



(12)

CERERE DE BREVET DE INVENTIE

(21) Nr. cerere: **a 2023 00215**

(22) Data de depozit: **28/04/2023**

(41) Data publicării cererii:
30/08/2023 BOPI nr. **8/2023**

(71) Solicitant:
• **ZAMFIR MARIANA FLORENTINA,**
STR.CETATEA DE BALȚĂ, NR.139-143,
BL.6, SC.E, AP.61, SECTOR 6,
BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatorii:
• **ZAMFIR MARIANA FLORENTINA,**
STR.CETATEA DE BALȚĂ, NR.139-143,
BL.6, SC.E, AP.61, SECTOR 6,
BUCUREȘTI, B, RO

(54) **JOC DE COLABORARE DISTRACTIV EDUCATIV DE
ÎNSUŞIRE A GRAMATICII LIMBIOR STRĂINE**

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc educativ, de fixare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine, cum ar fi de exemplu limba engleză, prin construirea unor propoziții/fraze, care poate fi folosit ca material didactic auxiliar metodei tradiționale de predare a limbilor străine. Jocul, conform învenției conține 18 table de joc, câte una pentru fiecare nivel, fiecare tablă de joc având câte un pachet de 48/60 cărți de joc colorate care conțin părți de vorbire: verbe, auxiliare, pronume, substantive proprii, adverbe, conjuncții, dar și grupuri nominale: substantive cu prepoziție și articol și grupuri adverbiale: expresii temporale, complemente circumstanțiale de mod și de loc, propoziții subordonate și o categorie compusă din terminații și consoane finale dublate, fiecare tablă de joc cuprinde câte o serie de dreptunghiuri colorate diferit în funcție de partea de vorbire/propoziție, fiecare serie fiind corespunzătoare unei propoziții complete, atât cărțile de joc, cât și tablele de joc conțin un cod de culori, cu cărțile din fiecare pachet se pot forma propoziții și fraze pe o anumită problemă de gramatică.

Revendicări: 5

Figuri: 18

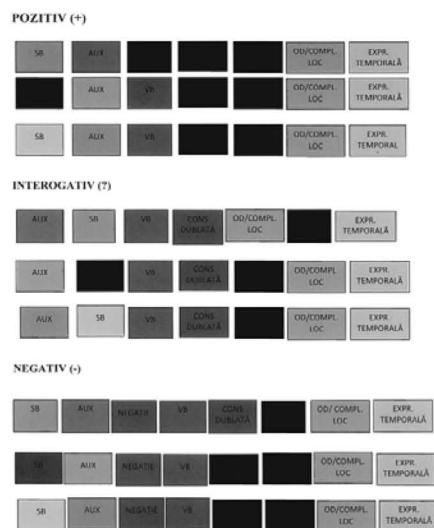


Fig. 2

Cu începere de la data publicării cererii de brevet, cererea asigură, în mod provizoriu, solicitantului, protecția conferită potrivit dispozițiilor art.32 din Legea nr.64/1991, cu excepția cazurilor în care cererea de brevet de inventie a fost respinsă, retrasă sau considerată ca fiind retrasă. Întinderea protecției conferite de cererea de brevet de inventie este determinată de revendicările conținute în cererea publicată în conformitate cu art.23 alin.(1) - (3).



JOC DE COLABORARE DISTRACTIV EDUCATIV DE INSUSIRE A
GRAMATICII LIMBILOR STRĂINE

DESCRIERE

NE
CONEJO DE CANTERA MARINA MARCH
Garrido de la Cruz de la Hoz
a 2023-04-2023
P.D.
Data deposito 2.8.-04-.2023.....

Invenția se referă la un joc de colaborare distractiv educativ de fixare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine cu *exemplificare prin limba engleză* prin construirea unor propoziții/fraze, joc ce poate constitui material didactic auxiliar metodei tradiționale de predare a limbilor străine.

Problema pe care prezenta invenție o rezolvă este aceea a creării unei metode ludice, prin joc, de verificare, insusire și imbunatatire a cunoștințelor de gramatică a oricarei limbi străine într-un mod simplu, distractiv și atractiv.

Jocul pune în valoare atât lucrul în echipă cât și competiția și se adresează participanților de orice vîrstă și de nivel pregătire /cunoaștere a limbii străine.

Problema tehnică pe care o rezolvă invenția constă astfel în realizarea unui joc distractiv-educativ ce poate fi folosit drept material didactic auxiliar care într-un mod atraktiv-distractiv contribuie la verificarea, sedimentarea și îmbunătățirea cunoștințelor de limbi străine ale participanților asigurând o dezvoltare a comunicării și creativității.

Jocul presupune construcția graduală, prin colaborare, cu ajutorul unei table de joc și a unor cărți de joc colorate a unor propoziții specifice timpurilor verbale care să aibă sens atât din punct de vedere gramatical, cât și lexical.

Jocul poate fi jucat de un numar de 2-6 jucatori cu varsta cuprinsa intre 6-99 ani, este castigat de cel care termina primul cartile sale de joc si se inchie cand nici unul dintre jucatori nu mai are carti de asezat pe tabla de joc.

Jocul conține 18 table de joc cate una pentru fiecare nivel (figurile 1A, 2A, 3A, 4A1, 4A2, 5A, 6A1, 6A2, 7A, 8A, 9A, 10A, 11A, 12A, 13A, 14A, 15A, 16A, 17A, 18A) , fiecare tabla cu pachetul sau de 48/ 60 de cărți de joc colorate(figurile 1B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B, 9B, 10B, 11B, 12B, 13B, 14B, 15B, 16B, 17B, 18B) ce conțin părți de vorbire (verb, auxiliare, pronume, substantiv proprii, adverbe, conjuncții), dar și grupuri nominale (substantive cu prepoziție și articol) și grupuri adverbial (expresiile temporale, complemente circumstanțiale mod și de loc) , propoziții subordonate și o categorie aparte, compusă din terminații și consoane finale dublate.

Fiecare tabla de joc cuprinde serii de dreptunghiuri colorate diferit functie de partea de vorbire/propozitie, fiecare serie fiind corespunzatoare unei propozitii complete.

Atat cătile de joc cat si tablele de joc contin un cod de culori.

Cu cărțile din fiecare pachet se pot forma propoziții și fraze pe o anumită problemă de gramatică.

Verbele sunt selectate astfel încât să existe un grad mare de asociere cu complementul direct sau complementul circumstantial de mod și de loc și să se creeze propozitii logice atât la

nivel gramatical, cât și lexical. Inclusiv la nivel de frază s-a urmărit construirea unor propoziții logice indiferent de amplasarea verbului în frază, deși nu lipsite de umor având în vedere că nuanța comică ce derivă din aceste asociere este ea însăși o particularitate a jocului.

Expresiile temporale ajută și mai bine la fixarea noțiunilor privind utilizarea timpurilor gramaticale. Astfel, ei vor să cînd să folosească anumite timpuri în propoziții și fraze cu ajutorul expresiilor temporale.

De asemenea, prin reprezentare grafică, jucătorii vor deprinde unele reguli legate de ortografia anumitor verbe.

Invenția nu este limitată de modul de realizare descris și reprezentat în desenele anexate (limba engleză) ele putând fi realizate pentru insusirea oricărei limbi străine. Modificările rămân posibile, atât în ceea ce privește construcția diferitelor propoziții/fraze sau timpuri verbale, dar mai ales în privința limbii formării propozițiilor/frazelor, fără a ieși din domeniul protecției.

REGULAMENTUL DE JOC Se împart toate cărțile la numărul de jucători. Fiecare participant la joc își va aranja cărțile pe culori pentru a le manevra mai ușor.

Se pot face propoziții affirmative, negative sau interogative. Scopul jocului este să se construiască aceste tipuri de propoziții de către jucători care să aibă sens atât din punct de vedere gramatical, cât și lexical.

Prima carte care se va așeza pe masa de joc este verbul în jurul căruia se va construi propoziția sau fraza. Apoi se vor adăuga cărți la stânga și la dreapta verbului respectând topica propoziției ilustrată pe tabla de joc corespunzătoare. Jucătorii avansati pot juca și fără tabla de joc cu codul de culori.

Jocul conferă o oarecare lejeritate în distribuirea cărților pe masa de joc prin posibilitatea de a intercală cuvinte (adverbe de frecvență – *usually, ever, never, just, etc.*; auxiliare – *do, does, did, will, have, had* sau negația *not*) într-o propoziție deja existentă sau de a schimba locul auxiliarului cu subiectul pentru a permite intercalarea adverbului de frecvență acolo unde se impune.

Jucătorul care pune pe masă un subiect (pronume sau substantiv) îi impune jucătorului următor să stea o tură.

Jucătorul care pune pe masa de joc o expresie temporală are dreptul să mai pună o carte.

Dacă un jucător nu are nicio carte care să se potrivească propoziției în construcție, acesta poate pune jos un alt verb. Dacă nu are nici verb, atunci zice „pas” și se trece la următorul jucător.

Câștigă jucătorul care aşază primul pe masă toate cărțile primite.

REVENDICĂRI

124

1. Joc de colaborare distractiv educativ, de învățare, fixare și perfecționare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine cu *exemplificare prin limba engleză* prin construirea unor propoziții cu ajutorul unor tabele și cărți de joc, joc ce poate constitui material didactic auxiliar metodei tradiționale de predare a limbilor străine.

2. Joc de colaborare distractiv educativ, de învățare, fixare și perfecționare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine, conform revendicării 1, caracterizat prin aceea că fiecare tabla de joc cuprinde serii de dreptunghiuri colorate diferit funcție de parte de vorbire/propoziție, fiecare serie fiind corespunzătoare unei propoziții complete sau fraze.

