

República Federativa do Brasil  
Ministério do Desenvolvimento, Indústria  
e do Comércio Exterior  
Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

(21) **PI0903143-0 A2**

(22) Data de Depósito: 12/02/2009  
(43) Data da Publicação: 23/11/2010  
(RPI 2081)



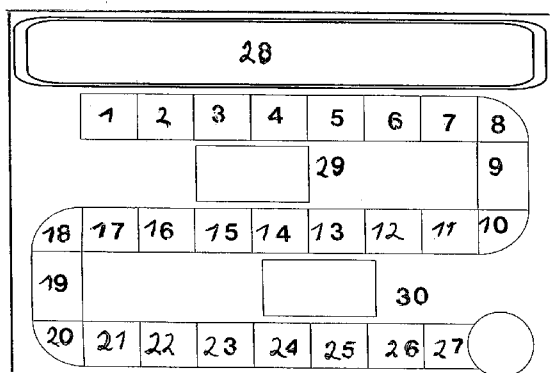
(51) *Int.Cl.:*  
A63F 3/02

(54) Título: **JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE**

(73) Titular(es): José Antonio de Hollanda Monteiro Neto, Lailson de Holanda Cavalcanti

(72) Inventor(es): Lailson de Holanda Cavalcanti

(57) Resumo: JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE. Trata-se de uma modalidade de jogo educativo para 4 pessoas, com emprego de cartas percorrendo uma trilha no tabuleiro composto de 27 casas, das quais, 6 são identificadas como "SORTE", 4 como "RISCO" e 2 identificadas pelo "mosquito da dengue". As cartas marcadas com informações sobre o inseto, seus hábitos e os métodos para combatê-los. As perguntas constantes no verso das mesmas necessitam de memorização, pois só assim o jogador poderá se manter aonde está, impedir o avanço de seu concorrente ou evitar retroceder ou ficar sem jogar.





PI0903143-0

1/3

## **“JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE”.**

Refere-se a presente invenção a uma modalidade de jogo educativo para 4 pessoas, com o emprego de cartas, percorrendo uma trilha no tabuleiro  
5 composto de 27 casas, das quais 6 são identificadas como “SORTE”, 4 identificadas como “RISCO” e 2 identificadas pelo “MOSQUITO DA DENGUE”. As cartas identificadas com “SORTE” ou “RISCO”, com informações sobre inseto, seus hábitos, e os métodos para combatê-lo. As perguntas constantes no verso das mesmas necessitam de memorização, pois só  
10 assim, o jogador poderá se manter aonde está, impedir o avanço do seu concorrente ou evitar retroceder ou ficar sem jogar.

Nos outros produtos similares, a informação faz parte do conjunto visual e se torna neutra, perdendo sua força de vetor educativo. No jogo **JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE**, pelo  
15 contrário estas informações necessitam de serem mantidas constantemente na memória, pois praticamente todas elas serão solicitadas numa PARTIDA disputada por 4 jogadores.

Regras do Jogo (As regras do jogo estão impressas na parte superior do tabuleiro) (28). As fichas dos personagens são colocadas na casa  
20 “PARTIDA”(1). Começará o jogo o jogador que conseguir o maior número no dado. O segundo jogador será o que estiver à sua direita e assim por diante para os próximos jogadores. As cartas retangulares serão embaralhadas formando dois montes, “SORTE” e “RISCO” que serão colocados nos locais indicados no tabuleiro (29) e (30). O jogador da vez rolará o dado e verá em qual casa  
25 chegará. Se a casa estiver marcada com “SORTE”, ele tirará uma carta deste monte e fará a pergunta que estiver nela para o jogador seguinte. Se o jogador não souber a resposta correta, o jogador da vez avançará mais uma casa. Se ele acertar a resposta, o jogador da vez ficará no local onde já estava. Se o jogador da vez cair numa casa marcada “RISCO” o jogador seguinte retirará uma carta

deste monte e lhe fará uma pergunta. Se ele não souber a resposta, sofrerá a penalidade indicada na carta. Se souber, ficará na casa onde está. Se um jogador cair na casa com a figura do mosquito da dengue, estará com dengue e ficará sem jogar na rodada seguinte. Vencerá o jogador que atingir primeiro a casa

## 5 “CHEGADA”.

Descrição- A trilha do jogo é composta por 27 casas, a primeira tem o título de “PARTIDA”, junto a ela esta a gravura dos “CAÇA MOSQUITOS”. As casas 04, 07, 11, 16, 21 e 23 estão identificadas como “SORTE”, as casas 03, 06, 14 e 26 estão identificadas como “RISCO”, as casas 09 e 19 estão identificadas pelo

