

RZECZPOSPOLITA  
POLSKA



Urząd Patentowy  
Rzeczypospolitej Polskiej

(12)

# OPIS OCHRONNY WZORU PRZEMYSŁOWEGO

(19) **PL** (11) **6970**

(21) Numer zgłoszenia: **4811**

(22) Data zgłoszenia: **07.01.2004**

(51) Klasyfikacja:  
**21-01**

(54)

**Zabawka edukacyjna w postaci konika**

(45) O udzieleniu prawa z rejestracji ogłoszono:  
**31.01.2005 WUP 01/2005**

(73) Uprawniony z rejestracji wzoru przemysłowego:

**Ratajczyk-Jakubowska Ewa, Trzciniec, (PL);  
Jakubowski Aleksander, Trzciniec, (PL)**

(72) Twórca(y) wzoru przemysłowego:

**Ratajczyk-Jakubowska Ewa, Trzciniec, (PL);  
Jakubowski Aleksander, Trzciniec, (PL)**

**PL 6970**

Nr Rp. 6970.....

Klasa 21-01.....

### Zabawka edukacyjna w postaci konika

Przedmiotem wzoru przemysłowego jest zabawka edukacyjno-zręcznościowa w postaci konika z klockami, przeznaczona do zabawy dla małych dzieci.

Przedmiot wzoru przemysłowego stanowi nowa i posiadająca indywidualny charakter postać zabawki przejawiająca się w cechach kształtu i materiału z którego jest zbudowana. Składa się ona z konika i sześciu klocków. Zabawka ta oprócz funkcji bawienia spełnia też rolę zabawki do ćwiczeń zręcznościowych, wyrabiających u dzieci zdolność rozróżniania kształtów, kolorów i liczenia.

Wzór przemysłowy stanowi zabawkę w postaci konika, oraz sześciu klocków przystosowanych do osadzania na powierzchniach bocznych konika, przedstawiony jest na rysunku w widoku perspektywicznym, na którym fig.1 pokazuje konika z prawej strony fig.2 – konika z lewej strony, fig.3 – klocek o powierzchni górnej i dolnej w kształcie serca, fig. 4 – klocek o powierzchni górnej i dolnej w kształcie kwadratu, fig. 5 – klocek o powierzchni górnej i dolnej w kształcie krążka, fig. 6 – klocek o powierzchni górnej i dolnej w kształcie wydłużonego trapezu, fig. 7 – klocek o powierzchni górnej i dolnej w kształcie sześcioboku i fig. 8 – klocek o powierzchni górnej i dolnej w kształcie połączonych na obwodzie symetrycznie czterech kolistych okręgów.

Zabawka według istotnych cech wzoru przemysłowego charakteryzuje się tym, że stanowi zestaw składający się z siedmiu podzespołów-części, z których podstawowym

jest konik, który uformowany jest z tworzywa termoplastycznego, oraz sześciu klocków.

Konik, na obu bocznych powierzchniach, ma uformowane po trzy wgłębienia-gniazda o kształtach, odpowiadających kształtom klocków, które przystosowane do osadzania w nich klocków. Na prawej bocznej powierzchni konika uformowane są wgłębienia-gniazda o kształcie serca, kwadratu i koła, a na lewej bocznej powierzchni uformowane są wgłębienia-gniazda o kształcie wydłużonego trapezu, sześcioboku i figury w kształcie połączonych na obwodzie symetrycznie czterech kolistych okręgów. Konik ukształtowany jest z nogami o powiększonym obwodzie, przy czym każda para nóg, tylnich i przednich zawiera po dwa kółka, osadzone na osi przetkniętej przez parę nóg. Poza tym konik ma uformowane trwale istotne cechy budowy jak, łeb, szyję z grzywą, ogon i kopyta, oraz wyposażenie w postaci siodła i uprząży na łbie.

