

[19]中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl⁷

G09B 19/22
G09B 19/00

[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 01103847.0

[43] 公开日 2001 年 8 月 15 日

[11] 公开号 CN 1308307A

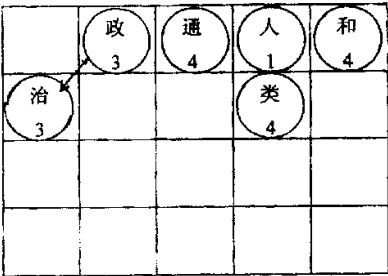
[22] 申请日 2001.2.26 [21] 申请号 01103847.0
[30] 优先权
[32] 2000.10.18 [33] JP [31] 2000-317288
[71] 申请人 克朗·让诺埃尔·歌撒威
地址 法国巴黎
[72] 发明人 克朗·让诺埃尔·歌撒威

[74] 专利代理机构 中科专利商标代理有限责任公司
代理人 朱黎光 张占榜

权利要求书 1 页 说明书 3 页 附图页数 1 页

[54] 发明名称 汉字词组及成语学习游戏器
[57] 摘要

本发明是关于汉字词组及成语学习游戏器,属于提高学习兴趣的益智游戏器。本发明游戏器是由两面写有相关汉字的多个棋子及摆放得下的该棋子的标有纵横方块的棋盘构成的纵横填字字谜游戏器,棋子两面的颜色不同;2 个以上棋子的持有者从各自盛有棋子的容器中任意拿出 1 个与棋盘上已摆放好的棋子横向、纵向或上下倾斜 45°角的方向制作词组或成语来进行游戏。本发明使人们在 游戏中取长补短,加深对汉字词组、成语的认识,增进知识,提高 学习质量,集娱乐、教育于一体。



ISSN 1008-4274

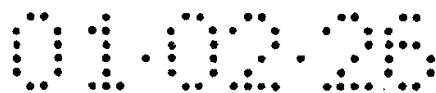
权 利 要 求 书

1、汉字词组及成语学习游戏器，其特征在于：此游戏器是由两面写有相关汉字的多个棋子及摆放得下的该棋子的标有纵横方块的棋盘构成的纵横填字字谜游戏器，棋子两面的颜色不同；2个以上棋子的持有者从各自盛有棋子的容器中任意拿出1个与棋盘上已摆放好的棋子横向、纵向或上下倾斜45°角的方向制作词组或成语来进行游戏。

2、根据权利要求1所述的汉字词组及成语学习游戏器，其特征在于棋子两面分别写有两个相关汉字以及使用此汉字将获得的得分数字，得分数字的多少是根据笔划难易程度及使用频率来决定，即笔划多使用频率少的得分高，笔划少使用频率多得分数低。

3、根据权利要求1所述的汉字词组及成语学习游戏器，其特征在于在上述棋盘的方块中还标示已摆放好的棋子与将要摆放棋子构成词组或成语时会获得“加大分数”或“加倍分数”；棋子中设定万能棋子，在游戏时可代替一切汉字使用。

4、根据权利要求1、2或3所述的汉字词组及成语学习游戏器，其特征在于上述棋子的形状可以是具有一定厚度的方形体、圆形体。



说明书

汉字词组及成语学习游戏器

本发明是关于汉字词组及成语学习游戏器，属于提高学习兴趣的益智游戏器。

中国的汉字历史悠久，源远流长，几十年来人们一直沿袭着使用汉字的习惯，汉字是一种艺术，它博大精深，耐人寻味，汉字艺术具有鲜明的中华民族传统文化的特点，我们今天使用的每一个汉字它的演变过程都有一段故事。从原始时期的甲骨文到二十一世纪的电脑时代，人们在网上聊天，发送电子邮件，发送短信息，汉字被广泛的使用，它是人们交流、沟通的重要工具，中国人以拥有汉字而享誉全球，以拥有汉字而骄傲，人们甚至说：“有中国人的地方就有汉字。”。

然而人们学习汉字的方法基本上是在家里或学校依靠学习者死记硬背来进行，学习起来比较枯燥乏味，更不易引起学习兴趣。为了加深人们对汉字文化的认识，更有效的提高学习汉字的积极性，使大家在轻松、愉快的气氛下，一边学习，一边娱乐，正是本发明研创动机。

本发明设计者凭借对汉字文化的热爱和多年从事各类语言的悉心研究，在实践中总结经验，在反复研究论证的基础上，做了这一全新设计的构想，终得本发明的产生。

本发明的第一目的是：在新的交往场合下，将许多人聚集在一起，在轻松、融洽的气氛下进行学习游戏，利用至少是包括常用汉字的棋子来一边游戏，一边实实在在的相互加深自己对词组及成语知识的认识，此游戏器不但具有变化性和发展性，而且还能使人们对学习汉字产生浓厚的兴趣。

本发明第二目的是：提供娱乐性和具有教育意义，游戏双方可

巧妙的利用对方的汉字来提高自己的组词能力、知识及认识来达到学习的目的，同时，在轻松、欢乐的气氛中竞赛得分。

本发明第三目的是：培养战术能力，游戏者双方可灵活、机智的运用对方的疏忽，出其不意，获得意想不到的得分，更能加深记忆力。

为了实现上述目的，本发明的技术方案特征在于：此游戏器是由两面写有相关汉字的多个棋子及摆放得下的该棋子的标有纵横方块的棋盘构成的纵横填字字谜游戏器，棋子两面的颜色不同；2个以上棋子的持有者从各自盛有棋子的容器中任意拿出1个与棋盘上已摆放好的棋子横向、纵向或上下倾斜45°角的方向制作词组或成语来进行游戏。

