



(12)发明专利

(10)授权公告号 CN 103599633 B

(45)授权公告日 2017.04.26

(21)申请号 201310370664.2

(22)申请日 2013.08.22

(65)同一申请的已公布的文献号

申请公布号 CN 103599633 A

(43)申请公布日 2014.02.26

(73)专利权人 卢思颖

地址 322100 浙江省金华市东阳市吴宁镇
卢宅亭前外路13号

(72)发明人 卢思颖

(74)专利代理机构 杭州华鼎知识产权代理事务
所(普通合伙) 33217

代理人 胡根良

(51)Int.Cl.

A63F 3/00(2006.01)

(56)对比文件

CN 203417452 U, 2014.02.05,

CN 202855129 U, 2013.04.03,

CN 201157694 Y, 2008.12.03,

US 3997162 A, 1976.12.13,

GB 2257050 A, 1993.01.06,

审查员 陈善学

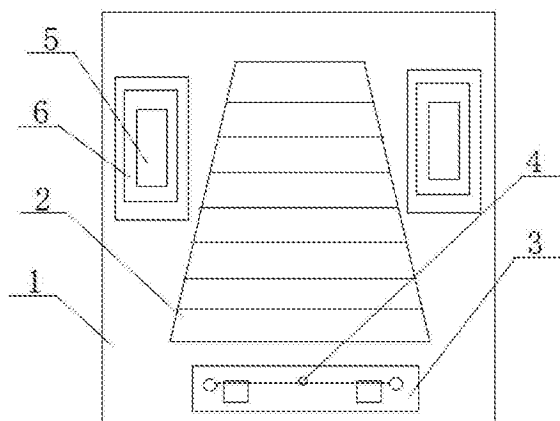
权利要求书1页 说明书2页 附图1页

(54)发明名称

益智游戏棋

(57)摘要

本发明的目的是提供益智游戏棋,结构简单,能增加孩子的参与感,真正地从游戏中给孩子带来知识,做到寓教于乐。为达到所述效果,本发明益智游戏棋,包括棋盘,所述棋盘正中设有游戏区,所述游戏区为多个平行框体,对应棋盘底端对应游戏区位置设有发射区,所述发射区内安装有一个可拆卸的发射台,发射台发射弹射物。由于采用了所述技术方案,由多个孩子轮流操作发射台。整个过程都是在玩耍的过程中完成的,这样就可以在不知不觉中将知识带给孩子们。这样的玩具能全面提高孩子的素质,激发学习的兴趣。



1. 益智游戏棋,包括棋盘(1),其特征在于:所述棋盘(1)正中设有游戏区,所述游戏区为多个平行的框体(2),对应棋盘(1)底端对应游戏区位置设有发射区,所述发射区内安装有一个可拆卸的发射台(3),发射台(3)发射弹射物(4),框体(2)两侧设置有卡片区,所述框体(2)内绘制有不同图案,卡片区内放置有对应每个图案的卡片(5),卡片(5)背面记载着对应图案的说明,所述发射台(3)包括两个长方体基架,所述基架上固定架设有硬质轻杆,作为弹射物(4)的活动杆搁置在硬质轻杆上,所述卡片区设置有卡片槽(6),所述活动杆两端设有圆形增大部。

2. 如权利要求1所述的益智游戏棋,其特征在于:所述棋盘(1)为防水纸或者是塑料,所述框体(2)由木条或者塑料条围成。

3. 如权利要求1或2所述的益智游戏棋,其特征在于:所述平行的多个框体(2)内标注有各个框体(2)的分值,框体(2)宽度自棋盘(1)的顶部到底部逐渐加宽,框体(2)代表的分值自棋盘(1)的顶部到底部逐渐降低。

益智游戏棋

技术领域

[0001] 本发明涉及一种玩具,尤其涉及益智游戏棋。

背景技术

[0002] 玩是孩子的天性。但是在传统理念中很多家长和老师都将玩具视为不务正业的表现,将学和玩完全隔离开来,导致学生玩也玩不开心,学也学不专心,形成恶性循环。随着观念的慢慢转变,在教学方面,人们也开始尝试着寓教于乐的方式进行教育。如申请号为CN201220606589.6的实用新型专利《益智教学玩具》中就公开了一种益智教学玩具,主要包含一座体、多个设有不同颜色标识的答案柱以及多个题卡。其中,该座体至少包含一置放区、一供放置答案柱的收容区,以及多个嵌槽,该题卡设有不同难易度及不同形态的检测题目,以及对应于嵌槽的答案区。将题卡置于座体的置放区,以供使用者依据题卡的检测题目的指示,选择不同颜色的答案柱,并将答案柱嵌置于嵌槽,借以呈现正确的答案,进而达到增加学习乐趣、增进专注力及帮助手眼的协调,且可重复使用使教学更为容易,以及兼具挑战性、触觉学习的效果。

