(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2015년09월07일
(11) 등록번호 10-1550029
(24) 등록일자 2015년08월28일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G09B 29/00 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2014-0050716
(22) 출원일자 2014년04월28일
심사청구일자 2014년04월28일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020100070579 A*
KR200440827 Y1
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
이종훈
경기도 고양시 덕양구 서정마을로 25, 203동 201호 (행신동, 서정마을2단지아파트)
강명애
경기도 고양시 덕양구 서정마을로 25, 203동 201호 (행신동, 서정마을)
(72) 발명자
이종훈
경기도 고양시 덕양구 서정마을로 25, 203동 201호 (행신동, 서정마을2단지아파트)
강명애
경기도 고양시 덕양구 서정마을로 25, 203동 201호 (행신동, 서정마을)
(74) 대리인
윤의섭, 김수진

전체 청구항 수 : 총 3 항 심사관 : 홍영욱

(54) 발명의 명칭 **퍼즐 지도**

(57) 요 약

본 발명은 특정 지역의 세계지도가 도시된 퍼즐본체에 국가 단위로 안착홈이 형성되고 이 안착홈 내에 해당 국가 형상의 퍼즐부재가 안착 고정되되 안착홈 내에는 해당 국가의 국가명, 수도, 대표 건축물 등이 표시되어 있고 퍼즐부재의 상부면에는 해당 국가의 국기가, 하부면에는 국가명이 각각 표시되어 있어 단순 유희 용도로 사용될 수 있을 뿐만 아니라 다양한 게임을 통해 학습능력이 배양될 수 있도록 한 퍼즐 지도에 관한 것이다.

본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 퍼즐 지도는 특정 지역의 세계지도가 도시되고 국가 단위로 안착홈이 형성되며 상기 안착홈에는 해당 국가의 정보가 표시되는 퍼즐본체와, 상기 안착홈 내에 안착 위치되되 상부면에는 해당 국가의 국기가 도시되고 하부면에는 해당 국가의 국가명이 표시되는 퍼즐부재가 포함되는 것을 특징으로 한다.

대 표 도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

특정 지역의 세계지도가 도시되고 국가 단위로 안착홈이 형성되며 상기 안착홈에는 해당 국가의 정보가 표시되는 퍼즐본체; 및

상기 안착홈 내에 안착 위치되되 상부면에는 해당 국가의 국기가 도시되고 하부면에는 해당 국가의 국가명이 표시되는 퍼즐부재;가 포함되며,

상기 안착홈의 내부 가장자리는 수직 절곡 형성되고, 상기 퍼즐부재의 하부 가장자리는 라운드 지게 형성되어 상기 안착홈 내에 안착 위치된 상기 퍼즐부재는 그 상부 일측 가장자리 부분을 가압할 경우 반대편의 상부 타측 가장자리 부분이 들어올려지는 것을 특징으로 하는 퍼즐 지도.

청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 안착홈 내에 표시되는 해당 국가의 정보는, 국가명, 수도명, 대표 건축물인 것으로 하되, 상기 국가명은 국문과 영문이 병기되고, 상기 수도명은 지도상 실제 위치에 표시되는 것을 특징으로 하는 퍼즐지도.

청구항 3

청구항 1 또는 청구항 2에 있어서,

상기 안착홈에는 자성체가 구비되고 퍼즐부재 내에는 피자성체가 구비되어 상기 퍼즐부재는 상기 안착홈 내에 자력에 의해 탈부착 가능하게 고정되는 것을 특징으로 하는 퍼즐지도.

청구항 4

삭제

명 세 서

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 퍼즐 지도에 관한 것으로 보다 상세하게는 특정 지역의 세계지도가 도시된 퍼즐본체에 국가 단위로 안착홈이 형성되고 이 안착홈 내에 해당 국가 형상의 퍼즐부재가 안착 고정되되 안착홈 내에는 해당 국가의 국가명, 수도, 대표 건축물 등이 표시되어 있고 퍼즐부재의 상부면에는 해당 국가의 국기가, 하부면에는 국가명이 각각 표시되어 있어 단순 유희 용도로 사용될 수 있을 뿐만 아니라 다양한 게임을 통해 학습능력이 배양될 수 있도록 한 퍼즐 지도에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 일반적으로, 퍼즐은 어린이들의 지능개발을 위한 교육용 교구 교재로써, 동물이나 동화속의 어린이 주인공 등 다양한 테마를 주제로 한 그림 블럭을 제 위치에 배치하면서 전체그림을 맞춰가도록 구성되어, 성장기 어린이들의 호기심을 자극하고 정신집중력과 인내력을 키우도록 한 것이다.

