# GUIA DE BRINQUEDOS E JOGOS





Fundada em: 02/07/85



www.abrinquedoteca.com.br

# AS CRIANÇAS DÃO SUA OPINIÃO

Neste Guia e nas edições anteriores os bringuedos apresentados foram avaliados a partir da observação de crianças e jovens em atividades lúdicas em creches, escolas e brinquedotecas; análises realizadas pela equipe técnica multidisciplinar da Abrinquedoteca complementaram a avaliação.

As preferências, críticas e sugestões de cerca de 200 crianças e adolescentes e dos profissionais das instituições participantes foram fundamentais neste processo.

## O QUE É O GUIA?

O Guia de Bringuedos e Jogos DESTAQUES DO ANO reúne os produtos que foram avaliados e aprovados pela equipe de especialistas da ABRINQuedoteca e profissionais de escolas, brinquedotecas e creches, a partir de observações desses brinquedos em uso coletivo intenso, nas brincadeiras e jogos de crianças e adolescentes. Aqui você encontra a descrição dos brinquedos e dos diferentes tipos de brincadeiras que eles propiciam, assim como, aspectos que podem contribuir para o desenvolvimento das crianças.

> Seu objetivo principal é proporcionar aos pais, professores, profissionais da área lúdica e de outros setores ligados à infância e adolescência orientações para a melhor escolher e usar os brinquedos e jogos.

> > Além disso, o GUIA pode ser muito útil para a organização dos acervos das brinquedotecas e outros espaços lúdicos, catálogos e sites dos fabricantes, já que os brinquedos e jogos encontram-se classificados por tipo, segundo os sistemas ESAR e ICCP\*.

Os fabricantes doaram todos os brinquedos e receberam em contra partida os resultados das avaliações, recomendações e sugestões. Além disso, o direito de utilizar o selo DESTAQUE - ABRINQ nas embalagens, catálogos, e internet.

\*Para mais detalhes, informações e sugestões, acesse o nosso site:



## BRINQUEDOS PARA A PRIMEIRA IDADE

ATIVIDADES SENSÓRIO-MOTORAS



#### **BOCHECHUDOS**

(Referência: 2208) Descrição: Mordedor/chocalho de pulso em vinil

macio, lavável, atóxico e cheiro suave. Possui

fita de plush com velcro para ser presa no pulso

do bebê. Pecas em formato de animais variados

(porco, rinoceronte, peixe, elefante, sapo e leão).

Ao ser balançado produz barulho suave.

Fabricante: TOYSTER www.tovster.com.br

Classificação ICCP: PRIMEIRA IDADE - ATIVIDADES

SENSÓRIO MOTORAS / Brinquedos para berço e cercadinho

Classificação ESAR: BRINQUEDOS DE EXERCÍCIO / Sensorial Tátil

Participantes: Individual Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Institucional Intenso

Contribuições: Delicado e macio, o mordedor é um objeto lúdico indicado para bebês que estão na fase de massagear as gengivas para o nascimento dos dentes. É indicado para a brincadeira individual. O uso do mordedor promove o movimento da cabeca nos momentos em que o bebê busca pelo objeto em seu pulso, exercitando o controle inicial desse movimento. Estimula o estender de bracos, pois suas cores vivas e a curiosidade pelo objeto, desperta o desejo de alcançá-lo. Promove a experiência sensorial tátil, visual, olfativa e sonora. A manipulação do brinquedo fora do pulso desenvolve a preensão voluntária das mãos. No pulso ou até mesmo fora dele, desenvolve a coordenação dos movimentos mão-objeto, mão-boca, objeto-boca. A forma de animais diverte e possibilita a contação de histórias.

#### **COLEÇÃO BICHINHOS COM RODINHA - JUNGLE**

Contribuições: Bichinhos sortidos e também apresentados compondo coleções são atração para as crianças que tanto apreciam brinquedos de animais. Os olhos grandes e expressivos se destacam nestes bichinhos

coloridos e macios. Seguro para a exploração das crianças da primeira idade, incentivam atividades que ajudam no desenvolvimento da motricidade, a preensão e contribuem, sobretudo para a criança vivenciar a experiência

sensorial tátil e visual. Estimula a brincadeira no chão que favorece o exercício corporal e motiva expressões verbais quando reproduzirem sons de carros e de seu motor ao andar e deslizar pelo espaço. São atividades que

a criança realiza espontaneamente e com autonomia expressando emoções de prazer e alegria.

Fabricante: ROMA JENSEN www.romajensen.com.br

Classificação ICCP: PRIMEIRA IDADE - ATIVIDADES SENSÓRIO MOTORAS / Brinquedos de puxar,

empurrar ou rolar, com haste ou cordão

Classificação ESAR: BRINQUEDOS DE EXERCÍCIO / Sensorial visual / motor

Participantes: Individual Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Institucional Intenso Mecanismo: Roda livre Dimensões: 13.5 x 10 x 13cm

de diversos bichinhos produzidos em vinil macio com tintas atóxicas, rodinhas e eixos em plástico resistente e brilhante. É apresentado em embalagens individuais: cachorro, leão, elefante, gato, hipopótamo, vaca, ovelha e em coleções com todos eles juntos na mesma embalagem.

(Referência: 0135) Descrição: Brinquedo em formato de filhotes





a partir de 06 meses

#### ANDADOR DIDÁTICO - COM MÚLTIPLAS FUNÇÕES

Fabricante: POLIPLAC www.poliplac.com.br

(Referência: 5917)

Classificação ICCP: PRIMEIRA IDADE - ATIVIDADES SENSÓRIÓ MOTORAS / Carrinho de empurrar para os que contempla o desenvolvimento das perprimeiros passos - com resistência

Classificação ESAR: BRINQUEDOS DE EXERCÍCIO / Sensorial visual / motor

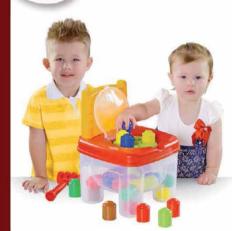
Participantes: individual/coletivo

Local de Uso: Interno Amplo Tipo de Uso: Doméstico e Institucional Intenso

Mecanismo: Roda livre Dimensões: 51 x 47 x 48cm Contribuições: Brinquedo com bonita aparência é adequado para as crianças na primeira idade quando estão aprendendo a andar. Tem múltiplas funções, pois é também um brinquedo que atrai e desafia várias aprendizagens. Dotado de um painel de atividades que incentiva a exploração e a curiosidade infantil contribui, sobretudo, para o desenvolvimento sensório motor, da coordenação global, do equilíbrio e da preensão. Privilegia também o desenvolvimento cognitivo, pois a criança é desafiada a descobrir a função de cada uma das atividades do painel: encaixar peças com bases geométricas, realizar movimentos manuais, nomear os animais e as cores,

troca dos primeiros passos, ela fica feliz e motivada a continuar no exercício com alegria por longos períodos.





