

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12)

OPIS OCHRONNY WZORU PRZEMYSŁOWEGO

(19) **PL** (11) **3992**

(51) Klasyfikacja:
21-01

(21) Numer zgłoszenia: **1383**

(22) Data zgłoszenia: **01.07.2002**

(54)

Zestaw zabawek-przyborów do ćwiczeń funkcjonalnych aparatu ruchowego

(45) O udzieleniu prawa z rejestracji ogłoszono:
30.01.2004 WUP 01/2004

(73) Uprawniony z rejestracji wzoru przemysłowego:
Sowa Joanna, Katowice, (PL)

(72) Twórca(y) wzoru przemysłowego:
Sowa Joanna, Katowice, (PL)

PL 3992

Rp 3992

21-01

Zestaw zabawek – przyborów do ćwiczeń funkcjonalnych aparatu ruchowego.

Przedmiotem wzoru przemysłowego jest zestaw zabawek – przyborów do ćwiczeń funkcjonalnych aparatu ruchowego małych dzieci, zwłaszcza dzieci chorych, z rozwojowymi uszkodzeniami narządów zmysłów oraz z uszkodzeniami narządu ruchu.

Zabawa odgrywa istotną rolę w różnych okresach życia człowieka, a przede wszystkim jest podstawową i dominującą formą działalności dzieci, przejawem ich aktywności i pasji działania.

Zabawa jest niezbędnym czynnikiem prawidłowego kształtowania i doskonalenia wielu funkcji psychofizycznych. Dzięki niej dziecko poznaje świat, w którym żyje; uczy się go rozumieć, gromadzi i rozszerza swoje doświadczenia, utrwała wiadomości o najbliższym otoczeniu, o przeznaczeniu różnych przedmiotów; zaczyna dostrzegać różnice między rzeczywistością, a wyobraźnią i fantazją, przez co rozwija się umysłowo,

a więc ćwiczy spostrzegawczość, pamięć, uwagę, wyobraźnię, myślenie przyczynowo-skutkowe, wzbogaca słownictwo.

Zabawa sprzyja też rozwojowi fizycznemu; podnosi sprawność całego ciała i poszczególnych mięśni, sprawność manualną, koordynację wzrokowo-ruchową wpływa na rozwój społeczno-emocjonalny; pomaga przystosować się do otaczającego świata; uczy zaradności, samodzielności, przedsiębiorczości, odwagi, współzycia z rówieśnikami.

Pełni ona również funkcję terapeutyczną, bo działa leczniczo na system nerwowy. Powoduje, że nawet nie w pełni sprawne dziecko odzyskuje pełną swobodę działania, może odczuwać satysfakcję, zadowolenie, przyjemność, wiarę we własne siły. Zabawa pozwala rozładować nie tylko nadmiar energii, ale także napięcia, wewnętrzne konflikty, przykre przeżycia, często zaspokaja tęsknotę za bliską osobą.

Na rynku istnieje gama artykułów przeznaczonych do zabaw ruchowych, zarówno do zastosowań wewnątrz jak i na zewnątrz pomieszczeń.

Mają one najczęściej charakter dużych obiektów - przyrządów gimnastycznych, rehabilitacyjnych w postaci: zjeżdżalni, tuneli, drabinek, równoważni, bujaków, czy klocków z gąbki, bądź przyborów gimnastycznych jak: piłki, pałeczki, obręcze, szarfy, itp.

Widać wyraźnie dbałość o wysoki poziom bezpieczeństwa zabawek i innych produktów skierowanych do dzieci. Są najczęściej produkowane z ekologicznych, atestowanych materiałów o wysokiej jakości.

Dużą wagę przywiązuje się do tego, by obiekty pomagały zdobywać i rozwijać sprawność ruchową i były atrakcyjne pod względem estetycznym.

Pojawia się coraz więcej przyrządów i urządzeń łatwych w montażu, dających różnorodne możliwości ich wykorzystania.