Następne, istotne cechy wzoru przemysłowego stanowi budowa klocków, z których każdy ma swojej powierzchni czołowej uformowane trwale reliefy obrazujące postacie zwierząt. Na klocku w kształcie serca uformowany jest motyl, na klocku w kształcie kwadratu uformowany jest zając, na klocku w kształcie koła uformowana jest kaczka, na klocku w kształcie wydłużonego trapezu uformowany jest delfin, na klocku w kształcie sześciokąta uformowany jest żółw, a na klocku w kształcie połączonych na obwodzie symetrycznie czterech kolistych okręgów uformowany jest ślimak

Zabawka charakteryzuje się tym, że każda z siedmiu części – podzespołów uformowana jest z tworzywa sztucznego termoplastycznego – jako monolit i może być wykonana w różnych kolorach – co umożliwia tworzenie różnokolorowych zestawów nadających się do wielokrotnego odtwarzania w produkcji masowej.

Budowa zabawki, według jej uprzednio wymienionych charakterystycznych cech umożliwia osadzanie na bocznych powierzchniach konika, zawierających wgłębienia-gniazda, klocków, które mogą też służyć dla dziecka jako zabawki do stemplowania tuszem lub odbijania postaci zwierząt na plastelinie, modelinie i na mokrym piasku. Wgłębione gniazda do klocków o różnych kształtach wyrabia u dziecka umiejętność w kojarzeniu kształtów i nawyk liczenia.

Poza tym zabawka, pełni rolę koordynacji wzrokowo-ruchowej i ćwiczy u dziecka zmysł orientacji przestrzennej, jak również uczy rozróżnienia barw. Wyposażenie konika w kółka jezdne stwarza dziecku możliwość dodatkowej zabawy oprócz jej edukacyjnych walorów.