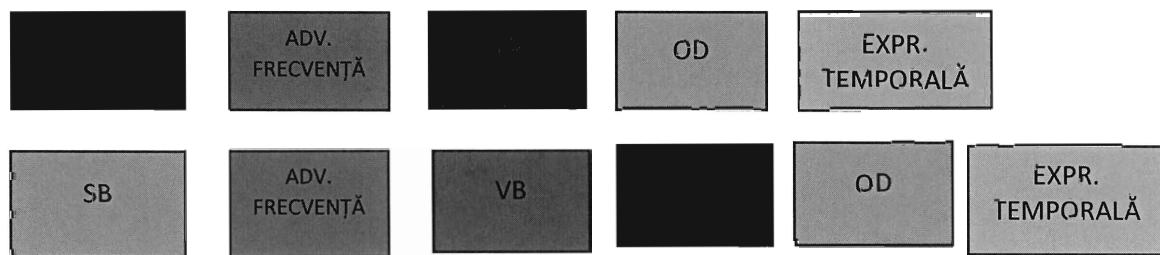
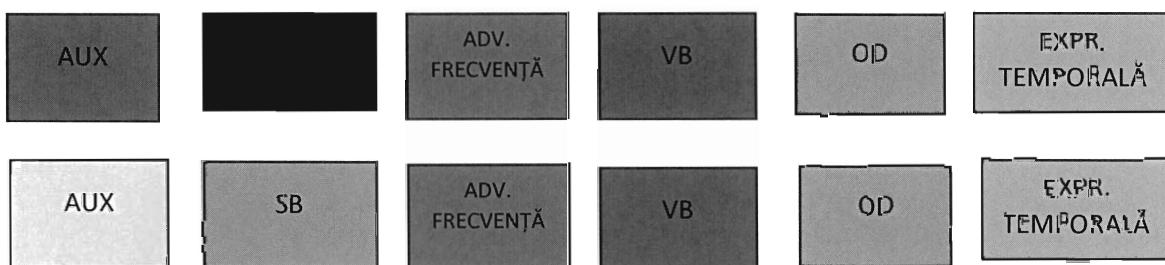
3. Joc de colaborare distractiv educativ, de învățare, fixare și perfecționare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine, conform revendicării 1, caracterizat prin aceea că toate cărțile sunt grupate pe subcategorii ale părților de vorbire (verb, auxiliare, pronom, substantiv proprii, adverbe, conjuncții), dar și grupuri nominale (substantive cu prepoziție și articol) și grupuri adverbial (expresiile temporale, complemente circumstanțiale mod și de loc), propoziții subordonate și o categorie aparte, compusă din terminații și consoane finale dublate.

4. Joc de colaborare distractiv educativ, de învățare, fixare și perfecționare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine, conform revendicării 1, caracterizat prin aceea că cerințele din joc sunt sub formă de propoziții/fraze pe care jucatorii trebuie să le formeze în vederea câștigării jocului, astfel cu cărțile din fiecare pachet se pot forma propoziții și fraze pe o anumită problemă de gramatică, fiecare subcategorie și grup având o culoare distinctă.

5. Joc de colaborare distractiv educativ, de învățare, fixare și perfecționare a cunoștințelor gramaticale ale limbilor străine, conform revendicării 1, prin care s-a urmărit construirea unor propoziții logice indiferent de amplasarea verbului în frază, propoziții cu nuanțe comice ce derivă din aceste asociere, care sporesc atraktivitatea jocului, iar prin reprezentarea grafică, jucătorii vor deține inclusiv reguli legate de ortografia anumitor verbe.

Figura 1A

123

PRESENT SIMPLE TENSE**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

PRESENT SIMPLE TENSE

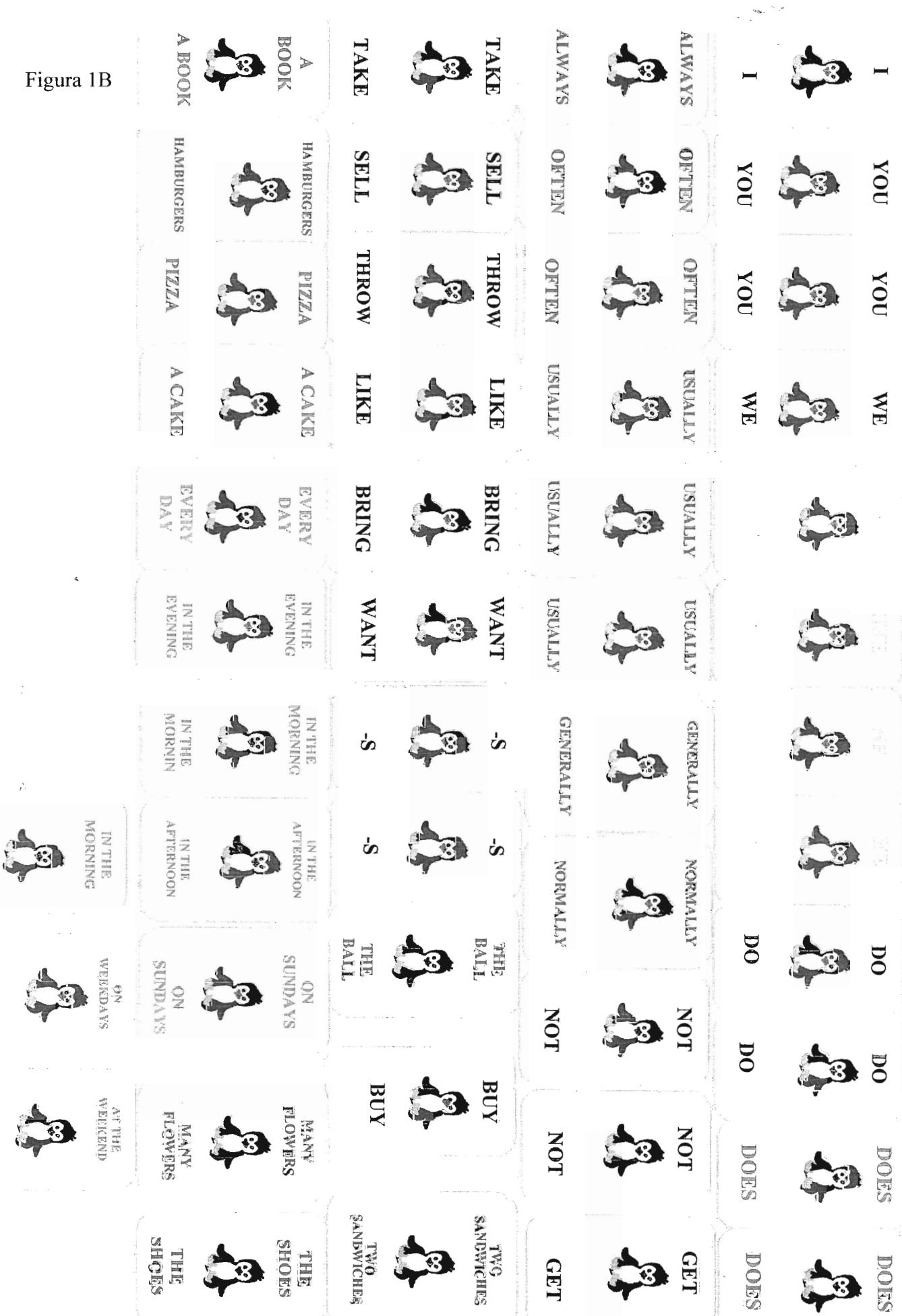
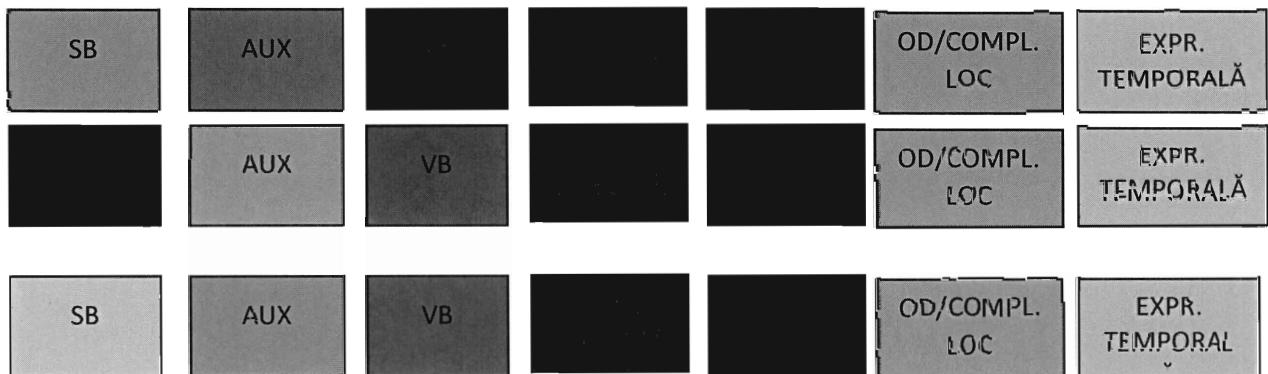
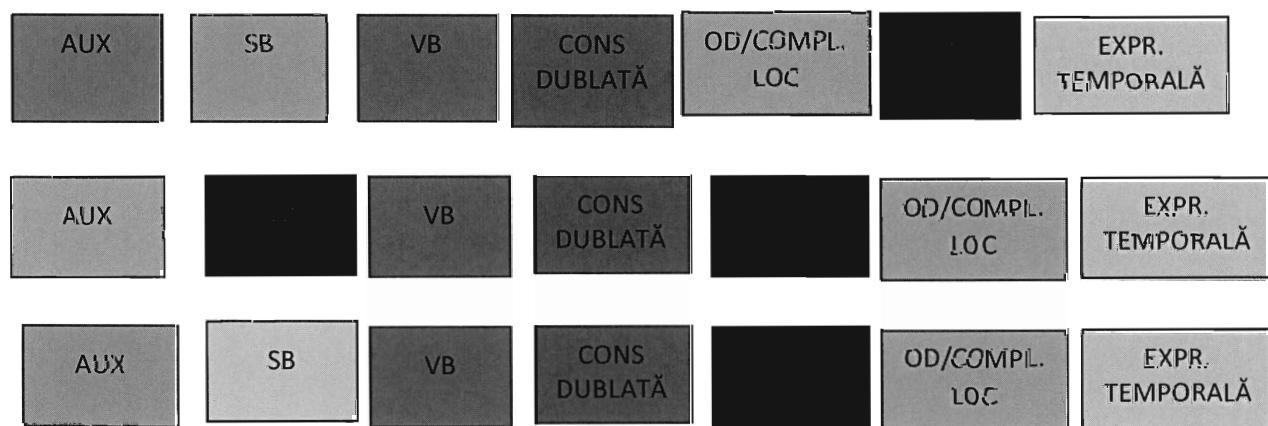
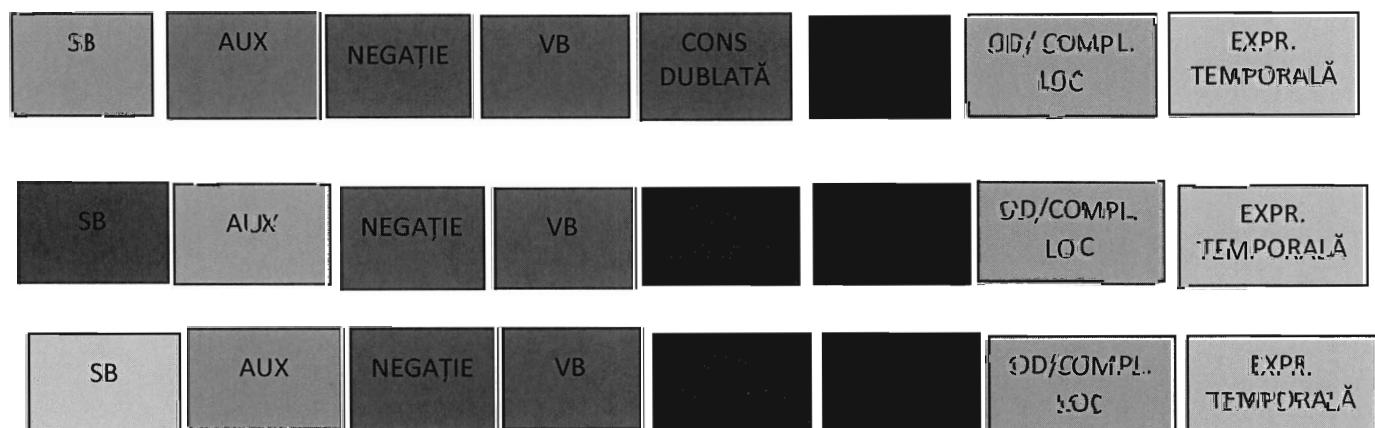


