

# Classificação de jogos e brinquedos – A Classificação I.C.C.P.

**André Michelet**

As classificações de jogos e brinquedos são tão numerosas que seria impossível e mesmo desnecessário, citá-las todas. No entanto, elas podem ser agrupadas em diversas categorias que foram surgindo freqüentemente no decorrer da evolução das diversas concepções do brincar, várias delas subsistindo e se superpondo.

Assim vamos observar:

**classificações etnológicas ou sociológicas** que analisam os brinquedos em função do papel que lhes é atribuído (ou que a classificação lhes atribui) nas diversas sociedades

**classificações filogenéticas** que analisam os brinquedos em função da evolução da humanidade, evolução esta reproduzida pela criança em seus jogos

**classificações psicológicas** que se fundamentam na explicação do desenvolvimento da criança e em função das quais se estabelece uma hierarquia dos jogos

**classificações pedagógicas** que distribuem os brinquedos segundo diferentes aspectos e opções dos métodos educativos

E muitas outras, sem falar nas mais simples, mas também arbitrárias, como as de faixas etárias ou a dos materiais com que se fabricam os brinquedos.

Reconhecendo a importância de todas estas classificações, cada uma com sua contribuição no estudo de jogo<sup>1</sup>, é preciso admitir que elas se fundamentam numa hipótese (muitas vezes apresentada como uma certeza pelo seu autor) e só levam em conta um aspecto do homem segundo a filosofia que a ele se aplica, transmitindo assim somente um aspecto parcial- e fracionado - do jogo.

Algumas classificações chegam a ignorar totalmente a função do jogo e classificam o brinquedo pelo brinquedo, como objeto de coleção.

---

<sup>1</sup> Foi conservada a terminologia utilizada pelo autor que dá à palavra "jogo" a conotação de "brincadeira".

Este raciocínio está bem distante do nosso, cujo objetivo (que não exclui a reflexão) é o de favorecer, simplesmente, o jogo infantil, partindo logicamente também de uma hipótese (atualmente em fase de justificativas científicas) tão simples como genérica: o jogo é fonte de alegria, de equilíbrio e de desenvolvimento.

Nossa classificação pretende ser pragmática: ferramenta de trabalho educacional ou de ação social, meio prático de classificação nas brinquedotecas, ela é simples e genérica, aproveitável no cotidiano pelos educadores.

Consciente de que não se pode, atualmente, na área do jogo, partir para uma explicação geral do homem sem ser arbitrário, a classificação evita estabelecer como fundamento um esquema teórico que leve a criar categorias que ficariam vazias, ou a eliminar alguns brinquedos que não encontrariam seu lugar. Seu caminho é duplo (para ser aberto e controlável):

1, ela classifica o que existe: os brinquedos

2, segundo o que a criança faz: seu jogo.

Esse caminho se baseia, portanto na observação direta, apóia-se no uso cotidiano. É verdade que este objetivo é modesto e prudente, evidencia nossa ignorância ainda grande do fenômeno do jogo (o que não impede que se trabalhe para ter um melhor conhecimento dele), mas cumpre seu objetivo que é o de ser útil.

Não é fácil ser simples, sobretudo partindo de todos os pontos de vista enumerados, e esta classificação não foi instituída em um dia, numa pincelada. Sua elaboração é o resultado de uma longa experiência, que é útil relembrar em algumas palavras, para mostrar melhor o alcance e o funcionamento desta visão do brinquedo através da atividade da criança.

No decurso de seus trabalhos o ICCP (*International Council for Children's Play*) definiu critérios relativos a quatro qualidades fundamentais segundo as quais o brinquedo pode ser analisado:

**O valor funcional:** É caracterizado pelas qualidades intrínsecas do brinquedo (dado retomado em parte pelas normas de segurança). Isto é válido para todo objeto visual, mas como o brinquedo se destina a seres em desenvolvimento, seu valor funcional diz respeito à sua adaptação ao usuário: em outros tempos, os primeiros jogos de construção eram minúsculos, adaptados à mão da criança, calmamente sentada frente a uma mesa; hoje a maioria deles está na escala da mesma criança brincando no chão, com todo seu corpo.

