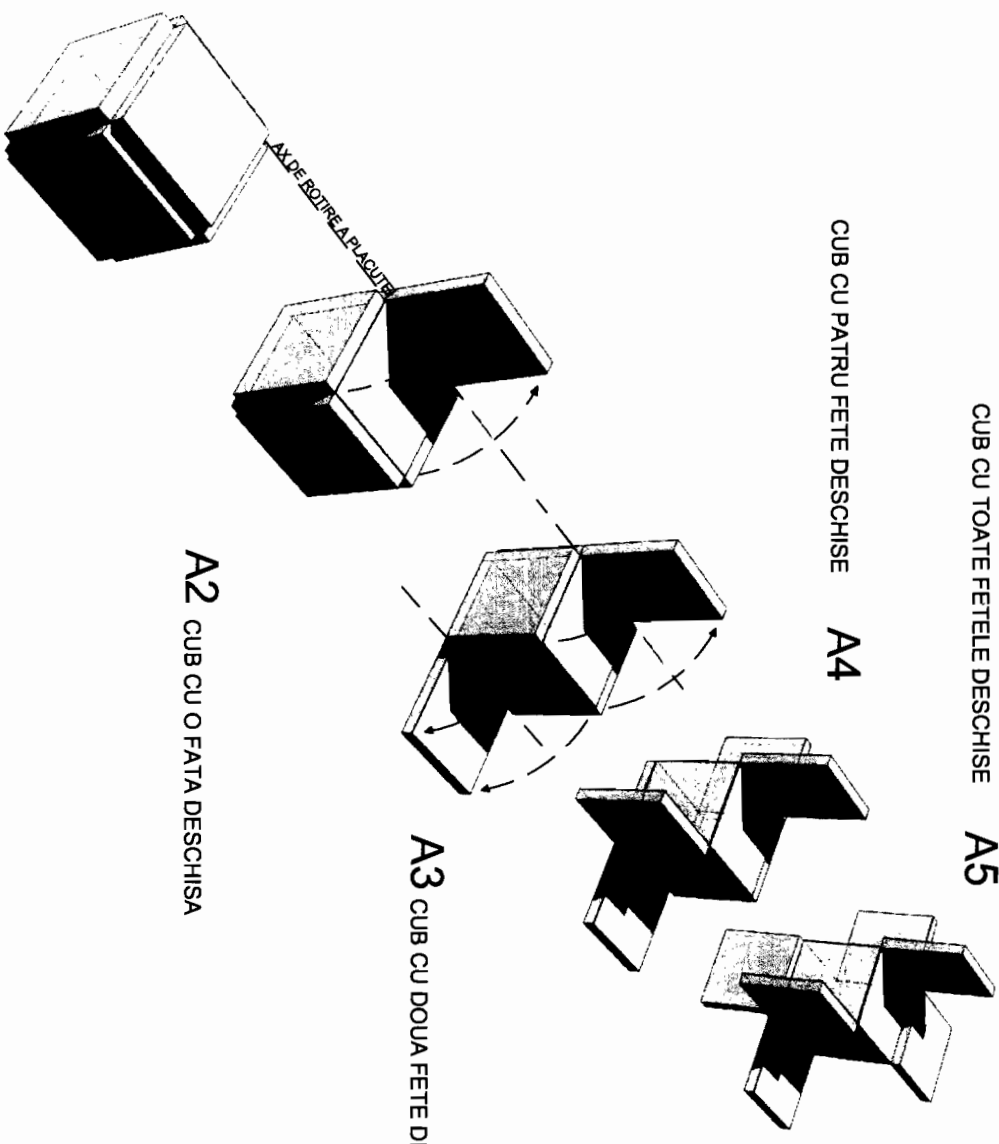
CUB CU TOATE FETELE DESCHISE A5

CUB CU PATRU FETE DESCHISE A4

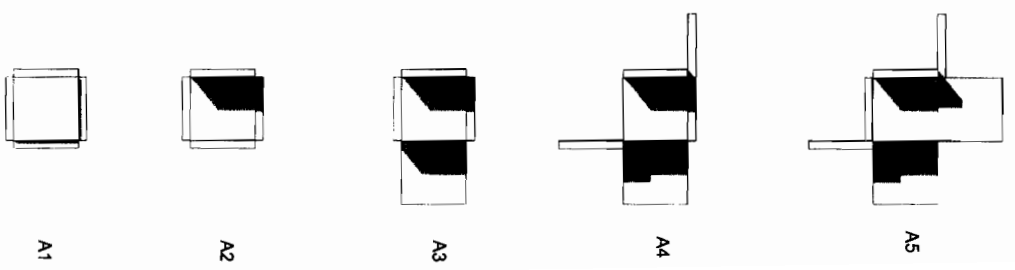
A3 CUB CU DOUA FETE DESCHISE