Obiekty przeznaczone do zabaw ruchowych nie mają charakteru zabawki. Zdecydowana większość zalicza się do grupy przyrządów i pomocy dydaktycznych używanych do zabaw organizowanych i kierowanych przez osoby dorosłe.

W powyższych rozwiązaniach brak jest połączenia czysto funkcjonalnych, abstrakcyjnych form z formami bardziej „przyjaznymi” dla świata dziecka – bajkowymi, które znają, lubią, i do których mają zaufanie. Brak jest również obiektów, które zachęcałyby dzieci do wykonywania określonych działań nawet podczas spontanicznej, niewymuszonej zabawy.

Nowością i oryginalnością zestawu zabawek – przyrządów do ćwiczeń jest skojarzenie sposobów poruszania się zwierząt z takim zestawieniem elementów każdej zabawki, aby „wymusić” odpowiednią pozycję ciała dziecka i dopasować jego ruchy do charakteru ruchu każdej z postaci zwierzęcych. Zabawki nie krępują ruchów dziecka ale skłaniają do

podejmowania określonych działań wspierających sprawność ruchową oraz mimowiedne uczenie się w trakcie zabawy.

Zabawki poprawiają sprawność ruchową, angażują motorykę małą i dużą; pomagają w ćwiczeniu: równowagi, koordynacji ruchowej, celności, koncentracji, itd.

Zestaw składa się z 10 części. Tworzą go formy zwierząt, które dają możliwość stworzenia różnorodnych modeli ruchu. Są to: gąsienica, kangur, konik morski, pchła, ryba, wąż, żaba, żółw, krab, tygrys.

Przedmiot wzoru przemysłowego przedstawiono na fotografiach i rysunkach przy czym fig.1 ukazuje gąsienicę, fig.2 kangura, fig.3 konika morskiego, fig.4 pchlę, fig.5 rybę, fig.6 węża, fig.7 żabę, fig.8 żółwia, fig.9 kraba, fig.10 tygrysa. Każda zabawka pokazana jest w dwóch ujęciach.

Gąsienica - oparta jest na formie worka. Jego spodnia część jest usztywniona gąbką i wysunięta poza krawędź wlotu. Ten z kolei jest usztywniony giętką rurką. Wokół spodniej części zabawki przeprowadzona jest guma. Do niej, w przedniej części, przymocowane są uchwyty w postaci oczu gąsienicy. Tworzą je dwa elementy: kulki z gąbki oraz gumki opasające i przytrzymujące dłonie dziecka.

Przemieszczanie odbywa się poprzez napięcie gumy i jednoczesny ruch kończyn górnych dolnych w kierunku środka ciała i na zewnątrz. Zabawka doskonali koordynację ruchową, aktywizuje wszystkie partie ciała.

Kangur - jego główną część stanowi worek, do którego z przodu doszyte są łapki, z tyłu – ogon. Dno worka jest usztywnione i biegnie od łapek do czubka ogona. Górny wlot worka usztywnia obręcz. W jego przednią część wszyta jest kieszeń, z której wyprowadzone są szelki i połączone z tylną częścią obręczy.

Kangur przemieszcza się poprzez wykonywanie podskoków, co pomaga w usprawnianiu kończyn dolnych, ćwiczeniu równowagi, doświadczaniu ciężaru ciała. Kieszeń daje możliwość dodatkowej zabawy poprzez wkładanie, wyjmowanie, wrzucanie przedmiotów, celowanie do kieszeni podczas zabaw grupowych).

Konik morski - opiera się na półkolistej konstrukcji wypełnionej gąbką z usztywnieniem. Jest ona obszyta pokrowcem w kształcie konika morskiego. Część grzbietowa posiada uchwyty w formie półkolistych wałków, dodatkowe uchwyty stanowią obręcze - oczy zwierzęcia.