**O valor experimental:** Diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo, em todos os níveis: fazer ruído, rodar, encaixar, construir, medir, classificar... Engloba todas as caixas de conteúdo técnico ou científico (por exemplo, a maleta de médico, a montagem de modelos reduzidos) e os jogos didáticos. Estes últimos foram durante muito tempo uma das raras formas de jogo admitida pela sociedade: o jogo de percurso da História da França, o loto das sílabas... nos séculos XVIII e XIX, reforçavam o ensino, mas ignoravam a educação pré-escolar.

**O valor de estruturação:** Relaciona-se com o desenvolvimento da personalidade da criança e abrange o "conteúdo simbólico" do jogo e do brinquedo: projeção, transferência, imitação. Vestir uma fantasia pode parecer absurdo, porém à criança é uma forma de experimentar um "modo de ser". Esta função permite assimilar emoções e sensações (ninar a boneca), descarregar tensões (brinquedos ditos agressivos). Este valor diz respeito a tudo que concorre à elaboração da área afetiva.

**O valor de relação:** Diz respeito à forma segundo a qual o jogo ou brinquedo facilitam o estabelecimento de relações com outras crianças e com os adultos, propondo o aprendizado de regras (jogos de loto), de comportamentos (jogo de comidinha) , de simulação (jogos de papéis e de empatia) . A função de relação de um brinquedo pode ser objeto de uma experiência direta (aprender a jogar cada um na sua vez), mas freqüentemente, nesta área como em todos os aspectos do jogo, a contribuição é sobretudo indireta (em segundo grau): o jogo de damas é o único campo onde um filho pode vencer o pai e resolver assim situações familiares conflituosas.

Cada brinquedo encerra estas quatro qualidades num maior ou menor nível, geralmente uma delas é dominante e é esta que será usada para a classificação básica. Esta classificação teve seu desenvolvimento continuado por trabalhos e numerosas verificações práticas, principalmente no conjunto de estudos dirigidos na Itália pelo CIGI (*Comitato Italiano per il Gioco Infantile*), para o estabelecimento das primeiras brinquedotecas e, na França, pelo CNIJ (*Centre National d'Information du Jouet*). Ambos concluíram pela criação de esquemas de análise levando em conta vários critérios:

- a idade média de utilização (dado que só pode ser uma referência quando completado e corrigido por outros fatores). Cinco grandes faixas etárias foram determinadas:

A Primeira Idade	Idade do Maternal	Idade Pré-escolar	Idade Escolar	Adolescência
------------------	-------------------	-------------------	---------------	--------------

0-15 meses	15 meses - 3 anos	3-6 anos	6-12 anos	12-16 anos
------------	-------------------	----------	-----------	------------

- *as grandes áreas que constituem a personalidade da criança.* Cinco grandes componentes foram levados em consideração:

Sensório-motor	inteligência	afetividade	criatividade	sociabilidade
----------------	--------------	-------------	--------------	---------------

- *as principais categorias de brinquedos.* Os brinquedos foram agrupados em seis grandes classes:

Brinquedos					
para a 1ª idade	de descoberta e compreensão	de descoberta da personalidade	criativos	esportivos	jogos de sociedade

Pudemos assim estabelecer um esquema de base levando em conta os componentes da personalidade, faixas etárias e as categorias de brinquedos correspondentes:

Componente da personalidade	sensório motor	inteligência	afetividade	criatividade	sociabilidade
faixas etárias	tipo de brinquedo				

Este esquema foi aprimorado segundo cada categoria de brinquedo. Por exemplo: os critérios dos brinquedos para a 1ª idade, em que não é possível fazer constar a criatividade. Liberamos esta divisão do esquema, o que permitiu, conservando o mesmo número de matrizes (5), desdobrar a área sensório-motora em motricidade global e motricidade fina, para identificar melhor as propriedades deste tipo de brinquedo:

sensório-motor		inteligência	afetividade	criatividade	sociabilidade
motricidade global	motricidade fina	(experiência sensorial)	afetividade	-	(despertar)

Para os jogos de sociedade, outro exemplo, suprimimos as divisões *afetividade* e *criatividade*, o que permitiu uma análise mais precisa dos fatores inteligência e sociabilidade, conservando sempre 5 critérios de apreciação:

sensorio-motor	inteligência		afetividade	criatividade	sociabilidade	
(consciência -aptidão)	(aquisição -cultura)	reflexão	-	-	competições regras	trocas

Em cada categoria, cada brinquedo pode ser analisado em função de sua correspondência com os interesses e a assimilação da criança. Restava verificar o valor prático destas análises, realizar operações corretivas necessárias e apresentar os resultados em forma de uma classificação de utilização imediata, seja por fichas, seja por informática, o que foi desenvolvido durante vários anos pela AFEJ (*Association Française pour l'Education par le Jeu*).

