

①9 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①1 N° de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 678 175

②1 N° d'enregistrement national :

91 07944

⑤1 Int Cl⁵ : A 63 F 3/00

①2

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②2 Date de dépôt : 26.06.91.

③0 Priorité :

④3 Date de la mise à disposition du public de la demande : 31.12.92 Bulletin 92/53.

⑤6 Liste des documents cités dans le rapport de recherche : *Se reporter à la fin du présent fascicule.*

⑥0 Références à d'autres documents nationaux apparentés :

⑦1 Demandeur(s) : DRUON Jean-Loup — FR.

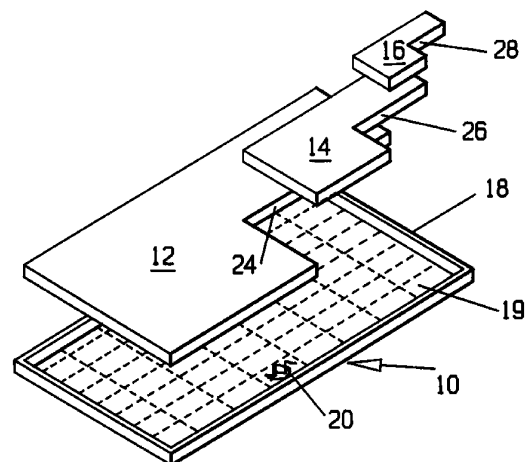
⑦2 Inventeur(s) : DRUON Jean-Loup.

⑦3 Titulaire(s) :

⑦4 Mandataire : Cabinet Lavoix.

⑤4 Support de jeu éducatif et le jeu correspondant.

⑤7 Support de jeu comprenant une surface de jeu comportant un axe de symétrie, des cases (19) de jeu munies chacune d'une représentation graphique (20) et au moins deux caches, le premier cache comprenant une découpe destinée à recevoir le deuxième cache et le deuxième cache comprenant une découpe de la dimension d'une case.



FR 2 678 175 - A1



La présente invention a pour objet un support de jeu éducatif et le jeu correspondant.

Le domaine éducatif est à la recherche de nouveaux jeux et de nouveaux supports de jeu destinés à
5 améliorer les capacités notamment de l'enfant grâce au jeu, mais également à étudier son comportement. Plus particulièrement, le jeu doit pouvoir être pratiqué par au moins deux personnes, il doit être d'un coût peu élevé afin de pouvoir être largement
10 diffusé et surtout il doit être simple pour que la mise en pratique ne soit pas complexe au point de masquer le côté éducatif.

La présente invention concerne un support de jeu et un jeu qui permettent simultanément de faire ac-
15 quérir aux pratiquants une bonne capacité de reconnaissance des formes, une certaine dextérité dans la manipulation ainsi que des notions de géométrie et de déplacement dans l'espace.

A ces qualités s'ajoutent celles de rapidité et de
20 motricité.

Le support de jeu selon l'invention doit être considéré comme un matériel éducatif et pédagogique qui permet d'apprendre, de reconnaître et de foca-
25 liser une représentation graphique ou plus généralement un détail au sein d'un ensemble.

Le support de jeu et le jeu permettent donc dans un premier temps une identification d'un signal et ensuite la focalisation de la représentation gra-
30 phique correspondant à ce signal au sein d'un ensemble.

Dans ce but, le support de jeu selon l'invention comprend une surface de jeu comportant un axe de symétrie, des cases de jeu munies chacune d'une représentation graphique et au moins deux caches,

le premier cache comprenant une découpe destinée à recevoir le deuxième cache et le deuxième cache comprenant une découpe de la dimension d'une case. Selon une caractéristique particulière de l'invention, les deux caches étant en place sur la surface de jeu, il ne subsiste qu'une case visible.

