[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.
A63F 9/06 (2006.01)
A63H 33/00 (2006.01)
A63J 11/00 (2006.01)

[12] 实用新型专利说明书

专利号 ZL 200820107678.X

[45] 授权公告日 2009 年 4 月 1 日

[11] 授权公告号 CN 201214010Y

[22] 申请日 2008.4.3

[21] 申请号 200820107678.X

[73] 专利权人 王延辉

地址 072750 河北省涿州市码头镇辛家街村

[72] 发明人 王延辉

[74] 专利代理机构 北京集佳知识产权代理有限公司

代理人 范志平

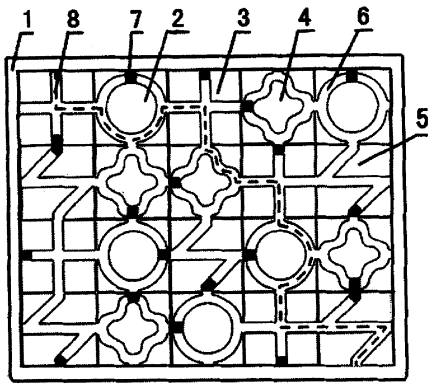
权利要求书 1 页 说明书 3 页 附图 1 页

[54] 实用新型名称

儿童益智迷宫

[57] 摘要

本实用新型公开了一种儿童益智迷宫，由壳体和拼块组成，拼块正面设计有凹槽作为迷宫路线，各拼块的凹槽路线连接点相互对应，在壳体内排列组合成的整体迷宫路线相互连接。 该迷宫玩具可用拼块在壳体内组成不同的迷宫进行游戏，任意的拼块连接点均可作为迷宫起点或终点而设计迷宫，游戏时用彩笔沿着拼块凹槽画出迷宫的正确路线，结束时用海绵抹去彩笔痕迹即可进行新的迷宫游戏，简单、方便、富于变化，真正做到了寓教于乐和动脑与动手相结合。



1、一种儿童益智迷宫，其特征在于，由壳体和拼块组成，拼块正面设计有凹槽作为迷宫路线，各拼块的凹槽路线连接点相互对应，在壳体内排列组合成的整体迷宫路线相互连接。

2、根据权利要求1所述的儿童益智迷宫，其特征在于，所述拼块正面的凹槽横截面呈V字形。

3、根据权利要求1所述的儿童益智迷宫，其特征在于，所述拼块为正方形或等边三角形，并与壳体相匹配。

4、根据权利要求1所述的儿童益智迷宫，其特征在于，所述单个拼块中至少有一个凹槽路线连接点设置为障碍点。

5、根据权利要求1所述的儿童益智迷宫，其特征在于，所述拼块的迷宫路线由横线、竖线、斜线、折线、弧线、曲线或其结合构成。

6、根据权利要求1所述的儿童益智迷宫，其特征在于，所述壳体和拼块由塑料、橡胶或木质材料制成。

儿童益智迷宫

技术领域

本实用新型涉及一种儿童益智玩具。

背景技术

迷宫可以很好地培养儿童的观察能力、逻辑思维能力、判断能力和注意力。现有的迷宫产品主要是印刷品或固定路线的迷宫玩具，形式简单、缺乏变化和创造性,走几次便会使人失去兴趣，不能很好地发挥其功能。

实用新型内容

针对现有技术存在的不足,本实用新型旨在提供一种可排列组合出不同路线的儿童益智迷宫。

本实用新型采用的技术方案是：

一种儿童益智迷宫，由壳体和拼块组成，拼块正面设计有凹槽作为迷宫路线，各拼块的凹槽路线连接点相互对应，在壳体内排列组合成的整体迷宫路线相互连接。

所述拼块正面的凹槽横截面呈V字形。

所述拼块为正方形或等边三角形，并与壳体相匹配。

所述单个拼块中至少有一个凹槽路线连接点设置为障碍点。

所述拼块的迷宫路线由横线、竖线、斜线、折线、弧线、曲线或其结合构成。

所述壳体和拼块由塑料、橡胶或木质材料制成。

本实用新型可用拼块在壳体内组成不同的迷宫进行游戏,任意的拼块

连接点均可作为迷宫起点或终点而设计迷宫，游戏时用彩笔沿着拼块凹槽画出迷宫的正确路线，结束时用海绵抹去彩笔痕迹即可进行新的迷宫游戏，简单、方便、富于变化；游戏者不但可以根据产品说明书的指导图册先拼图再走迷宫，而且还可以由自己设计迷宫，充分发挥游戏者的主动性和创造性，既可以单人，也可以多人游戏，让人百玩不厌。另外，本实用新型特殊设计的凹槽迷宫路线，包括横线、竖线、斜线、折线、弧线、曲线，能够使年龄较小的幼儿在游戏中自然地掌握运笔的规律和技巧，为写字和绘画奠定基础，还能为较大儿童提供更多的用笔机会，提高手眼并用能力，真正做到了寓教于乐和动脑与动手相结合。

