



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2015-0018955

(43) 공개일자 2015년02월25일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

A63F 3/00 (2006.01) A63F 1/04 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2013-0095165

(22) 출원일자 2013년08월12일

심사청구일자 2013년08월12일

(71) 출원인

주식회사 코리아 보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

(72) 발명자

김길오

경기도 고양시 덕양구 성신로 77, 2320동 801호
(행신동, 햇빛마을)

(74) 대리인

문춘오

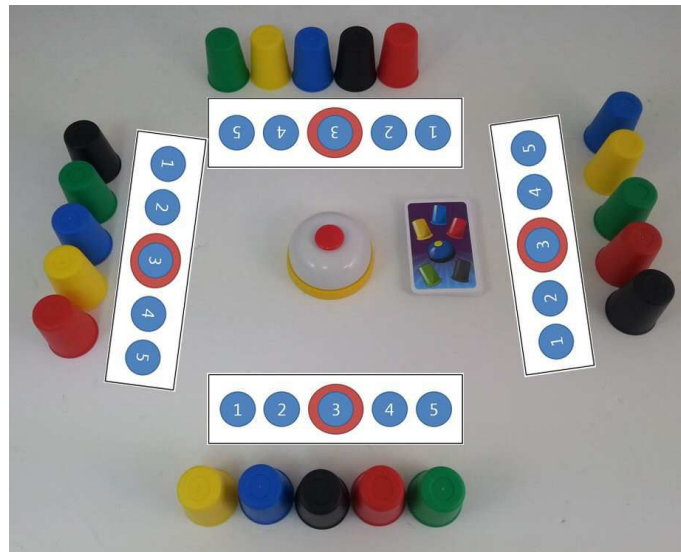
전체 청구항 수 : 총 4 항

(54) 발명의 명칭 학습용 보드게임 도구

(57) 요약

본 발명은 아동에서 어르신에 이르는 다양한 연령층의 사용자에게 카드에 나열된 색깔과 같게 빠르게 컵을 쌓거나 옆으로 배열할 수 있도록 하여 해석, 인지, 분류 및 순발력 등의 다양한 학습을 할 수 있도록 하여 다기능의 두뇌훈련 및 집중력을 향상시켜줄 수 있도록 하는 학습용 보드게임 도구를 제공하기 위한 것으로서, 적어도 2개 이상의 서로 다른 색을 갖는 컵이 2쌍 이상으로 구성되는 컬러컵과, 놀림부를 포함하고, 상기 놀림부가 놀리면 외부로 음량을 출력하는 종과, 적어도 2개 이상의 컬러컵이 쌓였거나 배열된 서로 다른 형태를 갖는 이미지가 기재되어 있는 적어도 2장 이상으로 구성되는 카드와, 상기 개인용 보드판은 개인별로 제공되어 상기 컬러컵을 카드에 기재되어 있는 이미지와 동일하게 쌓거나 배열시키기 위한 개인용 보드판을 포함하여 구성되는데 있다.

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

적어도 2개 이상의 서로 다른 색을 갖는 컵이 2쌍 이상으로 구성되는 컬러컵과,

놀림부를 포함하고, 상기 놀림부가 눌리면 외부로 음량을 출력하는 종과,

적어도 2개 이상의 컬러컵이 쌓였거나 배열된 서로 다른 형태를 갖는 이미지가 기재되어 있는 적어도 2장 이상으로 구성되는 카드와,

상기 개인용 보드판은 개인별로 제공되어 상기 컬러컵을 카드에 기재되어 있는 이미지와 동일하게 쌓거나 배열시키기 위한 개인용 보드판을 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 학습용 보드게임 도구.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 카드에 기재되는 컬러컵이 쌓였거나 배열된 이미지는 모두 서로 다른 형태를 나타내고 있으며, 컬러컵 또는 컵의 컬러가 쌓여있는 것과 배열된 것이 서로 결합된 형태를 포함하는 것을 특징으로 하는 학습용 보드게임 도구.

청구항 3

제 1 항에 있어서, 상기 개인용 보드판은

보드판과,

상기 보드판 상단에 상기 컬러컵이 위치하는 순서를 나타내는 숫자가 기재된 제 1 영역과,

상기 숫자 중앙에 컵을 쌓아야할 영역을 표시하는 제 2 영역으로 구성되는 것을 특징으로 하는 학습용 보드게임 도구.

