



CONFÉDÉRATION SUISSE  
OFFICE FÉDÉRAL DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

⑪ CH 685 859 A5

⑤① Int. Cl.<sup>6</sup>: A 63 F 3/00

**Brevet d'invention délivré pour la Suisse et le Liechtenstein**  
Traité sur les brevets, du 22 décembre 1978, entre la Suisse et le Liechtenstein

⑫ **FASCICULE DU BREVET** A5

⑳ Numéro de la demande: 3718/91

⑦③ Titulaire(s):  
Eric Stucky, La Chaux-de-Fonds

㉔ Date de dépôt: 17.12.1991

㉔ Brevet délivré le: 31.10.1995

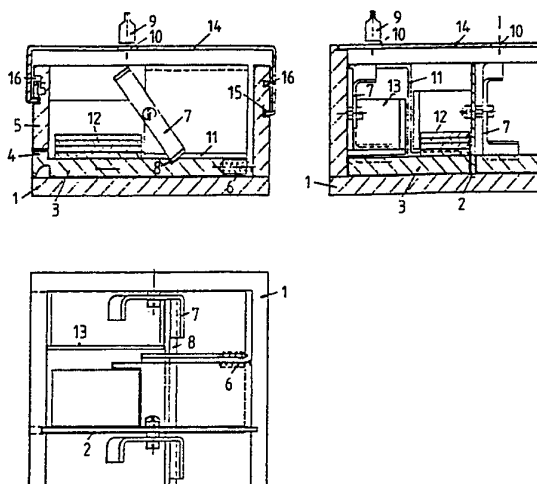
④⑤ Fascicule du brevet  
publié le: 31.10.1995

⑦② Inventeur(s):  
Stucky, Eric, La Chaux-de-Fonds

⑤④ **Jeu éducatif pour enfants visant à encourager le tri des ordures ménagères.**

⑤⑦ Jeu éducatif de société pour enfants, visant une sensibilisation au tri des ordures ménagères. Calqué sur le jeu de l'oie, les pions en progression par un lancer de dés, passent des cases sur lesquelles les joueurs doivent déposer des déchets.

La particularité de ce jeu réside dans le fait que chaque joueur reçoit au départ un certain nombre de déchets-symboles (9) à déposer dans le même nombre de mini-containers (1). Ces derniers ont la particularité de restituer au joueur, s'il a trié correctement, une pièce (12) d'un puzzle dont la totalité obtenue jusqu'en fin de partie, métamorphose un paysage pollué en un même paysage propre, ledit paysage étant intégré dans le jeu.



## Description

L'invention concerne un jeu éducatif pour enfants visant à encourager le tri des ordures ménagères comprenant des mini-containers.

Les quantités croissantes de déchets ménagers de toute nature constituent un véritable défi qu'il est indispensable de relever.

D'énormes quantités de matières premières et d'énergie peuvent être économisées par le recyclage adéquat d'un certain nombre de matériaux. Ce recyclage n'est économiquement possible que par un tri à la source, c'est-à-dire chez le consommateur, chez la ménagère. Toutefois, l'expérience démontre qu'il est très difficile de modifier le comportement d'une population ayant vécu dans une société de consommation. En revanche, il est prouvé qu'une habitude prise en âge préscolaire ou scolaire par un enseignement adéquat, s'applique sans contrainte aucune par les bénéficiaires.

Ce constat a conduit à imaginer un jeu destiné en particulier aux jardins d'enfants, dont l'objectif consiste à inculquer aux futurs consommateurs, le désir de séparer un certain nombre de déchets définis par les Offices centraux compétents. Il consiste, comme pour le jeu dit de l'oie, à avancer un pion à la cadence des points d'un dé, sur un cheminement conduisant à différentes stations de recyclage de déchets. En passant devant lesdites stations l'élève devra déposer le déchet correspondant. En effet, il aura reçu au départ du jeu sous forme de petits objets symboles de bois peints, le même nombre de déchets qu'il aura à déposer. Pour stimuler l'intérêt des participants, le dépôt des déchets se fait dans de petits containers jumelés, placés à côté du jeu.

Ces containers ont pour particularité d'être dotés d'un dispositif selon l'invention par lequel chaque déchet introduit correctement par le jeune élève, le récompense d'une pièce d'un puzzle contribuant à l'assainissement d'un paysage fort pollué, représenté sur le jeu même où se déroule le cheminement des pions.

Ainsi, si tous les élèves ont trié les déchets correctement, les petits distributeurs auront mis à disposition le nombre exact de pièces de puzzle nécessaires à la métamorphose complète du paysage pollué en un même paysage propre et souriant.