Zabawka dzięki ruchowi wahadłowemu wyrabia umiejętność utrzymywania równowagi, pomaga w odprężeniu.

Pchła - ma formę okrągłej poduszki - materaca. Z boku przytwierdzona jest stożkowata kłujka, od spodu dwie mniejsze, sprężynujące poduszki w charakterze kończyn.

Zabawka pozwala na wykonywanie podskoków, odbijanie się na różne sposoby, przetaczanie, upadanie, zastosowanie jej w formie „przeszkody” przy okazji zabaw i rywalizacji.

Ryba - w formie przypomina stożkowaty worek, tylna jego część jest zakończona płetwą. Wlot worka usztywnia obręcz, boki natomiast posiadają dwa okrągłe otwory (umieszczone symetrycznie, po obu jego stronach).

Zabawka uruchamia pracę rąk i tułowia, ułatwia przeprowadzanie ćwiczeń, w których znaczenie ma kontakt z twardym podłożem np. kształtujących świadomość tułowia np. przeciąganie po podłodze, turlanie.

Wąż - wypełniony jest sprężystym materiałem, ogon zakończony jest grzechotką na gumce a głowa ma postać pacynki. Wzdłuż ciała, po obu jego bokach, umieszczone są taśmy utrzymujące węża w postaci zwiniętej.

Zabawka wpływa, przede wszystkim, na rozwój mięśni kończyn górnych i dolnych. W postaci złożonej tworzy formę sprężystego siedziska, na którym dziecko wykonuje podskoki pociągając za grzechotkę. Po rozłożeniu nadaje się do zabaw w grupie.

Żaby - kształtem przypominają żabie łapki. Część górna to swego rodzaju skarpeta, w której mieści się stopa przytrzymywana dodatkowo przez umieszczone po obu stronach rzepy. Część dolna - podeszwa posiada w okolicy pięty element sprężynujący ułatwiający przemieszczanie się w pozycji stojącej i kuczącej.

Żabki działają wzmacniająco na mięśnie całego ciała, szczególnie kończyn dolnych.

Żółw - to okrągła sztywna platforma z kółkami oraz „skorupa” wykonana z gąbki. Skorupa posiada dwa otwory umieszczone na osi. Krawędzie tych

otworów oraz krawędź platformy zabezpieczają miękkie obręcze. Cała półsfera tworząca „skorupę” zamknięta jest płaskim dnem, które po założeniu na platformę tworzy miękką wyściółkę wnętrza.

Zabawka daje możliwość nieskrępowanego ruchu poprzez odpychanie się nogami i rękoma; uruchamia pracę mięśni kręgosłupa poprzez boczne ruchy tułowia.

Krab - pełni podobną funkcję do postaci żółwia. Osadzony jest na identycznej platformie. Wierzchnia część ma charakter pokrowca i składa się z 4 głównych części: skorupy, obręczy zabezpieczającej przed uderzeniami, okrągłego podszycia z gąbką oraz dwóch łopatek - kleszczy. Łopatki są zbliżone do formy trójkąta, ich osadzenie na dłoniach umożliwia gumki, można je również - kiedy nie są używane - łatwo przyczepić do skorupy.

Łopatki dają możliwość dodatkowej manipulacji i zabawy.

Tygrys - konstrukcja zabawki przypomina naturalny szkielet zwierzęcia czworonożnego, na który składają się: imitacja głowy w postaci obręczy zakładanej na szyję, obręcze – „zebra”, w które mieści się tułów dziecka, cztery kończyny w formie rękawów imitujących kocie łapy, elastyczny „kręgosłup” z ogonem, który łączy elementy w całość.

Każda z zabawek nadaje się do prania; elementy usztywniające w postaci rurek można swobodnie usuwać.