A apresentação obtida respeita as exigências iniciais:

- ✓ partir da realidade e da observação do jogo
- ✓ estabelecer meios de classificação universais e objetivos
- ✓ permitir uma classificação evolutiva, pois o mundo dos brinquedos é dinâmico, bem como o das nossas concepções do jogo
- ✓ abordar a classificação sob um duplo ponto de vista: partindo do brinquedo e partindo da criança
- ✓ fornecer um instrumento de trabalho útil para o conhecimento e a utilização dos brinquedos.

Os dois esquemas de classificação: 1º - a partir da função do brinquedo; 2º - a partir do desenvolvimento da criança, podem ser utilizados em separado ou simultaneamente para uma classificação de dupla entrada.

Eles ainda devem ser aprimorados e aperfeiçoados e esperamos os resultados de todas as experiências; mas, como se apresentam, representam um trabalho que esperamos seja útil a todos que assumiram a tarefa da educação pelo jogo.

A versão atualizada desta forma de classificação leva em conta, portanto, os dois aspectos complementares - a **classificação por famílias de brinquedos** e a **classificação psicológica**, por categorias de valores ou funções educativas. Estas categorias

abrangem 116 tipos de brinquedos dentro da **classificação por famílias de brinquedos** e a **classificação psicológica** considera 126 pontos dentro dos valores de desenvolvimento aos quais novas rubricas poderão ser acrescentadas. A **classificação por famílias de brinquedos** está estabelecida em números ímpares (1.01 - chocalhos, 1.03 - móveis sonoros...) a fim de possibilitar a introdução de novas categorias que venham a surgir.

## **QUADRO A CLASSIFICAÇÃO PSICOLÓGICA**

### **1. DESENVOLVIMENTO CORPORAL**

#### 1. MOTRICIDADE GLOBAL

- 01.Andar
- 02.Equilíbrio
- 03.Coordenação geral
- 04.Balanceamento

#### 2. MOTRICIDADE FINA

- 01.Preensão
- 02.Coordenação
- 03.Consciência
- 04.Controle
- 05.Precisão
- 06.Rapidez
- 07.Habilidade
- 08.Aptidão

#### 3. EXPERIÊNCIA SENSORIAL

- 01.Tátil
- 02.Visual
- 03.Sonora

- 04.Olfativa
- 05.Gustativa
- 06.Sensações

#### 4. ORGANIZAÇÃO ESPAÇO-TEMPORAL

- 01.Esquema Corporal
- 02.Lateralidade
- 03.Orientação
- 04.Transposição
- 05.Escala
- 06.Registro Temporal
- 07.Cronologia

#### 5. MOVIMENTO

- 01.Equilíbrio
- 02.Rapidez
- 03.Força
- 04.Resistência
- 05.Agilidade
- 06.Controle

## **2. DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL**

### 1. DESPERTAR

- 01.Descoberta
- 02.Atenção
- 03.Observação-Escuta
- 04. Registro
- 05.Manipulação

### 2. AQUISIÇÃO

- 01.Aprendizado Prático
- 02.Aprendizado Didático
- 03.Cópia
- 04.Repetição
- 05.Imitação
- 06.Concentração

### 3. MEMORIZAÇÃO

- 01.Reconhecimento
- 02.Memória Visual
- 03.Memória Verbal

### 4. RACIOCÍNIO

- 01.Reconhecimento
- 02.Combinação
- 03.Experiências
- 04.Dedução
- 05.Comparação
- 06.Atividades Operatórias
- 07.Atividades Lógicas
- 08.Estratégia

### 5. SIMBOLIZAÇÃO

- 01.Associações
- 02.Linguagem
- 03.Representações complexas

## **3. DESENVOLVIMENTO AFETIVO**

### 1. IDENTIFICAÇÃO

- 01.Imitação

- 02.Repetição
- 03.Simulação

## 2. AUTO-AFIRMAÇÃO

- 01.Personalidade
- 02.Caráter
- 03.Consciência
- 04.Competência
- 05.Competição
- 06.Equilíbrio
- 07.Reequilíbrio
- 08.Expressão
- 09. Descrição
- 10.Fabulação