附图说明

图 1 是本实用新型儿童益智迷宫的正面示意图；

图 2 是图 1 中拼块 2 的正面示意图；

图 3 是图 1 中拼块 3 的正面示意图；

图 4 是图 1 中拼块 4 的正面示意图；

图 5 是图 1 中拼块 5 的正面示意图；

图 6 是拼块正面凹槽的横截面示意图。

具体实施方式

下面结合附图对本实用新型作进一步详细的描述。

如图1-6所示，该迷宫玩具主要由壳体1和拼块2、3、4、5组成，由塑料、橡胶或木质材料制成的拼块置于壳体1内，拼块形状可为正方形、等边三角形或其它形状并与壳体相匹配，大小和数量根据不同的使用对象灵活调整，拼块正面设计有凹槽迷宫路线6，可由横线、竖线、斜线、折线、弧线、曲线或其结合构成，以增加迷宫的趣味性和复杂性，符合儿童要求

直观的心理特点，凹槽横截面呈V字形。各拼块的凹槽迷宫路线连接点相互对应，以使拼合成的整体迷宫路线相互连接，单个拼块中至少有一个连接点设置为障碍点7，用以调整迷宫的行走路线和难度，拼块可以在壳体内自由组合排列成不同的迷宫。

使用儿童益智迷宫游戏时，可利用产品说明书的指导图册，先拼图再走迷宫，也可以自己设计迷宫，通过拼块的不同组合排列，调整障碍点的位置，来改变迷宫路线的复杂程度，然后用彩笔沿着凹槽画出迷宫的正确路线，如本实施例中的路线8，结束时用海绵抹去彩笔痕迹即可重新进行迷宫游戏。

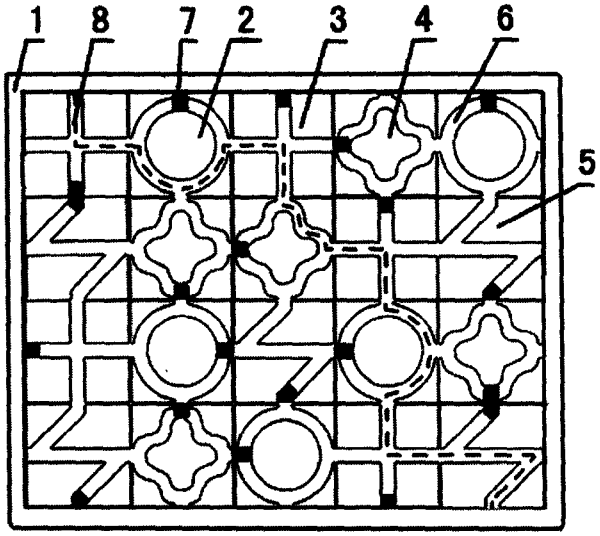


图 1

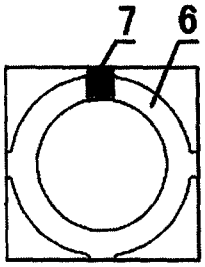


图 2

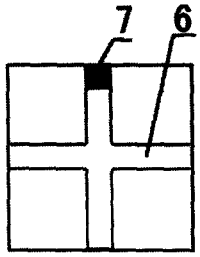


图 3

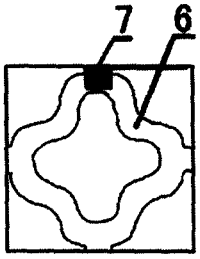


图 4

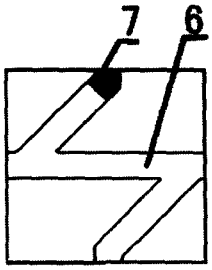


图 5

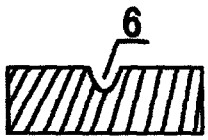


图 6