



(10) **DE 20 2020 102 014 U1** 2020.06.18

(12) **Gebrauchsmusterschrift**

(21) Aktenzeichen: **20 2020 102 014.5**

(22) Anmeldetag: **09.04.2020**

(47) Eintragungstag: **13.05.2020**

(45) Bekanntmachungstag im Patentblatt: **18.06.2020**

(51) Int Cl.: **G09B 19/22 (2006.01)**
A63F 1/00 (2006.01)

(73) Name und Wohnsitz des Inhabers:
**SiGuPrax UG (haftungsbeschränkt), 46414 Rhede,
DE**

(74) Name und Wohnsitz des Vertreters:
Euscher, Christoph, Dipl.-Ing., 46414 Rhede, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen.

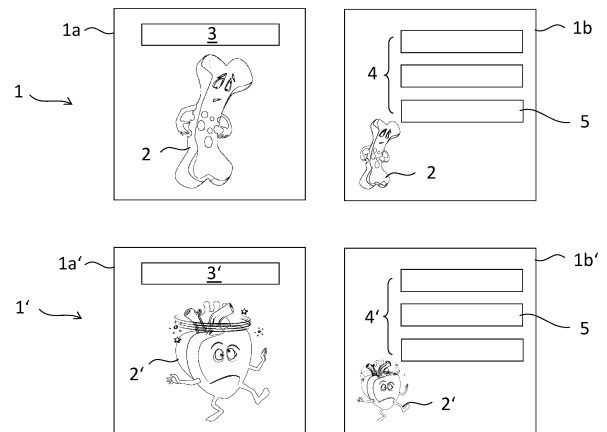
(54) Bezeichnung: **Lernspiel**

(57) Hauptanspruch: Lernspiel zur Einprägung von Zusammenhängen von pharmazeutischen Wirkstoffen oder Wirkstoffgruppen und ihren Wirkungen und/oder Nebenwirkungen,

wobei das Lernspiel Kartenpaare (1) aus paarweise korrelierenden Karten (1a), (1b) mit einer einheitlichen Rückseite und korrelierenden Vorderseiten aufweist,

wobei die paarweise Korrelation durch ein gemeinsames Graphiksymbol (2) erfolgt, welches sich von den Graphiksymbolen (2) anderer Karten des Lernspiels unterscheidet, wobei das gemeinsame Graphiksymbol (2) auf den korrelierenden Karten (1a), (1b) unterschiedlich groß ausgeführt ist, wobei eine erste der beiden korrelierenden Karten (1a) das gemeinsame Graphiksymbol (2) in Verbindung mit einem ersten schriftlichen Text (3) aufweist, und die zweite der beiden korrelierenden Karten (1b) das gemeinsame Graphiksymbol (2) in einer kleineren Darstellung als auf der ersten Karte (1a) aufweist und einen zweiten schriftlichen Text (4) aufweist, und wobei der erste schriftliche Text (3) eine Wirkung oder eine Nebenwirkung eines pharmazeutischen Wirkstoffes oder einer pharmazeutischen Wirkstoffgruppe beschreibt,

und der zweite schriftliche Text (4) einen oder mehrere pharmazeutische Wirkstoffe und/oder eine oder mehrere Wirkstoffgruppen beschreibt, die die im ersten schriftlichen Text (3) beschriebene Wirkung oder Nebenwirkung hervorrufen können.



Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Lernspiel zur Einprägung von Zusammenhängen von pharmazeutischen Wirkstoffen und ihren Wirkungen und/oder Nebenwirkungen.

Stand der Technik

[0002] Aus dem Stand der Technik sind Lernspiele für Pharmaziestudierende bekannt, welche in einer Kombination aus Brettspiel, Quiz und Hangman pharmazeutische Formeln, Fakten und Begriffe vermitteln. Weiterhin beschreibt die W02007055603A1 ein pädagogisches Brettspiel, welches unter anderem zur Vermittlung von pharmazeutischen Inhalten ausgeführt sein kann.

Offenbarung der Erfindung

[0003] Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, ein Spiel anzugeben, mit Hilfe dessen ohne große Vorkenntnisse Zusammenhänge von pharmazeutischen Wirkstoffen bzw. Wirkstoffgruppen und ihren Wirkungen und/oder Nebenwirkungen auf spielerische Art vermittelbar sind.