## 3. SENTIMENTOS

- 01.Afeto
- 02.Ternura
- 03.Proteção
- 04.Generosidade
- 05.Agressividade
- 06.Emoções
- 07.Senso Social

## **4. DESENVOLVIMENTO CRIATIVO**

### 1. INICIAÇÃO

- 01.Transformação da Matéria
- 02.Atividades Artesanais
- 03.Trabalhos Manuais
- 04.Atividades Técnicas

## 05. Atividades Artísticas

### 2. IMAGINAÇÃO

- 01. Sonho
- 02. Fabulação
- 03. Ficção
- 04. Invenção
- 05. Criação

### 3. EXPRESSÃO

- 01. Gráfica
- 02. Pictórica
- 03. Musical
- 04. Dramática
- 05. Lingüística

## **5. DESENVOLVIMENTO SOCIAL**

### 1. COMPETIÇÃO

- 01. Ultrapassagem
- 02. Desafio
- 03. Agressividade
- 04. Emulação
- 05. Tática

### 2. COMUNICAÇÃO

- 01. Trocas
- 02. Expressão
- 03. Colaboração

### 3. REGRAS

01.Elaboração

02.Aplicação

03.Paciência

04.Respeito

### 4. SOLIDARIEDADE

01.Apoio

02.Associação

03.Espírito de equipe

## **QUADRO B**

### **CLASSIFICAÇÃO PRÁTICA POR FAMÍLIAS DE BRINQUEDOS**

#### **1. BRINQUEDOS PARA A PRIMEIRA IDADE.**

##### **BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES SENSÓRIO-MOTORAS**

01 - **Chocalhos, mordedores**

03 - **Móbiles sonoros ou não** - brinquedos com figuras e formas diversas para colocar suspensos sobre o berço

05 - **Brinquedos para berço e cercado** - esferas, figuras enfiadas em cordão para instalar no berço, no carrinho, no cercado

07 - **Quadros de atividades** - quadros com peças coloridas, de formas diversas, espelhos inquebráveis, sinos, peças que correm em trilho, janelinhas que se abrem, para colocar no berço

09 - **Animais, objetos em borracha** - material macio, com ou sem guizo interno

11 - **Brinquedos para o banho** - animais, barquinhos, peças flutuantes

13 - **Bonecas e bichos Primeira Idade** - bonecas em tecido com roupas fixas, animais em tecido (não pelúcia), sem detalhes que possam ser arrancados

15 - **Pelúcias de 20 a 50 cm**

17 - **João-bobos sonoros ou não** - bonecos e animais com movimento de vai-e-vem, em plástico rígido ou inflável

19 - **Brinquedos para empurrar, puxar, rolar** - com corda para puxar, com haste para empurrar, cavalinhos de pau

21 - **Carrinhos de mão, veículos para encher e esvaziar**

23 - **Caixas, arcas e baús** - para guardar brinquedos

25 - **Bolas, de 8 a 10 cm de diâmetro, cubos em tecido**

27 - **Brinquedos para areia e água** - baldes, pazinhas, formas, para brincar na areia e água

29 - **Animais e cadeiras de balanço** - cavalinhos, no tamanho da criança, para cavalgar e balançar

31 - **Carrinhos para os primeiros passos** - carrinhos com base sólida e alça, para a criança se apoiar ao começar a caminhar

33 - **Veículos sem pedais** - tico-ticos, carrinhos sem pedais que se movimentam pelo impulso dos pés da criança, no chão

35 - **Cubos, formas para empilhar** - peças que pelo seus tamanhos diferentes se encaixam umas nas outras e podem também ser empilhadas umas sobre as outras

37 - **Contas, anéis, pirâmides com eixo central** - peças que são empilhadas enfiando-as em eixos, contas para enfiar em cordão

39 - **Caixas de encaixe de formas e cores** - caixas, carrinhos, com orifícios de formas geométricas diferentes para receber pecinhas que só passam pelas aberturas correspondentes para cair dentro deles

41 - **Bancadas e brinquedos para martelar** - brinquedos imitando bancadas de marceneiro

43 - **Brinquedos animados mecânicos** - figuras de animaizinhos de plástico ou metal, bichinhos de pelúcia, com movimentos a pilha ou bateria