청구항 4

제 3 항에 있어서,

상기 보드판의 세로 너비는 상기 컬러컵의 지름보다 크고,

상기 제 1 영역은 상기 컬러컵의 지름과 동일하거나 작고,

상기 제 2 영역은 상기 제 1 영역의 테두리에 구성되어, 제 1 영역의 색상, 명도, 채도 중 어느 하나와 다른 값을 갖도록 구성되는 것을 특징으로 하는 학습용 보드게임 도구.

명세서

기술분야

[0001]

본 발명은 학습용 보드게임 도구 및 게임 방법에 관한 것으로, 특히 게임 카드가 제시하는 색깔 순서에 맞게 컵을 쌓거나 배열한 후 가장 먼저 종을 치는 사람에게 카드를 취득하는 학습용 보드게임 도구에 관한 것이다.

배경기술

[0002]

보드게임은 판 위에서 말이나 카드를 놓고 일정한 규칙에 따라 진행하는 게임으로서, 세부적으로는 카드로 게임을 진행하는 카드게임과, 주사위 및 병마를 특징으로 하는 보드게임으로 나누기도 하지만, 통상적으로 둘 모두를 포괄하여 보드게임이라고 칭한다. 보드게임은 플레이어가 직접 대면하여 즐기기에 주로 혼자 즐기게 되는 컴퓨터 게임과 다른 색다른 맛을 지니게 된다.

[0003]

최근의 보드게임은 그 종류가 매우 다양해져서 1 만여 종에 이르고 있으며, 영토 확장과 재산증식에서 환경보호, 남녀평등과 같은 친사회적 소재까지 그 포괄 범위가 매우 넓다.

- [0004] 보드게임의 주요 생산국과 소비국으로는 독일이 꼽히며, 현재 국내에서 인기 있는 여러 보드게임들 역시 독일에서 제작된 것이 다수를 차지하고 있다. 그리고 한국에서는 2000년 이후부터 보드 게임방이 전국에 확산되면서 보드게임을 즐기는 문화가 크게 확대되고 있는 추세이다.
- [0005] 아울러, 최근에는 이러한 보드게임을 단순히 게임에 한정시키지 않고, 아동들의 창의성 교육에 이용하고자 하는 추세에 있어, 교육용 보드게임의 개발에 많은 연구가 이루어지고 있는 추세이다. 즉, 전문가들의 연구결과에 따르면 창의성 발달을 극대화시킬 수 있는 교육방법 중의 하나가 놀이를 통한 상상력 자극이라고 한다. 이는 단순히 지식적인 암기나 기술 습득보다는 아동의 흥미와 관심을 끄는 놀이 등을 통해 창의적인 문제 해결력을 키울 수 있다는 것이다.
- [0006] 이에 따라, 현재 시중에 많은 수의 놀이학습교구나 완구들이 시판되고 있으나, 현재 시중에 나와 있는 놀이학습교구나 완구들은 그 구성이나 기능이 극히 단순하며 수준이 낮아서 단순 유희놀이에만 이용되는 것이 대부분이며, 학습효과 특히 창의성을 갖도록 하는 학습효과는 미미한 실정이다.
- [0007] 또한 최근 경제성장률과 의학발달로 인해 각국마다 평균 수명이 증가추세에 있는바, 그에 따라 치매증상과 같은 노인성 질환도 증가추세이므로 그에 대한 치료나 예방을 위한 대책도 강구되어야 한다.
- [0008] 그러므로 아동들에 대해서는 창의성 학습효과가 뛰어나고 어르신들이 걸리기 쉬운 치매증상과 같은 노인성 질환을 사전에 예방할 수 있는 학습용 게임 도구가 개발된다면 소비자들에게 큰 호응을 얻을 수 있을 것이다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0009] 따라서 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로서, 아동에서 어르신에 이르는 다양한 연령층의 사용자에게 카드에 나열된 색깔과 같게 빠르게 컵을 쌓거나 옆으로 배열할 수 있도록 하여 해석, 인지, 분류 및 순발력 등의 다양한 학습을 할 수 있도록 하여 다기능의 두뇌훈련 및 집중력을 향상시켜줄 수 있도록 하는 학습용 보드게임 도구를 제공하는데 그 목적이 있다.
- [0010] 본 발명의 다른 목적은 핵가족이 보편화된 현대사회나 소득구조, 육아형태 등을 고려할 때 부모 중 한 명과 자녀로 이루어지는 소수의 인원으로도 충분히 흥미를 유발시켜 게임에 몰두가 가능하도록 하는 학습용 보드게임 도구를 제공하는데 있다.
- [0011] 본 발명의 다른 목적은 게임 카드가 제시하는 색깔 순서에 맞게 컵을 쌓거나 배열한 후 가장 먼저 종을 치는 사람에게 카드를 취득하는 단순하면서도 흥미와 재미를 유발시켜 게임에 몰두가 가능하도록 하는 학습용 보드게임 도구를 제공하는데 있다.
- [0012] 본 발명의 다른 목적들은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

