

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 jogo¹, 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.

¹ 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	tipo de brinquedo	tipo de brinquedo	tipo de brinquedo	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