Figura 1B

Figura 2A

121

PRESENT CONTINUOUS**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

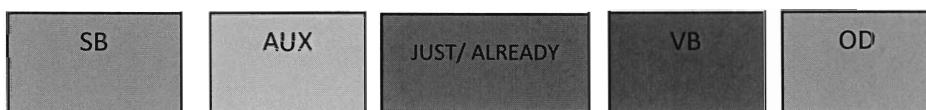
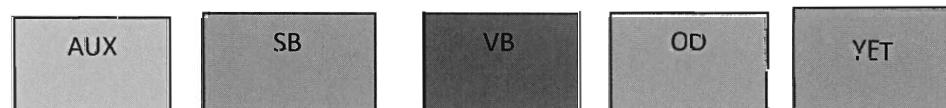
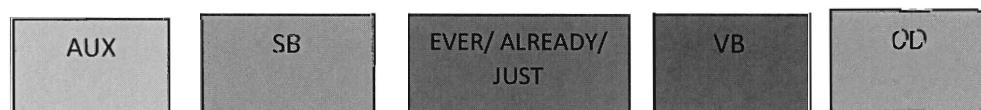
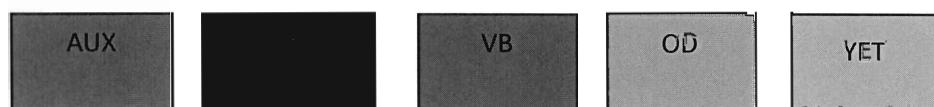
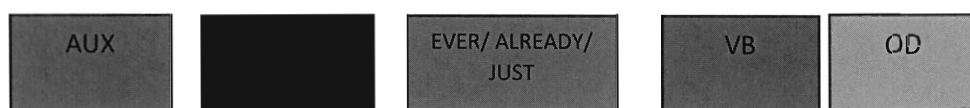
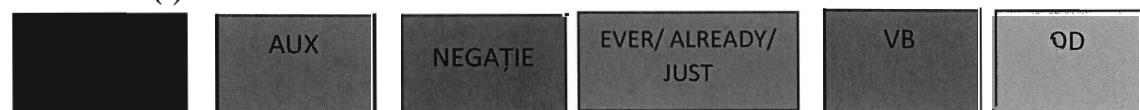
PRESENT CONTINUOUS TENSE

120

Figura 2B

Figura 3A

M9

PRESENT PERFECT SIMPLE**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

PRESENT PERFECT SIMPLE

I	YOU	YOU	WE	THEY	WE	SIM	JUST
I	YOU	YOU	WE	THEY	WE	SIM	JUST
EVER	EVER	NEVER	NEVER	ALREADY	YET	YET	GOT
TAKEN	SOLD	BOUGHT	GIVEN	SEEN	MADE	LOOKED AT	HAD
TAKEN	SOLD	BOUGHT	GIVEN	SEEN	MADE	LOOKED AT	GOT
TAKEN	SOLD	BOUGHT	GIVEN	SEEN	MADE	LOOKED AT	HAD
THE BOOK	THE SANDWICH	THE PICTURE	SPAGETTI	THE CLOTHES	THE HAT	MANY TOYS	A PIZZA
THE BOOK	THE SANDWICH	THE PICTURE	SPAGETTI	THE CLOTHES	THE HAT	MANY TOYS	A PIZZA
HAS	HAVE	HAVE	HAVE	HAVE	HAVE	NOT	NOT
HAS	HAVE	HAVE	HAVE	HAVE	HAVE	NOT	NOT

Figura 3B

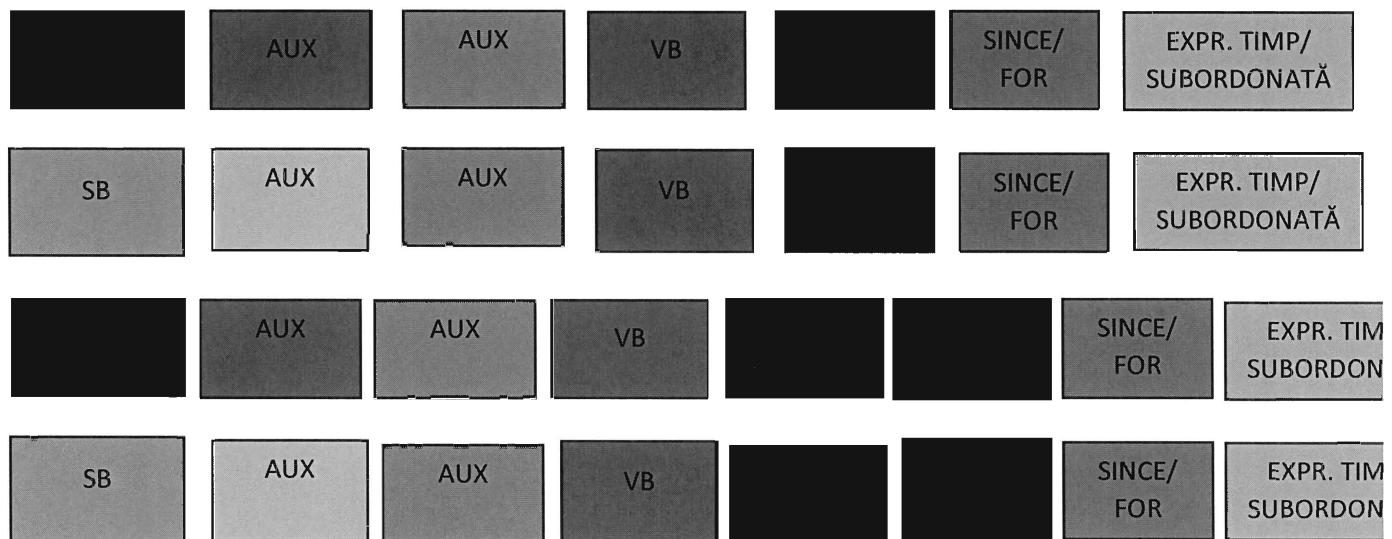
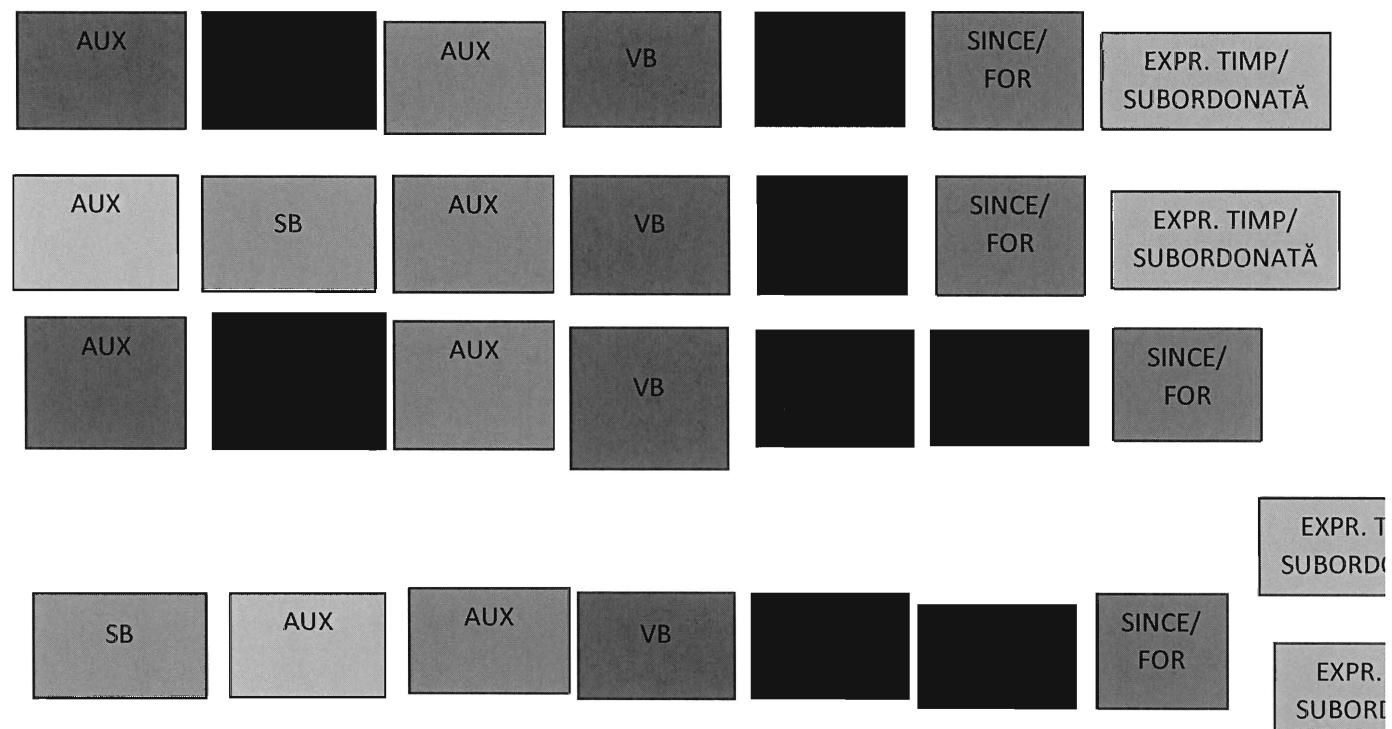
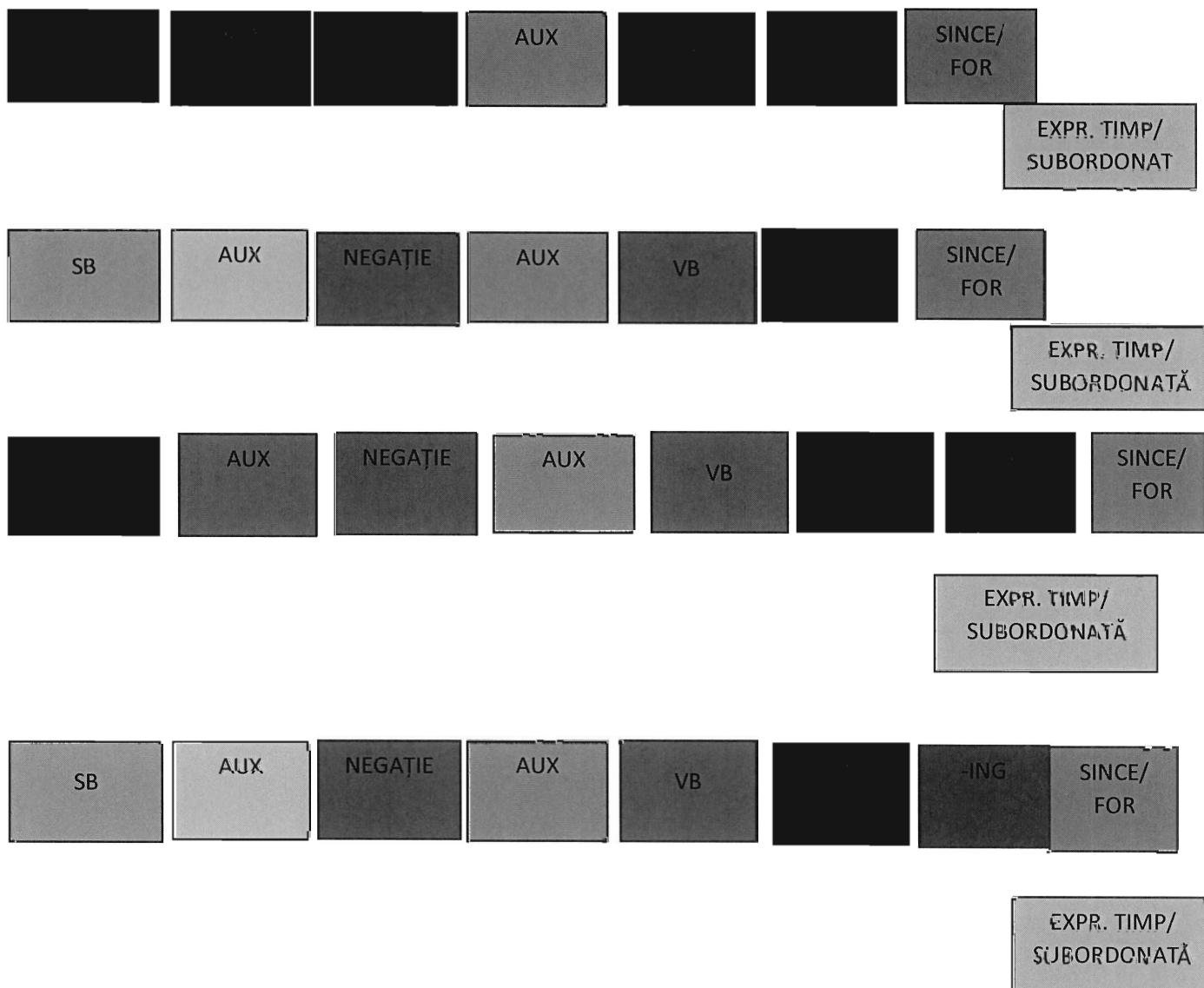
Figura 4A1
117***PRESENT PERFECT CONTINUOUS*****POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)**