[0004] Die Lösung der Aufgabe erfolgt erfindungsgemäß durch die Merkmale der unabhängigen Ansprüche. Vorteilhafte Ausgestaltungen der Erfindung sind in den Unteransprüchen angegeben.

[0005] Erfindungsgemäß vorgesehen ist ein Lernspiel zur Einprägung von Zusammenhängen von pharmazeutischen Wirkstoffen beziehungsweise Wirkstoffgruppen und ihren Wirkungen und/oder Nebenwirkungen, wobei das Lernspiel Kartenpaare aus paarweise korrelierenden Karten mit einer einheitlichen Rückseite und korrelierenden Vorderseiten aufweist, wobei die paarweise Korrelation durch ein gemeinsames Graphiksymbol erfolgt, welches sich von den Graphiksymbolen anderer Karten des Lernspiels unterscheidet, wobei das gemeinsame Graphiksymbol auf den korrelierenden Karten unterschiedlich groß ausgeführt ist, wobei eine erste der beiden korrelierenden Karten das gemeinsame Graphiksymbol in Verbindung mit einem ersten schriftlichen Text aufweist, und die zweite der beiden korrelierenden Karten das gemeinsame Graphiksymbol in einer kleineren Darstellung als auf der ersten Karte und einen zweiten schriftlichen Text aufweist, und wobei der erste schriftliche Text eine Wirkung oder eine Nebenwirkung eines pharmazeutischen Wirkstoffes oder einer pharmazeutischen Wirkstoffgruppe beschreibt, und der zweite schriftliche Text einen oder mehrere pharmazeutische Wirkstoffe und/oder eine oder mehrere Wirkstoffgruppen beschreibt, die die im ersten schriftlichen Text beschriebene Wirkung oder Nebenwirkung hervorrufen können.

[0006] Dabei kann die paarweise Korrelation zusätzlich durch eine gemeinsame Hintergrundfarbe auf der Vorderseite erfolgen, welche sich von den Hintergrundfarben anderer Karten des Lernspiels unterscheidet.

[0007] Bei einer Verwendung des Spiels werden die Karten mit ihrer Rückseite nach oben gemischt und auf einer Unterlage ausgebreitet. Nach Art eines Memory-Spiels müssen durch die Spieler die korrelierenden Kartenpaare wiedergefunden werden.

[0008] Ein Vorteil dieses Lernspiels besteht darin, dass bei der Suche nach den korrelierenden Karten die Spieler bei Fehlversuchen viele Karten mehrfach umdrehen, und ihnen bei einem Umdrehen einer Karte mit dem zweiten schriftlichen Text sowohl die pharmazeutischen Wirkstoffe, als auch zugleich die durch diese hervorgerufene Wirkungen oder Nebenwirkungen wiederholt in bildhafter Form vermittelt werden. Dabei erfolgt die Vermittlung der hervorgerufenen Wirkungen oder Nebenwirkungen in Form eines Graphiksymbols, welches vom Spieler einfacher als ein geschriebener Text aufgenommen wird.

[0009] Durch das bei einem Memory-Spiel übliche wiederholte Verdecken einer Karte erfolgt eine wiederholte Unterbrechung der Visualisierung eines Zusammenhangs zwischen einem Wirkstoff und einer Wirkung bzw. Nebenwirkung, wodurch ein Einprägungsvorgang spielerisch unterstützt wird.

[0010] Vorteilhaft kann das Lernspiel unterschiedliche Kartenpaare umfassen, welche im zweiten Text jedoch denselben Wirkstoff aufweisen. Wie in der Pharmazie selbst, besteht auch bei dem Lernspiel keine eindeutige Zuordnung zwischen Wirkstoff und Wirkung oder Nebenwirkung, sodass diese Art eines Lernspiels vorteilhaft für die Vermittlung des Lernstoffes geeignet ist.

[0011] Weiterhin vorteilhaft kann das Graphiksymbol ein Organ eines menschlichen oder tierischen Körpers darstellen. Dabei ist in dieser Anmeldung unter dem Begriff eines Organs nicht nur ein inneres Organ, die Haut oder Knochen zu verstehen, vielmehr steht der Begriff Organ an dieser Stelle stellvertretend auch für ein System wie das Kreislaufsystem, das Blutbild, oder einen Komplex.