A2 CUB CU O FATA DESCHISA

A1 CUB CU TOATE FETELE INCHISE



PLAN



A1

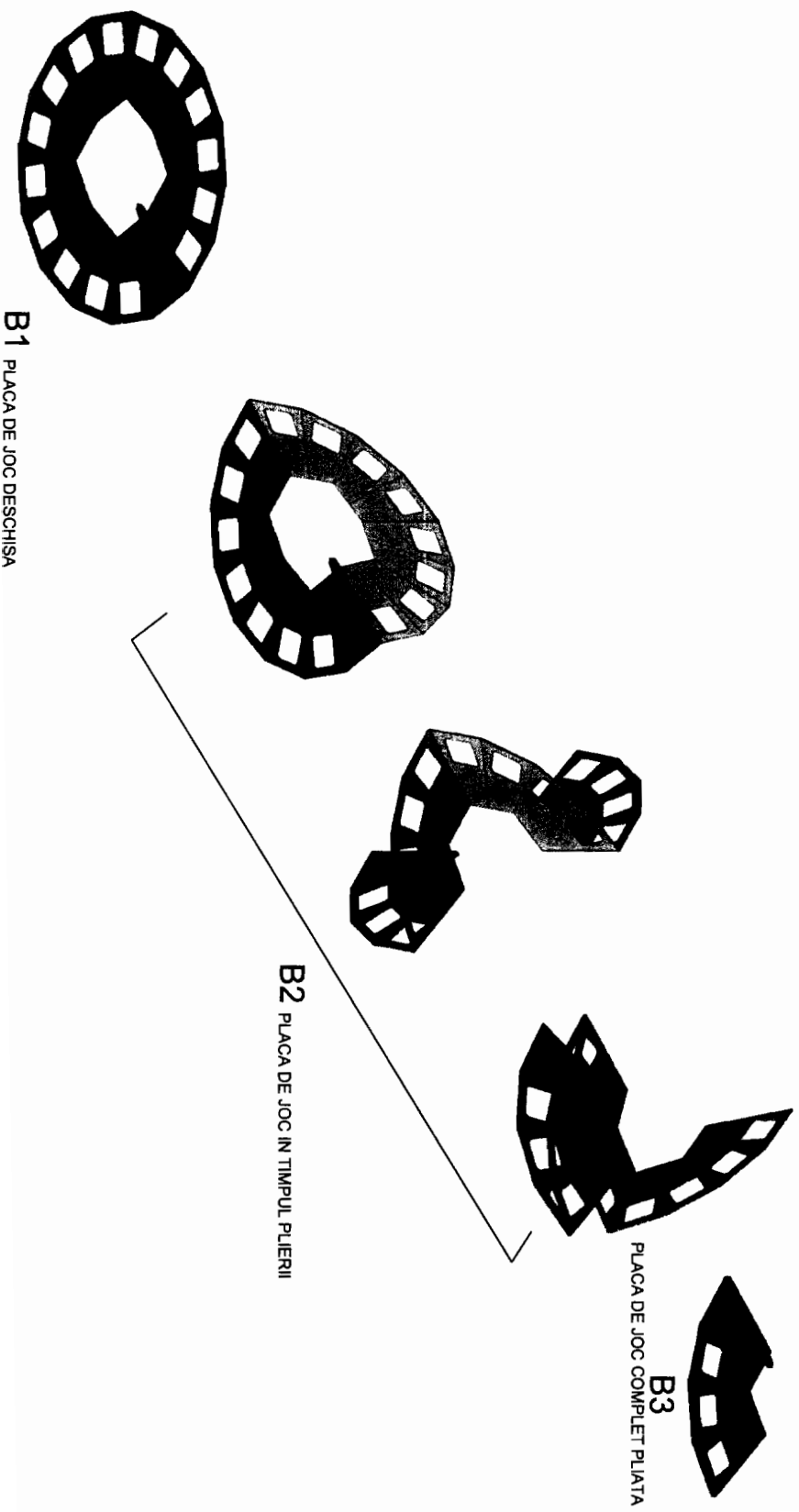
A2

A3

A4

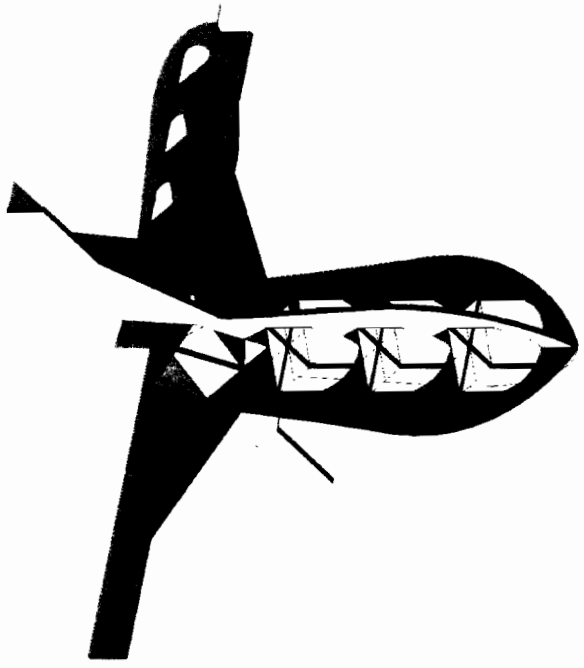
A5