Le jeu comprenant des mini-containers, objet de l'invention, est conçu de manière à présenter une seule pièce de puzzle lorsque le déchet a été introduit correctement. Il n'est constitué que de pièces simples ne requérant qu'une précision limitée, évitant tout mécanisme superflu.

Sa fiabilité doit être suffisante et une sécurité doit empêcher de placer quelque pièce lorsque le tiroir-distributeur est ouvert.

L'invention sera mieux comprise en regard des figures sur lesquelles:

— la fig. 1 représente une coupe en travers, en long et une vue en plan d'un seul container avec son mécanisme.

— la fig. 2 représente, à plus petite échelle, le jeu complet comportant six containers côte à côte ainsi

qu'un casier pour les dés, les pions et les déchets-symboles; les formes d'introduction de ces derniers diffèrent en fonction de la nature des déchets.

5 Son fonctionnement selon la fig. 1 est le suivant:  
Le corps groupant plusieurs containers contigus se présente sous la forme d'une boîte allongée 1. Des cloisons 2 séparent chaque container à dé-

10 Au fond de chaque compartiment, un tiroir 3 peut coulisser dans le sens de la flèche en passant par l'ouverture 4 pratiquée au bas de la face frontale 5.

15 Le tiroir 3 est poussé vers l'avant par un ressort 6 logé partiellement dans l'épaisseur du tiroir 3. Un levier 7 articulé librement en son milieu fait office de cliquet, ce dernier bloquant le tiroir 3 en s'introduisant dans la fente 8, la partie inférieure du levier étant lestée.

20 En introduisant un déchet sous forme d'un bloc-symbole 9 par le trou 10 de même section, on pousse sur le levier 7 libérant vers l'avant le tiroir 3 poussé par le ressort 6. En sortant, une plaque métallique 11 solidaire du tiroir et d'épaisseur inférieure aux pièces du puzzle 12 pousse la pièce de puzzle inférieure de la pile introduite sur le tiroir. 25 L'enfant peut alors la saisir et compléter le puzzle. Le déchet symbole, lui, est tombé dans un petit récipient 13 placé au-dessous du trou 10.

30 En sortant, la plaque métallique 11 pliée en forme de Z viendra obturer le trou 10 et interdira l'introduction d'un nouveau déchet lorsque le tiroir est ouvert.

35 Après avoir enlevé la pièce du puzzle, le joueur repousse le tiroir. Le ressort est comprimé et la partie inférieure du levier 7 en retombant dans la gorge 8 verrouille le tiroir tandis que l'ouverture 10 est à nouveau libérée.

40 Le jeu a été conçu pour six déchets de nature différente, selon fig. 2. A raison de quatre pièces de puzzle par compartiment, le puzzle se compose de 24 pièces. Il pourrait être composé d'un nombre de pièces différent.

45 Les trous 10 de la plaque-couvercle 14 ont des formes différentes de manière à éviter une erreur d'introduction des déchets. Le déclenchement du tiroir doit être très précis de manière à ce qu'une pièce introduite ne déclenche le dispositif que lorsqu'elle n'est plus tenue par le joueur.

50 Des erreurs éventuelles de tri sont toujours contrôlables par la présence d'un déchet étranger au container. Chaque déchet est peint de la couleur conventionnelle. Cette couleur se retrouve sur le couvercle 14 autour de chaque trou par un dessin illustrant le type de déchet.

55 Le couvercle 14 peut être enlevé et remis en le glissant dans les rainures 15, asymétriques, pour assurer la position exact des trous sur les leviers. De plus, une butée d'extrémité est prévue pour la même raison.

60 Les rainures 15 définissent la position du couvercle en position de jeu, les rainures 16 éloignent le couvercle et permettent de loger le jeu de carton replié entre les containers et le couvercle. Un casier vide à une extrémité permet de placer les dés, 65 les pions et les déchets lors du rangement.

Ainsi le tout est-il compact et réduit l'emballage à un minimum.