Figura 4A2

116

NEGATIV (-)

PRESENT PERFECT CONTINUOUS TENSE

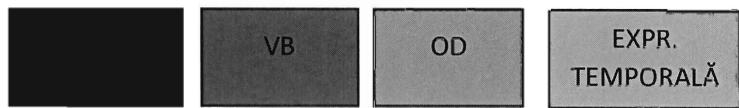
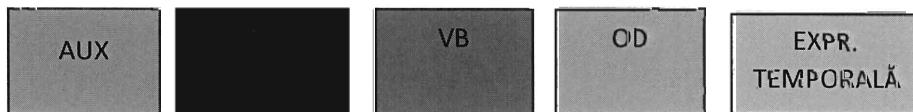
115

I	YOU	THEY	HAVE	HAVE	HAVE	HAS	HAS	HAS
I	YOU	THEY	HAVE	HAD	HAD	HAD	HAD	HAD
BEEN	BEEN	BEEN	BEEN	BEEN	BEEN	BEEN	BEEN	BEEN
BEE	BEE	BEEN	BEEN	BEEN	READ	NOT	NOT	NOT
SWIM	WORK	JOG	-ING	-ING	-ING	-ING	-ING	-ING
SWIM	WORK	JOG	-ING	-ING	-ING	-ING	-ING	-ING
SINCE	FOR	FOR	-M-	-N-	-G-	TWENTY MINUTES	A MONTH	A WEEK
SINCE	FOR	FOR	-M-	-N-	-G-	TWENTY MINUTE	A MONTH	A WEEK
FOR	FOR	FOR						

Figura 4B

Figura 5A

M4

SIMPLE PAST**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

SIMPLE PAST TENSE

Figura 5B

Figura 6A1

112

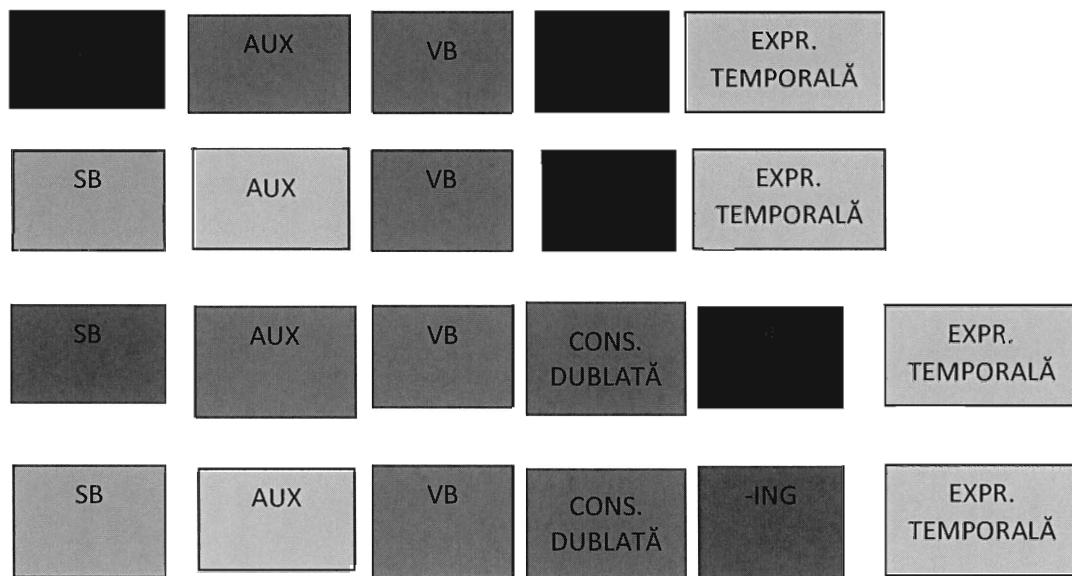
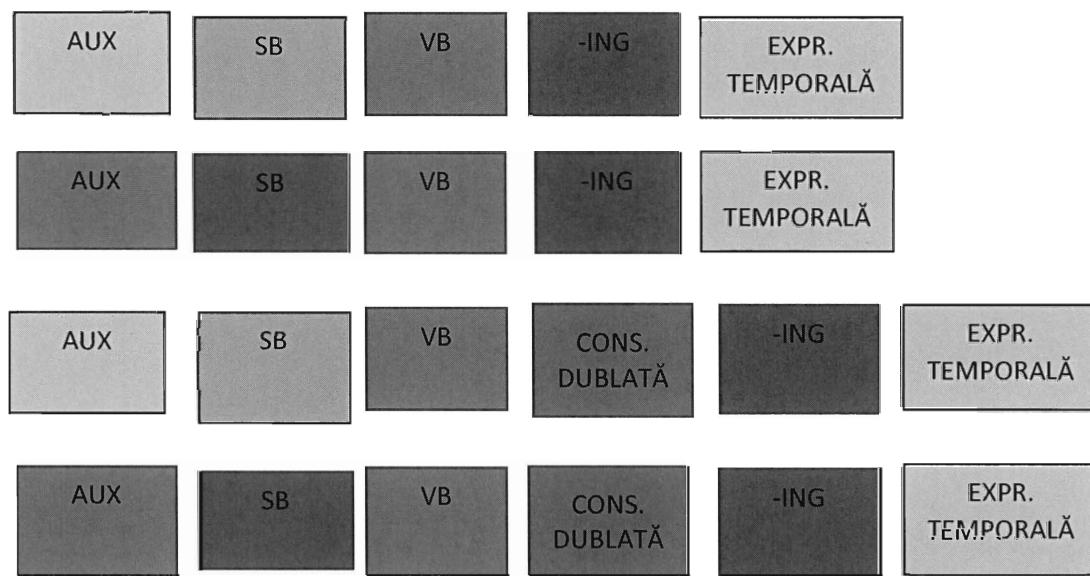
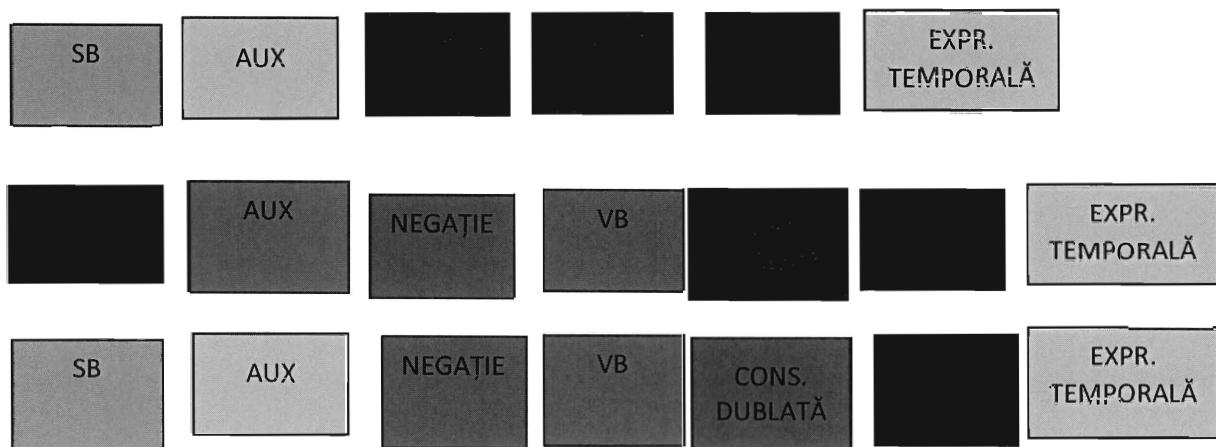
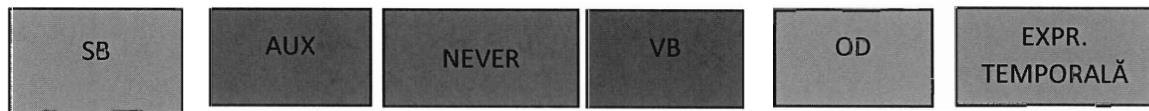
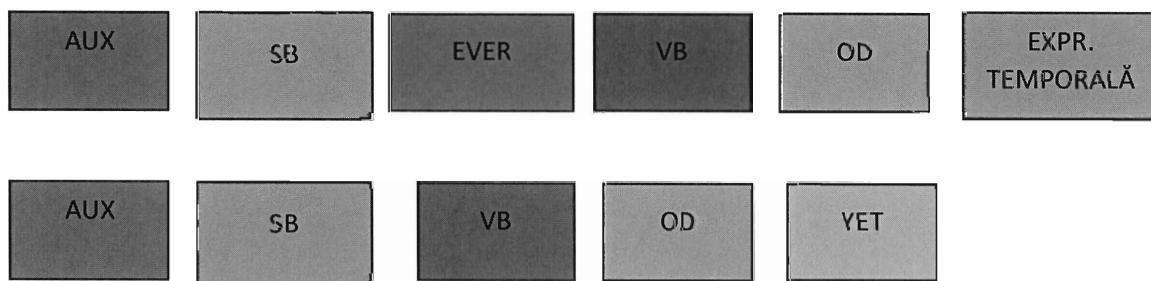
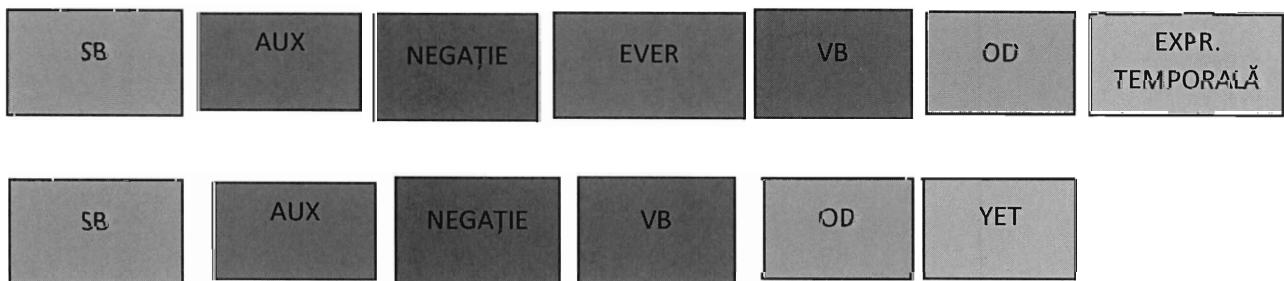
PAST CONTINUOUS TENSE**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