[0012] Die Repräsentation des durch einen Wirkstoff beeinflussten Organs durch ein Graphiksymbol vereinfacht die visuelle Aufnahme und erleichtert somit die Fokussierung auf den zu lernenden Zusammenhang.

[0013] In einer vorteilhaften Ausgestaltung wird das Organ personifiziert, mit Gesicht und/oder Augen und/oder Gliedmaßen, dargestellt. Eine derartige Personifizierung erlaubt es, dem Organ Emotionen

wie Schmerz, Kummer oder Schwindel zu verleihen, wodurch im Spieler Emotionen wie Empathie oder Heiterkeit hervorgerufen werden können. Dabei kann zum einen der Umstand ausgenutzt werden, dass Emotionen eine Einprägung eines Sachverhalts verbessern können, und zum anderen, insbesondere bei humorvollen Darstellungen, kann der Spieler animiert werden, das Spiel mehrfach zu spielen.

[0014] Vorteilhaft kann die Personifizierung, insbesondere durch eine entsprechende Darstellung von Gesicht und/oder Augen und/oder Gliedmaßen, an einer Erkrankung leidend dargestellt sein. Dabei kann die Darstellung des Leidens einer die Einprägsamkeit stützenden Logik folgend und/oder humorvoll erfolgen.

Zeichnung

[0015] Nachfolgend wird die Erfindung unter Bezugnahme auf die anliegende schematische Zeichnung anhand einer bevorzugten Ausführungsform näher erläutert.

[0016] Fig. 1 zeigt zwei Kartenpaare 1, 1' eines Lernspiels zur Einprägung von Zusammenhängen von pharmazeutischen Wirkstoffen bzw. Wirkstoffgruppen und ihren Wirkungen und/oder Nebenwirkungen.

[0017] Die Kartenpaare 1, 1' weisen nicht sichtbar eine einheitliche Rückseite auf. Die Kartenpaare 1, 1' bestehen aus jeweils zueinander korrelierenden Karten 1a und 1b, beziehungsweise 1a' und 1b', wobei die paarweise Korrelation durch ein gemeinsames Graphiksymbol 2, 2' erfolgt, welches sich von den Graphiksymbolen 2, 2' anderer Karten des Lernspiels unterscheidet.

[0018] Das gemeinsame Graphiksymbol 2, 2' ist auf den korrelierenden Karten 1a und 1b, beziehungsweise 1a' und 1b' unterschiedlich groß ausgeführt, wobei eine erste der beiden korrelierenden Karten 1a, 1a' das gemeinsame Graphiksymbol 2, 2' in Verbindung mit einem ersten schriftlichen Text 3, 3', veranschaulicht durch ein Textfeld, aufweist, und die zweite der beiden korrelierenden Karten 1b, 1b' das gemeinsame Graphiksymbol 2, 2' in einer kleineren Darstellung als auf der ersten Karte 1a, 1a' sowie einen zweiten schriftlichen Text 4, 4' aufweist.

[0019] Nicht dargestellt kann der erste schriftliche Text 3, 3' eine Wirkung oder eine Nebenwirkung eines pharmazeutischen Wirkstoffes oder einer pharmazeutischen Wirkstoffgruppe beschreiben. Damit im Zusammenhang stehend kann der zweite schriftliche Text 4, 4', ebenfalls nicht dargestellt, sondern durch ein Feld repräsentiert, einen oder mehrere pharmazeutische Wirkstoffe und/oder eine oder mehrere Wirkstoffgruppen beschreiben, die die im ersten

schriftlichen Text 3, 3' beschriebene Wirkung oder Nebenwirkung hervorrufen können.

[0020] Der zweite schriftliche Texte 4, 4' kann mehrere pharmazeutische Wirkstoffe oder Wirkstoffgruppen umfassen, dargestellt durch eine Mehrzahl von Textfeldern, welche unabhängig voneinander die im Text 3, 3' genannte Wirkung hervorrufen. Dabei kann es zudem vorkommen, dass ein bestimmter Wirkstoff oder eine bestimmte Wirkstoffgruppe 5 mehrere Wirkungen oder Nebenwirkungen bewirkt, so dass das Lernspiel unterschiedliche Kartenpaare 1, 1' umfassen kann, die im zweiten Text 4, 4' denselben Wirkstoff oder dieselbe Wirkstoffgruppe 5 aufweisen.