[0003] 但是这样的结构从根本上来说只是一种辅助教具,因为对于孩子而言,根本没有玩的成分可言。

发明内容

[0004] 本发明的目的是提供益智游戏棋,结构简单,能增加孩子的参与感,真正地从游戏中给孩子带来知识,做到寓教于乐。

[0005] 为达到所述效果,本发明益智游戏棋,包括棋盘,所述棋盘正中设有游戏区,所述游戏区为多个平行框体,对应棋盘底端对应游戏区位置设有发射区,所述发射区内安装有一个可拆卸的发射台,发射台发射弹射物,框体两侧设置有卡片区,所述游戏区框体内绘制有不同图案,卡片区内放置有对应每个图案的卡片,卡片背面记载着对应图案的说明。

[0006] 优选的,所述棋盘为防水纸或者是塑料,所述框体由木条或者塑料条围成。这样的结构成本低,并且经久耐用。

[0007] 优选的,所述发射台包括两个长方体基架,所述基架上固定架设有硬质轻杆,作为弹射物的活动杆搁置在硬质轻杆上。这样的简易结构就能将活动杆发射出去,使用方便安全,不会伤到孩子。

[0008] 优选的,所述卡片区设置有卡片槽。这样的结构便于卡片位置的固定,避免卡片在玩的时候散开或遗失。

[0009] 优选的,所述活动杆两端设有圆形增大部。这样的结构便于小孩按准。而且确保活动杆落地时不会滚动。

[0010] 优选的,所述平行的多个框体内标注有各个框体的分值,框体宽度自棋盘的顶部到底部逐渐加宽,框体代表的分值自棋盘的顶部到底部逐渐降低。这样的结构确保公平起见,远处的小框难以命中,因此分值高。

[0011] 由于采用了所述技术方案,由多个孩子轮流操作发射台。弹射物弹出后落到不同的位置获得不同的奖励。玩游戏者需要将弹射物所在位置的内容读出,并获得相应卡片。由于卡片上和棋盘上均有文字和图案,而且整个过程都是在玩耍的过程中完成的,这样就可以在不知不觉中将知识带给孩子们。同时操作发射台也需要眼手配合能力,这样的玩具能全面提高孩子的素质,激发学习的兴趣。

附图说明

[0012] 下面结合附图对本发明作进一步说明:

[0013] 图1为本发明益智游戏棋的结构示意图。

具体实施方式

[0014] 如图1所示,本发明益智游戏棋,包括棋盘1,所述棋盘1正中设有游戏区,所述游戏区为多个平行的框体2,对应棋盘1底端对应游戏区位置设有发射区,所述发射区内安装有一个可拆卸的发射台3,发射台3发射弹射物4,框体2两侧设置有卡片区,所述游戏区框体2内绘制有不同图案,卡片区内放置有对应每个图案的卡片5,卡片5背面记载着对应图案的说明。所述棋盘1为防水纸或者是塑料,所述框体2由木条或者塑料条围成。

[0015] 以水果图案为例,所述棋盘上绘有各种水果的图案。所述平行的多个框体2内标注有各个框体2的分值,框体2宽度自棋盘1的顶部到底部逐渐加宽,框体2代表的分值自棋盘1的顶部到底部逐渐降低。大的水果绘制在靠近棋盘1底部的位置;小的水果绘制在靠近棋盘1顶部的位置。卡片5正面画有对应的水果图案,背面写有该水果的介绍。

[0016] 游戏时,孩子可以通过发射台3发射弹射物4到框体2内。所述发射台3包括两个长方体基架,所述基架上固定架设有硬质轻杆,作为弹射物4的活动杆搁置在硬质轻杆上。所述卡片区设置有卡片槽6。所述活动杆两端设有圆形增大部。这样方便孩子弹射活动杆,弹射出去的活动杆也不会滚动。当活动在对应的框体2内时,获得该框体2所拥有的分值和对应卡片5。孩子需要将卡片上的文字读出来,这样就根据图案和文字对该水果进行了解。活动杆在框体2外则不得分和卡片5。然后轮到下个孩子进行游戏,如果继续弹到已经经历过的框体2,则得分,但是不得卡片。如此当累计到一定分值或者在一定轮次后结束游戏。