[0003] 또한, 이와 같은 퍼즐은 여가시간에 유용하게 활용할 수 있는 놀이기구로 성장 발전 되었고, 최근에는 다수의 그림블럭을 정교하게 맞춰나가야 하는 고난이도의 퍼즐이나, 특정인물의 사진을 퍼즐로 제작한 선물용 제품 등 매우 다양한 형태로 보급되어 성인들도 퍼즐을 널리 즐기는 단계에 이르고 있다.

[0004] 그러나, 상기한 종래의 퍼즐은 완성시의 전체도안을 유추해가면서 복수 개의 그림블럭을 맞춰나가는 형태이므로, 만화의 한 장면, 풍경화, 인물사진 등 전체적인 도안이 유기적인 연관성을 갖는 경우 제품화가 용이한 것이지만, 전체도안을 소규모로 구획시 그 전체를 유추하기 어려운 형태인 경우 제품화하는데 어려움이 따르는 것이었다.

[0005] 즉, 광범위한 지역을 일정 비율로 축소 제작하는 지도의 경우, 여러 지역을 다수개의 그림 블럭으로 제작하더라

도 각 그림블럭 간의 연관성이 잘 드러나지 않는 것이므로, 이같이 구분이 여의치 않은 다수개의 그림블럭을 조립하여 전체 지도를 완성하는 작업이 매우 어려울 수 밖에 없다. 이는, 퍼즐 조립시의 흥미감을 현저하게 저해시키는 요인으로 작용하게 되고, 특히 인내심이 부족한 어린이들은 쉽게 싫증을 느끼면서 퍼즐 조립을 포기하는 결과로 나타나므로 퍼즐 지도의 제품화를 어렵게 하는 요인으로 작용하였다.

선행기술문헌

[0006] 대한민국 실용신안등록 제20-0317711호(2003.06.13)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 따라서 본 발명의 목적은 특정 지역의 세계지도가 도시된 퍼즐본체에 국가 단위로 안착홈이 형성되고 이 안착홈 내에 해당 국가 형상의 퍼즐부재가 안착 고정되되 안착홈 내에는 해당 국가의 국가명, 수도, 대표 건축물 등이 표시되어 있고 퍼즐부재의 상부면에는 해당 국가의 국기가, 하부면에는 국가명이 각각 표시되어 있어 단순 유희용도로 사용될 수 있을 뿐만 아니라 다양한 게임을 통해 학습능력이 배양될 수 있도록 한 퍼즐 지도를 제공하는 것이다.

과제의 해결 수단

[0008] 전술한 본 발명의 목적은 특정 지역의 세계지도가 도시되고 국가 단위로 안착홈이 형성되며 상기 안착홈에는 해당 국가의 정보가 표시되는 퍼즐본체와, 상기 안착홈 내에 안착 위치되되 상부면에는 해당 국가의 국기가 도시되고 하부면에는 해당 국가의 국가명이 표시되는 퍼즐부재가 포함되는 것을 특징으로 하는 퍼즐 지도를 제공함에 의해 달성된다.

[0009] 본 발명의 바람직한 특징에 따르면 전술한 안착홈의 내부 가장자리는 수직 절곡 형성되고, 상기 퍼즐부재의 하부 가장자리는 라운드 지게 형성되어 상기 안착홈 내에 안착 위치된 상기 퍼즐부재는 그 상부 일측 가장자리 부분을 가압할 경우 반대편의 상부 타측 가장자리 부분이 들어올려지는 것으로 한다.

[0010] 본 발명의 바람직한 특징에 따르면 전술한 안착홈 내에 표시되는 해당 국가의 정보는, 국가명, 수도명, 대표 건축물인 것으로 하되, 상기 국가명은 국문과 영문이 병기되고, 상기 수도명은 지도상 실제 위치에 표시되는 것으로 한다.

[0011] 본 발명의 바람직한 특징에 따르면 전술한 안착홈에는 자성체가 구비되고 퍼즐부재 내에는 피자성체가 구비되어 상기 퍼즐부재는 상기 안착홈 내에 자력에 의해 탈부착 가능하게 고정되는 것으로 한다.

발명의 효과

[0012] 이상에서와 같은 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 퍼즐 지도는 특정 지역의 세계지도가 도시된 퍼즐본체에 국가 단위로 안착홈이 형성되고 이 안착홈 내에 해당 국가 형상의 퍼즐부재가 안착 고정되되 안착홈 내에는 해당 국가의 국가명, 수도, 대표 건축물 등이 표시되어 있고 퍼즐부재의 상부면에는 해당 국가의 국기가, 하부면에는 국가명이 각각 표시되어 있어 단순 유희 용도로 사용될 수 있을 뿐만 아니라 다양한 게임을 통해 학습능력이 배양될 수 있는 탁월한 효과를 갖는다.

도면의 간단한 설명

[0013] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 사시도.

도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 분해 사시도.

