



[12] 发明专利申请公开说明书

[21]申请号 94117420.4

[51]Int.Cl⁶

A23L 2/38

[43]公开日 1996年5月1日

[22]申请日 94.10.24

[71]申请人 杭州保灵有限公司

地址 310022浙江省杭州市半山保灵路

[72]发明人 章振东 孙培虎 虞英民 施鑫民

[74]专利代理机构 浙江省专利事务所

代理人 金家盈

权利要求书 2 页 说明书 8 页 附图页数 0 页

[54]发明名称 一种健脑饮料

[57]摘要

本发明提供了一种健脑饮料。其特点在于每100ml 健脑饮料中含龙眼肉 0.5—4g, 灵芝 0.1—3g, 酸枣仁 0.25—3g, 绞股蓝皂甙 1—100mg, 枸杞子 1—5g, 红枣 0.5—4g, 茯苓 0.5—3g, 猴头 0.2—3g, 蜂蜜 1—50g, 乳酸锌 1—100mg, 维生素 C1—100mg, 其余为水。本发明健脑饮料对学习和记忆有促进作用, 有一定抗衰老作用。

1、一种健脑饮料，其特征在于其组分及含量范围为：

每 100 ml 健脑饮料中含

龙眼肉	0.5 - 4 g
灵 芝	0.1 - 3 g
酸枣仁	0.25 - 3 g
绞股兰皂甙	1 - 100 mg
枸杞子	1 - 5 g
红 枣	0.5 - 4 g
茯 苓	0.5 - 3 g
猴 头	0.2 - 3 g
蜂 蜜	1 - 50 g
乳酸锌	1 - 100 mg
维生素 C	1 - 100 mg

其余为水

2、根据权利要求 1 所述的健脑饮料，其特征在于

每 100 ml 健脑饮料中含

龙眼肉	2 g
灵 芝	1 g
酸枣仁	1 g
绞股兰皂甙	40 mg
枸杞子	3 g
红 枣	2 g
茯 苓	1 g
猴 头	0.6 g

蜂 蜜	7 g
乳酸锌	3 0 m g
维生素 C	4 0 m g
其余为水	

一种健脑饮料

本发明涉及一种饮料，特别是一种健脑饮料。

科学技术是一种生产力，而推动科学技术发展的动力主要源于人类的智力活动，现代社会中各项活动的开展，诸如经济、政治、生产、市场的发展都是智力较量的结果，用脑的深度和广度都达到了前所未有的高度。用脑是一种高强度综合性的消耗，需要通过休息、锻炼、营养补充来达到新的平衡，使智力活动得以延续，因此从营养补充角度而言，健脑产品具有很宽广的市场。在已有的健脑产品中，多数为治疗型的药品或类药品，如艾罗补脑汁等。严格地说它们是药而不是饮料，其服用对象、用量都有严格限制，必须遵循医嘱，不能随便饮用。这些产品一般口感上有异味，也不是所有人群都能乐意接受的，因此开发一种口感好，服用对象范围较宽的健脑饮料，就成为社会的必需。

本发明的目的是要提供一种对学习和记忆有促进作用的健脑饮料。

本发明的任务是以如下方式完成的。

一种健脑饮料，其特点在于其组分和含量范围为：

每 1 0 0 m l 健脑饮料中含

龙眼肉	0.5 — 4 g
灵 芝	0.1 — 3 g
酸枣仁	0.25 — 3 g
绞股兰皂甙	1 — 100 m g
枸杞子	1 — 5 g
红 枣	0.5 — 4 g
茯 苓	0.5 — 3 g
猴 头	0.2 — 3 g

蜂 蜜	1 - 5 0 g
乳酸锌	1 - 1 0 0 m g
维生素 C	1 - 1 0 0 m g
其余为水	

本发明健脑饮料的组分和含量可以是：

每 1 0 0 m l 健脑饮料中含

龙眼肉	2 g
灵 芝	1 g
酸枣仁	1 g
绞股兰皂甙	4 0 m g
枸杞子	3 g
红 枣	2 g
茯 苓	1 g
猴 头	0.6 g
蜂 蜜	7 g
乳酸锌	3 0 m g
维生素 C	4 0 m g
其余为水	

经中国科学院上海脑研究所试验，本发明健脑饮料促进正常大白鼠学习记忆能力的观察如下：

一、材料与方 法

1、本发明的健脑饮料

2、实验动物与饲喂方式、剂量和时间：

采用中国科学院实验动物中心提供的 2 0 0 - 2 5 0 g Wister 成年大白鼠 1 2 0 只，分成三组，各饲喂二周、四周或六周。每组中饲喂本

发明健脑饮料的大白鼠 20 只、雌雄各半，饲喂自来水的对照组大白鼠 20 只，雌雄各半。

饲喂本发明健脑饮料的剂量为 $2\text{ ml}/\text{鼠}\times\text{天}$ ，掺入 20 ml 自来水后由大白鼠自由饮用。

3、行为测试：

学习记忆行为测试在三等分灯光分辨学习迷宫箱中进行，大白鼠学习灯光分辨主动逃避电击、连续 20 次有 18 次反应正确作为达到标准，达标前测试过的次数作为学习次数。比较给饮料组与对照组学习次数间的差异显著性和一个月或二个月后测定记忆保持。