B. PLACA DE JOC-MOD PLIERE

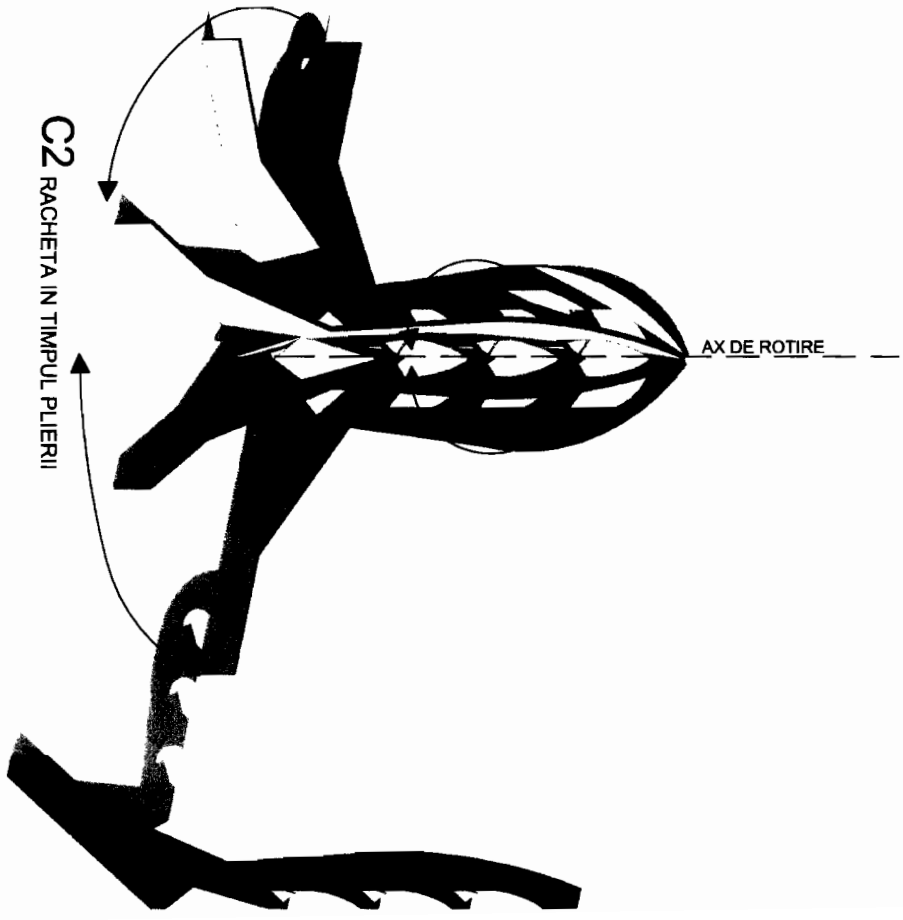




C. RACHETA



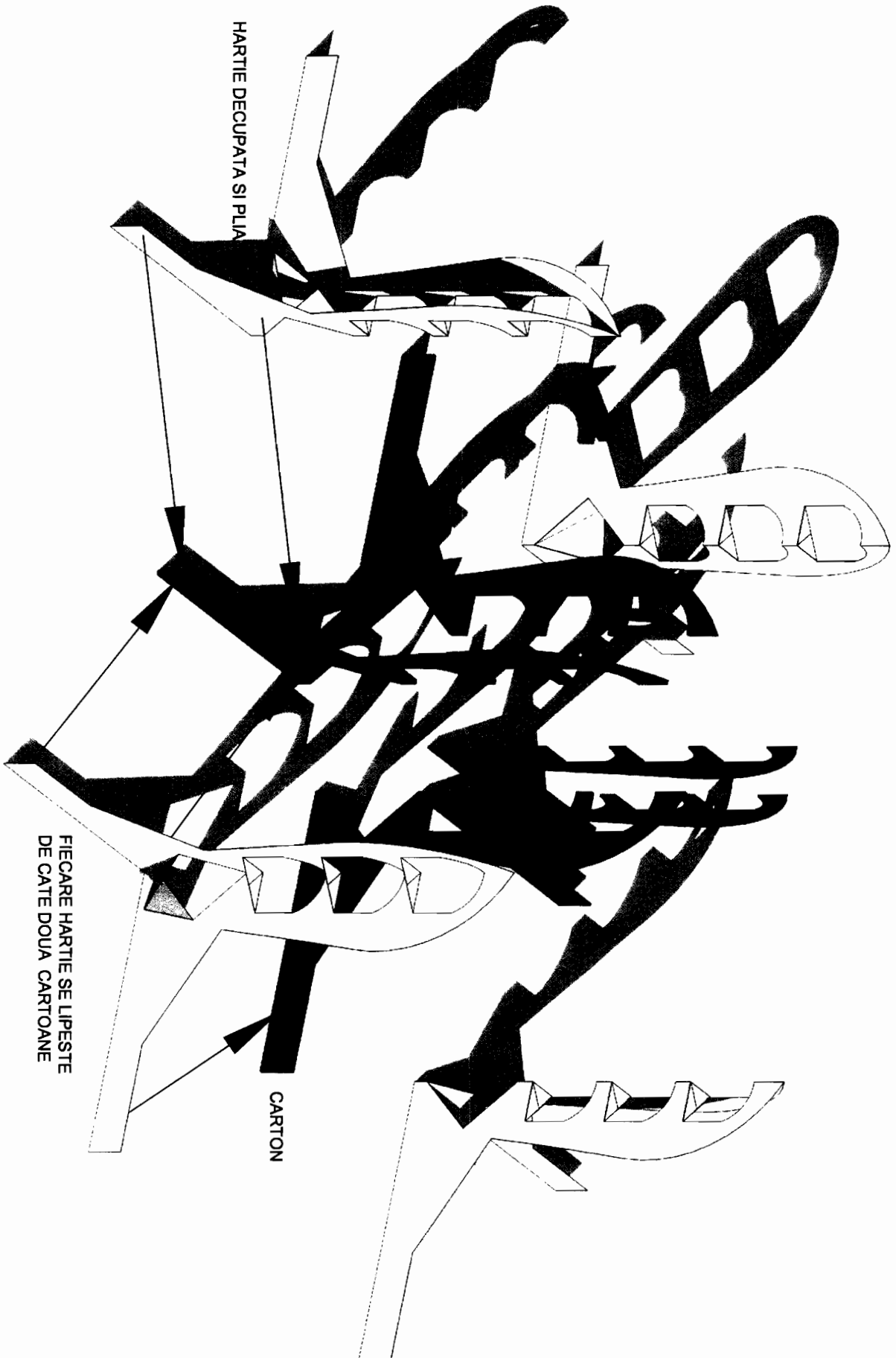
C1 RACHETA DESCHISA



C2 RACHETA IN TIMPUL PLIERII