도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 부분 단면도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0014] 도 1에는 본 발명의 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 사시도가 도시되고, 도 2에는 본 발명의 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 분해 사시도가 도시되며, 도 3에는 본 발명의 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 부분 단면도가 도시된다.

[0015] 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 퍼즐 지도는 특정 지역의 세계지도가 도시되고 국가 단위로 안착홈이 형성되며 상기 안착홈에는 해당 국가의 정보가 표시되는 퍼즐본체와, 상기 안착홈 내에 안착 위치되되 상부면에는 해당 국가의 국기가 도시되고 하부면에는 해당 국가의 국가명이 표시되는 퍼즐부재(20)가 포함된다.

[0016] 이하에는 도 1 내지 도 3을 참조하여 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 퍼즐 지도의 구성부재 및 그 사용방법에 대해서 상세하게 설명한다.

[0017] 여기서 퍼즐본체(10)는 플레이트 형상으로 형성되되 유럽, 아시아, 아메리카 등과 같은 특정 지역의 세계지도가 그 상부면에 도시되고 국가 단위로 안착홈(11)이 형성되며 이 안착홈(11)에는 해당 국가의 정보가 표시되는 역할을 하는 것이다. 이와 같은 퍼즐본체(10)는 사각판형, 원판형 등 다양한 형상으로 변경 형성될 수 있고, 그 크기 또한 다양하게 변경 형성 가능하다.

[0018] 이때 전술한 안착홈(11)은 해당 국가의 형상대로 형성되고 그 상부면에 표시되는 해당 국가의 정보는, 국가명, 수도명, 대표 건축물인 것으로 하되, 국가명은 국문과 영문이 병기되고, 수도명은 지도상 실제 위치에 표시된다.

[0019] 즉, 지도상 프랑스의 안착홈(11) 내에는 국가명인 프랑스가 영문인 "FRANCE"와 함께 표시되고, 수도인 파리가 실제 위치에 표시되며, 대표 건축물인 에펠탑과 개선문이 그림과 함께 표시된다. 그리고 이 외에도 해당 국가의 대표 음식 등 그 나라를 대표할 수 있는 다양한 문화가 더 표시될 수도 있다.

[0020] 또한 전술한 안착홈(11) 내에는 자성체(12)가 구비되는데, 이 자성체(12)는 추후에 설명될 퍼즐부재(20)가 안착홈(11) 내에서 임의 이탈되는 것을 방지하는 역할을 하는 것이다. 본 발명의 바람직한 일 실시예에서는 안착홈(11)에 내설되는 자성체(12)와 퍼즐부재(20)의 피자성체(21)간 자력에 의해 양측이 고정되는 것으로 하였지만, 이 외에도 다양한 방법에 의해 퍼즐부재(20)가 안착홈(11) 내에 고정되도록 할 수 있음은 물론이다.

[0021] 전술한 퍼즐 본체의 안착홈(11) 내에는 퍼즐부재(20)가 안착 고정되는데, 이 퍼즐 본체는 해당 국가의 국기와 국가명이 표시되어 학습효과가 발휘될 뿐만 아니라, 게임을 할 수 있게 해주는 역할을 하는 것이다.

[0022] 이와 같은 퍼즐부재(20)는 안착홈(11) 내에 안착 위치 가능하도록 안착홈(11)에 대응되는 형상으로 형성되고, 상부면에는 해당 국가의 국기가 도시되며, 하부면에는 해당 국가의 국가명이 표시된다.

[0023] 즉, 지도상 프랑스의 안착홈(11) 내에 안착되는 퍼즐 본체의 상부면에는 프랑스 국기가 도시되고 하부면에는 국가명인 프랑스와 함께 안착홈(11)에서와 마찬가지로 영문인 "FRANCE"가 함께 표시된다.

[0024] 또한 전술한 퍼즐부재(20) 내에는 피자성체(21)가 구비되어 전술한 안착홈(11)에 내설된 자성체(12)와 자력에 의해 안착홈(11) 내에 탈부착 가능하게 고정될 수 있다.

[0025] 그리고 전술한 안착홈(11)의 내부 가장자리는 수직 절곡 형성되고, 퍼즐부재(20)의 하부 가장자리는 라운드 지게 형성되어 도 3에 도시되는 바와 같이 안착홈(11) 내에 안착 위치된 퍼즐부재(20) 상부 일측 가장자리 부분을 가압할 경우 반대편의 상부 타측 가장자리 부분이 들어올려져 안착홈(11) 내에서 퍼즐부재(20)를 용이하게 분리해 낼 수 있게 된다.

[0026] 전술한 바와 같은 퍼즐 지도(1)를 이용한 게임으로 주사위를 함께 이용하는 게임이 있는데, 주사위를 굴려나온 숫자는 숫자만큼 국기가 도시된 퍼즐 조각의 국가명을 맞출 수 있는 기회가 주어지고 맞춘 국가의 퍼즐 블럭을 획득하는 방식이다.