Zabawki – przyrządy według wzoru przemysłowego są lekkie, łatwe do utrzymania w czystości, łatwo się je składa i transportuje, są trwałe, odporne na rozciąganie. Również ich wspólną, istotną cechą jest utworzenie ich z form świata zwierzęcego przy równoczesnym skojarzeniu sposobów poruszania się zwierząt z odpowiednią pozycją ciała dziecka i dopasowaniem jego ruchów do charakteru ruchu każdej z postaci zwierzęcych.

/Janina Janina



Fig.1



Fig.2

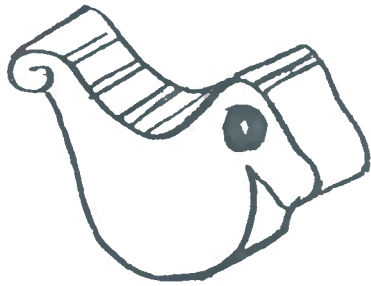


Fig.3

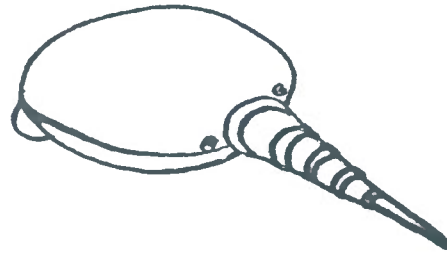


Fig.4

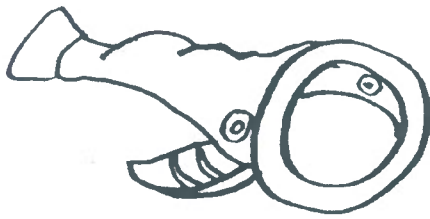


Fig.5



Fig.6

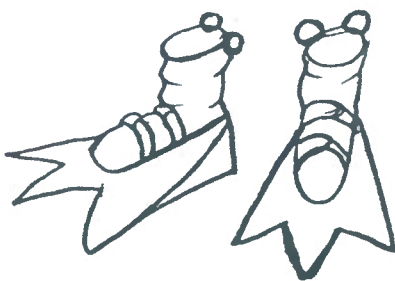


Fig.7



Fig.8



Fig.9

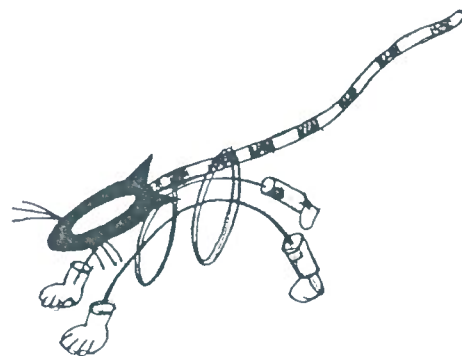


Fig.10

1



fig. 1



fig. 2



fig. 3

2



fig. 4



fig. 5



fig. 6



fig. 7



fig. 8

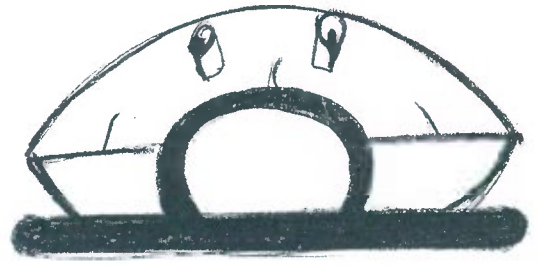
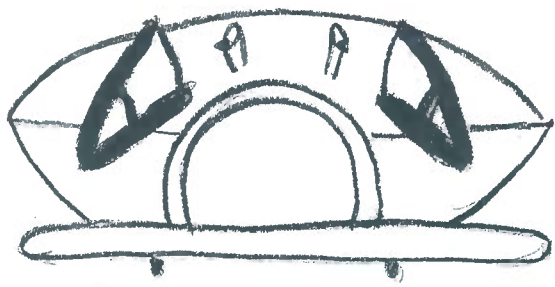