#### BRINKADEIRA BATE-BATE

Fabricante: DISMAT

www.dismat.com.br

Classificação ICCP: PRIMEIRA IDADE - ATIVIDADES SEN-SORIO MOTORAS/Caixas de encaixe de formas e cores Classificação ESAR: BRINQUEDOS DE EXERCÍCIO /

Sensorial visual / motor

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno

movimentação da alca

Tipo de Uso: Institucional Intenso

Mecanismo: Nenhum Dimensões: 26 x 26 x 35cm (Referência: MK 248) Descrição: Cadeirinha em plástico transparente. com uma tampa no assento que aberta se transforma em uma roleta giratória. Com o auxílio do martelo que acompanha o brinquedo, a criança encaixa as peças na roleta e as recoloca dentro do assento da cadeirinha. Brinquedo com 26 peças coloridas, com porta objeto, roleta giratória e um martelo do mesmo material para o encaixe das peças. Recomendável a orientação

Contribuições: Brinkadeira Bate-Bate desperta o interesse das crianças que adoram brinquedos que permitem movimentos e que produzem sons / barulhos. Assim a atividade de bater com o martelo sobre pinos diverte plenamente as crianças desde as mais tenras idades. Brincam demonstrando expressões de euforia, alegria e satisfação. "Deixa jogar"?" "Eu já aprendi". Com cores bem variadas, material de qualidade e de fácil manuseio. As brincadeiras desafiam a crianca com atividades que promovem o exercício repetitivo que favorece o desenvolvimento da atenção, concentração, coordenação motora global e olho-mão. Em grupo favorece a interação social o que estimula a fala. Tipo de brinquedo que, na maioria das vezes, sempre alegra e distrai a criança.

#### BANCADA DE FERRAMENTAS

Fabricante: POLIPLAC www.poliplac.com.br

(Referência: 5924) Descrição: Bancada de ferramentas com 45

Classificação ICCP: PRIMEIRA IDADE - ATIVIDADES SENSÓRIO MOTORAS / Bancadas e brinquedos

para martelar

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS /

FAZ DE CONTA / Faz de Conta Participantes: individual/coletivo

Local de Uso: Interno

Tipo de Uso: Doméstico

Contribuições: O brinquedo possibilita as brincadeiras individuais e em grupo e também o faz de conta, desenvolvendo a imaginação, a reprodução de papéis do mundo adulto como o mecânico ou o marceneiro: "Por favor, vocë vem em casa pra arrumar esse carro?", "É uma bancada de ferramentas igual a do meu pai!". Estimula a comunicação verbal, a convivência social e a colaboração nos desafios de encaixar a ferramenta nos parafusos adequados: "Por que não tá saindo (o parafuso)?", "Gabriel, vamos brincar de consertar carros?". Excelente para o desenvolvimento da coordenação motora fina nos movimentos de rosquear, segurar os parafusos e ferramentas. Exercita a concentração para executar as acões e movimentos de encaixes de parafusos. "Dá para brincar de consertar tudo". Ámplia o conhecimento e repertório de profissões, e exercita as hipóteses sobre os nomes das ferramentas que despertam o interesse das crianças; "Essa é a lipis (chave Philips)", "Esse é o licati (alicate)", "Esse é o martelo", "E essa coisa?" "É o grifo."



# BRINQUEDOS PARA **ATIVIDADES FÍSICAS**



•





#### **GANGORRA VIKING**

Fabricante: FRESO

www.playgroundfreso.com.br

de playground para uso doméstico interior e exterior

Participantes: 4

Local de Uso: Interno e externo amplos

ipo de Uso: Doméstico Mecanismo: Nenhum

(Referência: 35355) Descrição: Gangorra Viking é composta por pecas de plástico resistente, atóxicas e de cores Classificação ICCP: ATIVIDADES FÍSICAS / Brinquedos fortes. Representa um barco viking com lugar para quatro crianças sentadas aos pares frente Classificação ESAR: BRINQUEDOS DE EXERCÍCIO/Motor a frente. Possui uma barra de travamento para a segurança. Recomenda-se a supervisão de um

adulto junto às crianças menores de 4 anos.

Contribuições: Sorrisos, alegria e diversão tomam conta da brincadeira na gangorra: "Que delícia esse brinquedo!". Embora estimule a movimentação física e a vertigem que as crianças tanto gostam, ele vai além do que se propõe. As brincadeiras de faz de conta surgem durante o tempo todo apresentando a possibilidade de imitar o mundo adulto. Elas possibilitam integrar outros brinquedos transformando a gangorra em ônibus. parque, cama entre outras coisas. Despertam a curiosidade pelo o significado da palavra "viking" aumentando o imaginário das crianças. Proporcionam momentos de alegria, curiosidade e envolvimento do grupo: "Este é o melhor dia da minha vida!", "Vamos convidar nossos amigos?". As crianças constroem situações que se misturam com o real e o imaginário: "Faz de conta que a gente tá num parque de diversões", "Agora eu vou pegar o ônibus". Um brinquedo que estimula a brincadeira coletiva; desenvolve o equilíbrio, a forca o controle de movimentos para que a gangorra balance compassadamente. Além disso, é muito divertido!



## **BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES** INTELECTUAIS

## a partir de 3 anos

0



#### CONHECENDO O FUNDO DO MAR

Fabricante: TOYSTER www.tovster.com.br

Classificação ICCP: ATIVIDADES INTELECTUAIS / Puzzles fáceis (20 a 150 peças)

Classificação ESAR: BRINQUEDOS ACOPLAGEM / MONTAGEM / Ordenação

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Institucional Intenso (Referência: 2154) Descrição: Quebra-cabeça com 28 peças grandes que formam um cenário do fundo do mar quando montadas. Cinco animais podem ser montados independentemente um do outro. Confeccionado em material, reciclado e reciclável, uma vez montados os animais marinhos podem ser utilizados para brincar com o cenário visualizado no quebra cabeca.