[0027] 주사위로는 육면체 주사위와 팔면체 주사위가 함께 사용되는데

[0028] 팔면체 주사위에는 1,3,5,7 숫자와 jump, back, oops, chance 단어가 함께 표시된다. 팔면체 주사위에서 보이는 jump는 현재 순번인 게임자의 다음 사람을 한번 건너뛰어 게임을 진행하고, back은 게임진행을 역순으로, oops

는 꽝을, chance는 육면체 주사위를 굴려 나온 숫자만큼 보드게임판 위의 남아있는 퍼즐조각이나,상대방이 획득한 국가의 퍼즐 어떠한 것이라도 맞출 경우 획득할 수 있는 기회를 부여하는 방식이다. 이러한 방법으로 게임을 진행하며 최종적으로 가장 많이 퍼즐을 획득한 게임자가 승자가 된다.

[0029] 본 발명은 특허청구범위에서 청구하는 청구의 요지를 벗어나지 않고도 당해 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의하여 다양하게 변경 실시될 수 있으므로, 본 발명의 기술보호범위는 상술한 특정의 바람직한 실시예에 한정되지 않는다.

부호의 설명

[0030] 1 : 퍼즐 지도

10 : 퍼즐본체

11 : 안착홈

12 : 자성체

20 : 퍼즐부재

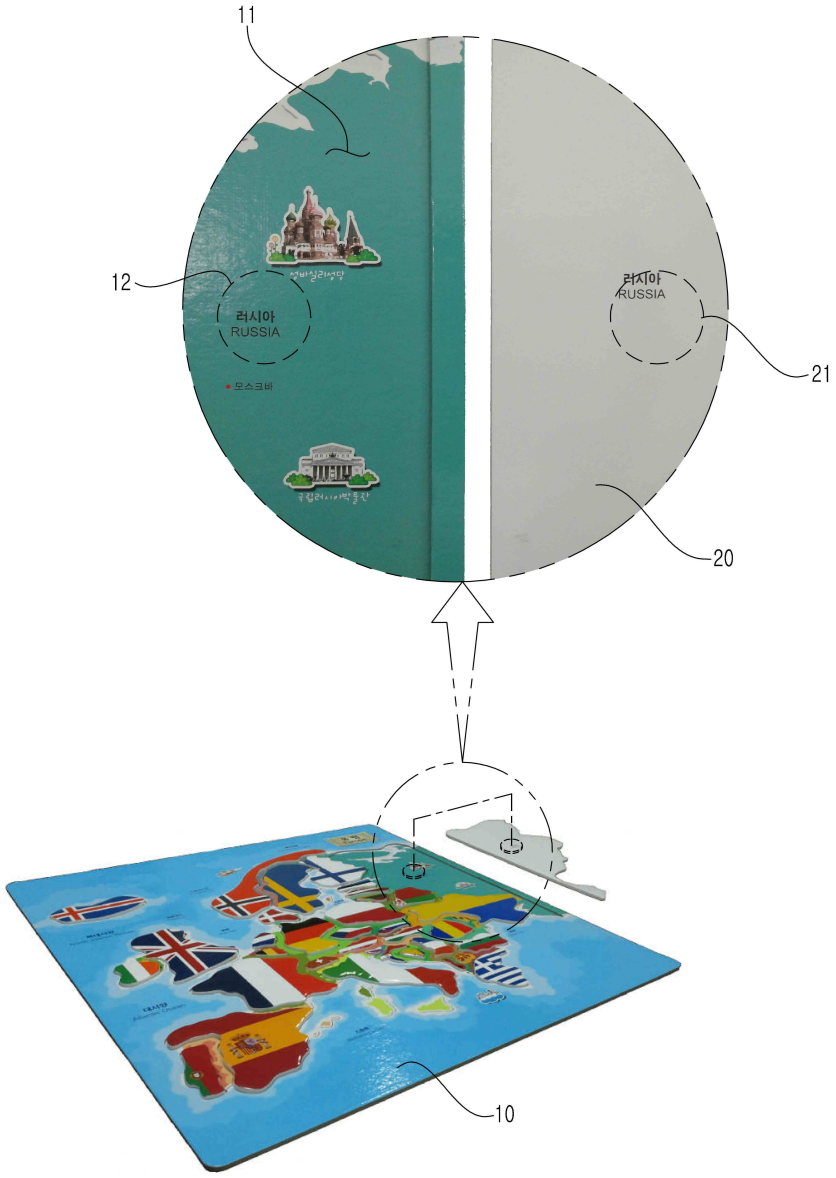
21 : 피자성체

도면

도면1



도면2



도면3