45 - **Esferas** - esferas transparentes ou com recortes cujo conteúdo é visível externamente

47 - **Caixas de música** - brinquedos de pendurar com alça para puxar e pôr em funcionamento o mecanismo musical interno

## **2. BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES FÍSICAS**

01 - **Veículos com pedais, triciclos, patinetes, karts, tico-ticos** - carrinhos imitação do real, com pedais, motos e bicicletas com 3 rodas, patinetes, karts

02 - **Veículos elétricos no tamanho da criança** - carrinhos para a criança dirigir, movidos a bateria ou pilha

03 - **Bicicletas** - bicicletas com duas rodas e rodinhas provisórias na roda traseira, bicicletas com duas rodas de aros crescentes

05 - **Patins, skates** - brinquedos para o equilíbrio corporal e seus acessórios

07 - **Pipas, objetos voadores** - pipas, bumerangues, aviõezinhos simples (com elástico)

09 - **Boliches, jogos tipo bocha, jogos de argolas** - boliches de plástico, madeira, argolas para encaixar em um eixo

11 - **Bolas, petecas, balões de ar** - bolas plásticas, bolas oficiais, petecas, balões infláveis

13 - **Cordas de pular, obstáculos, percursos** - cordas, percursos tipo "*amarelinha*"

15 - **Pingue-pongue, tênis, raquetes de praia, peças para atirar em alvo**

16 - **Iô-iôs, piões, bolhas d'água**

17 - **Pernas de pau, bambolês, aros para equilibrar com uma haste**

19 - **Golf miniatura, criquet, bilhar, pebolim, futebol de mesa**

21 - **Equipamentos esportivos** - redes para bola-ao-cesto, voleibol, estilingues, arco e flecha

23 - **Equipamentos para *playground* ao ar livre e internos, tobogans, balanços** - escorregadores, gangorras, balanços

25 - **Barcos, bóias, colchões infláveis, pranchas, flutuadores**

### **3. BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES INTELECTUAIS**

01 - **Puzzles fáceis** (de 40 a 150 peças)

03 - **Baby puzzles e encaixes planos** – quebra-cabeças até 40 peças e encaixes de peças em bandejas

05 - **puzzles com mais de 150 peças**

07 - **Brinquedos com peças para girar e parafusar**

09 - **Brinquedos de construção por superposição de peças ou alinhamento lado a lado** - blocos de construção simples

11 - **Brinquedos de construção por encaixe de peças** - blocos de construção com detalhes modulados para encaixar

13 - **Brinquedos de mecânica simples** - planos inclinados por onde descem bolas, brinquedos em que água e areia fazem mover as pás de um moinho

15 - **Brinquedos que representam modelos técnicos** - brinquedos que demonstram leis físicas elementares

17 - **Caixas de experiência, caixas científicas** - caixas de química, corpo humano em detalhes, caixas de materiais orgânicos, cristais, herbários, microscópios, habitats

19 - **Brinquedos e jogos de perguntas e respostas, enciclopédicos** - relógios, blocos de letras e números, jogos de alfabetização, brinquedos tipo resposta mágica (ímã)

21 - **Brinquedos, jogos de observação e reflexão** - lotos, dominós, jogos de memória, solitários tipo resta um

23 - **Brinquedos didáticos** - blocos lógicos, noções de frações, noções de quantidade, tamanho, forma

25 - **Brinquedos e jogos lógicos e matemáticos** - jogos com pareamento lógico, sequências temporais, jogos com operações matemáticas

27 - **Jogos informáticos** - jogos por computador: xadrez eletrônico, perguntas e respostas, línguas estrangeiras

#### **4. BRINQUEDOS QUE REPRODUZEM O MUNDO TÉCNICO**

01 - **Walkie-talkies, telefones, meios de comunicação** - com funcionamento real

03 - **Aparelhos audiovisuais com função real** - rádios, toca-discos, karaokê microfones

05 - **Fogões, aparelhos eletrodomésticos reduzidos, com função imitando o real** - máquina de costura, ferro de passar, liquidificador, batedeira

07 - **Veículos miniatura, reprodução em escala** - autos, motos, caminhões

09 - **Veículos mecânicos e elétricos** - carrinhos, caminhões, aviões, barcos, movidos a fricção, pilha

11 - **Veículos tele e rádio-comandados** - carrinhos, caminhões, aviões, barcos movidos por controle remoto