Contribuições: Quebra-cabeça que agrada as crianças por trazer figuras de animais marinhos, ter peças grandes e encaixes facilitados por recortes diferenciados. Ao montar a gravura a criança exercita a percepção e discriminação visual, a atenção e concentração numa atividade intelectual prazerosa. Quando montado em grupo é um modo animado de aprender a conviver socialmente e comunicar-se. O tema do jogo permite que a criança entre em contato com conteúdos da vida marinha facilitando a aprendizagem e enriquecendo o vocabulário. "Este pedaço é do polvo." " Aqui parece a tartaruga." " No mar tem tartaruga?". No esforço de reconhecimento de partes de um todo maior, a criança tem oportunidade de exercitar seu pensamento, seu raciocínio para buscar peças que combinem e a comparar partes para montar o todo. "Alguém tem uma estrela vazia, porque eu tenho uma estrela cheia!

#### **ANIMAIS NA FLORESTA - TAND KIDS**

Fabricante: TOYSTER www.toyster.com.br Classificação ICCP: ATIVIDADES INTELECTUAIS / Blocos construção encaixe peças - fixação Classificação ESAR: BRINQUEDOS ACOPLAGEM MONTAGEM / Construção

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Doméstico

(Referência: 2186) Descrição: Blocos de construção com 35 peças de formatos e cores variadas, algumas com desenhos impressos, para a montagem de

animais da floresta.

Contribuições: O brinquedo desenvolve a criatividade durante as construções livres, a comunicação entre as crianças enquanto compartilham as pecas e ideias. A variedade de espessuras das peças aprimora o desenvolvimento da coordenação motora, o exercício olho-mão e a preensão, além da concentração. Estimula a diferenciação de cores e formas na construção dos bichos e de outros objetos e personagens: "É o castelo da Rapunzel". Agregado a outros brinquedos transforma-se em acessório para brincadeiras de faz de conta: "Meu carro pra pista de corrida". O tema dos animais da floresta promove a brincadeira das criancas: "Vou fazer um dinossauro", "Olha! É uma girafa!", "Aqui tem um pato e um jacaré, bem grande", "É o zoológico!".



#### SEM LIMITE

Fabricante: ROMA JENSEN

www.romajensen.com.br

Classificação ICCP: ATIVIDADES INTELECTUAIS/ Blocos construção encaixe peças - fixação

Classificação ESAR: BRINQUEDOS ACOPLAGEM/ MONTAGEM / Construção

Participantes: Individual / Grupo Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Instituicional Intenso Mecanismo: Nenhum

Dimensões: 18 x 15.5 x 17cm

Contribuições: Brinquedo de construção diferente. Desafia a criança a construir objetos/figuras usando peças em formas geométricas. Foge às cores tradicionais oferecendo uma aparência diferenciada ao cãozinho, à flor ou ao dinossauro. Os encaixes possibilitam um exercício eficaz para o desenvolvimento da discriminação visual, da percepção tátil e da coordenação motora olho-mão. Possibilita a brincadeira individual e em grupo contribuindo para o aprender a conviver e brincar de modo cooperativo: "Como faz pra ficar com essa forma?". "Tem que colocar outra peça embaixo." Favorece a imaginação, a concentração, a destreza e a persistência enquanto a criança explora os modelos sugeridos na embalagem ou na criação de outros. "Agora vou construir um jacaré". Uma atividade criativa em que, o raciocínio e coordenação motora estão presentes e são exercitados de modo interessante e divertido.

(Referência: 0550) Descrição: Jogo de construção com 168 peças coloridas de plástico atóxico e resistente com formatos diferenciados: hexágono, trapézio, triângulo em diferentes tamanhos. Traz na embalagem sugestões de montagem.





## **BRINQUEDOS PARA** ATIVIDADES QUE REPODUZEM O MUNDO TÉCNICO

## **FAZENDEIRO**

Fabricante: POLIPLAC www.poliplac.com.br

Classificação ICCP: REPRODUÇÃO DO MUNDO TÉCNICO / Veículos simples de tamanho reduzido. sem mecanismos

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS/ FAZ DE CONTA / Representação Participantes:

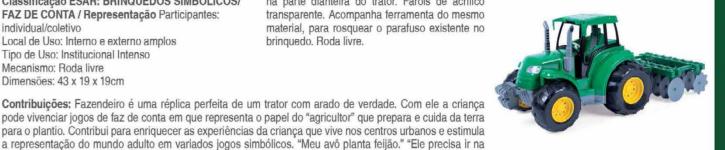
individual/coletivo

3 anos

Local de Uso: Interno e externo amplos Tipo de Uso: Institucional Intenso

Mecanismo: Roda livre Dimensões: 43 x 19 x 19cm (Referência: 5986) Descrição: Trator tipo arado em plástico colorido, brilhante e resistente. Os pneus são de borracha macia, ideais para pisos rústicos como areia, terra, pedregulho. Possui movimento de elevação do arado e pesos removíveis que se encaixam na parte dianteira do trator. Faróis de acrílico transparente. Acompanha ferramenta do mesmo material, para rosquear o parafuso existente no bringuedo. Roda livre.





3 anos

#### **MULTI MOTORS**

Fabricante: ROMA JENSEN www.romaiensen.com.br

Classificação ICCP: REPRODUÇÃO DO MUNDO TÉCNICO / Veículos simples de tamanho reduzido.

sem mecanismos

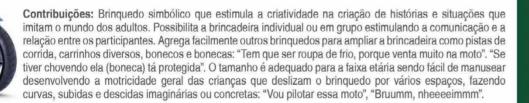
Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Representação

Participantes: individual/coletivo

(Referência: 0902) Descrição: Moto em plástico injetado colorido e

resistente. Pneus macios, constituídos de PVC. Rodas livres, quidão e pezinho articulados. Não enferruja, pois não possui partes metálicas. Faróis e pára-brisas em acrílico. Apresentado em

> a partir de 3 anos



#### TRATOR DIDÁTICO

Fabricante: POLIPLAC

www.poliplac.com.br

oficina," "Ele está quebrado." Desenvolve a imaginação, a coordenação viso motora, aprimora o vocabulário e a comunicação verbal. Ótimo para ser agregado a outros brinquedos para ampliar aprendizagens. Seu design

atraente e acessórios encantam a criança que não se cansa de imaginar histórias com ele.

Classificação ICCP: REPRODUÇÃO DO MUNDO

versões do mundo adulto

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Faz de Conta

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno

Tipo de Uso: Institucional Intenso Dimensões: 39 x 18.5 x 17.5cm

(Referência: 5986) Descrição: Trator tipo escavadeira em plástico colorido, brilhante e resistente. Escavadeira articulada. Faróis de acrílico transparente. TÉCNICO / Veículos mecânicos e elétricos que imitam Acompanha 1 chave de fenda e 1 chave combinada do mesmo material para rosquear os parafusos existentes no brinquedo. As chaves ficam encaixadas embaixo do brinquedo.

