



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETÀ INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

UIBM

DOMANDA NUMERO	101996900508386
Data Deposito	29/03/1996
Data Pubblicazione	29/09/1997

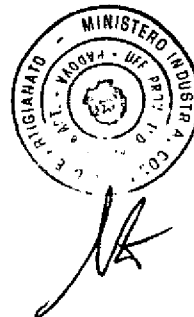
Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	F		

Titolo

DISPOSITIVO PER GIOCO DI ABILITA' INTELLETTUALE

PL/13867

PD 96 A 0 0 0 0 8 0



"DISPOSITIVO PER GIOCO DI ABILITA' INTELLETTUALE"

A nome: 1) Signora DARPIN DANILA

residente a GIAI DI GRUARO (Venezia)

2) Signora FRIGHETTO CLARA

residente a PORTOGRUARO (Venezia)

3) Signor GRASSO PIERO

residente a TEGLIO VENETO (Venezia)

Inventore Designato: Signora DARPIN DANILA

Signora FRIGHETTO CLARA

Signor GRASSO PIERO

DESCRIZIONE

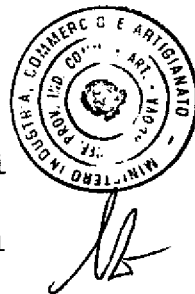
Il presente trovato ha per oggetto un dispositivo particolarmente per la realizzazione di un gioco di abilità intellettuale.

Come è noto è sempre maggiormente apprezzata l'attività ludica intelligente.

Infatti ormai già da molto tempo studi di psicologia hanno evidenziato come l'attività ludica può divenire oltre che mero divertimento anche utile occasione per esercitare e rendere maggiormente elastica la mente e la capacità di affrontare nuovi ed anche impegnativi problemi.

A tal fine sono stati concepiti una grande quantità di giochi di abilità intellettuale destinati a varie fasce di età a partire dagli anni della prima infanzia fino all'età adulta.

In particolare i giochi per soggetti con una certa maturità



intellettuale, allenano e stimolano la capacità di rimanere flessibili quanto a percezione delle possibilità strutturali e funzionali di determinati oggetti o situazioni.

In particolare i giochi di abilità intellettuale normalmente mirano a far superare al giocatore quelle schematicità e rigidità del pensiero che impediscono la soluzione di problemi nuovi ed anche complessi.

Compito principale del presente trovato è quello di realizzare un dispositivo particolarmente per un gioco di abilità intellettuale particolarmente utile nel consentire una attività ludica intelligente.

In relazione al compito principale uno scopo del presente trovato è quello di realizzare un dispositivo atto a realizzare un gioco che consenta al giocatore di impegnare a fondo le proprie capacità intellettive contribuendo ad allenare la possibilità e la capacità di pervenire a nuovi schemi strutturali e funzionali di strutture e situazioni.

Altro compito del presente trovato è quello di realizzare un dispositivo assolutamente sicuro il cui maneggiamento non comporti rischi per la salute del giocatore.

Ulteriore scopo del presente trovato è quello di realizzare un dispositivo il quale possa essere realizzato anche in modelli non particolarmente costosi e quindi possa essere eventualmente diffuso in grandi quantità.

Non ultimo scopo del presente trovato è quello di realizzare un dispositivo producibile con tecnologie note ed eventualmente in modelli a difficoltà differenziata in ragione dell'età o del livello che il



giocatore vuole e può affrontare.

Il compito principale, gli scopi preposti ed altri scopi ancora che più chiaramente appariranno in seguito vengono raggiunti da un dispositivo per gioco di abilità intellettuale caratterizzato dal fatto di comprendere un primo componente sagomato a definire una prima asola ed un secondo componente costituito da almeno tre anelli ciascuno dei quali, di ingombro maggiore della larghezza della detta prima asola, porta articolata una estremità di un gambo che assieme agli altri è libero di scorrere in una barra portagambi alla quale è congiunto, detto primo componente essendo associabile a detto secondo componente per suo inserimento, in successione, in detti anelli con ciascuno di detti gambi che attraversa e concatena un anello e detto primo componente sagomato a definire detta prima asola.