Selon un mode particulier de réalisation la surface de jeu est rectangulaire et comprend 64 cases, la surface de jeu étant complétée par un ensemble de trois caches, le premier cache ayant une longueur L et une largeur l égales à celles de la surface de jeu avec une découpe dont les dimensions sont égales à $L/2$ et $l/2$ mesurées à partir d'un angle, le deuxième cache ayant une longueur et une largeur égales à $L/2$ et $l/2$ de façon à se loger dans la découpe du premier cache, ce deuxième cache ayant une découpe dont les dimensions sont $L/4$ et $l/4$ mesurées à partir d'un angle et le troisième cache ayant des dimensions égales à $L/4$ et $l/4$ de façon à se loger dans la découpe du deuxième cache ainsi qu'une découpe dont les dimensions $L/8$ et $l/8$ correspondent à celles d'une case, mesurées à partir d'un angle.

Ce support de jeu se caractérise aussi en ce que les caches sont de couleurs différentes.

La surface de jeu du support de jeu comprend un bord périphérique de façon à faciliter le positionnement des caches et chaque case comprend une représentation graphique d'un signal.

Ce signal peut être olfactif, visuel, graphique ou sonore ou tactile.

L'invention comprend également le jeu utilisant ce support de jeu et se caractérise en ce qu'il comprend un jeu de cartes sur chacune desquelles est

portée la représentation graphique d'un signal, ces représentations graphiques correspondant aux représentations graphiques des cases de la surface de jeu.

5 L'invention est décrite ci-après selon un mode particulier de réalisation en regard des dessins annexés sur lesquels :

- la figure 1 représente une vue en perspective éclatée d'un support de jeu selon l'invention, muni
10 de ses caches,
- la figure 2 représente une variante du support de jeu de la figure 1, et
- la figure 3 représente une seconde variante d'un support de jeu selon l'invention.

15 Sur la figure 1, on a représenté une vue en perspective d'une surface de jeu 10 selon l'invention, ainsi que trois caches 12, 14 et 16.

La surface de jeu 10 est un plateau rectangulaire muni d'un bord 18 périphérique destiné à délimiter
20 la surface de jeu.

Le fond de la surface de jeu comporte des représentations graphiques 20, de signaux extérieurs tels que des sons, des odeurs, des images, des matières, notamment. Ces représentations graphiques sont des
25 mots correspondant aux signaux ou bien des dessins correspondant aux signaux.

Ces représentations graphiques 20 ont une surface limitée à la dimension d'une seule case et la surface de jeu représenté sur la figure 1 comprend
30 64 cases. Les dimensions de la surface de jeu sont \underline{L} et \underline{l} , ces dimensions étant mesurées à l'intérieur des bords périphériques.

Le premier cache 12 possède la plus grande surface et il a des dimensions identiques à celles de la

surface de jeu mesurées à l'intérieur des bords périphériques, au jeu de fonctionnement près. Ce cache 12 comprend une découpe 24 dont les dimensions sont $\frac{L}{2}$ et $\frac{1}{2}$ mesurées à partir d'un angle de façon que le cache 12 occupe les trois quarts de la surface du fond de la surface de jeu lorsque le cache est en place entre les bords périphériques. Le deuxième cache 14 a des dimensions identiques à celles de la découpe au jeu de fonctionnement près, c'est à dire $\frac{L}{2}$ et $\frac{1}{2}$. Ce deuxième cache représente donc un quart de la surface de jeu. Il possède également une découpe 28 dont les dimensions sont $\frac{L}{4}$ et $\frac{1}{4}$ de façon à recevoir le troisième cache 16 dont les dimensions sont précisément égales à celles de la découpe soit $\frac{L}{4}$ et $\frac{1}{4}$, au jeu de fonctionnement près. Ce cache 16 comprend également une découpe 26 dont les dimensions sont $\frac{L}{8}$ et $\frac{1}{8}$ toujours mesurées à partir d'un angle soit les dimensions d'une case de la surface de jeu. Les caches peuvent être mis en place sur la surface de jeu en recto ou verso compte tenu qu'ils sont parfaitement symétriques. Le jeu est complété par un ensemble de cartes (non représenté) de type connu sur l'une des faces desquelles est imprimée une représentation graphique d'un signal donné, par exemple un dessin, la représentation graphique portée sur la surface de jeu dans la case correspondante étant le nom de l'objet représenté graphiquement sur la carte. L'utilisation de ce support de jeu est la suivante. Au moins deux joueurs sont munis de supports de jeu selon l'invention tandis qu'un ensemble de cartes est disposé à proximité. La face de ces cartes

n'est pas visible et le premier joueur pioche une première carte qu'il retourne de façon que les deux joueurs aient la possibilité de voir le dessin porté par la carte retournée. Dès cet instant les

