

Wyrok *Kostka Rubika*

ZABAWKI



www.polskinawynos.com



Spis treści

STRONA 3
GRAMATYKA

STRONA 4
TŁUMACZENIE

STRONA 5
SŁOWNICTWO

STRONA 6
KONWERSACJA

STRONA 7
LINKI DO ĆWICZEŃ

STRONA 8
NOTATKI

OZNACZENIA PRZYCISKÓW:



SPIS TREŚCI



NOTATKI



KLUCZ
DO ĆWICZEŃ



LINK
DO FILMU



TABLICA
GRAMATYCZNA

Gramatyka - przyimki



Proszę wpisać właściwy przyimek. Z jakim przypadkiem łączą się te przyimki?

po • w • na x3 • do x3 • o x2 • z(e) x3

Pojęciem ¹_____ zakresu prawa znaków towarowych, co ²_____ którego Sąd wydał rozstrzygnięcie, jest **pojęcie kształtu**, którego zasadnicze cechy są niezbędne ³_____ uzyskania efektu technicznego. Znak towarowy, ⁴_____ którym mowa, to znak graficzny przedstawiający zabawkę - kostkę Rubika.

Jego rejestracja została unieważniona, ponieważ Sąd uznał, że zasadnicza cecha polegająca ⁵_____ czarnych liniach, które przecinają się poziomo i pionowo ⁶_____ każdej ⁷_____ ścian sześcianu, przedzielając każdą ⁸_____ tych ścian ⁹_____ dziewięć niewielkich sześcianów ¹⁰_____ jednakowych wymiarach, rozmieszczonych ¹¹_____ trzech rzędach ¹²_____ trzy, jest niezbędna ¹³_____ uzyskania zamierzonego efektu technicznego.

po	+	_____
w	+	_____
na	+	_____
do	+	_____
o	+	_____
z(e)	+	_____



Tłumaczenie

ĆWICZENIA

Komunikat prasowy TSUE nr 131/19

24 października 2019

Sąd utrzymał w mocy stwierdzenie nieważności prawa do unijnego znaku towarowego utworzonego z kształtu „kostki Rubika”

Ze względu na to, że ¹ _____ właściwości tego kształtu są niezbędne do uzyskania efektu technicznego związanego ze zdolnością ² _____ tego towaru, kształtu tego nie można zarejestrować jako unijnego znaku towarowego

Na wniosek Seven Towns, spółki brytyjskiej zarządzającej w szczególności prawami własności intelektualnej ³ _____ z „kostką Rubika”, w 1999 r. Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO) zarejestrował jako ⁴ _____ unijny znak towarowy, dla „układek trójwymiarowych”, następujący kształt ⁵ _____:



W 2006 r. spółka Simba Toys, niemiecki producent ⁶ _____, złożyła do EUIPO wniosek o unieważnienie prawa do trójwymiarowego znaku towarowego, w szczególności ze względu na to, że obejmuje on rozwiązanie techniczne polegające na zdolności rotacji, a takie rozwiązanie może być chronione jedynie w ramach ⁷ _____, a nie w ramach znaku towarowego. Ponieważ EUIPO oddaliło ten wniosek, spółka Simba Toys wniosła do Sądu Unii Europejskiej skargę o stwierdzenie nieważności decyzji EUIPO.

Wyrokiem z dnia 25 listopada 2014 r. Sąd oddalił skargę spółki Simba Toys ze względu na to, że sporny ⁸ _____ sześcianu nie obejmuje funkcji technicznej, która uniemożliwiałaby jego ochronę w charakterze znaku towarowego. W szczególności Sąd stwierdził, że cechujące ⁹ _____ Rubika rozwiązanie techniczne nie wynika z właściwości tego kształtu, lecz, co najwyżej, z niewidocznego wewnętrznego ¹⁰ _____ znajdującego się w sześcianie.

Spółka Simba Toys wniosła odwołanie od wyroku Sądu do Trybunału Sprawiedliwości, który wyrokiem z dnia 10 listopada 2016 uchylił wyrok Sądu i stwierdził nieważność decyzji EUIPO.

1

Proszę uzupełnić tekst poniższymi słowami.

trójwymiarowy • zabawek •
zasadnicze • kostkę • sześcianu •
rotacji • patentu • mechanizmu •
związanymi • kształt

2

Proszę dopasować wyrażenia.

1. własność _____	A. techniczne
2. układanka _____	B. rotacji
3. rozwiązanie _____	C. mechanizm
4. zdolność _____	D. intelektualna
5. wewnętrzny _____	E. trójwymiarowa

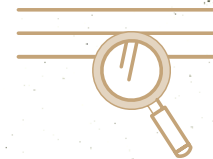
3

Proszę znaleźć w tekście przykłady przyimków z dopełniaczem.