Figura 6A2



110

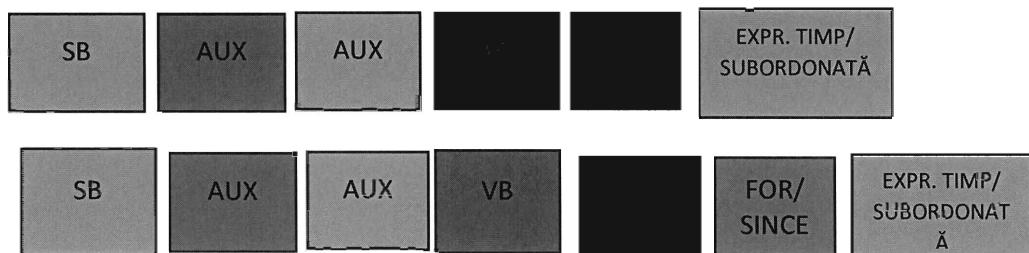
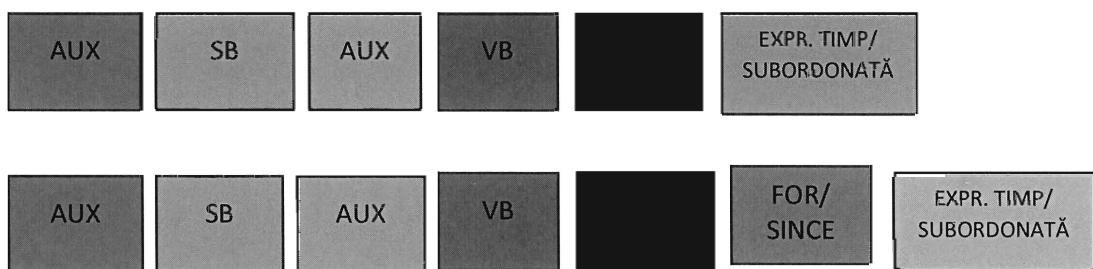
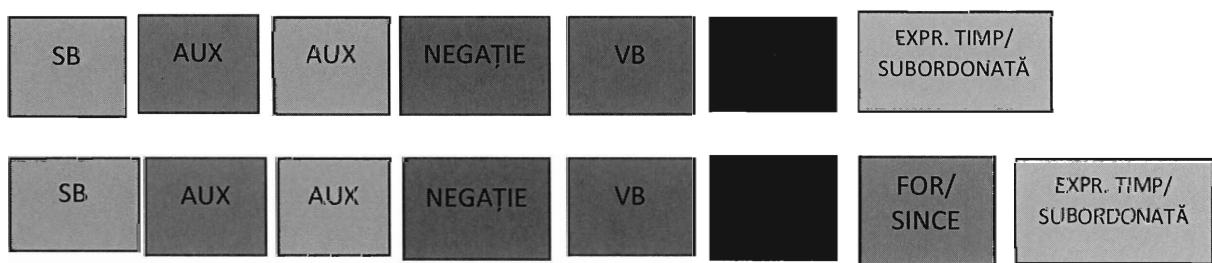
Figura 6B

Figura 7A
109***PAST PERFECT SIMPLE*****POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