本发明的进一步特征在于棋子两面分别写有两个相关汉字以及使用此汉字将获得的得分数字，得分数字的多少是根据笔划难易程度及使用频率来决定，即笔划多使用频率少的得分高，笔划少使用频率多得分低。

本发明在上述棋盘的方块中还标示已摆放好的棋子与将要摆放棋子构成词组或成语时会获得“加大分数”或“加倍分数”。本发明棋子中还设定了一些万能棋子，在游戏时可代替一切汉字使用。

本发明的上述棋子的形状可以是具有一定厚度的方形体、圆形体。

本发明是由两面写着相关汉字的许多个棋子及摆放得下该棋子的纵横方块的棋盘构成游戏器，2个以上的棋子持有者从各自盛有棋子的容器中任意拿出1个与棋盘上已摆放的棋子正反两面制作词组及成语来进行游戏，可以将许多人聚集在一起，不论游戏者是否相识，均可进行娱乐、消遣，人们在欢乐、融洽的气氛下，一边游戏，一边增进相互之间的了解，更可达到学习的目的，在网罗至少是常用汉字的游戏器下，享受游戏带来的快乐，不论是学生在放假或课余时间，还是人们出外旅行、公干或茶余饭后又多了一种娱乐

方式。人们在游戏中取长补短，了解自己在学习过程中的不足并迎头赶上，可以实实在在的相互加深对汉字词组、成语的认识，增进知识，提高学习质量，集娱乐、教育于一体。

图 1 为本发明的示意图。

图 2 为本发明的另一示意图。

图 3 为本发明为增加游戏兴趣还标注了一些游戏规定的棋盘示意图。

参照附图，本发明游戏器游戏时只要 2 人以上无论多少人都可以进行。为了深入浅出进行说明，仅举出 2 人游戏的例子。其游戏规则由对战者之间任意决定。举出一个具体例子，对写有汉字词组的棋子上的汉字组词方向，在纵向只能从上到下、而在横向即可从左到右、也可从右到左地组词，在倾斜方向组词时只能从斜上方往斜下方。棋子两面为不同颜色，词组或成语组合时，可以是红与红、红与黄、黄与红、黄与黄相组合。图 1 表示了几种组合方式，下棋人形成一种组合方式，均可以将形成组合成语或词组的各棋子分数叠加得分，如果组成的成语或词组符合图 3 所示的加倍或加分条件，则还可以更多的得分；图 2 表示将棋子“政”翻面“郑”与其它棋子的组词示意图。

图 3 中“红”意为只可放入棋子的红面，“黄”为只能放入黄面棋子，“横×2”意为只可横向组词或成语方可获得加倍得分，“纵×3”意义相同；“词×3”意为组成词组及成语的任何方向均可；“汉×2”意义为这个棋子的汉字可以获得加倍得分，“黄，红”棋子的两面均可放入。

01.02.28

说明书附图

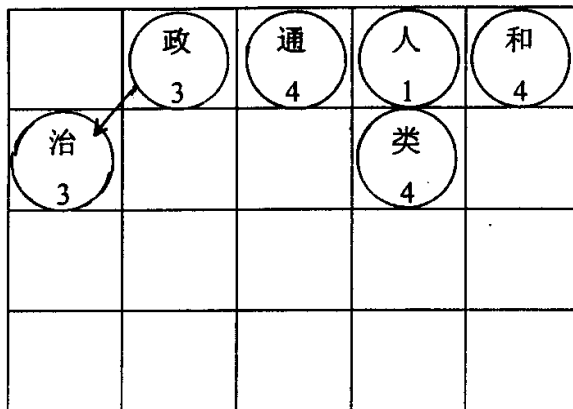


图 1

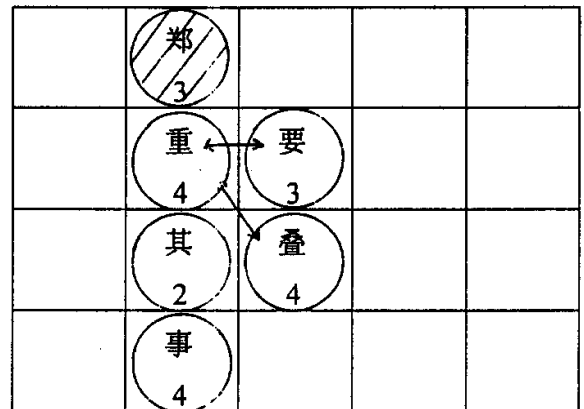


图 2

红		横 ×2		汉 ×3		横 ×2		黄
	词 ×2		黄		红		词 ×3	
横 ×2		纵 ×3				纵 ×3		横 ×2
	黄		汉 ×2		汉 ×2		红	
汉 ×3				黄 红				汉 ×3
	红		汉 ×2		汉 ×2		黄	
横 ×2		纵 ×3				纵 ×3		横 ×2
	词 ×3		红		黄		词 ×2	
黄		横 ×2		汉 ×3		横 ×2		红

图 3