4

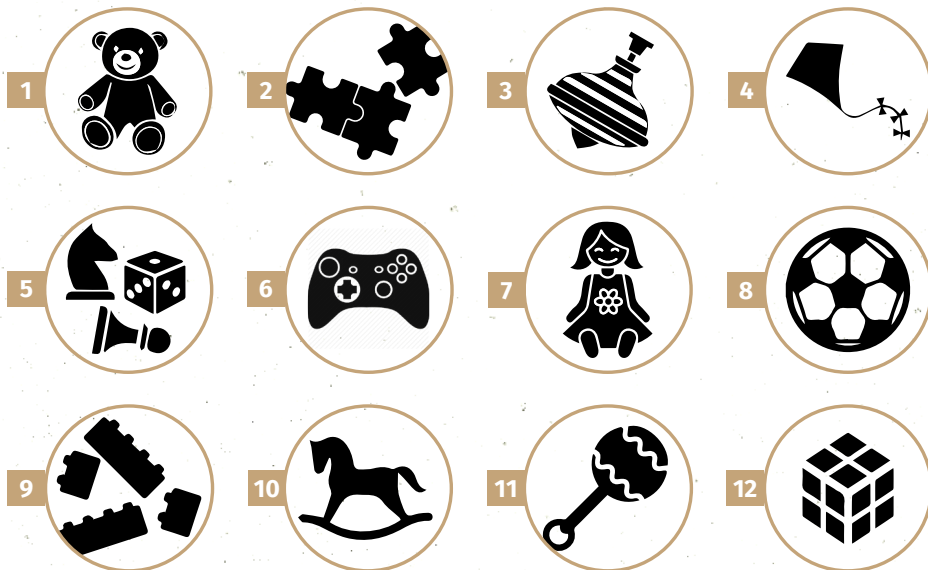
Proszę przetłumaczyć tekst.

Słownictwo - zabawki



A. Proszę dopasować numer do opisu.

- | | | |
|----------------|--------------------|------------------|
| a. ____ lalka | f. ____ kostka | k. ____ gra |
| b. ____ miś | g. ____ gra wideo | planszowa |
| c. ____ bączek | h. ____ grzechotka | (pionek, kostka) |
| d. ____ klocki | i. ____ latawiec | l. ____ konik na |
| e. ____ piłka | j. ____ układanka | biegunach |



B. Proszę uzupełnić odpowiednim słowem.

- a. Dziecięca zabawka mająca ludzką postać to _____.
- b. Zabawka podobna do niedźwiedzia to _____.
- c. Służy do gry w szachy. Może to być koń lub wieża.

- d. Potrzebna do gry planszowej, lub ... Rubika.

- e. Kwadraty lub inne kształty. Mogą być Lego lub Duplo.

- f. Synonim: puzzle.

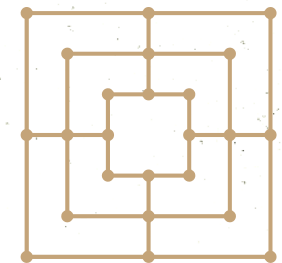
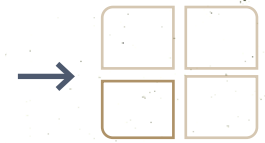
- g. Bawi się nią niemowlę (malutkie dziecko).

- h. Potrafi latać.

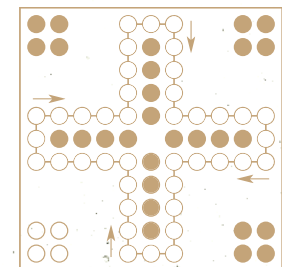
Konwersacja

Porozmawiaj z partnerem/partnerką.

1. Czy miałeś/miałaś w dzieciństwie kostkę Rubika? Którą: 2x2, 3x3, 4x4 ...?
2. Czy potrafisz ułożyć kostkę Rubika?
3. Jakie zabawki miałeś/miałaś, kiedy byłeś/byłaś dzieckiem?
4. Która z wymienionych była Twoją ulubioną zabawką?
5. Czy Twoje dzieci (jeśli je masz) mają podobne zabawki?
6. W jakie gry planszowe grałeś/griałaś, kiedy byłeś/byłaś dzieckiem?
(w chińczyka, w monopol, w scrabble, w młynek ...)
7. Czy potrafisz grać w szachy lub w warcaby?
8. Czy lubisz układanki? Czy myślisz, że układanki mogą być sposobem na stres?
9. Czy lubiłeś/lubiłaś/lubisz budować coś z klocków?



młynek



chińczyk

Dodatki

1



Filmik:

Kształty - słówka (A1)

2

Pokaz slajdów

Gry i zabawy - słówka



3



Ćwiczenie online

Gry i zabawki - słówka

Notatki z lekcji



Tutaj możesz zapisywać słówka i wyrażenia z lekcji.

CTRL + ← (powrót do poprzedniego slajdu)

Klucz do ćwiczeń



CTRL + ← (powrót do poprzedniego slajdu)

Strona 3

1-z, 2-do, 3-do, 4-o, 5-na, 6-na, 7-ze, 8-z, 9-na, 10-o, 11-w, 12-po, 13-do || po, w, na, o+ACC/LOC; do+GEN; z+GEN/INST

Strona 4

1) 1-zasadnicze, 2-rotacji, 3-związanymi, 4-trójwymiarowy, 5-sześcianu, 6-zabawek, 7-patentu, 8-kształt, 9-kostkę, 10-mechanizmu; || 2) 1-D, 2-E, 3-A, 4-B, 5-C; || 3) do, z, dla, od

Strona 5

A) a-7, b-1, c-3, d-9, e-8, f-12, g-6, h-11, i-4, j-2, k-5, l-10 || B) a-lalka, b-miś, c-pionek, d-kostka, e-klocki, f-układanka, g-grzechotka, h-latawiec

Strona 6

konwersacja - brak klucza



Dziękuję

www.polskinawynos.com