Contribuições: Trator com escavadeira e ferramentas, semelhante ao real, desperta a curiosidade das crianças e possibilita novas aprendizagens, "Para que serve a escavadeira?" Um veículo fácil de manejar que possibilita imitar o mundo dos adultos e a criação de movimentados jogos simbólicos como o de levar o trator para a oficina e utilizar as ferramentas imitando o mecánico. Os parafusos podem ser rosqueados para se desmontar e montar o trator o que contribui com a coordenação motora: "Agora ele já pode andar!" Movimentar o trator, simulando curvas, freadas ou desviando de outros carrinhos, são atividades que entretém as crianças por longos períodos. Elas contribuem para o desenvolvimento da oralidade, da imaginação, da coordenação corporal, da concentração e da orientação espacial. Brinquedo que pode agradar meninas e meninos em brincadeiras que incentivam a descoberta e a curiosidade.

#### **MAX TUNING CAR**

Fabricante: ROMA JENSEN www.romaiensen.com.br

Classificação ICCP: REPRODUÇÃO DO MUNDO TÉCNICO / Veículos mecânicos e elétricos que imitam faróis e rodas metalizadas, lanternas em acrílico. versões do mundo adulto

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Faz de Conta

Participantes: individual/coletivo

Local de Uso: Interno e externo amplos Tipo de Uso: Institucional Intenso

Mecanismo: Fricção Dimensões: 30 x 14 x 10cm (Referência: 1282) Descrição: O carro produzido em plástico injetado resistente com pneus em borracha macia, para major aderência ao solo, Possui grade frontal e vidro escuros. Rodas livres no eixo dianteiro e um mecanismo de fricção no eixo traseiro. Apresentado em diversas cores.



Contribuições: Réplica de um carro tipo passeio, desperta a curiosidade da criança pela aparência muito semelhante a um carro de luxo dos adultos. As rodas e faróis cromados são atrações que iluminam o olhar das crianças quando os vê. Seu sistema de fricção potente permite que ele corra velozmente longas distâncias. Estimula a imaginação da criança para criar ousados jogos de faz de conta: " Ele vai ganhar a corrida!" "Ele é o melhor!" "Que da hora!". A criança não se cansa de vê-lo em disparada. Anima o brincar solitário e em grupo motiva jogos de competição, com apostas em seu desempenho: "O meu carro vai ganhar!" "Ele corre mesmo!". A brincadeira favorece entre outras coisas o desenvolvimento da coordenação olho-mão, da orientação espacial, da comunicação verbal e da interação social.







## **BRINQUEDOS PARA** O DESENVOLVIMENTO **AFETIVO**



#### **BOLITA FRASES**

Fabricante: ROMA JENSEN www.romaiensen.com.br

Classificação ICCP: DESENVOLVIMENTO AFETIVO /

Bonecas para vestir (não manequim) Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS /

FAZ DE CONTA / Faz de Conta Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno e Leito

Tipo de Uso: Institucional Intenso

Mecanismo: Eletrônico - Tipo de bateria: 3 "tipo botão" 1,5 V

(Referência: 5386) Descrição: Boneca menina com cabeca, bracos, pernas em vinil resistente e corpo revestido em TNT com enchimento em fibra sintética antialérgica, sapatos removíveis e olhos fixos. Possui mecanismo na parte dianteira do tronco que ao apertar produz som de 100 frases diferentes e não contínuas que estimulam a interação com a criança: "Ah, que lindo dia", "Vamos brincar?", "Quero passear". Acompanha chupeta com prendedor.

Contribuições: Boneca menina de ótima qualidade com aparência bonita de braços e pernas roliços gosta muito de conversar. Macia e gostosa de carregar desperta atitudes de cuidado e carinho importantes para o desenvolvimento da afetividade das criancas. Estimula brincadeiras simbólicas em que é a filhinha que precisa comer a comidinha, ou a filhinha que a mamãe vai levar para passear. Como fala diversas frases. sua fala pode cativar a crianca levando-a a interagir com a Bolita promovendo a atenção, o aprimoramento da oralidade, a discriminação auditiva: "O que ela está falando?." "Ela quer passear." "Vou levar a bolita no parquinho." Une meninas e meninos que brincam com a boneca podendo agregar outros brinquedos e objetos que dão vida aos enredos das histórias que imaginam.

#### **ALERGIC BABY**

Fabricante: ROMA JENSEN www.romaiensen.com.br

Classificação ICCP: DESENVOLVIMENTO AFETIVO / Bonecas para vestir (não manequim)

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Faz de Conta

Participantes: individual/coletivo

Mecanismo: Manual, Ao apertar o rostinho da boneca ela Acompanha termômetro, injecão, conta gotas e coloca a língua para fora. Dimensões: 48cm

(Referência: 5260) Descrição: Boneca bebê careca. Com cabeça, braços, pernas em vinil macio e corpo com enchimento em fibra sintética antialérgica. Com olhos fixos. Ao tomar sol, pintinhas aparecem em seu rosto. Possui mecanismo que ao apertar as bochechas, a língua do bebê sai para ser examinada e/ou receber a gotinha do remédio.

Contribuições: Uma bonequinha que tem "alergia" e necessita de cuidados. Ela favorece a brincadeira de boneca tão relevante nesta faixa etária. Com ela o faz de conta imita o mundo adulto claramente. O cuidar da boneca, medicar, zelar, dar carinho entre outras acões. Acompanhada de acessórios semelhantes aos dos médicos atrai ainda mais o interesse das crianças, "Está com febre!" "Vou levar para o médico!" "Eu sou o médico." "Ela precisa de injeção." "Vai doer!" Por meio do jogo simbólico a criança pode se identificar com a " boneca o que pode ajudá-la a lidar melhor com os procedimentos que acontecem na realidade. As brincadeiras estimulam a linguagem, a interação social, a criatividade e contribuem, sobretudo, para o desenvolvimento afetivo. Entretidas, sozinhas ou em grupo, brincam felizes por longos períodos.



#### MILENA SALÃO DE BELEZA

Fabricante: COTIPLÁS

www.cotiplas.com.br

Classificação ICCP: DESENVOLVIMENTO AFETIVO /

Bonecas para vestir (não manequim)

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Faz de Conta

Participantes: individual/coletivo

Local de Uso: Interno Tipo de Uso: Institucional Intenso

Mecanismo: Sucção Dimensões: 32cm

(Referência: 231) Descrição: Boneca menina com cabeça e braços articulados em vinil. Corpo em plástico resistente. Seus cabelos são longos e lisos e seus olhos fixos. Acompanha cadeira de Studio de beleza em plástico resistente, cor vibrante, com reservatório para água e duchinha em borracha macia. Colocar água no reservatório e ao pressionar a duchinha repetidas vezes a água é bombeada do reservatório, por vácuo, e sai na forma de esquicho, para molhar/lavar o cabelo da boneca. A água cai no reservatório e volta para a duchinha. Acompanha cadeira, ducha, pente e escova.