[0021] Aus Fig. 1 ersichtlich ist das Graphiksymbol 2, 2' in Form eines Organs eines menschlichen oder tierischen Körpers darstellt. Das Graphiksymbol 2 stellt einen porösen Knochen und das Graphiksymbol 2' ein taumelndes Herz dar. Die Organe sind personifiziert mit Augen und Gliedmaßen in Form von Armen, sowie teilweise mit Beinen sowie an einer Erkrankung leidend dargestellt.

[0022] Beispielhaft dargestellt wird durch eine entsprechende Darstellung von Gesicht und Augen im Graphiksymbol 2, in Form von hochgezogenen Augenbrauen und kleinen Pupillen, die Arme auf Löcher im Knochen verweisend, Besorgnis zum Ausdruck gebracht. Ebenfalls beispielhaft wird im Graphiksymbol 2', hier unterstützt durch weitere Graphikelemente, aber auch durch eine entsprechende Darstellung von Gesicht und Augen in Form von verdrehten Augen und rudernden Armen, Schwindel zum Ausdruck gebracht.

ZITATE ENTHALTEN IN DER BESCHREIBUNG

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde automatisiert erzeugt und ist ausschließlich zur besseren Information des Lesers aufgenommen. Die Liste ist nicht Bestandteil der deutschen Patent- bzw. Gebrauchsmusteranmeldung. Das DPMA übernimmt keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

Zitierte Patentliteratur

- WO 2007055603 A1 [0002]

Schutzansprüche

gen und/oder Gliedmaßen, an einer Erkrankung leidend dargestellt ist.

Es folgt eine Seite Zeichnungen

1. Lernspiel zur Einprägung von Zusammenhängen von pharmazeutischen Wirkstoffen oder Wirkstoffgruppen und ihren Wirkungen und/oder Nebenwirkungen, wobei das Lernspiel Kartenpaare (1) aus paarweise korrelierenden Karten (1a), (1b) mit einer einheitlichen Rückseite und korrelierenden Vorderseiten aufweist, wobei die paarweise Korrelation durch ein gemeinsames Graphiksymbol (2) erfolgt, welches sich von den Graphiksymbolen (2) anderer Karten des Lernspiels unterscheidet, wobei das gemeinsame Graphiksymbol (2) auf den korrelierenden Karten (1a), (1b) unterschiedlich groß ausgeführt ist, wobei eine erste der beiden korrelierenden Karten (1a) das gemeinsame Graphiksymbol (2) in Verbindung mit einem ersten schriftlichen Text (3) aufweist, und die zweite der beiden korrelierenden Karten (1b) das gemeinsame Graphiksymbol (2) in einer kleineren Darstellung als auf der ersten Karte (1a) aufweist und einen zweiten schriftlichen Text (4) aufweist, und wobei der erste schriftliche Text (3) eine Wirkung oder eine Nebenwirkung eines pharmazeutischen Wirkstoffes oder einer pharmazeutischen Wirkstoffgruppe beschreibt, und der zweite schriftliche Text (4) einen oder mehrere pharmazeutische Wirkstoffe und/oder eine oder mehrere Wirkstoffgruppen beschreibt, die die im ersten schriftlichen Text (3) beschriebene Wirkung oder Nebenwirkung hervorrufen können.

2. Lernspiel nach Anspruch 1, **dadurch gekennzeichnet**, dass die paarweise Korrelation zusätzlich durch eine gemeinsame Hintergrundfarbe auf der Vorderseite erfolgt, welche sich von den Hintergrundfarben anderer Karten des Lernspiels unterscheidet.

3. Lernspiel nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Lernspiel unterschiedliche Kartenpaare (1), (1') umfasst, die im zweiten Text (4), (4') denselben Wirkstoff (5) aufweisen.

4. Lernspiel nach einem der vorherigen Ansprüche, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Graphiksymbol (2) ein Organ eines menschlichen oder tierischen Körpers darstellt.

5. Lernspiel nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet**, dass das Organ personifiziert, mit Gesicht und/oder Augen und/oder Gliedmaßen, dargestellt ist.

6. Lernspiel nach Anspruch 5, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Person, insbesondere durch eine entsprechende Darstellung von Gesicht und/oder Au-

Anhängende Zeichnungen

Fig 1