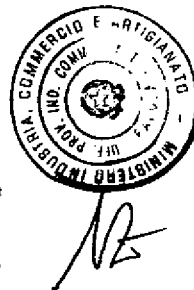
Ulteriori caratteristiche e vantaggi del presente trovato risulteranno maggiormente dalla descrizione di una sua forma realizzativa illustrata a titolo indicativo ma non per questo limitativo della sua portata nelle allegate tavole di disegni in cui:

la fig. 1 illustra in assonometria un dispositivo per gioco di abilità intellettuale, secondo il trovato;

la fig. 2 illustra in assonometria un particolare del dispositivo di figura 1;

la fig. 3 illustra in proiezione ortogonale il dispositivo di figura 1;

le figg. da 4 a 9 illustrano, in varie fasi, il gioco di abilità intellettuale realizzabile mediante il dispositivo di figura 1.



Con particolare riferimento alle figure da 1 a 9, un dispositivo per gioco di abilità intellettuale, secondo il trovato viene complessivamente indicato con il numero 10.

Il dispositivo 10 comprende un primo componente 11 sagomato a definire una prima asola 12 ed un secondo componente 13 costituito, in questo caso, da nove anelli 14 chiusi ciascuno dei quali di ingombro maggiore della larghezza della prima asola 12.

Ognuno degli anelli 14 porta articolata una relativa estremità 15 di un gambo 16 il quale presenta l'altra estremità 17 sagomata a sfera ed ingrossata rispetto al resto.

I nove gambi 16 sono liberi di correre, per inserimento in corrispondenti fori passanti 18, in una barra portagambi 19 alla quale sono così congiunti.

Il primo componente 11 è associabile al secondo componente 13 per suo inserimento in successione negli anelli 14 con ciascuno dei gambi 16 che attraversa e concatena un corrispondente anello 14 ed il primo componente 11 in corrispondenza della prima asola 12.

Il primo componente 11, in questo caso, è costituito da un elemento piatto 20 a sviluppo longitudinale avente una prima estremità conformata a definire per l'appunto la prima asola 12, mentre l'estremità opposta, numerata con 21, è conformata a definire una sezione di presa qui di seguito descritta.

Tra la prima asola 12 e la sezione di presa è invece definita una sezione mediana 22 maggiorata rispetto al resto.

In questa forma realizzativa la sezione di presa è sagomata a

definire una seconda asola 23 di sviluppo minore rispetto alla prima asola 12.



La barra portagambi 19, in questo caso, invece è sostanzialmente astiforme ed in essa sono definiti per l'appunto nove fori passanti 18 tra loro allineati.

L'estremità di ognuno dei gambi 16 articolata con un relativo anello 14, in questa forma realizzativa è sagomata a definire un occhiello 24, per deformazione plastica, il quale è girevolmente associato per l'appunto al relativo anello 14.

In pratica il funzionamento è il seguente: quando il dispositivo 10 è nella fase in cui tutti i componenti sono tra loro associati, la prima asola 12 è inserita in tutti e nove gli anelli 14, mentre i gambi 16 sono ad essa interni e scorrevoli.

In una fase invece in cui il dispositivo risulta completamente dissociato, gli anelli 14 sono completamente sfilati rispetto alla prima asola 12.

Qualora il giocatore si proponga di procedere all'associazione degli anelli 14 alla prima asola 12 deve procedere nel seguente modo: si inizia sollevando i primi due anelli 14 (il primo degli anelli 14 è l'unico libero) e si fanno passare attraverso la prima asola 12.

Successivamente si ruotano in avanti si fanno passare all'esterno della prima asola 12.

Per proseguire ed inserire il terzo anello 14 è necessario che sia inserito nella prima asola 13 unicamente l'anello 14 che lo precede (in questo caso il secondo anello 14).



Per pervenire a questa situazione si deve quindi togliere tutti gli anelli 14 precedenti a quello adiacente all'anello 14 da inserire facendoli passare nuovamente attraverso la prima asola 12 e lasciandoli ricadere (nel caso qui specificatamente descritto solo il primo anello 14).