12 - **Veículos a energia solar**

13 - **Guindastes e máquinas simples, mecânicos ou elétricos** - caminhões basculantes, guias, movidos a pilha, a fricção ou simples

15 - **Pistas para autos, trens elétricos, acessórios** - autoramas, circuitos sofisticados

17 - **Veículos e máquinas simples** - autos, caminhões, aviões, barcos de formas simples, leves, de plástico ou madeira

19 - **Brinquedos, objetos transformáveis** - brinquedos representando figuras cujas partes ao serem movimentadas passam a representar outros objetos

21 - **Robôs**

## **5. BRINQUEDOS PARA O DESENVOLVIMENTO AFETIVO**

01 - **Pelúcias com mais de 50 cm**

02 - **Bonecos, personagens imagináveis zoomorfos** - bonecos que representam de ficção tipo tartarugas Ninja, dragões com aparência humana

03 - **Bonecas para vestir (não manequim)** - todas as bonecas com cabelo, olhos móveis, braços e pernas articuladas, atividades animadas como choro, fazer xixi, rir, falar

05 - **Acessórios para bonecas** - roupas, bijuterias, maquiagem, chapéus

07 - **Carrinhos, berços, móveis para boneca**

09 - **Louças, panelinhas**

11 - **Fogões, aparelhos domésticos, móveis no tamanho da criança**

13 - **Aparelhos audiovisuais de imitação, telefones-baby** - aparelhos imitando rádios, TV, cassetes, telefones de plástico, relógios

15 - **Miniaturas de figuras simples** - animais, personagens de plástico de tamanho reduzido para brincar de zoológico, *far-west*, soldadinhos de chumbo

17 - **Personagens articulados e acessórios** - heróis, personagens com membros articulados, cabeça móvel, para simular estórias de ficção, de batalhas

19 - **Veículos e objetos de simulação, quadros de bordo** - veículos e volantes imitando atividades de direção de carros, barcos, naves

21 - **Cartelas com objetos de imitação de personagens de lenda, fantasias** - espadas, capacetes, máscaras, fantasias no tamanho da criança

23 - **Cartelas com objetos de imitação de atividades domésticas, de profissões** - apetrechos para limpeza da casa, ferramentas de marceneiro, mecânico, instrumentos de médicos, enfermeiros, capacetes de polícia, revólveres

25 - **Acessórios de beleza para crianças** - materiais para maquiagem, bijuterias, sapatos de salto, bolsinhas

27 - **Brinquedos de profissões** - barracas de feira, loja, posto de correio, no tamanho da criança

29 - **Cabanas, tendas, fortes, ranchos**

31 - **Cidades, fazendas, zoológicos, arcas de Noé** - bloquinhos imitando imóveis de uma cidade, casa, e componentes de uma fazenda, do zoológico

33 - **Edifícios públicos** - brinquedos representando sala de aula, estação de trem, banco, correio, hospital

35 - **Estacionamentos, postos de gasolina, circuitos simples** - bomba de gasolina, postos com carrinhos e detalhes, sinais de trânsito, circuitos para carrinhos e trenzinhos com funções simplificadas, em madeira ou plástico

37 - **Tapetes de jogo, universo** - tapetes com circuitos, imitação de cidades com ruas para brincar no chão, universo de personagens com seus acessórios

39 - **Casa de bonecas e acessórios** - casas com compartimentos, móveis na proporção, imitando cozinha, dormitório, sala de jantar

41 - **Bonecas manequim e acessórios** - bonecas articuladas com cabelo e detalhes anatômicos e seus acessórios de moda e complementos de suas atividades, móveis, objetos pessoais, equipamentos esportivos

43 - **Bonecas leves vestidas** - bonecas plásticas ou de tecido, com olhos fixos, cabelos no próprio plástico ou de lã, roupas simples

45 - **Bebês** - bonecos imitando bebês, podendo ser banhados, sem cabelos, olhos pintados

## **6. BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES CRIATIVAS**

01 - **Mosaicos** - peças geométricas ou pinos, em madeira ou plástico, coloridos, para formar figuras

03 - **Carimbos para impressão, letras e máquinas de imprensa**

05 - **Adesivos, materiais de colagem** - adesivos de papel ou plásticos coloridos ou ilustrados para formar cenas ou figuras, peças com ímãs para formar cenários