Contribuições: Boneca menina que encanta as crianças pela estética e por possibilitar a brincadeira com água que as criáncas tanto gostam. O tema Salão de Beleza, presente no cotidiano das criancas possibilita várias brincadeiras: "Ah! Eu vou com minha mãe na cabeleireira." "Eu também fui cortar o cabelo." Com a boneca, a brincadeira vai além de lavar e cuidar dos cabelos. Possibilita trabalhar noções de higiene e saúde corporais, incentiva os jogos simbólicos em que a crianca expressa o mundo dos adultos e permite que elas vivenciem diferentes emoções, como entusiasmo, alegria, carinho. "Vou cuidar da Milena. Ela está com frio! Precisa secar." Outros brinquedos podem ser agregados às brincadeiras e os cabelos de todas as bonecas lavados! Cuidados com a boneca contribuem para o desenvolvimento da afetividade. Favorece o desenvolvimento da coordenação olho-mão, da linguagem, da afetividade, da convivência social em alegres brincadeiras individuais e coletivas.



a partir de

#### partir de 3 anos

#### **DOCES PIRUETAS**

Fabricante: COTIPLÁS

www.cotiplas.com.br

Classificação ICCP: DESENVOLVIMENTO AFETIVO / Bonecas para vestir (não manequim)

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Faz de Conta

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Institucional Intenso Mecanismo: 3 baterias AG13/LR44 - 1.5V

(Referência: 2026) Descrição: Boneca carequinha que lembra um bebê de verdade. Tem cabeca, bracos, pernas em vinil resistente e corpo com enchimento em fibra sintética. Vestida com vestido, tiara com flor e sapatos removíveis em vinil. Olhos fixos. O bebê fala e canta guando a criança faz ela dar piruetas ou pressiona sua barriga: "É hora da alegria, é hora de brincar.", "Quero brincar de voar.", "Mais alto, mamãe, mais alto!".

Contribuições: A boneca é macia e atraente, proporcionando brincadeiras que estimulam o desenvolvimento de emoções como o afeto e a ternura: "Esse bebê é muito bonzinho", "Ele é lindo!", além de proteção e generosidade: "Vou cuidar do meu bebê direitinho". Ao cantar e falar, a boneca incentiva a expressão verbal das crianças: "Já aprendi a cantar a música com ela". As crianças menores reproduzem suas falas e elaboram respostas: "Ela me chamou de mamãe", "Vou brincar com você, filhinha". As descobertas das funções que o brinquedo se propõe são motivos de euforia: "Ela canta, que linda!". Durante as brincadeiras simbólicas, as crianças reproduzem o mundo adulto em ações de cuidar, alimentar, trocar as roupas da boneca o que desenvolve a motricidade fina e geral. Ao partilhar as brincadeiras as crianças imitam as relações sociais: "Vamos fazer uma festa do pijama para a sua filha, assim todo mundo brinca". As crianças divertem-se com a boneca desenvolvendo sua criatividade e imaginação individualmente ou em grupo.

#### BEBÊ QUERO TETÊ

Fabricante: ANJO

www.bringuedosanio.com.br

Classificação ICCP: DESENVOLVIMENTO AFETIVO / Bonecas para vestir (não manequim)

Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Faz de Conta

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno e Leito

Tipo de Uso: Institucional Intenso

Mecanismo: Eletrônico - Tipo de bateria: 1 "AA" - 1,5 V

(Referência: 955) Descrição: Boneca bebê carequinha em vinil com corpo revestido em TNT e enchimento em fibra sintética antialérgica. Acompanha mamadeira e chupeta. As cores da vestimenta podem variar. Possui mecanismo de fala no peito que ao ser acionado pressionado interage com a criança quando ela chora e diz: "Mamãe, eu quero tete.", "Por favor, mamãe, me dá meu tete.", "Me dá, me dá ou então eu vou chorar." e chora. Ao colocar a chupeta ou a mamadeira na boca da

boneca emite o som de sugar e diz: "Que delícia!" e dá uma gargalhada.

Contribuições: Uma boneca bonita que atrai meninas e meninos. Todos se encantam em segurar uma boneca tão fofinha e poder oferecer a divertida mamadeira que simula o movimento do leite real um diferencial que motiva ainda mais as crianças: "Eu vou ser o pai!", "Ela está com fome. Vou dar a tetê para ela." O brinquedo incentiva a brincadeira do faz de conta em que a criança imita papéis e personagens que conhece como a mãe, pai, a tia. As atividades realizadas como colocar a bebê para dormir, dar a mamadeira, propiciam a exploração do mundo e contribuem para a construção de novos conhecimentos como o aumento de vocabulário. Desenvolve a imaginação, a comunicação verbal, a interação social e a afetividade. "Eu vou cuidar dela!- Minha nenê está com sono!" Um bebê simples que também estimula a criança a interagir com ele por meio de frases dengosas: "Mamãe, eu quero tetê.",- "Me dá, me dá ou então eu vou chorar."

A partir de 3 anos



# BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES CRIATIVAS

## •

#### Fabricante: CARLÚ

www.carlu.com.br

Classificação ICCP: ATIVIDADES CRIATIVAS / Marionetes, fantoches e teatrinhos simples Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Representação

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno e Leito Tipo de Uso: Institucional Frágil

Mecanismo: Nenhum

(Referência: 1883)

Descrição: Livro com orientações e sugestões para ensinar as crianças sobre a origem, produção e a importância do consumo consciente da energia elétrica. Acompanham oito fantoches gigantes que permitem uma dinâmica lúdica da mensagem, que fica mais divertida e fácil de entender. Fantoches confeccionados em EVA, tecido e lã, coloridos. Personagens: eletricidade, eletricista, passadeira, energia limpa, menino no chuveiro, menino TV, menina luz e aquele "que faz somente o mal" - o "gato".