In successione poi si fa scorrere la prima asola 12 fino al gambo 16 dell'anello 14 adiacente a quello che si deve inserire e solo in questa situazione è possibile far salire l'anello 14 (in questo caso il terzo) attraverso la prima asola 13 e quindi ruotarlo in avanti per passare l'esterno di questa ed inserirlo sotto l'anello 14 adiacente (in questo caso il secondo).

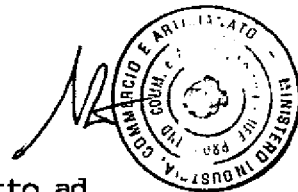
Il montaggio dei successivi anelli avviene reiterando tale operazione che, peraltro, risulta operativamente sempre più complicata ma concettualmente identica.

Una volta che il dispositivo 10 è completamente montato per procedere allo smontaggio si dovrà ripercorrere a ritroso le operazioni qui sopra descritte.

Come già accennato all'aumentare del numero di anelli 14 da montare aumenta in maniera esponenziale anche il numero delle mosse, infatti a puro titolo indicativo per montare il secondo anello 14 bastano due mosse, per il quinto si arriva ad un totale di sedici mosse e per il sesto ne servono trenta.

In pratica si è constatato come il presente trovato abbia portato a soluzione il compito e gli scopi ad esso preposti: in particolare è da osservare come il dispositivo secondo il trovato realizzi un gioco di

PD 96 A 0 0 0 0 8 0



abilità intellettuale particolarmente complicato e stimolante ed atto ad indurre il giocatore in situazioni che favoriscono l'insorgere di strutture mentali e concettuali nuove ed interessanti.

Inoltre è da osservare come il dispositivo, secondo il trovato, realizzi nello stesso gioco sostanzialmente due forme complementari una relativa allo smontaggio del dispositivo stesso, l'altra relativa al montaggio.

Ancora è da osservare come il dispositivo secondo il trovato, sia totalmente privo di rischi nel suo maneggiamento, da parte del giocatore.

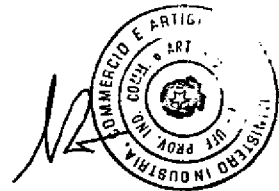
Ulteriore osservazione è da farsi su come il dispositivo secondo il trovato possa essere realizzato in forme anche particolarmente economiche ed adattabili sia al livello del giocatore, sia alle sue possibilità economiche.

Il presente trovato è suscettibile di modifiche e varianti tutte rientranti nell'ambito del concetto inventivo, inoltre i dettagli sono sostituibili con altri elementi tecnicamente equivalenti.

I materiali nonchè le dimensioni possono essere qualsiasi a seconda delle esigenze.

PD 96 A 0 0 0 0 8 0

RIVENDICAZIONI



1) Dispositivo per gioco di abilità intellettuale caratterizzato dal fatto di comprendere un primo componente sagomato a definire una prima asola ed un secondo componente costituito da almeno tre anelli ciascuno dei quali, di ingombro maggiore della larghezza della detta prima asola, porta articolata una estremità di un gambo che assieme agli altri è libero di scorrere in una barra portagambi alla quale è congiunto, detto primo componente essendo associabile a detto secondo componente per suo inserimento, in successione, in detti anelli con ciascuno di detti gambi che attraversa e concatena un anello e detto primo componente sagomato a definire detta prima asola.

2) Dispositivo come alla rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto che detto primo componente è costituito da un elemento piatto a sviluppo longitudinale avente una delle estremità conformata a definire detta prima asola, mentre l'estremità opposta è conformata a definire una sezione di presa per il giocatore, tra la detta prima asola e detta sezione di presa essendo presente una sezione mediana maggiorata rispetto al resto.

3) Dispositivo come alla rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto che detta sezione di presa è sagomata a definire una seconda asola a sviluppo minore rispetto a detta prima asola.

4) Dispositivo come ad una o più delle rivendicazioni precedenti, caratterizzato dal fatto che detta barra portagambi è sostanzialmente astiforme ed in essa sono definiti tra loro allineati almeno tre fori passanti relativi a detti gambi.