- [0013] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 학습용 보드게임 도구의 특징은 적어도 2개 이상의 서로 다른 색을 갖는 컵이 2쌍 이상으로 구성되는 컬러컵과, 놀림부를 포함하고, 상기 놀림부가 놀리면 외부로 음량을 출력하는 종과, 적어도 2개 이상의 컬러컵이 쌓였거나 배열된 서로 다른 형태를 갖는 이미지가 기재되어 있는 적어도 2장 이상으로 구성되는 카드와, 상기 개인용 보드판은 개인별로 제공되어 상기 컬러컵을 카드에 기재되어 있는 이미지와 동일하게 쌓거나 배열시키기 위한 개인용 보드판을 포함하여 구성되는데 있다.
- [0014] 바람직하게 상기 컬러컵은 플라스틱, 종이, 금속 재질 중 어느 하나로 구성되고, 원통형 또는 다각통형으로 구성되는 것을 특징으로 한다.
- [0015] 바람직하게 상기 컬러컵은 입구쪽 지름이 반대쪽 지름보다 크게 구성되는 것을 특징으로 한다.
- [0016] 바람직하게 상기 종은 금속재질로 이루어져 내부에 구성되는 때림 수단을 통해 금속재질을 때려 금속 울림소리를 생성하는 종울림부와, 상기 금속재질의 중앙 상단에 위치하여 외부 충격으로 눌려짐에 따라 내부 때림 수단을 이동시켜 금속재질을 때리도록 하는 놀림부와, 바닥에 밀착되어 종울림부 및 놀림부를 지지해주는 지지부를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 한다.
- [0017] 바람직하게 상기 카드에 기재되는 컬러컵이 쌓였거나 배열된 이미지는 모두 서로 다른 형태를 나타내고 있으며,

컬러컵이 쌓여있는 것과 배열된 것이 서로 결합된 형태를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0018] 바람직하게 상기 개인용 보드판은 보드판과, 상기 보드판 상단에 상기 컬러컵이 위치하는 순서를 나타내는 숫자가 기재된 제 1 영역과, 상기 숫자 중앙에 컵을 쌓아야할 영역을 표시하는 제 2 영역으로 구성되는 것을 특징으로 한다.

[0019] 바람직하게 상기 보드판의 세로 너비는 상기 컬러컵의 지름보다 크고, 상기 제 1 영역은 상기 컬러컵의 지름과 동일하거나 작고, 상기 제 2 영역은 상기 제 1 영역의 테두리에 구성되어, 제 1 영역의 색상, 명도, 채도 중 어느 하나와 다른 값을 갖도록 구성되는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0020] 이상에서 설명한 바와 같은 본 발명에 따른 학습용 보드게임 도구는 다음과 같은 효과가 있다.

[0021] 첫째, 게임 카드가 제시하는 색깔 순서에 맞게 컵을 쌓거나 배열할 수 있도록 하여 해석, 인지, 분류 및 순발력 등의 다양한 학습을 할 수 있도록 하여 다기능의 두뇌훈련 및 집중력을 향상시켜줄 수 있는 효과가 있다.

[0022] 둘째, 아동에서 어르신에 이르는 다양한 연령층의 사용자가 모두 게임을 즐길 수 있도록 단순하면서도 흥미와 재미를 유발시켜 게임에 몰두가 가능하도록 할 수 있는 효과가 있다.