5 deux joueurs manipulent les trois caches pour les disposer sur la surface de jeu de façon à couvrir l'ensemble de la surface de jeu à l'exception de la case portant la représentation graphique correspondant au dessin de la carte. Ainsi si la carte

10 représente le dessin d'une maison, une case dans chacune des surfaces de jeux comporte le mot "MAISON". Le joueur aura gagné lorsque seule la case portant le mot "MAISON" sera visible alors que l'ensemble des 63 autres cases aura été occulté. Il

15 y a donc une recherche de position des caches et une vision géométrique qui doit permettre d'orienter le premier cache pour qu'il laisse apparaître le quart de la surface de jeu dans lequel est située la case qui doit rester apparente, le second

20 cache doit être positionné dans la découpe du premier cache afin de laisser libre le huitième de la surface dans laquelle est située la case et enfin le troisième cache doit être orienté de façon qu'il ne reste plus qu'un soixante quatrième de la

25 surface visible, soit une case, celle dans laquelle est portée la mention "MAISON".

Les deux mouvements possibles sont une rotation autour d'un axe perpendiculaire au plan de la surface de jeu et une rotation autour d'un axe

30 compris dans le plan de cette surface.

Chaque case est accessible par la combinaison de ces deux rotations et ceci pour chacun des trois caches.

Selon des variantes de l'invention, il est possible de prévoir des signaux différents et l'ensemble des cartes peut être remplacé par des notes de musique jouées par un instrument ou un appareil de reproduction sonore, la surface de jeu comportant alors dans chacune des cases une note de musique bien précise.

Il peut également s'agir de morceaux de musique interprétés toujours par un appareil de reproduction sonore, les titres étant mentionnés dans chacune des cases.

De même le jeu peut être pratiqué avec des signaux olfactifs ou bien encore avec des objets réels.

Selon une autre variante également, il est possible de disposer de caches colorés, les caches ayant des couleurs différentes d'un support de jeu à l'autre de façon à éviter que l'un des joueurs ne s'inspire de la position des caches de l'autre joueur.

De même les planches ayant 64 cases peuvent contenir 64 représentations graphiques identiques mais dans des dispositions différentes, de façon que la case à laisser apparaître n'ait pas les mêmes coordonnées d'une surface de jeu à l'autre. Le mode de réalisation le plus simple est de disposer au fond de la surface de jeu une fiche cartonnée sur laquelle sont positionnées les 64 représentations graphiques.

Selon une autre variante de l'invention, le support de jeu peut avoir une forme différente de la forme rectangulaire, notamment circulaire voir la figure 2, la surface de jeu et les caches étant alors des disques ou bien encore triangulaire, les triangles étant équilatéraux.

Dans le cas de la variante à surface de jeu et caches triangulaires, seules les cases périphériques peuvent être atteintes avec les caches proposés, mais le support de jeu peut être rendu plus

5 complexe pour certaines utilisations particulières, et dans ce cas, la surface de jeu reste triangulaire mais le joueur peut disposer de deux, voire trois séries de caches, de façon à pouvoir atteindre toutes les cases de la surface de jeu.

10 En ce qui concerne la variante avec des disques de la figure, il est nécessaire de prévoir des détrompeurs, sous forme de traits à aligner ou bien matériellement sous forme d'ergots et d'encoches qui coopèrent entre eux, de façon à définir des

15 positions angulaires des différents disques entre eux et par rapport au support de jeu de façon que la fenêtre unique libérée par les trois caches soit parfaitement positionnée par rapport à la case retenue.