[0017] 家长和老师可以根据实际教学方案选择不同的绘图和卡片。通过这样的方式寓教于乐,使得孩子乐意主动接受知识,达到了良好的效果。

[0018] 以上所述仅为本发明的具体实施例,但本发明的结构特征并不局限于此,任何本领域的技术人员在本发明的领域内,所作的变化或修饰皆涵盖在本发明的专利范围之内。

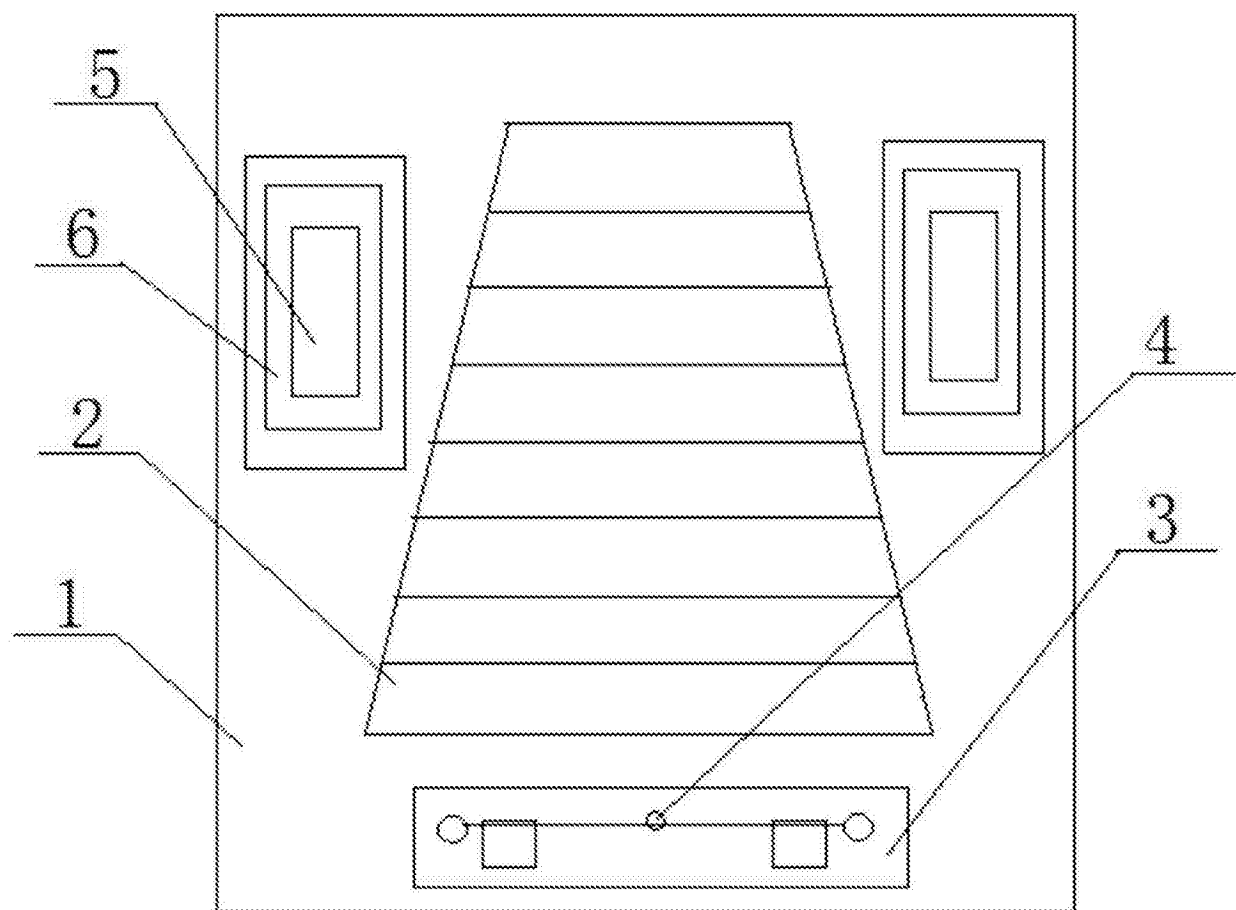


图1