[0023] 셋째, 소수의 인원으로도 충분히 흥미를 유발시켜 게임에 몰두가 가능하도록 하는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0024] 도 1 은 본 발명의 실시예에 따른 학습용 보드게임 도구를 나타낸 도면

도 2a는 도 1의 학습용 보드게임 도구 중 컬러컵의 구조를 나타낸 도면

도 2b는 도 1의 학습용 보드게임 도구 중 종의 구조를 나타낸 도면

도 2c, 2d는 도 1의 학습용 보드게임 도구 중 카드의 구조를 나타낸 도면

도 2e는 도 1의 학습용 보드게임 도구 중 보드의 구조를 나타낸 도면

도 3 은 도 1의 학습용 보드게임 도구 중 카드

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0025] 본 발명의 다른 목적, 특성 및 이점들은 첨부한 도면을 참조한 실시예들의 상세한 설명을 통해 명백해질 것이다.

[0026] 본 발명에 따른 학습용 보드게임 도구의 바람직한 실시예에 대하여 첨부한 도면을 참조하여 설명하면 다음과 같다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시예는 본 발명의 개시가 완전하도록하며 통상의 지식을 가진자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다. 따라서 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.

[0027] 도 1 은 본 발명의 실시예에 따른 학습용 보드게임 도구를 나타낸 도면이다.

[0028] 도 1에서 도시하고 있는 것과 같이, 학습용 보드게임 도구는 컬러컵과, 종과, 카드와, 개인용 보드판으로 구성된다.

[0029] 상기 컬러컵은 도 2a에서 도시하고 있는 것과 같이, 적어도 2개 이상의 서로 다른 색을 갖는 컵이 2쌍 이상으로 구성되며, 바람직하게는 5개의 서로 다른 색을 갖는 컵이 2쌍 이상으로 구성된다. 그리고 상기 컬러컵은 플라스틱 재질로 구성되며, 원통형으로 구성되는 것이 바람직하지만, 이는 일 실시예로써, 종이, 금속의 재질로 구성될 수 있으며, 그 형태도 다각통형을 갖는 구조로 구성될 수 있다. 또한 상기 컬러컵은 뒤집은 상태에서 서로 겹쳐서 쌓을 수 있도록 입구쪽 지름이 반대쪽 지름보다 크게 구성된다.

[0030] 상기 종은 플레이어가 스위치를 누르면 외부로 음량을 출력하는 수단으로, 도 2b에서 도시하고 있는 것과 같이, 금속재질로 이루어져 내부에 구성되는 때림 수단을 통해 금속재질을 때려 금속 울림소리를 생성하는 종울림부와, 상기 금속재질의 중앙 상단에 위치하여 외부 충격으로 눌려짐에 따라 내부 때림 수단을 이동시켜

금속재질을 때리도록 하는 놀림부와, 바닥에 밀착되어 중울림부 및 놀림부를 지지해주는 지지부로 구성된다. 이때, 상기 종의 구성은 기존에 공지되어 있는 형태의 다양한 기계식, 전자식의 차임벨 등을 이용할 수 있다.

[0031] 상기 카드는 도 2c에서 도시하고 있는 것과 같이, 적어도 2개 이상의 컬러컵이 쌓였거나 배열된 서로 다른 형태를 갖는 이미지가 기재되어 있는 적어도 2장 이상으로 구성되며, 바람직하게는 24장으로 구성된다. 또한, 상기 카드 앞면은 도 2d에서 도시하고 있는 것과 같이, 컬러컵이 쌓였거나 배열된 이미지가 서로 결합된 형태를 나타내고 있으며, 컬러컵 뿐만 아니라 컵이 아닌 서로 다른 컬러를 갖는 물건이 쌓였거나 배열된 것이 서로 결합된 형태로 나타낼 수도 있다.

[0032] 상기 개인용 보드판은 개인별로 제공되어 상기 컬러컵을 카드에 기재되어 있는 이미지와 동일하게 쌓거나 배열시키기 위한 수단으로, 도 2e에서 도시하고 있는 것과 같이, 보드판과, 상기 보드판 상단에 상기 컬러컵이 위치하는 순서를 나타내는 숫자가 기재된 제 1 영역과, 상기 숫자 중앙에 컵을 쌓아야할 영역을 표시하는 제 2 영역으로 구성된다. 이때, 상기 보드판의 세로 너비는 상기 컬러컵의 지름보다 크고, 상기 제 1 영역은 상기 컬러컵의 지름과 동일하거나 작고, 상기 제 2 영역은 상기 제 1 영역의 테두리에 구성되어, 제 1 영역의 색상, 명도, 채도 중 어느 하나와 다른 값을 갖도록 구성된다.

[0033] 이와 같이 구성된 본 발명에 따른 학습용 보드게임 도구를 이용한 게임 방법을 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명하면 다음과 같다.