fig. 9

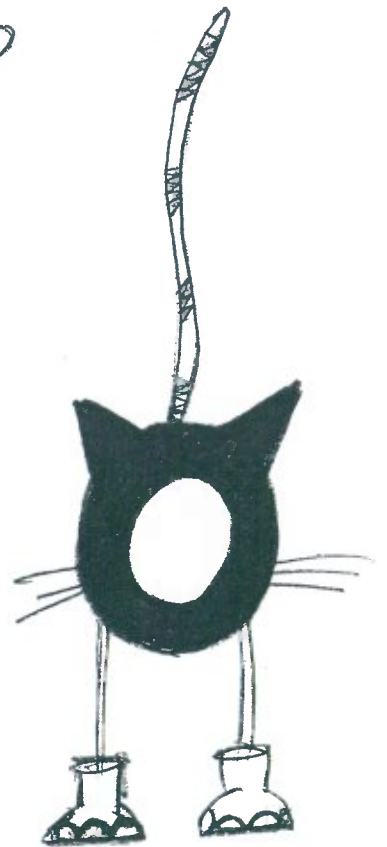
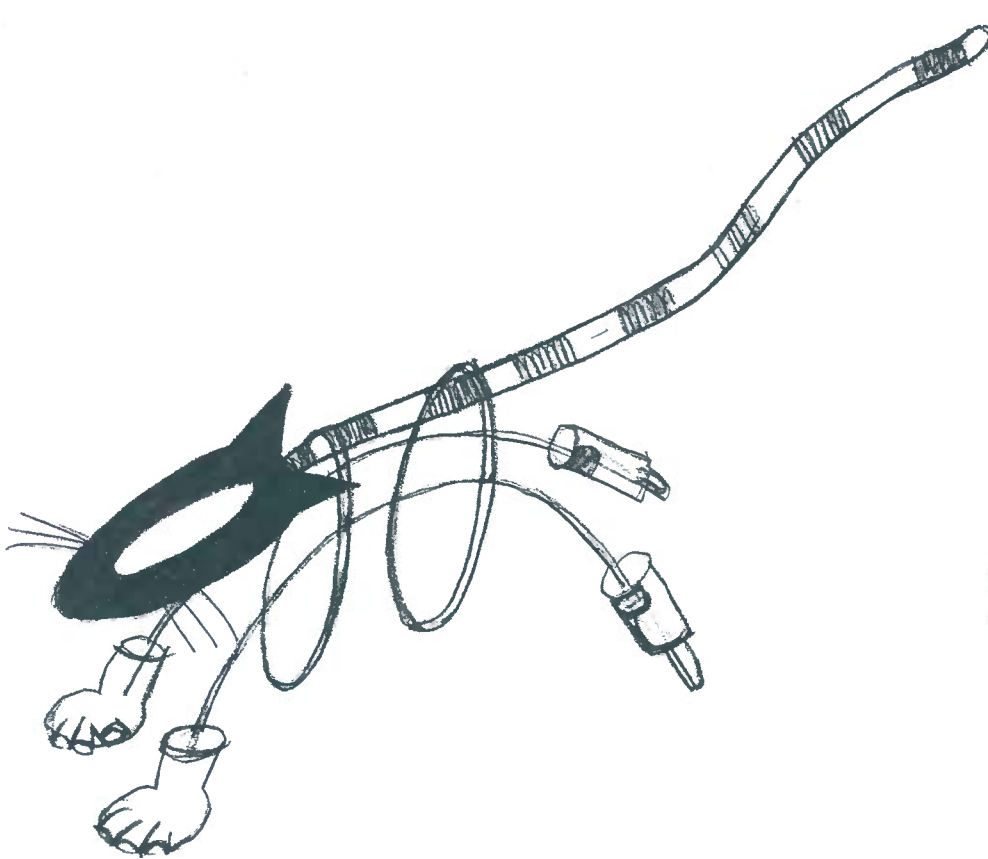


fig. 10