20 On remarque néanmoins dans cette variante que les manipulations, et par conséquent le travail de la motricité sont réduits puisque les disques ne sont tournés qu'autour d'un axe perpendiculaire au plan de la surface de jeu pour atteindre toutes les

25 positions sans qu'il soit nécessaire de faire effectuer à chacun des caches une rotation autour d'un axe situé dans le plan de la surface de jeu.

Le support de jeu et le jeu qui viennent d'être décrits présentent de nombreuses qualités éducatives et pédagogiques qui sont inculquées par le

30 jeu et de tels supports peuvent être fabriqués à des prix de revient peu élevés autorisant ainsi une très large diffusion.

8

Un tel support de jeu peut également être réalisé sous forme d'image de synthèse, notamment sur écran cathodique.

REVENDEICATIONS

1. Support de jeu comprenant une surface de jeu comportant un axe de symétrie, des cases (19) de jeu munies chacune d'une représentation graphique (20) et au moins deux caches, le premier cache
5 comprenant une découpe destinée à recevoir le deuxième cache et le deuxième cache comprenant une découpe de la dimension d'une case.

2. Support de jeu selon la revendication 1,
10 caractérisé en ce que les deux caches étant en place sur la surface de jeu, il ne subsiste qu'une case visible.

3. Support selon la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que la surface de jeu est rectan-
15 gulaire et comprend 64 cases la surface de jeu étant complétée par un ensemble de trois caches (12, 14 et 16), le premier cache (12) ayant une longueur L et une largeur l égales à celles de la surface de jeu avec une découpe (24) dont les
20 dimensions sont égales à $L/2$ et $l/2$ mesurées à partir d'un angle, le deuxième cache (14) ayant une longueur et une largeur égales à $L/2$ et $l/2$ de façon à se loger dans la découpe (24) du premier cache, ce deuxième cache (14) ayant une découpe
25 (26) dont les dimensions sont $L/4$ et $l/4$ mesurées à partir d'un angle et le troisième cache (16) ayant des dimensions égales à $L/4$ et $l/4$ de façon à se loger dans la découpe (26) du deuxième cache, ainsi qu'une découpe (28) dont les dimensions $L/8$ et $l/8$
30 correspondent à une case (19) mesurée à partir d'un angle.

4. Support de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, caractérisé en ce que

les caches (12, 14, et 16) sont de couleurs différentes.

5 5. Support de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes caractérisé en ce que la surface de jeu comprend un bord périphérique de façon à faciliter le positionnement des caches (12, 14 et 16).

10 6. Support de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, caractérisé en ce que chaque case (19) comprend une représentation graphique (20) d'un signal.

15 7. Jeu utilisant le support de jeu selon l'une quelconque des revendications 1 à 6, caractérisé en ce qu'il comprend un ensemble de signaux et que chaque case comporte la représentation graphique de l'un de ces signaux.

20 8. Jeu selon la revendication 7, caractérisé en ce que les signaux sont constitués d'un jeu de cartes sur chacune desquelles est porté un dessin, ce dessin correspondant à l'une des représentations graphiques des cases de la surface de jeu.