PD 96 A 0 0 0 0 8 0

5) Dispositivo come ad una o più delle rivendicazioni precedenti, caratterizzato dal fatto che l'estremità di ognuno di detti gambi articolata al corrispondente anello è sagomata, per deformazione plastica, a definire un occhiello girevolmente associato all'anello stesso.

6) Dispositivo come ad una o più delle rivendicazioni precedenti, caratterizzata dal fatto che ognuno di detti gambi presenta l'estremità opposta a quella articolata al corrispondente anello, sagomata a definire una sfera di sezione maggiore rispetto al resto.

7) Dispositivo per gioco di abilità intellettuale, come ad una o più delle rivendicazioni precedenti, che si caratterizza per quanto descritto ed illustrato nelle allegate tavole di disegni.

Per incarico

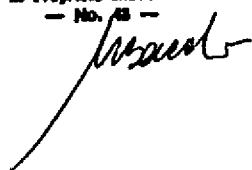
Signora DARPIN DANILA

Signora FRIGHETTO CLARA

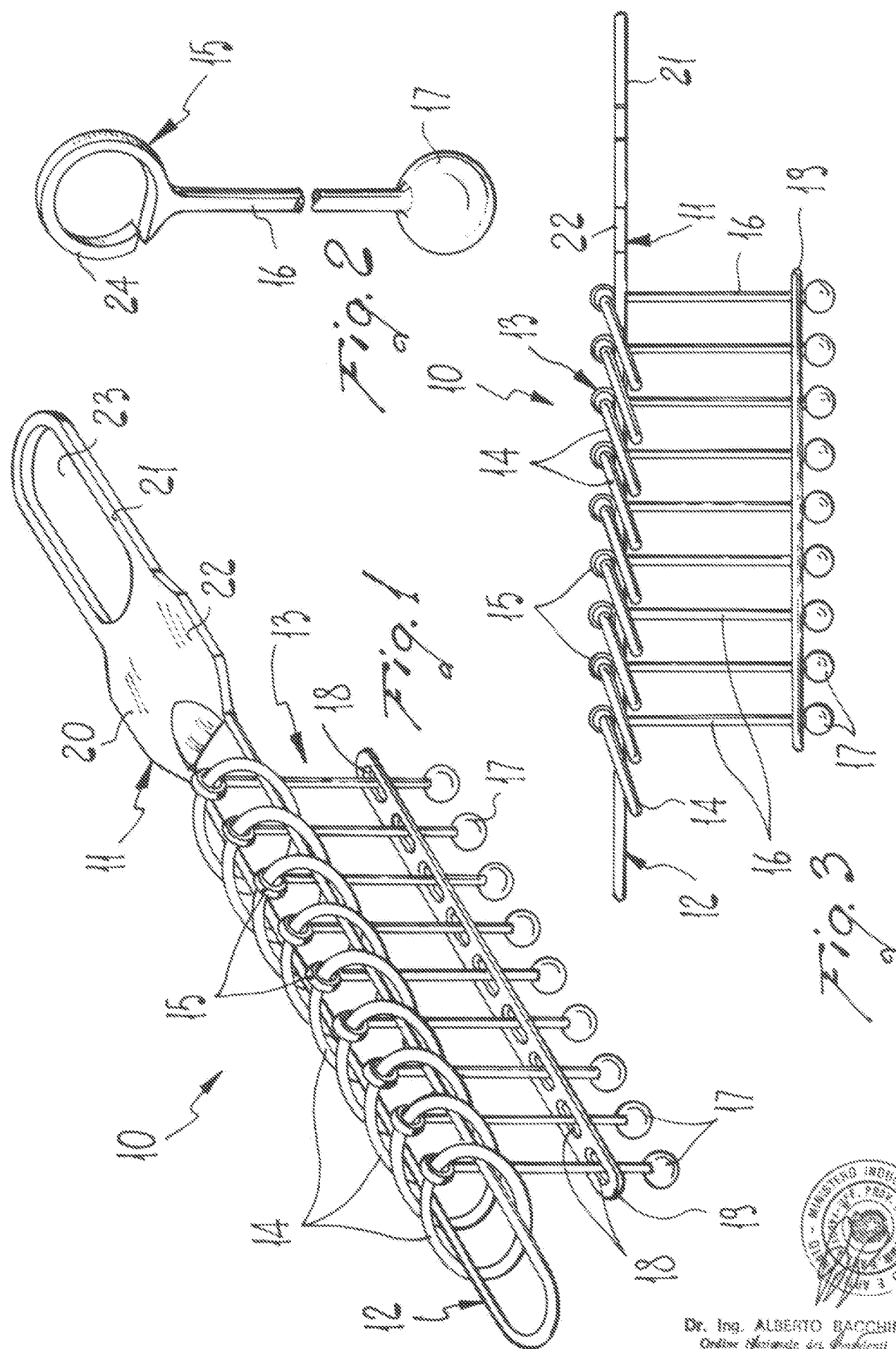
Signor GRASSO PIERO

Il Mandatario

Dr. Ing. ALBERTO BACCHIN
Ordine Nazionale dei Consulenti
in Proprietà Industriale
— No. 13 —