07 - **Tapeçaria em tear, tapeçaria bordada com agulha, trabalhos de costura, bordados, tecelagem**

09 - **Trabalhos de furar, enfiar, amarrar, trançar, recortar**

11 - **Gravuras e metal trabalhado em baixo e alto relevo**

13 - **Trabalhos em barro, cerâmica**

15 - **Dobraduras** - origami

17 - **Maquetes, modelos técnicos** - aviões em madeira balsa, carros com partes para montar

19 - **Caixas de pintura sobre tecido, pintura a dedo** - caixas com cenas para pintar com lápis de cor, aquarela, serigrafia

21 - **Jogos de desenho, quadros-negros** - brinquedos com tela para desenhar e apagar, brinquedos para reproduzir (pantógrafo) e imitação de fotocópia

23 - **Modelagem (manual), moldagem (com moldes)** - massa de modelar, peças em gesso para moldar, utensílios para trabalhar com massa de modelagem

25 - **Brinquedos musicais** - pianos, violões, tambores, pandeiros

27 - **Música eletrônica** - teclados eletrônicos, guitarras, baterias eletrônicas

29 - **Marionetes, fantoches, teatrinhos**

## **7. BRINQUEDOS PARA RELAÇÕES SOCIAIS**

01 - **Jogos de carta, jogos de famílias** - jogos de cartas comuns, baralhos de famílias (quartetos), mico-preto

03 - **Jogos de sociedade para famílias** - jogos para vários participantes, com regras pré-fixadas

05 - **Jogos de sorte** - jogos com dados, jogos tipo bingo

07 - **Jogos de percurso** - jogos de tabuleiro com percurso a ser percorrido através da indicação por sorteio de dados

09 - **Jogos de sociedade para crianças pequenas** - jogos para vários participantes envolvendo grau simples de dificuldade

11- **Jogos de habilidade e destreza** - jogos com peças para equilibrar, pegar rapidamente, jogos exigindo rapidez nos reflexos

13 - **Jogos de habilidade e destreza eletrônicos** - videogames

15 - **Jogos de estratégia e reflexão** - xadrez, damas, gamão, trilha, xadrez chinês

17 - **Jogos de simulação, jogos de interpretação** - jogos em que são sugeridos, por exemplo, detalhes de uma determinada cidade e em que os participantes devem, analisando diversas situações, decidir aonde construir um banco, uma farmácia, um cinema, um campo de futebol

19 - **Jogos enciclopédicos, de conhecimentos** - jogos que envolvem o conhecimento de temas variados

21- **Jogos de números e letras** - jogos de palavras cruzadas, jogos de descoberta de palavras ocultas, jogos de descoberta de números ocultos

## 23 - **Jogos de mágica**

## 25 - **Coleções de jogos** - caixas com jogos variados

A fim de facilitar a identificação visual, tanto pelas crianças, como pelos adultos, na brinquedoteca e nos espaços em que o brinquedo está presente, adotamos as seguintes cores para as sete categorias componentes da classificação por famílias de brinquedos:

1. Brinquedos para a 1ª idade, brinquedos para atividades sensório-motoras - **vermelho**
2. Brinquedos para atividades físicas - **azul escuro**
3. Brinquedos para atividades intelectuais - **amarelo**
4. Brinquedos que reproduzem o mundo técnico - **verde**
5. Brinquedos para o desenvolvimento afetivo - **rosa**
6. Brinquedos para atividades criativas - **azul claro**
7. Brinquedos para relações sociais - **laranja**

### **EXEMPLO DE FICHA ANALÍTICA SEGUNDO A CLASSIFICAÇÃO I.C.C.P.**

#### **FIGURA**

#### **BIBLIOGRAFIA**

ASSOCIATION FRANÇAISE POUR L'EDUCATION PAR LE JEU. *Fiches Analytiques des Jeux et Jouets*, Paris, 1985

CENTRE NATIONAL D'INFORMATION DU JOUET. *A chaque jouet ses âges, a chaque âge ses jouets*, Paris, 1981

HERZKA, Heinz Stefan. *Jouets pour l'enfant normal et l'enfant déficient*, Schwale - Bâle - Stuttgart, 1966

INSTITUT PÉDAGOGIQUE NATIONAL. L'Education par le Jeu nº 2. Revista do I.C.C.P., Paris. 1971