10 MOSQUITO DA DENGUE, a casa 27 está identificada como “CHEGADA” e tem logo após a figura do MOSQUITO DA DENGUE PROIBIDO. No tabuleiro existem dois espaços reservados para as cartas de ‘SORTE e “RISCO”. As cartas “SORTE e “RISCO” vem em folhas cartonadas com corte pré-marcado para serem destacadas pelo usuário. As fichas “SORTE” e

15 “RISCO” devem ser embaralhadas e colocadas com o verso para baixo, nos lugares indicados no tabuleiro. Cada conjunto de cartas é identificado na frente pela palavra do grupo a que pertence e, no verso, tem perguntas sobre o MOSQUITO DA DENGUE e sobre as maneiras de combatê-lo. Nas cartas identificadas como “SORTE”, além das três perguntas, consta também no

20 verso, a resposta correta. Nas cartas marcadas “RISCO” além das três perguntas e da resposta correta no verso consta a penalidade que o jogador que não souber a resposta, irá cumprir. As fichas com as imagens dos personagens para marcação do jogo pelos usuários estão impressas com corte demarcado para serem destacadas, numa folha cartonada onde também está um adesivo com a

25 imagem completa dos personagens. Cada jogador escolhe com qual ficha de personagem, quer jogar. Para começar o jogo os jogadores rolam o dado que acompanha o conjunto. Aquele que obtiver o maior numero será o primeiro jogador, o que estiver a sua direita será o segundo e o que estiver a direita deste será o terceiro e o que estiver a direita deste será o quarto. As fichas

- identificadoras dos personagens devem ser colocadas na primeira casa da trilha marcada “PARTIDA” e o jogador da vez rolará o dado. De acordo com o numero obtido, ele avançara sua ficha pela quantidade de casas equivalente. Se cair numa casa identificada como “SORTE”, ele retirara a carta de cima do
- 5 monte identificado como “SORTE” e fará a pergunta que está nela para o jogador seguinte. Se o jogador questionado não souber a resposta correta, o jogador da vez permanecerá na casa onde já está. Se o numero obtido pelo dado fizer o jogador da vez cair numa casa marcada “RISCO”, o jogador seguinte retirará a carta de cima do monte identificado como “RISCO” e fará a pergunta
- 10 que está nela, ao jogador da vez. Se o jogador da vez souber a resposta correta, permanecerá onde está, se não souber, sofrerá a penalidade descrita na carta. Se um jogador cair nas casas laterais identificadas pela imagem do mosquito da dengue, ficará uma rodada sem jogar. Ganhará a “PARTIDA” o jogador que atingir primeiro a vigésima sétima casa, identificada como “CHEGADA”

## REIVINDICAÇÕES

- 1º) **“JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE”**, Caracterizado por constituir-se de uma modalidade de jogo educativo para 4 pessoas, tabuleiro composto de 27 casas, sendo que a de nº 1 com o título de “PARTIDA”, as de nºs 04,07,11,16,21 e 23 estão identificadas como “SORTE”, as de nºs 03,06,14 e 26 identificadas como “RISCO” e as de nºs 09 e 19, identificadas como “MOSQUITO DA DENGUE”, a casa 27 está identificada como “CHEGADA”, tendo logo após, dentro do círculo, a figura “MOSQUITO DA DENGUE”.
- 2º) **“JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE”** além das reivindicações 1º caracteriza-se ainda pelo fato do tabuleiro constar fichas “SORTE” (29) e “RISCO” (30) que devem ser embaralhadas e colocadas, com o verso para baixo, nos lugares indicados no tabuleiro.

28									
1	2	3	4	5	6	7	8		
				29		9			
18	17	16	15	14	13	12	11	10	
19							30		
20	21	22	23	24	25	26	27		

2

**RESUMO****“JOGO EDUCATIVO PARA COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE”**

Trata-se de uma modalidade de jogo educativo para 4 pessoas, com emprego de  
5 cartas percorrendo uma trilha no tabuleiro composto de 27 casas, das quais, 6  
são identificadas como “SORTE”, 4 como “RISCO” e 2 identificadas pelo  
“mosquito da dengue”. As cartas marcadas com informações sobre o inseto,  
seus hábitos e os métodos para combatê-los. As perguntas constantes no verso  
das mesmas necessitam de memorização, pois só assim o jogador poderá se  
10 manter aonde está, impedir o avanço de seu concorrente ou evitar retroceder ou  
ficar sem jogar