Contribuições: Um material didático que oferece inúmeras contribuições. O caráter lúdico possibilita dramatizações que promovem a interação, a comunicação e a criatividade entre os participantes que se unem para criar histórias. Promove a motricidade geral durante a manipulação dos fantoches e a movimentação constante nas aventuras que surgem da imaginação. Os bonecos com todos os acessórios, vestes e características bastante semelhantes do mundo real ganham vida. A quantidade de oito fantoches é excelente para brincadeiras coletivas e também individuais. Um brinquedo que agrega vários brinquedos e cenários. Os fantoches possibilitam o contato com diferentes emoções: "Socorro, o bandido!". Instiga a curiosidade e o aprendizado através dos acessórios e do livro: "O que é isso?", apontando para uma a imagem da usina eólica. "Olha, essa aqui que fica a água", referindo-se à usina hidrelétrica. No ambiente educacional promove o aprendizado e a reflexão sobre a temática da economia de energia. Excelente para o trabalho didático.

LIVRO FANTOCHES ECONOMIZANDO ENERGIA





#### A partir de 2 anos



#### **BABY RABISCOS DE INICIAÇÃO**

Fabricante: CARLU BRINQUEDOS (Referência: 1923) Descrição: Mesa de madeira MDF acompanhada www.carlu.com.br Descrição: Mesa de madeira MDF acompanhada de 2 cadeiras de mesmo material. O tampo da

Classificação ICCP: ATIVIDADES CRIATIVAS Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Representação

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno Tipo de Uso: Institucional Intenso Dimensões: 60 x 45 x 42.5cm Descrição: Mesa de madeira MDF acompanhada de 2 cadeiras de mesmo material. O tampo da mesa é revestido com material próprio para desenhos com lápis de cor aquarelável e canetinhas a base d'água. É estampado com padronagem pontilhada que cria uma base para desenhos à mão livre, treino de caligrafia e matemática. Pode ser usada também como um caderno cartográfico, em que as crianças traçam formas geométricas e outros desenhos mais precisos, basta ligar os pontinhos. As atividades realizadas pela criança no tampo da mesa podem ser limpas por um pano umedecido em água.

Contribuições: Baby Rabiscos é uma mesa com característica diferenciada por apresentar o tampo quadriculado que pode ser rabiscado, desenhado e depois limpo facilmente com água. Confeccionada em material de qualidade oferece durabilidade e conforto às crianças. Como um recurso pedagógico é incentivador, pois motiva a criança a expressar seus rabiscos e desenhos livremente, contribuindo para diferentes aprendizagens; Quando utilizada por mais de uma criança, favorece a socialização, a oralidade, a partilha de espaço e materiais. A mesa e suas cadeiras dão apoio para as crianças realizarem com conforto suas atividades lúdicas e artísticas e ainda podem compor cenários de criativos jogos de faz de conta: "Tem pratinho?" " Vou dar comida para minha filhinha."

#### **BRINCANDO NA FLORESTA**

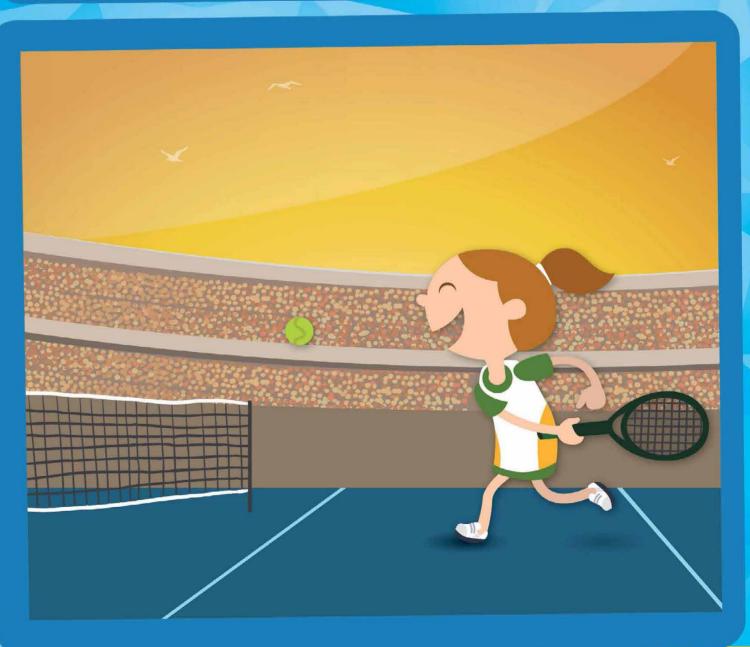
Fabricante: TOYSTER
www.toyster.com.br
Classificação ICCP: ATIVIDADES CRIATIVAS /
Modelagem (manual) e moldagem (com moldes)
Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS /
FAZ DE CONTA / Representação

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno Tipo de Uso: Doméstico Mecanismo: Nenhum (Referência: 2187)

Descrição: Kit com 12 massinhas de cores diferentes para modelagem. Acompanha peças cartonadas para serem montadas, em formato e ilustração de animais da floresta, e cenário para apoiar as criações.

Contribuições: O brinquedo propicia concretizar o imaginário das crianças, excelente para brincadeiras individuais ou coletivas. A massa de modelar atrai as crianças desenvolvendo a criatividade na produção de diversos animais, objetos e "comidinhas": "Quem quer pizza?". As criações estimulam as brincadeiras de faz de conta, desenvolvendo a criatividade, a imaginação, a comunicação e a relação entre as crianças: "Eu sou o chef e esse é o nosso restaurante.", "Eu faço as pizzas, então". A proposta de criar animais da floresta em 3 dimensões, estimula a concentração e desenvolve o pensamento representativo, o raciocínio e a destreza. Além disso, ao amassar, enrolar, dar forma às criações, o brinquedo diverte e colabora para o desenvolvimento da motricidade fina.





## BRINQUEDOS PARA ATIVIDADES CRIATIVAS

### LIVRO FANTOCHES ECONOMIZANDO ENERGIA

Fabricante: CARLÚ

www.carlu.com.br

Classificação ICCP: ATIVIDADES CRIATIVAS / Marionetes, fantoches e teatrinhos simples Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS /

FAZ DE CÔNTA / Representação
Participantes: individual/coletivo
Local de Uso: Interno e Leito

Tipo de Uso: Institucional Frágil

Mecanismo: Nenhum

(Referência: 1883)

Descrição: Livro com orientações e sugestões para ensinar as crianças sobre a origem, produção e a importância do consumo consciente da energia elétrica. Acompanham oito fantoches gigantes que permitem uma dinâmica lúdica da mensagem, que fica mais divertida e fácil de entender. Fantoches confeccionados em EVA, tecido e lã, coloridos. Personagens: eletricidade, eletricista, passadeira, energia limpa, menino no chuveiro, menino TV, menina luz e aquele "que faz somente o mal" - o "gato".