C3 RACHETA PLIATA

ALCATUIREA RACHETEI

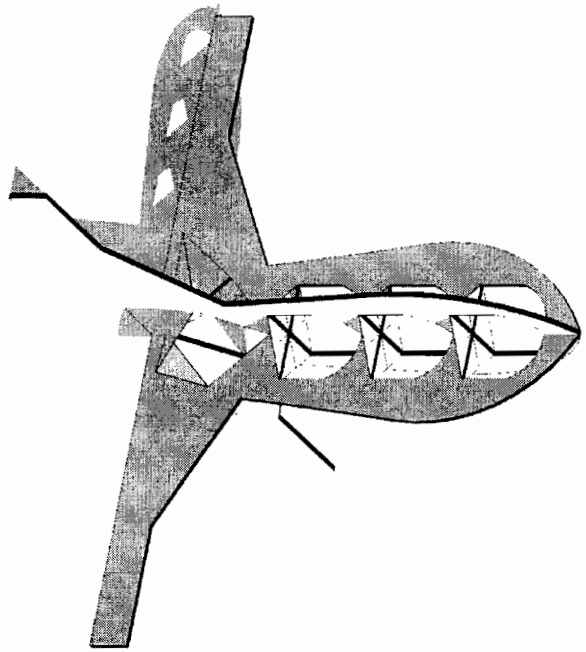


HARTIE DECUPATA SI PLIA

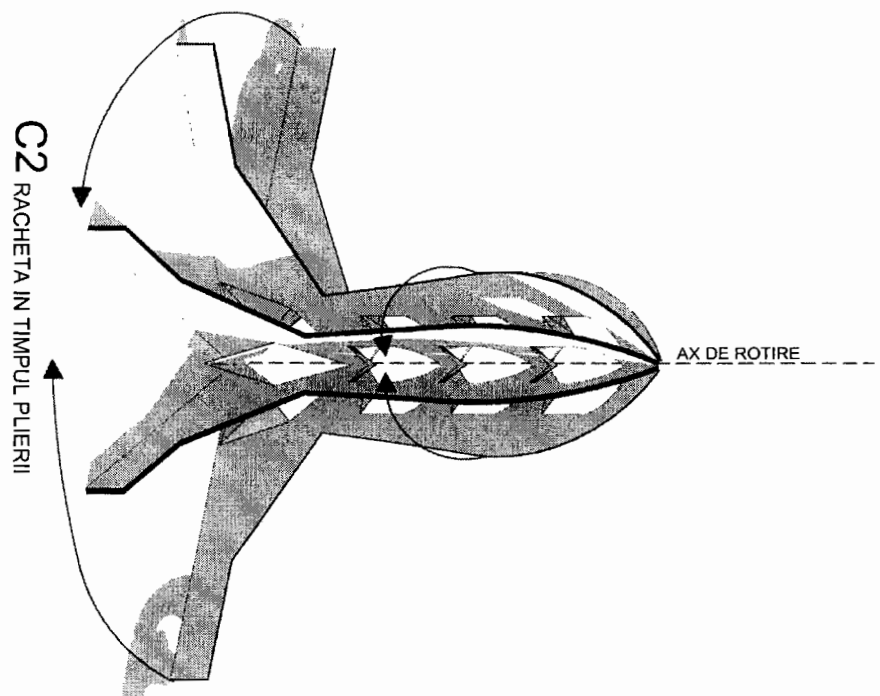
FIECARE HARTIE SE LIPESTE DE CATE DOUA CARTOANE