PAST PERFECT SIMPLE TENSE

Figura 8A

107

PAST PERFECT CONTINUOUS**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

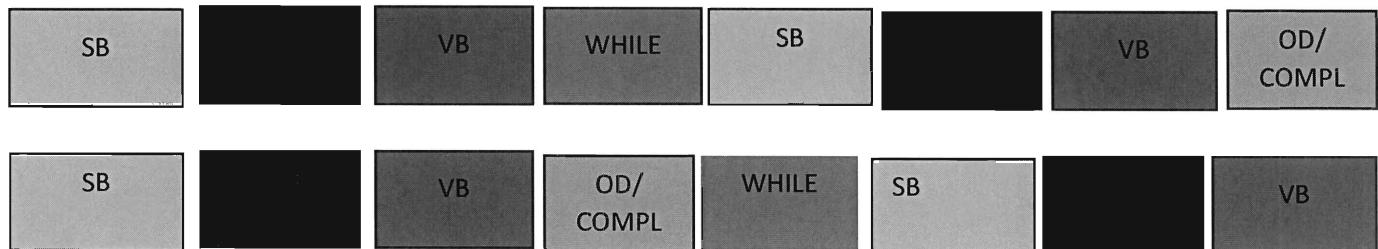
PAST PERFECT CONTINUOUS TENSE

Figura 9A

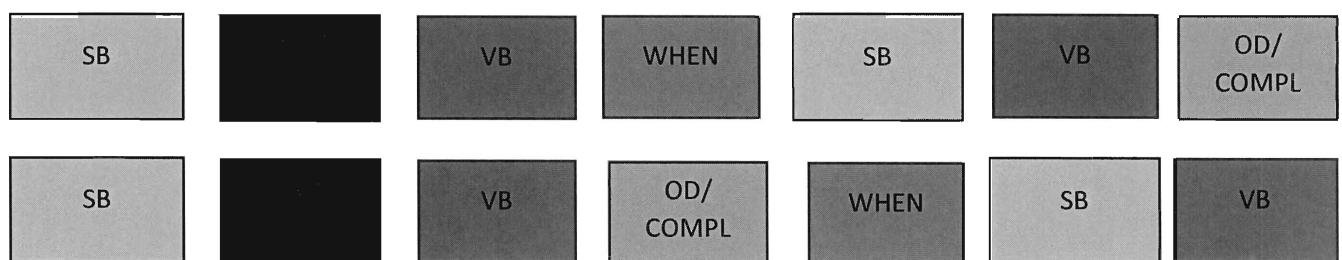
105

SIMPLE PAST ȘI PAST CONTINUOUS ÎN PROPOZIȚII TEMPORALE

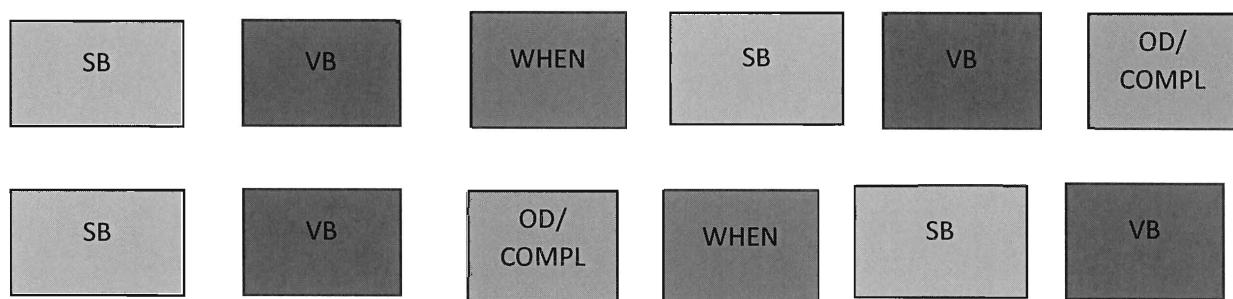
Tipul I



Tipul II



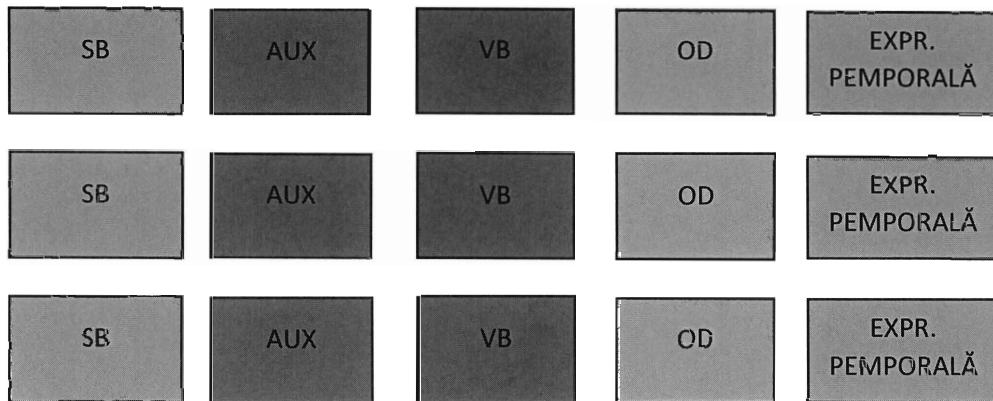
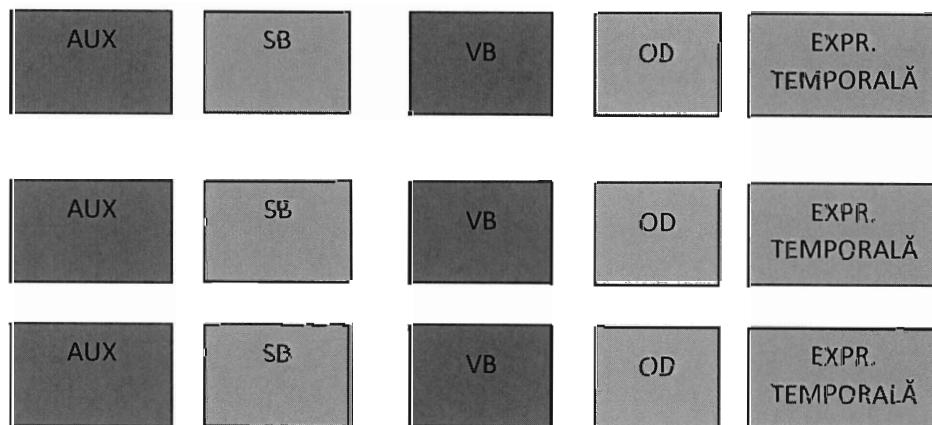
Tipul III



PAST SIMPLE VS. PAST CONTINUOUS IN TIME CLAUSE

Figura 9B

Figura 10A

FUTURE SIMPLE***POZITIV (+)******INTEROGATIV (?)******NEGATIV (-)***

FUTURE SIMPLE TENSE

Figura 10B

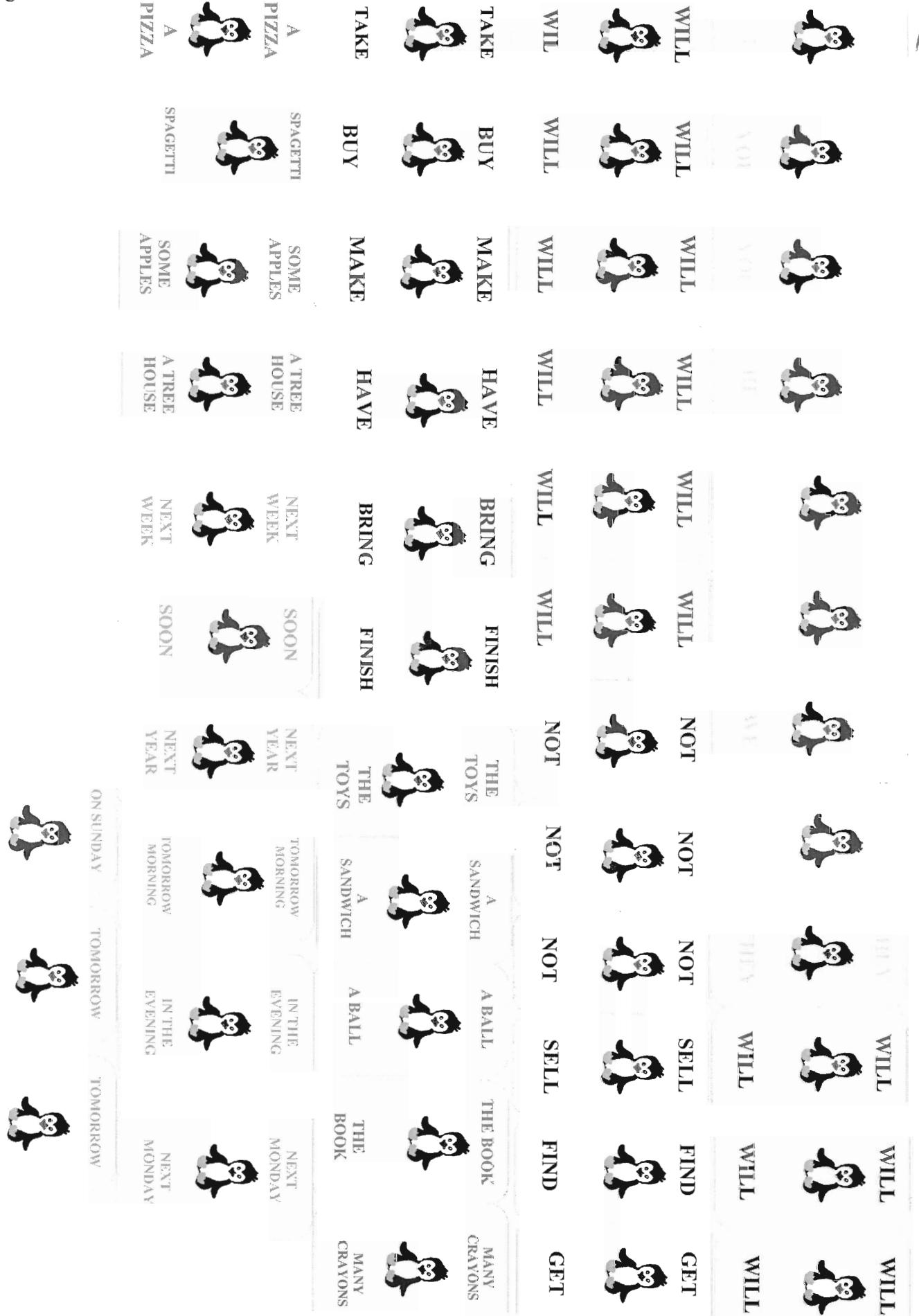


Figura 11A

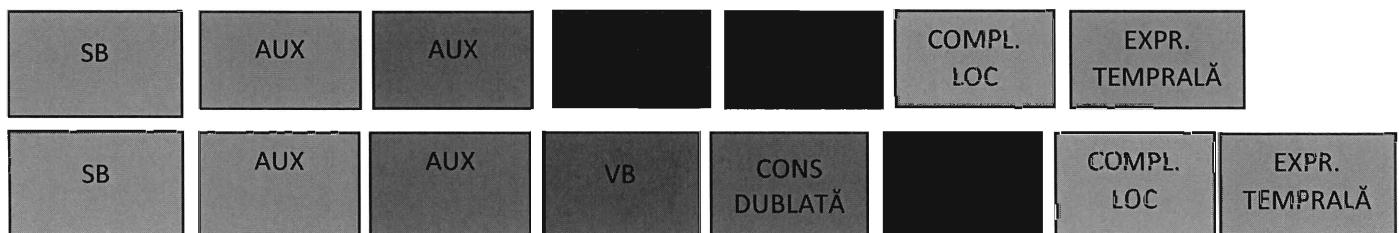
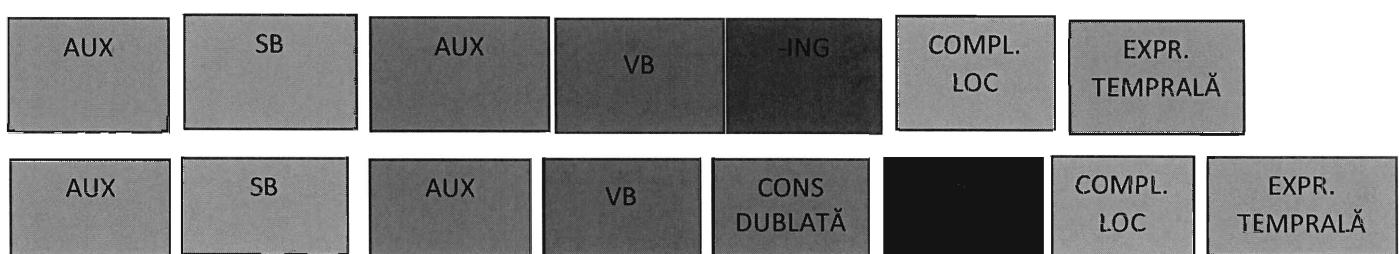
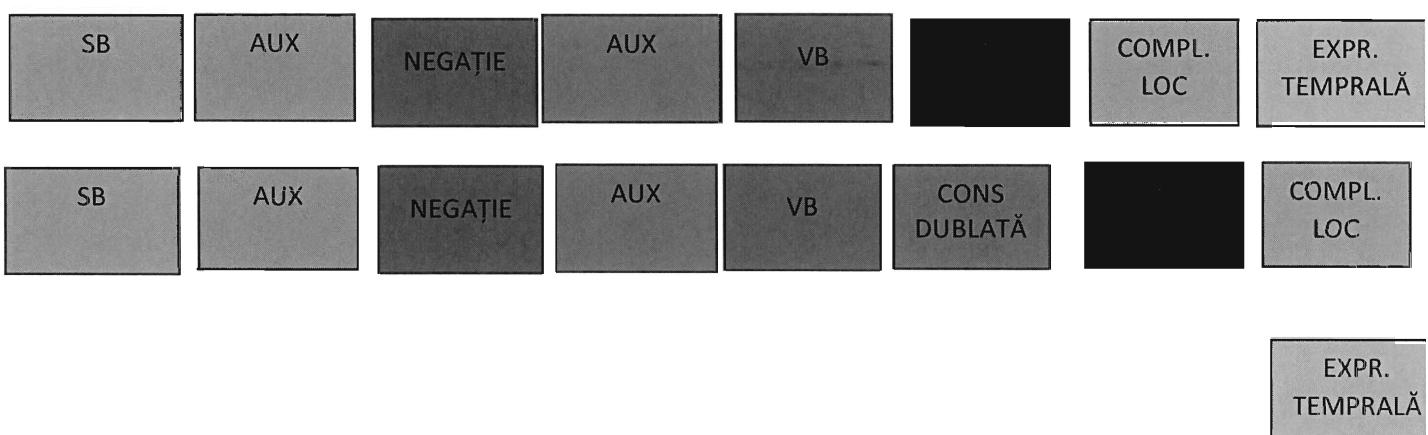
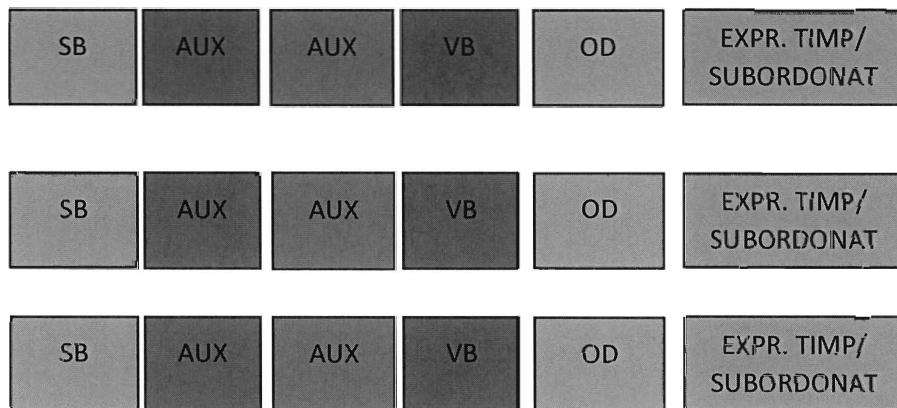
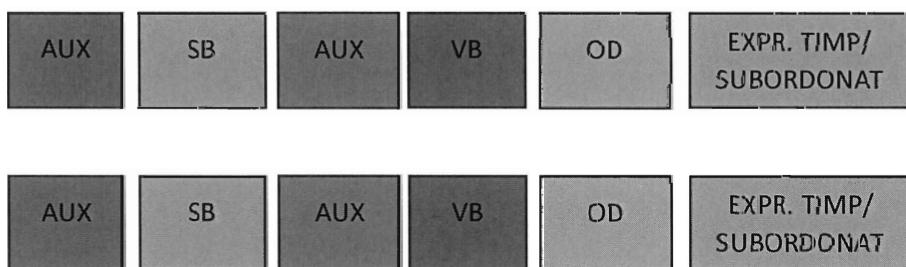
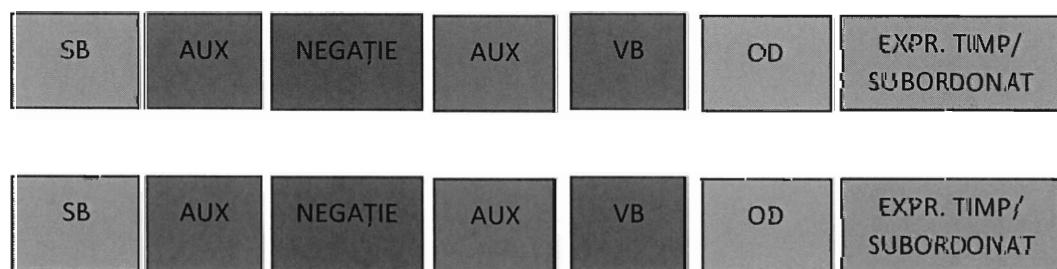
FUTURE CONTINUOUS**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