Contribuições: Um material didático que oferece inúmeras contribuições. O caráter lúdico possibilita dramatizações que promovem a interação, a comunicação e a criatividade entre os participantes que se unem para criar histórias. Promove a motricidade geral durante a manipulação dos fantoches e a movimentação constante nas aventuras que surgem da imaginação. Os bonecos com todos os acessórios, vestes e características bastante semelhantes do mundo real ganham vida. A quantidade de oito fantoches é excelente para brincadeiras coletivas e também individuais. Um brinquedo que agrega vários brinquedos e cenários. Os fantoches possibilitam o contato com diferentes emoções: "Socorro, o bandido!". Instiga a curiosidade e o aprendizado através dos acessórios e do livro: "O que é isso?", apontando para uma a imagem da usina eólica. "Olha, essa aqui que fica a água", referindo-se à usina hidrelétrica. No ambiente educacional promove o aprendizado e a reflexão sobre a temática da economia de energia. Excelente para o trabalho didático.





### A partir de 2 anos



#### **BABY RABISCOS DE INICIAÇÃO**

Fabricante: CARLU BRINQUEDOS (Referência: 1923) Descrição: Mesa de madeira MDF acompanhada www.carlu.com.br Descrição: Mesa de madeira MDF acompanhada de 2 cadeiras de mesmo material. O tampo da

Classificação ICCP: ATIVIDADES CRIATIVAS Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS / FAZ DE CONTA / Representação

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno Tipo de Uso: Institucional Intenso

Dimensões: 60 x 45 x 42.5cm

Descrição: Mesa de madeira MDF acompanhada de 2 cadeiras de mesmo material. O tampo da mesa é revestido com material próprio para desenhos com lápis de cor aquarelável e canetinhas a base d'água. É estampado com padronagem pontilhada que cria uma base para desenhos à mão livre, treino de caligrafia e matemática. Pode ser usada também como um caderno cartográfico, em que as crianças traçam formas geométricas e outros desenhos mais precisos, basta ligar os pontinhos. As atividades realizadas pela criança no tampo da mesa podem ser limpas por um pano umedecido em água.

Contribuições: Baby Rabiscos é uma mesa com característica diferenciada por apresentar o tampo quadriculado que pode ser rabiscado, desenhado e depois limpo facilmente com água. Confeccionada em material de qualidade oferece durabilidade e conforto às crianças. Como um recurso pedagógico é incentivador, pois motiva a criança a expressar seus rabiscos e desenhos livremente, contribuindo para diferentes aprendizagens; Quando utilizada por mais de uma criança, favorece a socialização, a oralidade, a partilha de espaço e materiais. A mesa e suas cadeiras dão apoio para as crianças realizarem com conforto suas atividades lúdicas e artísticas e ainda podem compor cenários de criativos jogos de faz de conta: "Tem pratinho?" " Vou dar comida para minha filhinha."

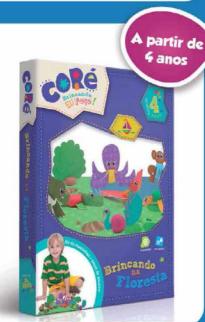
#### **BRINCANDO NA FLORESTA**

Fabricante: TOYSTER
www.toyster.com.br
Classificação ICCP: ATIVIDADES CRIATIVAS /
Modelagem (manual) e moldagem (com moldes)
Classificação ESAR: BRINQUEDOS SIMBÓLICOS /
FAZ DE CONTA / Representação

Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno Tipo de Uso: Doméstico Mecanismo: Nenhum (Referência: 2187)

Descrição: Kit com 12 massinhas de cores diferentes para modelagem. Acompanha peças cartonadas para serem montadas, em formato e ilustração de animais da floresta, e cenário para apoiar as criações.

Contribuições: O brinquedo propicia concretizar o imaginário das crianças, excelente para brincadeiras individuais ou coletivas. A massa de modelar atrai as crianças desenvolvendo a criatividade na produção de diversos animais, objetos e "comidinhas": "Quem quer pizza?". As criações estimulam as brincadeiras de faz de conta, desenvolvendo a criatividade, a imaginação, a comunicação e a relação entre as crianças: "Eu sou o chef e esse é o nosso restaurante.", "Eu faço as pizzas, então". A proposta de criar animais da floresta em 3 dimensões, estimula a concentração e desenvolve o pensamento representativo, o raciocínio e a destreza. Além disso, ao amassar, enrolar, dar forma às criações, o brinquedo diverte e colabora para o desenvolvimento da motricidade fina.





## BRINQUEDOS PARA RELAÇÕES SOCIAIS



#### PIG BUM

Fabricante: ANJO www.brinquedosanjo.com.br Classificação ICCP: RELACIONAMENTOS SOCIAIS / Jogos habilidade e destreza Classificação ESAR: JOGOS COM REGRAS Participantes: individual/coletivo Local de Uso: Interno

(Referência: 947) Descrição: Armação que simula o formato de um porco espinho, em plástico resistente com cor vibrante. Acompanham 9 hastes, 1 dado e 15 bexigas de látex. O objetivo é, após prender o balão na base da armação, pressionar as hastes até ouvir o som da trava, torcendo para não estourar o balão. Joque o dado e escolha as hastes. Quem estourar a bexiga primeiro perde.

Contribuições: O brinquedo possui uma regra simples: não estourar a bexiga, o que faz sucesso entre as crianças da faixa etária recomendada. Todos torcem e se divertem muito com a expectativa do estouro: "Ai, ai, agora vai estourar!". Desenvolve a coordenação motora fina, exigindo controle e habilidade para espetar a haste sem estourar a bexiga, além de raciocínio e atenção para escolher a mais adequada: "Essa haste aqui está mais longe da bexiga, escolhe ela!". Excelente para o desenvolvimento social, pois embora seja um jogo de competição, o brinquedo estimula a cooperação entre os participantes que torcem para que a bexiga não estoure e a brincadeira recomece: "Ufa! A bexiga não estourou! Não quero que ela estoure!". Agrega vários participantes estimulando a comunicação e as relações sociais.

#### CRYSTAL FANTASY

Tipo de Uso: Doméstico Mecanismo: Nenhum

Fabricante: COPAG www.copag.com.br Classificação ICCP: RELACIONAMENTOS SOCIAIS / Jogos simples de estratégia e reflexão Classificação ESAR: JOGOS COM REGRAS / Complexas

Participantes: Duplas Local de Uso: Interno Tipo de Uso: Doméstico Mecanismo: Nenhum

(Referência: 97998/96626/96623) Descrição: Jogo de estratégia com cartas de personagens da Disney / Pixar. Os jogadores disputam cristais coloridos sobre um tabuleiro. Cada embalagem possui 32 cartas com personagens diversos, três cristais plásticos coloridos, um pacote com mais cinco cartas, uma cartela com fichas para os portais. Jogo para dois participantes, onde cada participante deve ter 32 cartas. A coleção possui 110 cartas. Possui aplicativo para tablet ou smartphone.