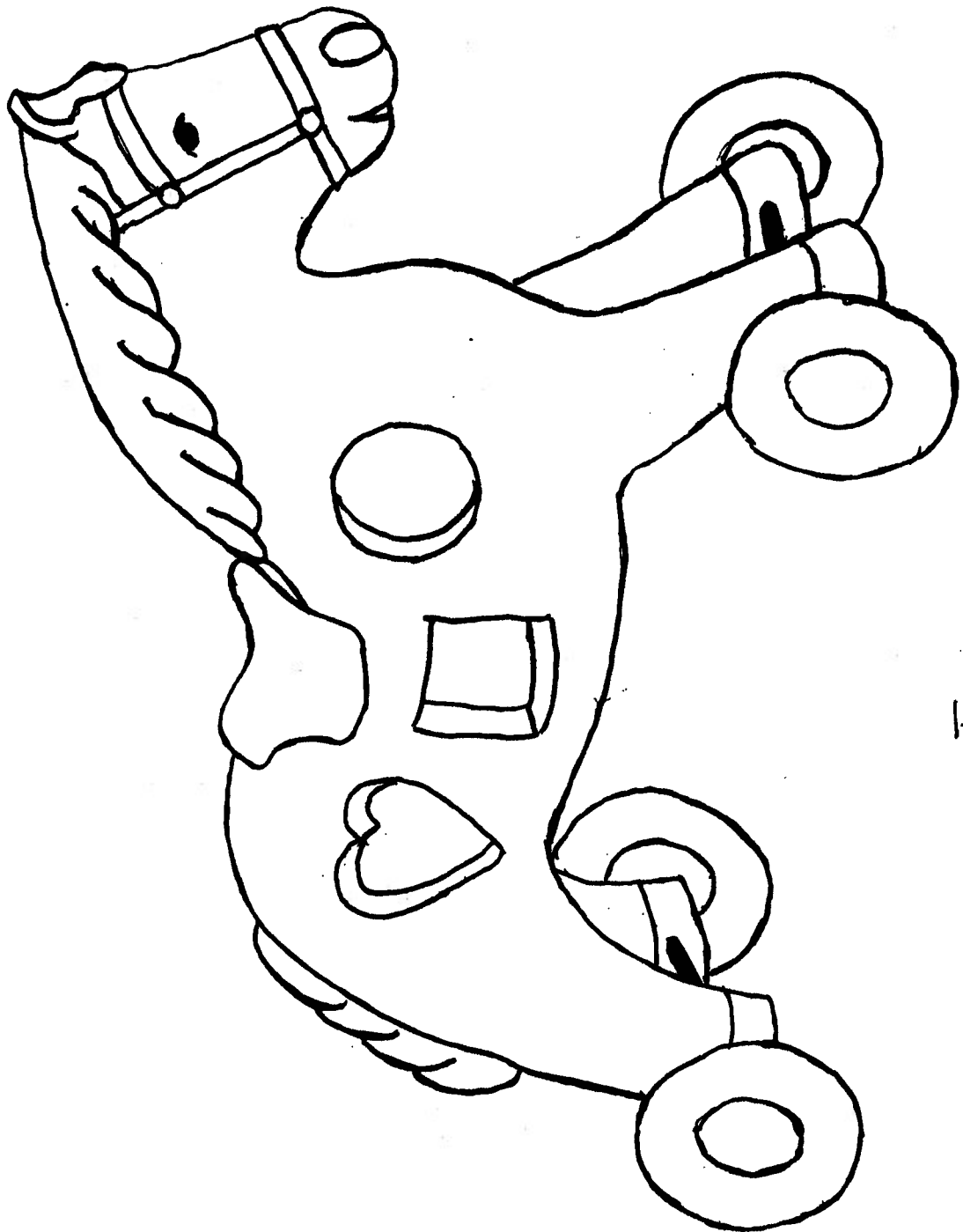


Fig. 1

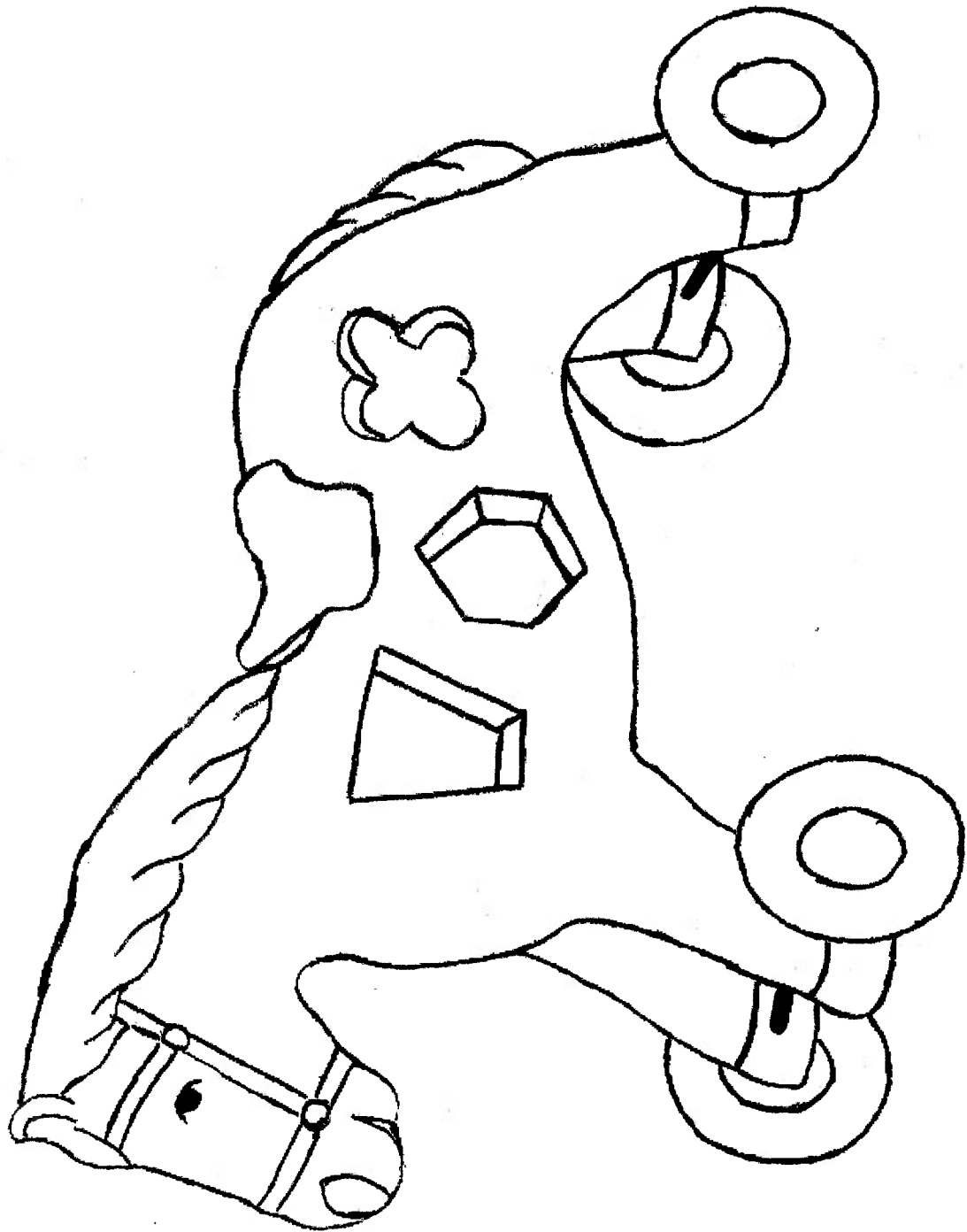


Fig. 2

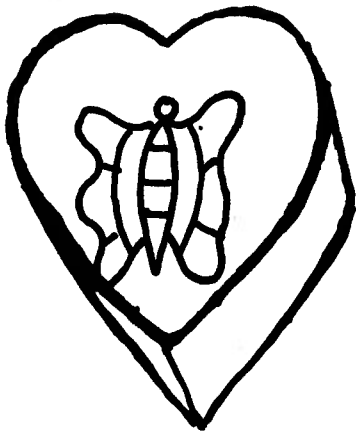


Fig. 3

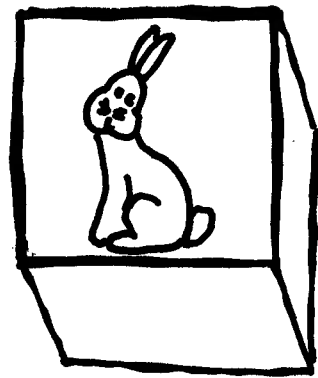


Fig. 4