## Revendications

1. Jeu éducatif pour enfants visant à encourager le tri des ordures ménagères comprenant essentiellement différentes catégories de déchets-symboles, des pièces de puzzle et un carton de jeu, caractérisé en ce qu'il est constitué de mini-containers correspondant chacun à une catégorie de déchets-symboles, chaque mini-container possédant un tiroir pour supporter au moins une pièce du puzzle, ledit tiroir pouvant s'ouvrir mécaniquement pour libérer une seule pièce du puzzle lorsqu'un seul déchet-symbole est introduit dans le mini-container par un orifice correspondant. 5
2. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que la libération du tiroir par un levier ne peut se faire que lorsque le déchet pesant sur ledit levier dans sa partie supérieure ne peut plus être retenu. 10
3. Jeu selon les revendications 1 et 2, caractérisé en ce qu'un ressort propulse le tiroir pour son ouverture dès la manœuvre du levier. 15
4. Jeu selon les revendications 1 et 2, caractérisé en ce que la partie inférieure du levier est plus pesante que sa partie supérieure afin qu'il tombe par son propre poids dans une encoche de retenue du tiroir sans nécessiter de ressort de rappel. 20
5. Jeu selon les revendications 1 et 3, caractérisé en ce qu'à l'ouverture du tiroir, l'orifice d'introduction des déchets est obstrué. 25
6. Jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce qu'une seule boîte comportant des séparations abrite les mini-containers contigus. 30
7. Jeu selon la revendication 6, caractérisé en ce qu'un casier supplémentaire permet d'abriter toutes les pièces du jeu lors du rangement. 35
8. Jeu selon la revendication 7, caractérisé en ce qu'un couvercle à glissière, comportant lesdits orifices, recouvre les mini-containers, ledit couvercle ayant des ailes inégales pour en garantir sa position exacte. 40
9. Jeu selon la revendication 8, caractérisé en ce que deux glissières situées à un niveau supérieur sur la boîte permettent de surélever le couvercle afin de pouvoir y placer le carton de jeu replié lors de son rangement. 45
10. Jeu selon les revendications 1, 8, 9, caractérisé en ce que chaque orifice du couvercle de forme géométrique diverse a une couleur identique à la catégorie de déchets-symboles correspondante. 50
11. Mini-container pour un jeu éducatif selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce qu'il comporte un levier intérieur destiné à être poussé dans sa partie supérieure par l'introduction d'un déchet-symbole pour ouvrir un tiroir destiné à supporter des pièces d'un puzzle, ledit tiroir ne permettant de libérer qu'une seule pièce d'un puzzle par déchet-symbole introduit. 55

Fig. 1

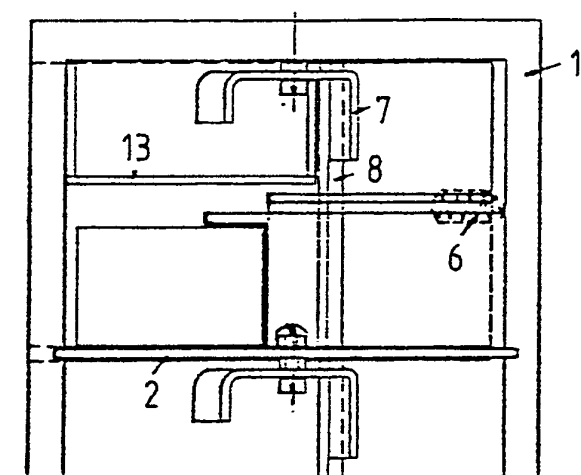
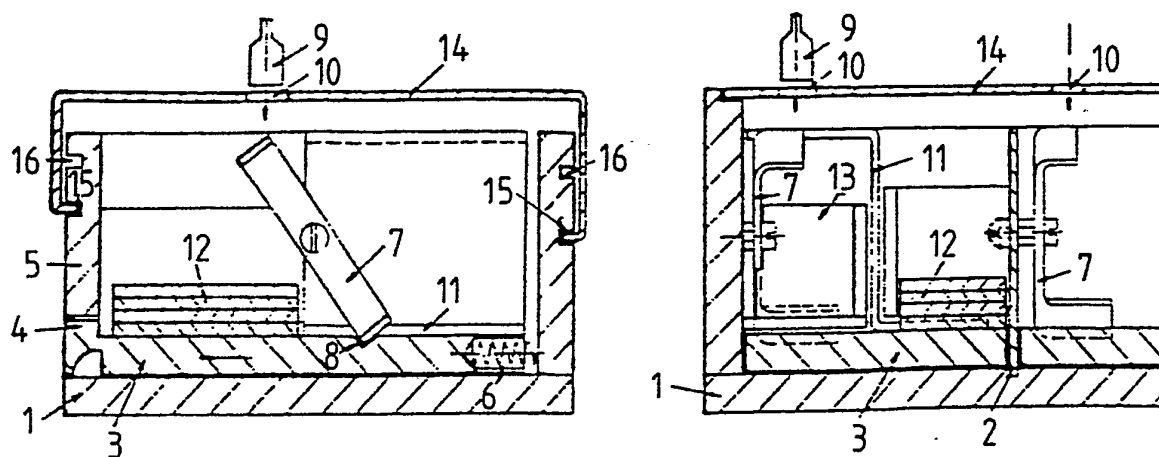


Fig. 2