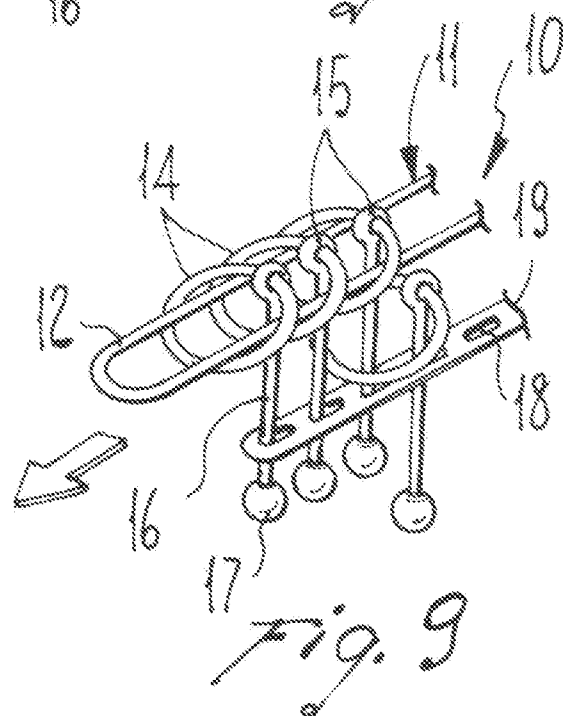
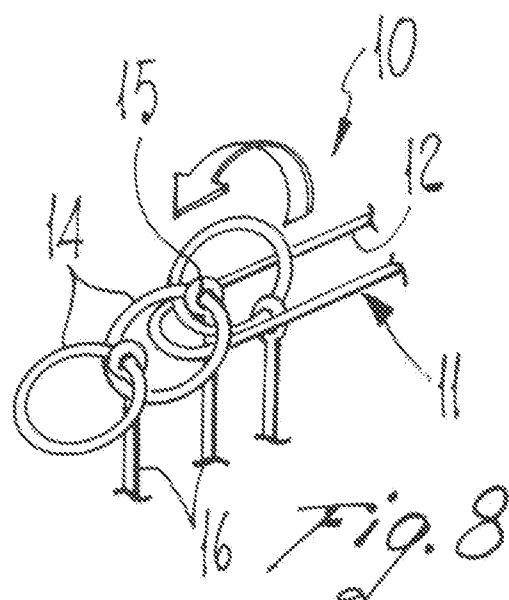
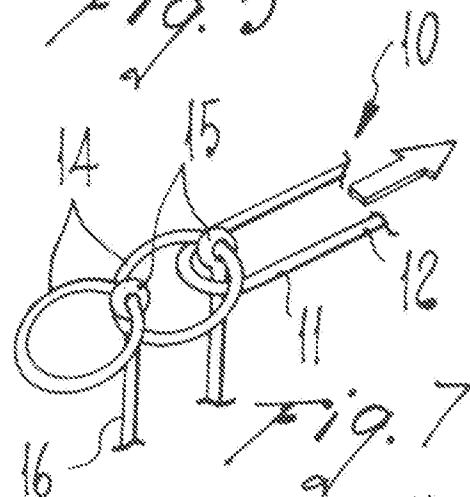
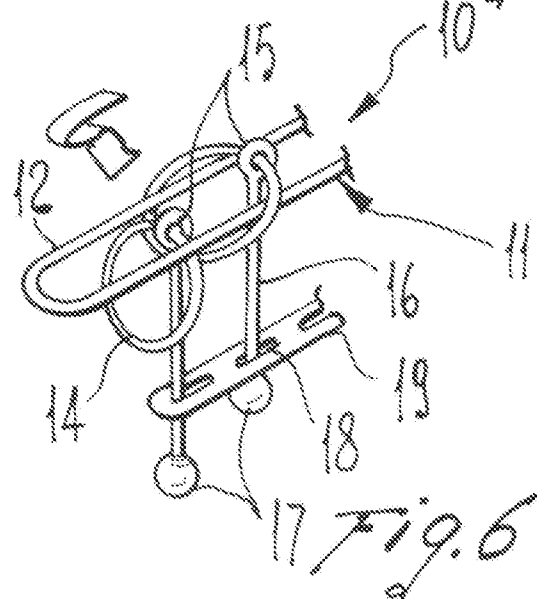
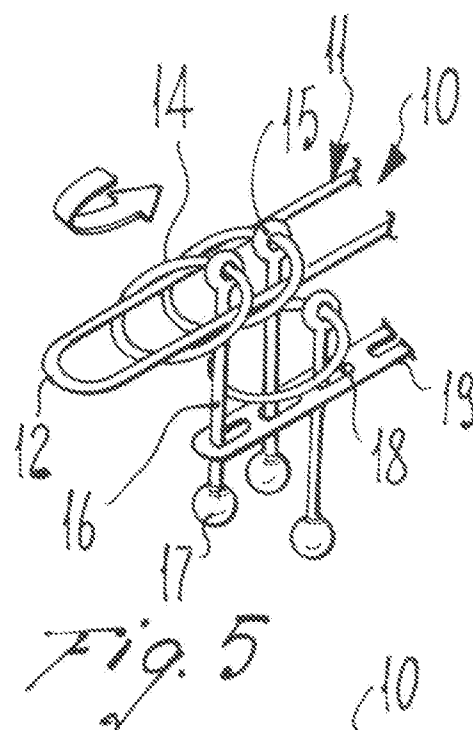
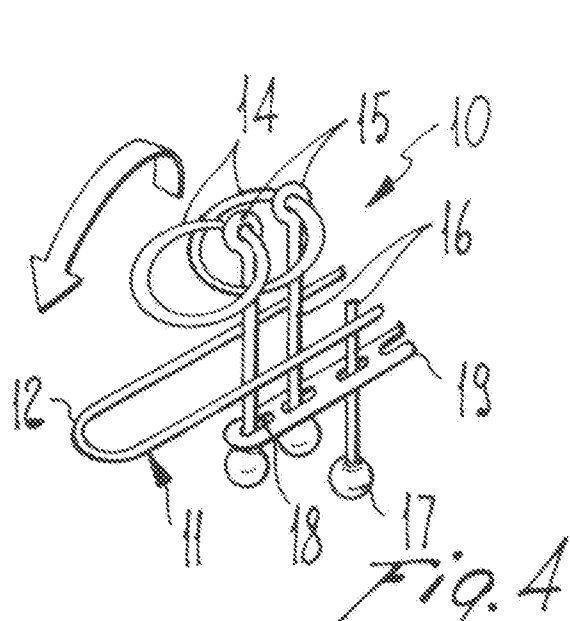
PD 96A000080



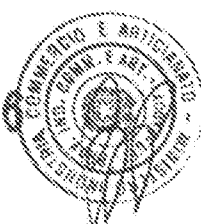
Dr. Ing. ALBERTO BACCHIN
 Ordine degli Ingegneri per l'Industria
 di Padova - Italia
 - 86.48 -

PD A00106

PD 96A000080



PD R00100



Dr. Ing. ALBERTO BASSONIN
 Consulente Tecnico
 di Proprietà Industriale
 - 10126 -