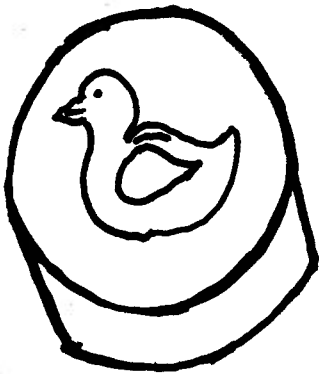


Fig. 5

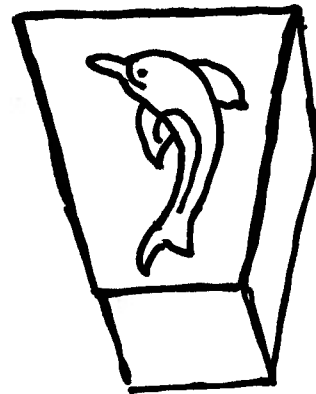


Fig. 6

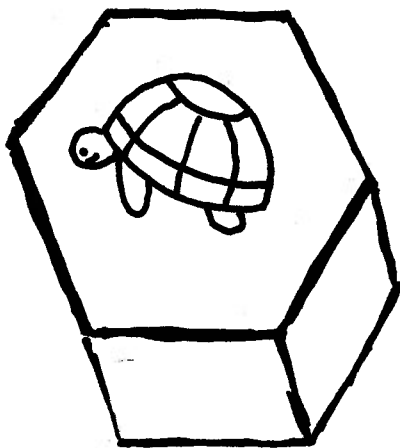


Fig. 7

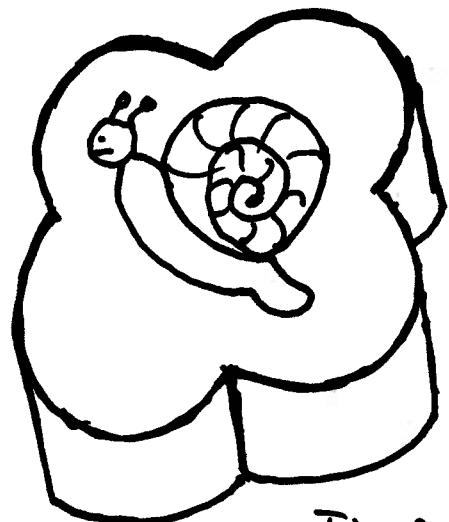


Fig. 8