[0034] 도 1에서 도시하고 있는 것과 같이 먼저 학습용 보드게임 도구를 모든 플레이어에게 동일하게 나눠주고 게임을 준비한다.

[0035] 상기 게임 준비과정은 먼저, 플레이어는 각자 개인 보드판과 검정, 노랑, 빨강, 초록, 파랑의 컵을 각각 1개씩 자신의 앞으로 가지고와 각자의 앞에 둔다.

[0036] 그리고 종은 모든 플레이어들의 손이 닿는 한 가운데 위치시킨다.

[0037] 또한, 카드는 모두 모아 잘 섞어서 종 옆에 더미를 만들어 뒤집어서 위치시킨다.

[0038] 마지막으로 게임시작 시에 처음으로 상기 카드를 뒤집을 사람을 정한다.

[0039] 위와 같이 게임 준비가 완료되면, 다음의 과정을 통해 게임을 진행한다.

[0040] 먼저, 처음으로 카드를 뒤집을 플레이어가 카드 더미의 맨 위에 있는 카드 한 장을 뒤집는다. 이때 플레이어는 도 3에서 도시하고 있는 것과 같이 뒤집는 카드를 항상 자신보다 다른 플레이어들이 먼저 보도록 바깥쪽으로 뒤집어야 한다. 참고로, 이후로는 이전 라운드에서 이긴 사람이 카드를 뒤집는다.

[0041] 이어 모든 플레이어들은 상기 뒤집어진 카드에 기재되어 있는 컬러컵이 쌓였거나 배열된 형태와 동일하게 자신의 컬러컵을 개인용 보드판의 제 1 영역 및 제 2 영역에 각각 쌓거나 옆으로 배열한다.

[0042] 이때, 상기 컬러컵을 배열하는 방법은 다음과 같다.

[0043] 첫째, 먼저 뒤집어진 카드에 기재된 이미지를 보고 이미지의 상하좌우를 빠르게 구분해야 한다. 이를 통해, 플레이어는 해석 및 인지 능력을 키울 수 있게 된다.

[0044] 둘째, 카드에 기재된 이미지와 동일하게 자신의 컬러컵을 배열하기 위해 컬러컵을 쌓아야 하는지 또는 좌우로 배열해야 하는지 판단한다. 이를 통해, 플레이어는 분류 능력을 키울 수 있게 된다.

[0045] 셋째, 마지막으로 본인의 생각대로 빠르게 자신의 컬러컵을 쌓거나 배열한다. 이때, 컬러컵을 좌우로 배열할 경우 개인용 보드판의 제 1 영역(파란색)에 순서대로 배열하고, 또한 컬러컵을 쌓아야 할 경우 제 2 영역(빨간색)에 순서대로 쌓아 올립니다. 이를 통해, 플레이어는 순발력을 키울 수 있게 된다.

[0046] 이러한 컬러컵을 배열하는 일련의 과정을 실패 없이, 재빨리 해내는 것이 승리의 열쇠입니다.

[0047] 이처럼, 컬러컵을 쌓거나 배열이 모두 끝난 플레이어는 재빨리 가운데에 위치하고 있는 종을 올린다.

[0048] 이때, 누구든지 종을 올리면 종을 올린 플레이어가 뒤집어진 카드의 이미지와 일치하게 컵을 배열했는지 확인한다.

[0049] 즉, 종을 올린 플레이어가 쌓거나 배열한 컬러컵과 카드에 기재되어 있는 이미지와 서로 비교하여 컬러컵 색깔

의 쌓인순서 및 배열순서와 일치한다면 종을 울리 플레이어는 그 카드를 취득하게 된다. 그리고 만약 종을 울린 플레이어가 쌓거나 배열한 컬러컵과 카드에 기재되어 있는 이미지와 서로 비교하여 컬러컵 색깔의 쌓인순서 및 배열순서가 일치하지 않는다면, 그 플레이어는 이번 라운드에서는 제외되며 나머지 플레이어들은 이번 라운드의 승부가 날 때까지 게임을 계속한다.

[0050] 만약 이번 라운드에서 제외되지 않은 플레이어가 단 1명이라면, 그 플레이어는 자동으로 이번 라운드의 승자가 된다.