CARTON

C. RACHETA



C1 RACHETA DESCHISA

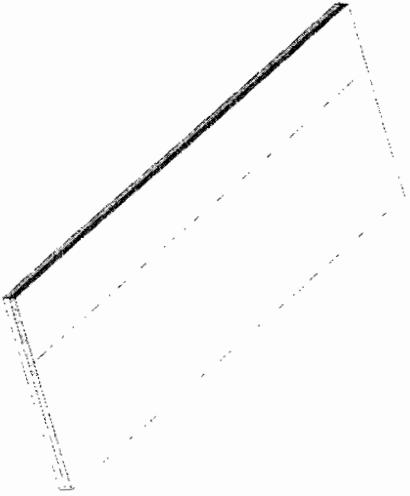


C2 RACHETA IN TIMPUL PLIERII

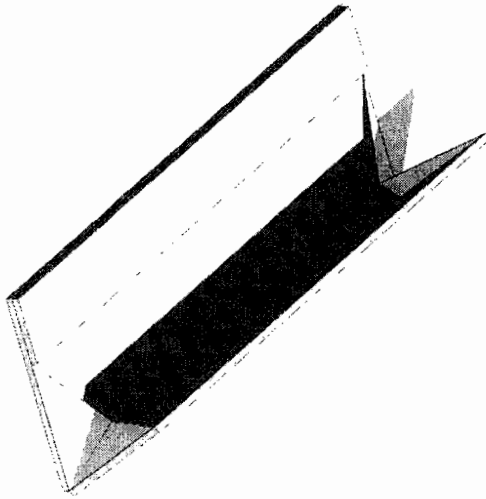


C3 RACHETA PLATA

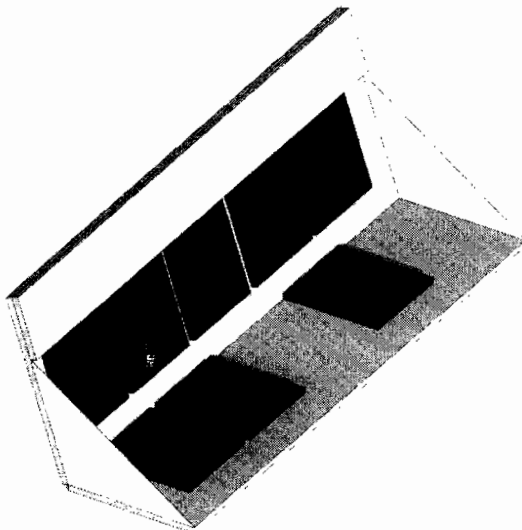
E. MAGAZINE



E1 MAGAZIN INCHIS/ PLIAT



E1 MAGAZIN IN FAZA INTERMEDIARA
INCHIDERII/ DESCHIDERII



E1 MAGAZIN DESCHIS
CU JETOANE