Figura 11B

Figura 12A

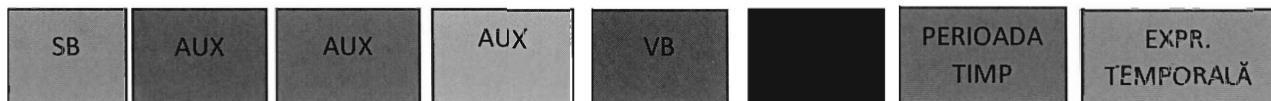
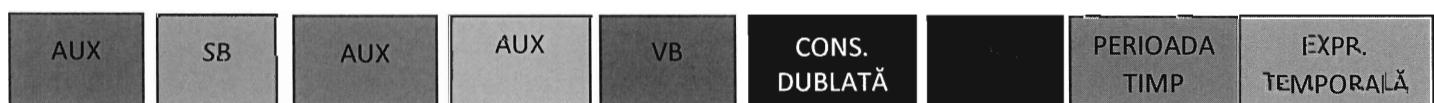
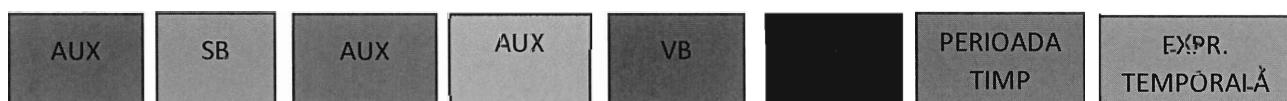
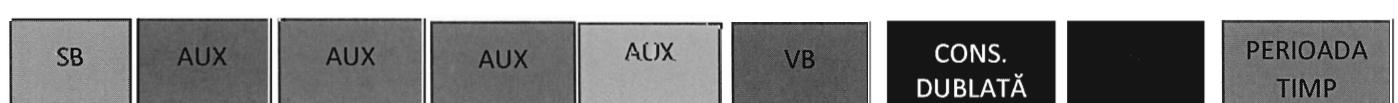
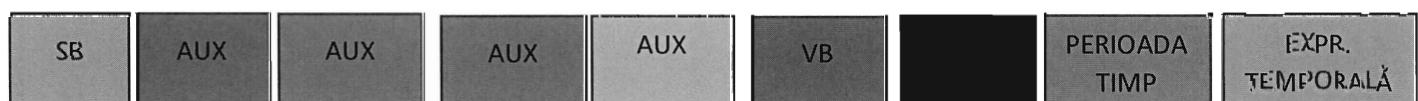
FUTURE PERFECT SIMPLE**POZITIV (+)****INTEROGATIV (?)****NEGATIV (-)**

FUTURE PERFECT SIMPLE TENSE

SLEPT	BEFORE HIS DEPARTURE	BY THE END OF THE EVENING	WILL	WILL	WILL	WILL
WILL	WILL	WILL	WILL	WILL	WILL	WILL
NOT	NOT	SLEPT	READ	BEGUN	EATEN	FINISHED
WILL	WILL	WILL	WILL	WILL	WILL	WILL
NOT	NOT	SLEPT	READ	BEGUN	EATEN	FINISHED
THE HOMEWORK	THE TEST	THE EXERCISE	THE ENGLISH LESSON	BY TOMORROW	BY 2 O'CLOCK	BY THE END OF THE EVENING
THE BOOK	THE TEST	THE EXERCISE	THE ENGLISH LESSON	BY TOMORROW	BY 2 O'CLOCK	BY THE END OF THE EVENING
BEFORE DAD COMES	BEFORE HER ARRIVAL	BEFORE THE MOVIE STARTS	BEFORE HIS DEPARTURE	BY THE END OF THE EVENING	TOMORROW	BY TOMORROW
BEFORE DAD COMES	BEFORE HER ARRIVAL	BEFORE THE MOVIE STARTS	BEFORE HIS DEPARTURE	BY THE END OF THE EVENING	TOMORROW	BY TOMORROW

Figura 12B

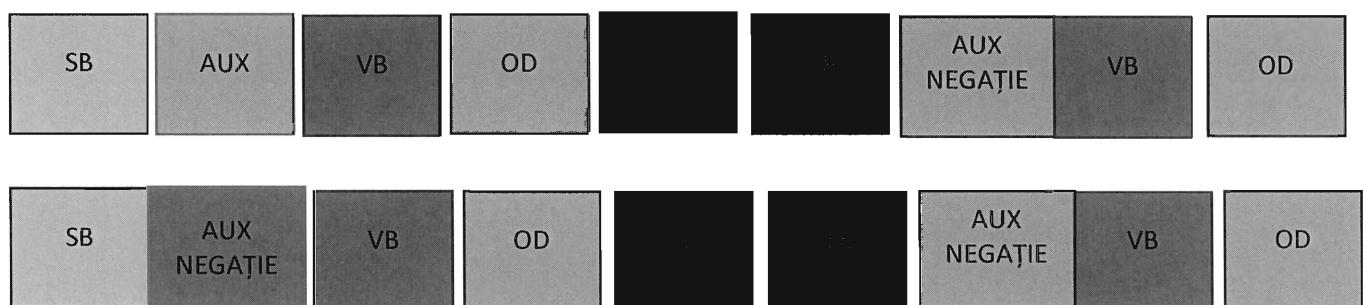
Figura 13A

FUTURE PERFFECT CONTINUOUS***POZITIV (+)******INTEROGATIV (?)******NEGATIV (-)***

EXPR.
TEMPORALĂ

FUTURE PERFECT CONTINUOUS TENSE

Figura 14A

*CONDITIONALA TIP I**POZITIV (+)**NEGATIV (-)*

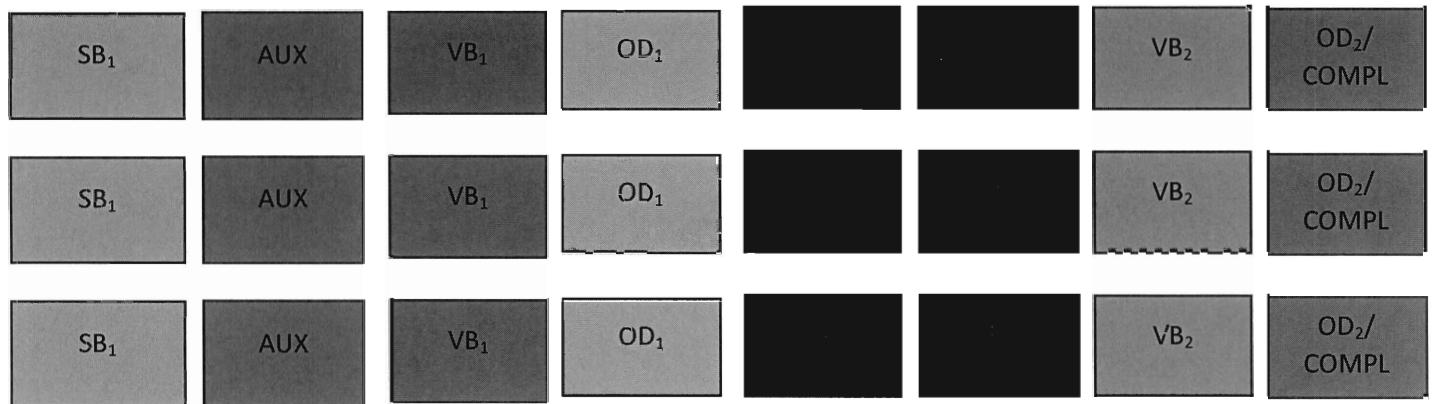
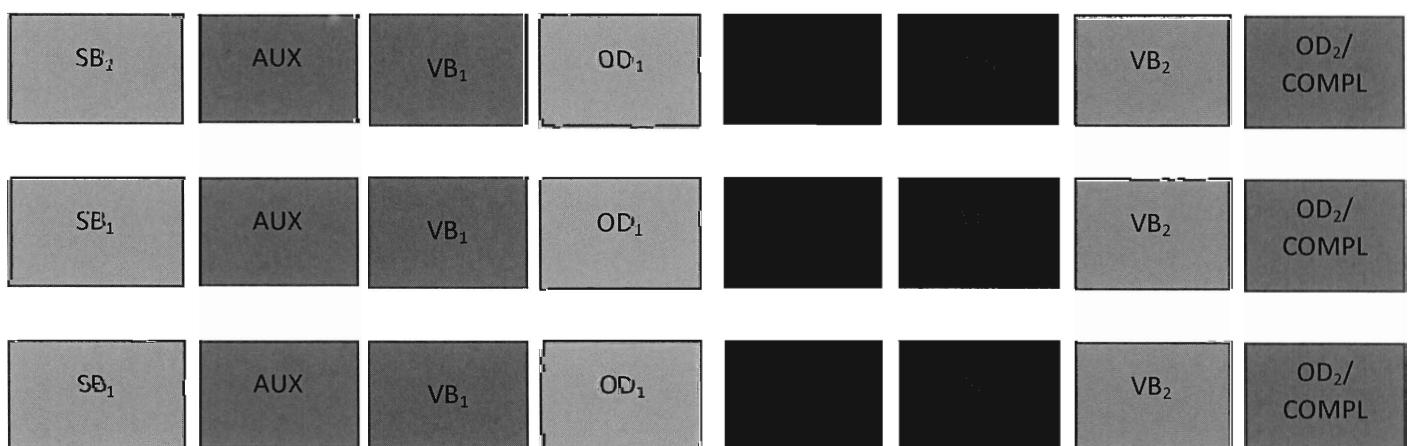
SUBORDONATA CONDITIONALĂ - TIP I