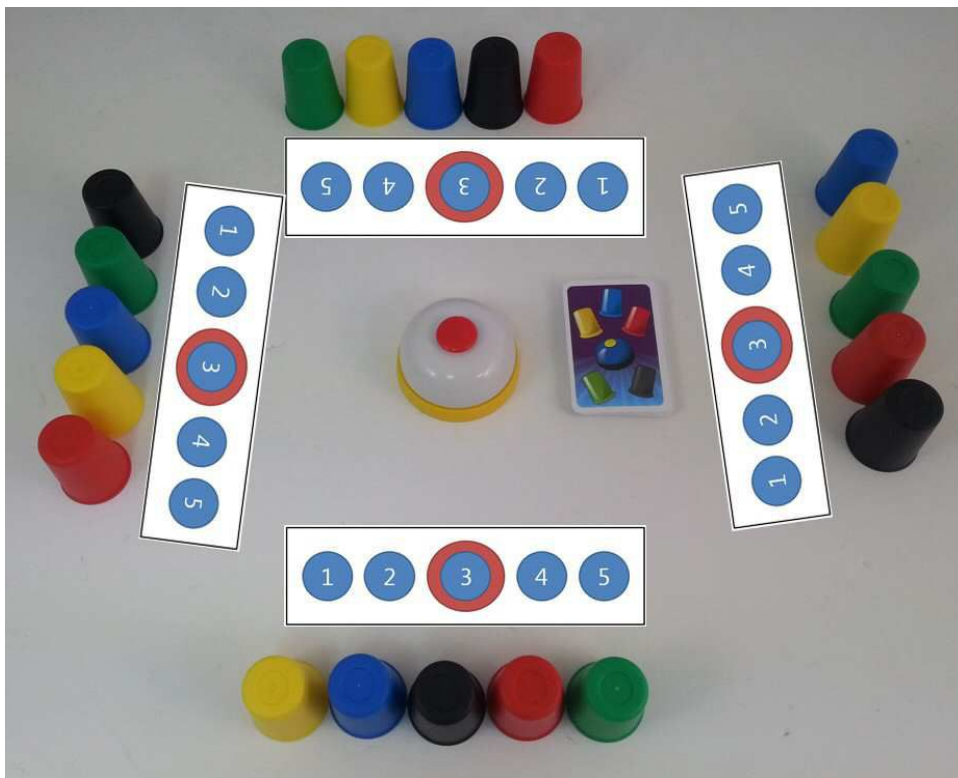
[0051] 위와 같은 과정의 반복을 통해 카드 더미가 모두 사라질 때까지 게임을 진행한다.

[0052] 그리고 게임이 끝나면 플레이어의 앞에 있는 카드의 수를 더해 가장 많은 카드를 취득한 플레이어가 게임에서 승리자가 된다. 이때, 카드를 가장 많이 취득한 플레이어가 2명 이상이라면, 그 플레이어들끼리 게임을 한 차례 더 하여 승부를 가리도록 한다.

[0053] 상기에서 설명한 본 발명의 기술적 사상은 바람직한 실시예에서 구체적으로 기술되었으나, 상기한 실시예는 그 설명을 위한 것이며 그 제한을 위한 것이 아님을 주의하여야 한다. 또한, 본 발명의 기술적 분야의 통상의 지식을 가진자라면 본 발명의 기술적 사상의 범위 내에서 다양한 실시예가 가능함을 이해할 수 있을 것이다. 따라서 본 발명의 진정한 기술적 보호 범위는 첨부된 특허청구범위의 기술적 사상에 의해 정해져야 할 것이다.

도면

도면1



도면2a



도면2b



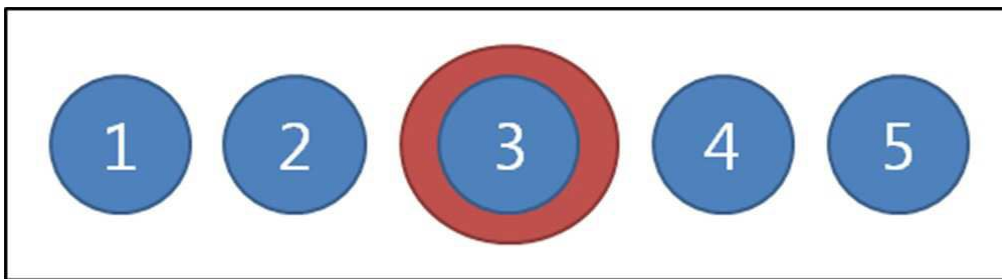
도면2c



도면2d



도면2e



도면3