Contribuições: Um jogo que estimula a memória na busca de duplas de cartas que precisam ser formadas como num jogo de memória. A concentração e atenção são fundamentais para atingir os resultados que o brinquedo propõe. À proporção que a brincadeira vai se desenvolvendo as expectativas vão surgindo, assim como a exploração de cada parte do jogo. Trabalha a comparação de cartas, pois cada uma tem seu atributo e cada atributo seu valor: "Eu tenho a carta da amizade que é maior que a da coragem". A comunicação e sociabilidade são outras características desenvolvidas durante o jogo: "Até aqui foi sorte, vamos ver agora". É um jogo que estimula a imaginação e a criatividade: "Você quer batalhar? Então vamos!", "Ai, não posso perder meu cristal". É um jogo para duplas, mas que agrega outros participantes que torcem e colaboram com as estratégias: "Vou torcer pra você também, na sua vez." Apesar das regras existentes é possível criar novas regras, inclusive para envolvimento de outros participantes.



## O SISTEMA I.C.C.P. DE CLASSIFICAÇÃO DE BRINQUEDOS

A classificação I.C.C.P.\* foi elaborada pelo Centre National d' Information sur le Jouet -C.N.I.J.(Centro Nacional de informação sobre o Brinquedo) e o International Council of Children's Play - I.C.C.P (Conselho Internacional do Brincar) em 1981, a partir de observações práticas de psicólogos, educadores e pesquisadores, sob orientação do psicólogo francês André Michelet.

A partir de um extenso estudo sobre a contribuição de brinquedos e jogos no desenvolvimento da criança, o I.C.C.P. criou uma classificação Psicológica e uma classificação por Famílias de brinquedos, avaliando, entre outros critérios, seus valores:

- funcionais: em que medida o brinquedo se adapta à criança na forma e no tamanho;
- experimentais: o que a criança pode fazer com o brinquedo;
- de estruturação: como o brinquedo contribui para a estruturação da personalidade da criança, possibilitando o desenvolvimento da área afetiva;
- de relação: a forma pela qual o brinquedo ou jogo facilita o relacionamento com outras crianças ou adultos.

Classificação ICCP por famílias de Bringuedos e Jogos:

- 1. Atividades Sensório-motoras
- 2. Atividades Físicas
- 3. Atividades Intelectuais
- 4. Representação do Mundo Técnico
- 5. Afetividade
- 6. Atividades Criativas
- 7. Relações Sociais

\*Fonte: MICHELET, André – "Classificação de Jogos e Brinquedos: a classificação ICCP" - in Friedmann, Adriana - O Direito de Brincar: A Brinquedoteca - Ed. Scritta -São Paulo-1992

Técnicas) e a ISO (Organização Internacional para a Padronização).

O GUIA deste ano baseou-se em uma nova versão, o "Sistema ICCP- Revisão 2013" adotado no relatório Segurança dos Brinquedos - Diretrizes para a Determinação do Início da Faixa Etária de Brinquedos, elaborado pela ABNT (Associação Brasileira de Normas

Um dos objetivos das diretrizes é servir como referência às agências certificadoras de produtos, fabricantes de brinquedos, bem como aos professores, pediatras, psicólogos, pedagogos, escolas, brinquedotecas, outros profissionais e instituições da infância e consumidores.

Para conhecer na integra este documento consulte o link: http://www.abringuedoteca.com.br/artigos integra.asp

## A CLASSIFICAÇÃO DOS BRINQUEDOS

Os brinquedos que constam do Guia foram classificados segundo dois sistemas, o ESAR e o ICCP ambos conhecidos em muitos países. Nesta edição a apresentação dos brinquedos segue a ordem das categorias do Sistema de Classificação ICCP.

## O SISTEMA ESAR DE CLASSIFICAÇÃO DE BRINQUEDOS

Este método específico de análise de brinquedos e jogos foi elaborado pela psicóloga canadense Denise Garon em 1982, auxiliada, posteriormente, por Rolande Filion e por Manon Doucet.

O sistema de classificação ESAR\*, segundo sua autora, apresenta-se como um esquema de análise para avaliar a contribuição psicológica e pedagógica dos acessórios das brincadeiras que as crianças têm habitualmente à mão. Este esquema se estrutura de acordo com as etapas de desenvolvimento, desde a infância até a idade adulta. O método, embora conte com várias influências teóricas, foi elaborado, principalmente, com base na abordagem piagetiana e apresenta-se em diferentes facetas do brincar. Cada faceta representa uma perspectiva particular do comportamento lúdico.

A primeira faceta identifica os **Tipos de brincadeiras** e como elas se sucedem ao longo do desenvolvimento da criança. A palavra ESAR é composta precisamente a partir da primeira letra da palavra que identifica cada uma das categorias desta faceta, ou seja:

E para o jogo/brincadeira de **Exercício**, que surge desde primeira idade a partir de gestos e movimentos sensoriais e motores.

5 para o jogo/brincadeira **Simbólica**, onde ocorre a representação de um objeto por outro, a simulação e o faz de conta.

A para o jogo/brincadeira de **Acoplagem/Montagem**, onde peças agrupadas passam a fazer parte da construção de um todo com novo significado.

R para o jogo/brincadeira com **Regras** simples que se iniciam a partir dos 4 anos podendo, a partir dos 7 anos, se tornar mais complexas e vindo a tomar uma forma cada vez mais elaborada na adolescência e na idade adulta.

\*Fonte: GARON, Denise – "Classificação e Análise de Materiais Lúdicos" - in Friedmann, Adriana - O Direito de Brincar: A Brinquedoteca – Ed. Scritta – São Paulo- 1992





## O SELO

O GUIA 2016 assim como os guias dos anos anteriores, pode ser visto no site www.abrinquedoteca.com.br.

Todos os brinquedos aqui apresentados foram avaliados e contemplados com o selo **DESTAQUE DO ANO.** 

Para encontrá-los nas lojas, procure o selo na embalagem dos produtos.



Os brinquedos que alcançaram o conceito máximo em todos os itens avaliados e/ou contemplam o convívio e o respeito com as diferenças e com o meio ambiente, recebem a distinção de HONRA AO MÉRITO.



www.abrinquedoteca.com.br