The grid consists of 100 penguins arranged in a 10x10 pattern. Each penguin is positioned above a word or phrase from a verb list. The words are:

- WILL, WILL, WILL, WILL, WILL, WILL, WILL, WILL, WILL, WILL
- WON'T, WON'T, IF, IF, IF, IF, IF, IF, IF, IF
- TAKE, SELL, WIN, GIVE, BRING, GET, -S, -S, OFFER, GIVE UP TO
- TAKE, SELL, WIN, GIVE, BRING, GET, -S, -S, OFFER, GIVE UP TO
- HAVE, RECEIVE, ORDER, THE BOOK, THE CELL PHONE, NEW JEANS, THE BIRD, THE TOOL KIT, THE GAME, THE COMPUTER
- HAVE, RECEIVE, ORDER, THE BOOK, THE CELL PHONE, NEW JEANS, THE BIRD, THE TOOL KIT, THE GAME, THE COMPUTER
- THE DOG, THE SNEAKERS, THE PLANE, TWO DOLLS, A NEW BIKE, THE PAINTING, HE, YOU, WE, THEY, SHE, SHE
- THE DOG, THE SNEAKERS, THE PLANE, TWO DOLLS, A NEW BIKE, THE PAINTING, HE, YOU, WE, THEY, SHE, SHE

Figura 14B

Figura 15A

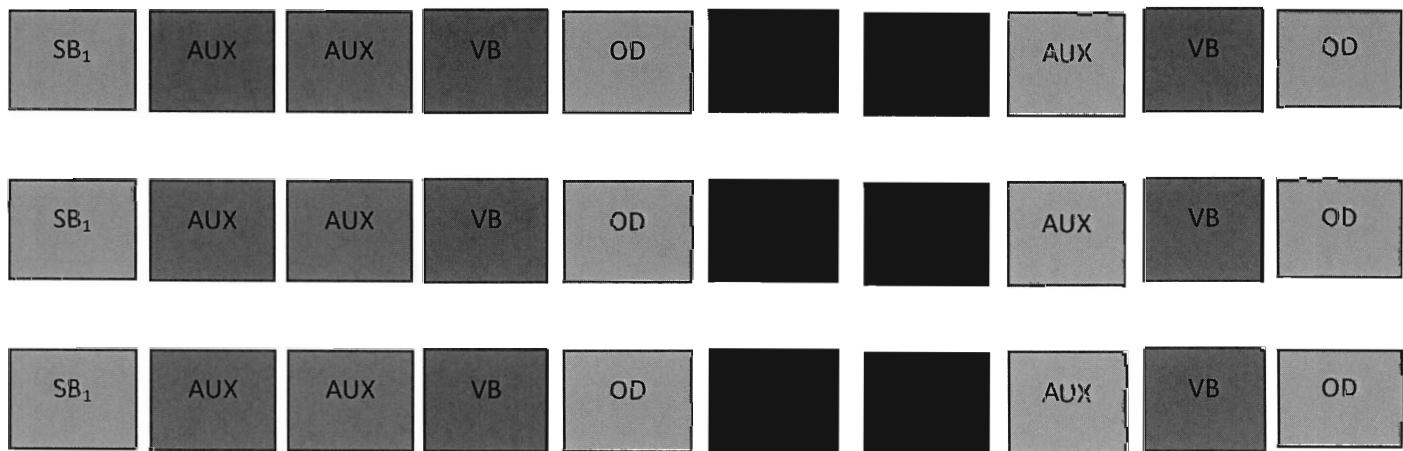
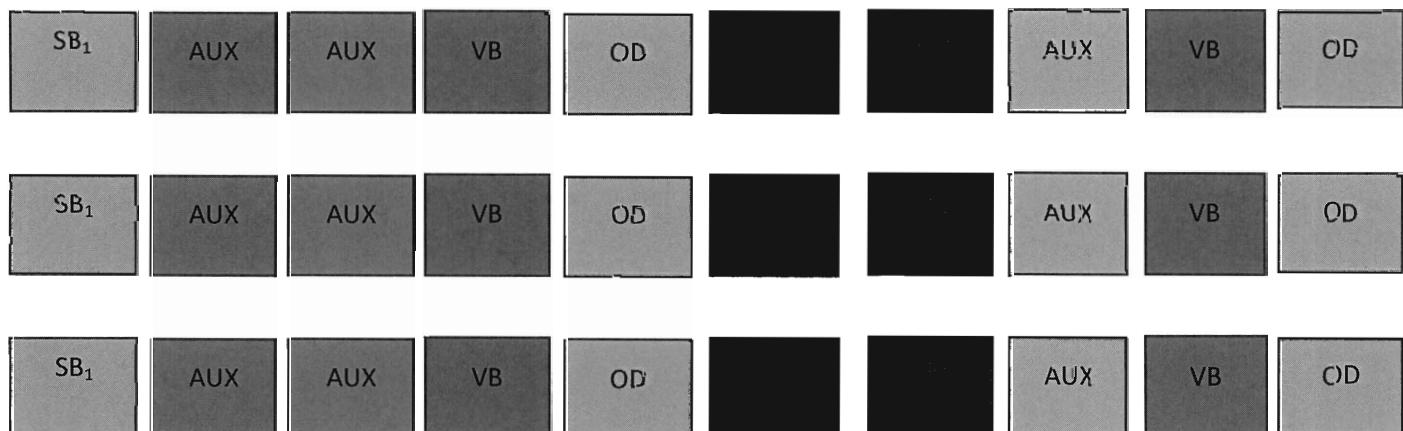
CONDITIONALA TIP II**POZITIV (+)****NEGATIV (-)**

SUBORDONATA CONDITIONALĂ - TIP II

Figura 15B

WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD	WOULD
IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF	IF
TAKE	SELL	HAVE	GOT	RECEIVED	TOOK	WERE	FOUND	DIDN'T	GIVE	OFFER	BUY		
THE FLAT	THE HOUSE	THE WATCH	THE RUBY RING	A PLUM JOB	ENOUGH MONEY	IN YOUR SHOES	THE CREDIT CARD	THE CASH	AWAY				
THE FLAT	THE HOUSE	THE WATCH	THE RUBY RING	A PLUM JOB	ENOUGH MONEY	IN YOUR SHOES	THE CREDIT CARD	THE CASH	THE IPHONE	THE SPORTS CAR	I		

Figura 16A

CONDITIONALA TIP III**POZITIV (+)****NEGATIV (-)**

SUBORDONATA CONDITIONALĂ - TIP III

Figura 16B

Figura 17A

ACUZATIVUL CU INFINITIVUL

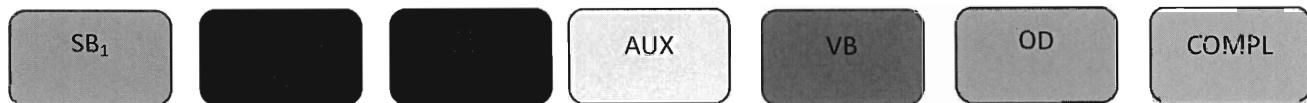
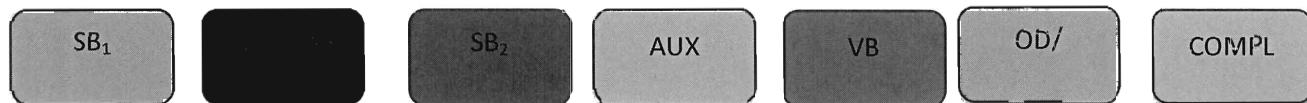
Verbe care cer infinitivul scurt



Verbe care cer infinitivul lung



CONSTRUCȚIE DE TIP ACUZATIV CU INFINITIVUL

Figura 18A
88***WISH CLAUSES*****PREZENT****TRECUT****VIITOR**

86

WISH CLAUSES

I	YOU	HE	SHE	THEY	THEY	HE	HE	SHE
I	YOU	HE	SHE	THEY	THEY	HE	HE	SHE
I	YOU	HE	SHE	THEY	THEY	HE	HE	SHE
I	YOU	HE	SHE	THEY	THEY	HE	HE	SHE
WISHES	WISHES	HADN'T	HAD	HAD	WOULD	WOULDN'T	WOULDN'T	WOULDN'T
GO TO	HIDDEN	TOOK	SELL	FIND	BACKPACK	LAPTOP	LONDON	IPHONE
GO TO	HIDDEN	TOOK	SELL	FIND	BACKPACK	LAPTOP	LONDON	IPHONE
THE WATCH	HIS BOOKS	THE TRACKSUIT	NOW	NOW	TODAY	NEXT WEEK	THE WEEK BEFORE	LAST SUMMER
THE WATCH	HIS BOOKS	THE TRACKSUIT	NOW	NOW	TODAY	NEXT WEEK	THE WEEK BEFORE	LAST SUMMER

Figura 18B