二、结果

	学 习 次 数 二周组 $\bar{X} \pm S D$	学 习 次 数 四周组 $\bar{X} \pm S D$	学 习 次 数 六周组 $\bar{X} \pm S D$ ***
本发明健脑 饮料 (N=20)	19.0 ± 6.9 *	19.2 ± 4.8 *	18.3 ± 3.6 **
对 照 (N=20)	25.3 ± 5.4	23.4 ± 3.7	22.9 ± 3.0

* $P < 0.01$ 差异显著

** $P < 0.01$ 差异极显著

*** 实验者与给饮料者双盲

	饲 喂 四 周 组 四周后记忆保持百分率 $X \pm S D \%$	饲 喂 二 周 组 八周后记忆保持百分率 $X \pm S D \%$
本发明健脑饮料 (N = 20)	$93.2 \pm 5.4 \%$	$89.9 \pm 4.0 \%$
对 照 (N = 20)	$92.0 \pm 5.3 \%$	$79.8 \pm 6.2 \%$

$P > 0.05$ 差异不显著

$P > 0.001$ 差异极显著

三、结论

表明本发明健脑饮料对大白鼠三等分迷宫学习和记忆有明显的促进作用。

经上海医科大学营养食品研究中心试验，本发明健脑饮料对正常大白鼠的血清脂质过氧化物 (LPO) 的影响观察如下：

一、材料与方法

1、本发明的健脑饮料

2、动物来源及样品收集：由中科院脑研究所提供分别给予本发明健脑饮料和自来水（对照）喂养 2 个月的 Wister 大白鼠各 20 只，雌雄各半。动物经乙醚麻醉，脱颈椎处死，心脏取血 5 ml 分离血清待测。

3、检测指标及方法

血清脂质过氧化物 (LPO)：改进的 TBA 法。

二、结果

	L P O (nmol/ml)	
	雄性大鼠 (n=10)	雌性大鼠 (n=10)
本发明健脑饮料	4.43±1.16	4.76±0.94
对 照	6.04±1.20	5.83±1.06
T 值	2.94	2.38
P 值	<0.01	<0.05

三、结论

本发明健脑饮料对大白鼠血清 L P O 明显降低, 有一定抗衰老作用。

本发明健脑饮料三份经杭州市食品卫生监督检验所鉴定, 其结果如下:

	93.6.22	93.6.25	93.7.7
菌落总数	5/ml	13/ml	75/ml
大肠菌群	<3/100ml	<3/100ml	<3/100ml
沙门氏菌	未检出	未检出	未检出
金黄色葡萄球菌	未检出	未检出	未检出

乙型溶血性链球菌 霉菌菌落数	未检出 1/ml	未检出 1/ml	未检出 1/ml
酸 价	0.3%	0.3%	0.3%
比 重	1.05	1.05	1.05
总 糖	10.5%	11.3%	8.8%
Vc (mg / l)	400	410	400
铅 (PPm)	小于0.5	小于0.5	小于0.5
砷 (PPm)	小于0.5	小于0.5	小于0.5
锌 (PPm)	60.8	61.4	72.2
绞股兰总皂甙 (mg / l)	223.96	223.96	200.00

上述试验和检验表明本发明健脑饮料对学习和记忆有明显的促进作用，有一定的抗衰老作用，可以延缓内脏老化和推迟老年斑出现时间，而且无毒副作用，组分中的中药是一些药、食兼用的品种，含量也不高，因此服用对象和服用量范围也较宽，具有明显的社会效益。

本发明的健脑饮料按每瓶（50ml）价格为2.27元，零售价为3.25元，如果每年生产、销售45万盒（每盒8瓶），则可获利100万元，具有很好的经济效益。

以下将结合实施例对本发明作进一步详细描述。

实施例1

龙眼肉	4 g
灵 芝	3 g
酸枣仁	3 g
绞股兰皂甙	100 mg

枸杞子	1 g
红 枣	0.5 g
茯 苓	0.5 g
猴 头	0.2 g
蜂 蜜	1 g
乳酸锌	1 m g
维生素 C	1 m g
其余为水	

实施例 2

龙眼肉	0.5 g
灵 芝	0.1 g
酸枣仁	0.25 g
绞股兰皂甙	1 m g
枸杞子	5 g
红 枣	4 g
茯 苓	3 g
猴 头	3 g
蜂 蜜	50 g
乳酸锌	100 m g
维生素 C	100 m g
其余为水	

实施例 3

龙眼肉	2 g
-----	-----

灵 芝	1 g
酸枣仁	1 g
绞股兰皂甙	4 0 m g
枸杞子	3 g
红 枣	2 g
茯 苓	1 g
猴 头	0.6 g
蜂 蜜	7 g
乳酸锌	3 0 m g
维生素 C	4 0 m g
其余为水	

本发明健脑饮料中龙眼肉、灵芝、酸枣仁、枸杞子、红枣、茯苓、猴头、蜂蜜的含量均指原材料重量，绞股兰皂甙、乳酸锌、维生素 C 的含量均指西成药重量。健脑饮料中各组分精炼时均按常规工艺进行。例如：枸杞子、龙眼肉、红枣、茯苓、酸枣仁、猴头均先清洗干净，加 10 倍水在 100℃ 条件下煎煮 2 小时，出汁，剩渣再加 10 倍水在 100℃ 下煮 1 小时，出汁、去渣，将两次汁液混合过滤备用。灵芝可以用酒精在常温下浸提 48 小时，酒精回收，浸出物备用。