9. Jeu selon la revendication 7 ou 8, caractérisé en ce que les signaux sont visuels, auditifs, olfactifs, ou tactiles.

1/2

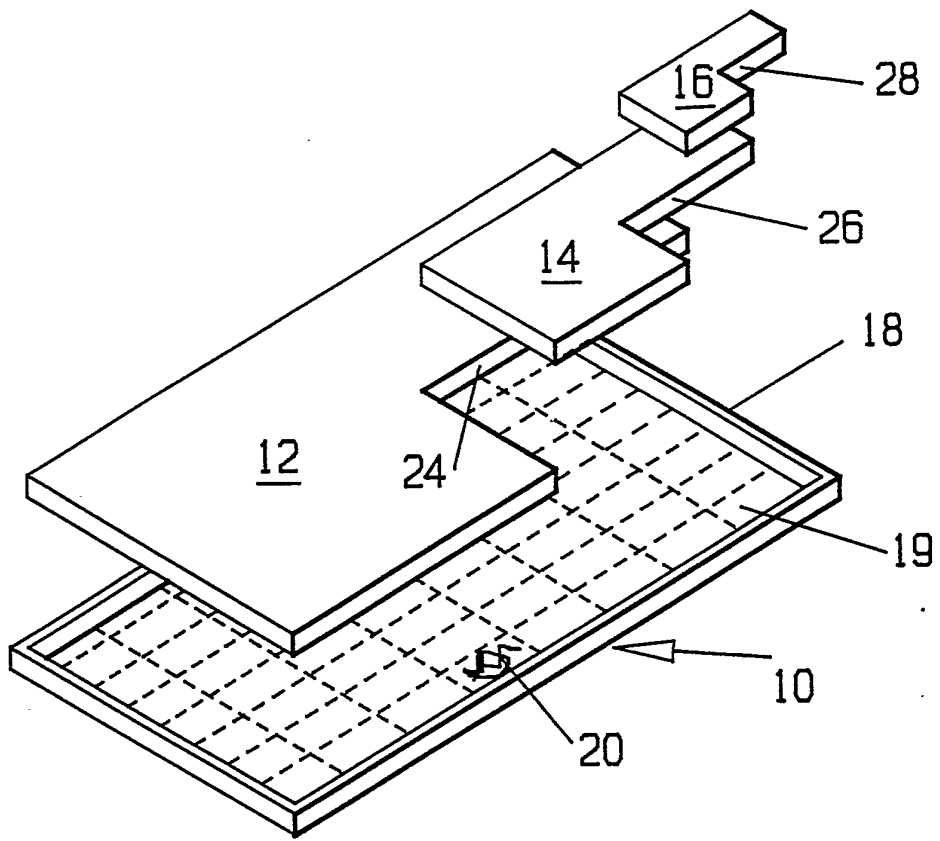


FIG. 1

2/2

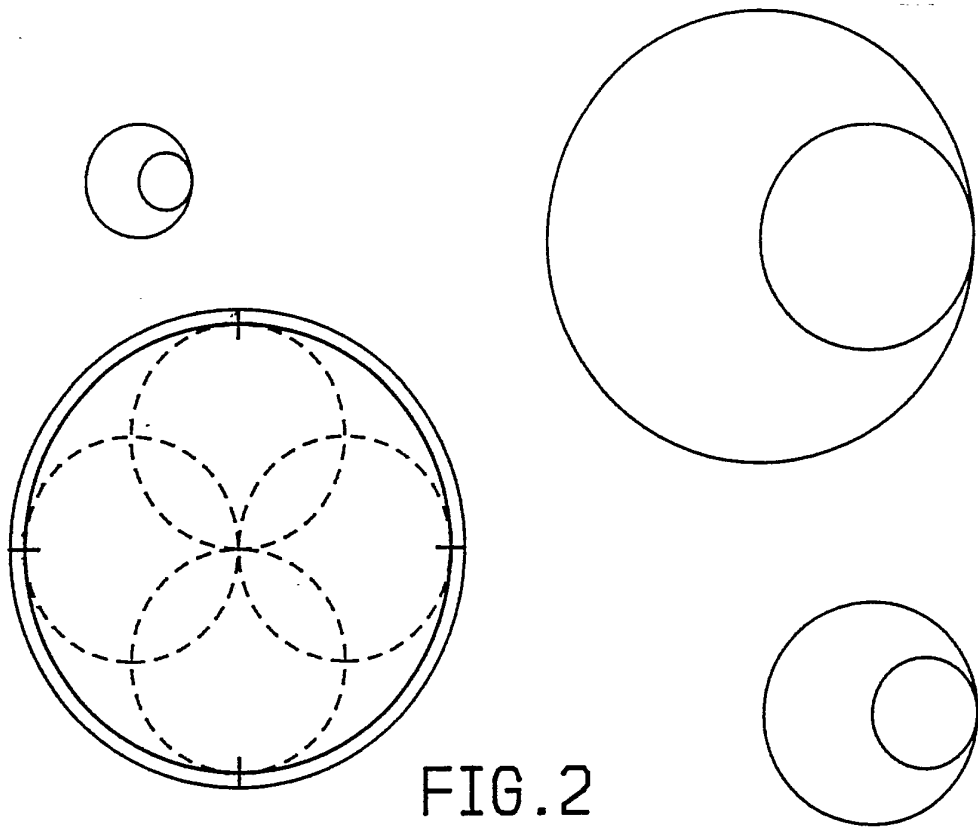


FIG. 2

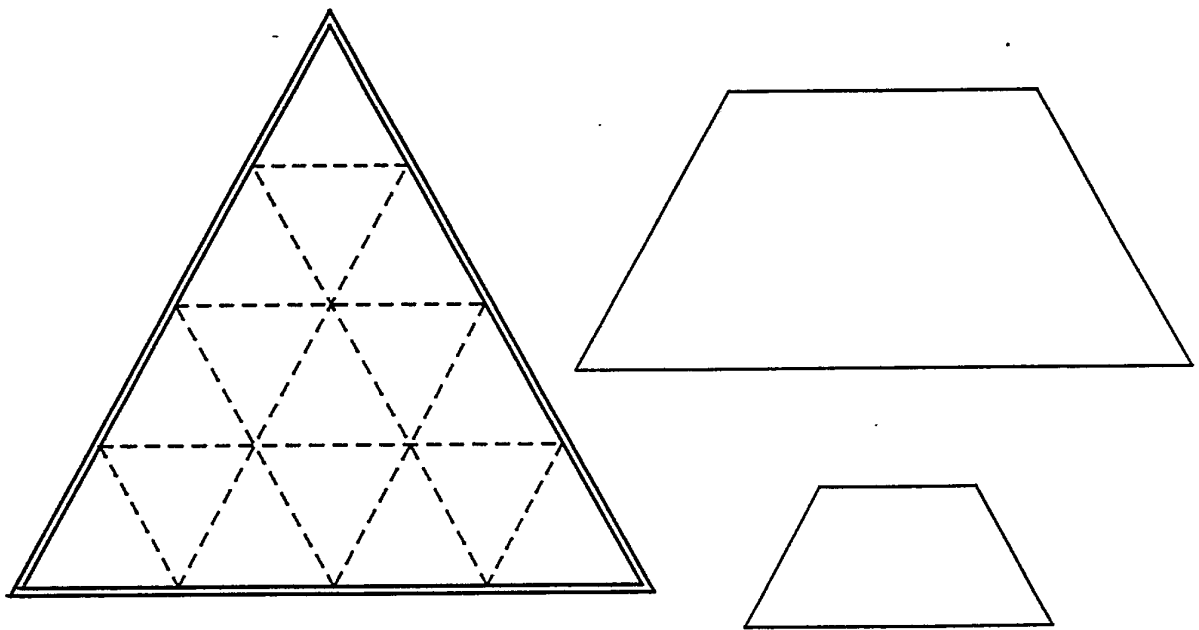


FIG. 3

INSTITUT NATIONAL
de la
PROPRIETE INDUSTRIELLE

RAPPORT DE RECHERCHE
établi sur la base des dernières revendications
déposées avant le commencement de la recherche

N° d'enregistrement
national

FR 9107944
FA 458084

DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS		Revendications concernées de la demande examinée
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	
Y	FR-A-2 614 799 (SEROT) * page 1, ligne 22 - page 2, ligne 10; figure 3 *	1-9
Y	GB-A-1 148 172 (DE BONO) * page 1, ligne 57 - ligne 64 * * page 2, ligne 34 - ligne 38 * ---	1-9
A	FR-A-2 304 380 (ESNAULT) ---	
A	FR-A-2 279 436 (GOLDFARB ET AL.) -----	
		DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (Int. Cl.5)
		A63F
Date d'achèvement de la recherche		Examineur
05 MARS 1992		GLAS J.
<p>CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES</p> <p>X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : pertinent à l'encontre d'au moins une revendication ou arrière-plan technologique général O : divulgation non-écrite P : document intercalaire</p> <p>T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant</p>		