



Shaker, Bird & Teddy Set

Causa e efeito com uma ação diferente de cada vez: rodar, premir, bater. Apoia a antecipação, o controlo motor fino e a exploração sensorial de sons e expressões faciais.

CONTEÚDO
3 brinquedos

MERCADO
Dupla — Casa e Educação

O QUE INCLUI O CONJUNTO



Magic Shaker
13.5 × 5.5 × 12 cm



Crazy Eyed Bird
9.5 × 9.5 × 15 cm



Roly Poly Teddy Bear
9.5 × 8.5 × 12 cm

O QUE AS CRIANÇAS APRENDEM



Causa e efeito

Rodar, empurrar, bater — três ações diferentes, três resultados fiáveis. A previsão começa aqui.



Motricidade fina

Rodar o shaker com as duas mãos, manipular os olhos do pássaro com as pontas dos dedos e empurrar o urso com a palma da mão.



Seguimento visual

Contas a passar de câmara em câmara, um urso a balançar de volta ao centro — movimento lento que o olho consegue seguir.



Linguagem

Para cima e para baixo, dentro e fora, outra vez e pára. As caras do pássaro convidam a feliz, triste, surpreendido.



Literacia emocional

Os olhos móveis do pássaro fazem caras que a criança pode imitar, nomear e achar graça.



Competências sociais

Empurre o urso na direção de outra criança e observe-o regressar à posição inicial. Este movimento de vaivém permite ao bebé participar numa primeira brincadeira à vez.

TEMAS

Causa e efeito

Expressões faciais e emoções

Para cima e para baixo

Dentro e fora

Sons

Esperar pela vez



■ UM CONJUNTO, CINCO ANOS DE BRINCADEIRA



■ QUATRO FORMAS DE USAR O CONJUNTO



Descoberta a solo — 6-18 meses
Um brinquedo na manta, com o adulto ao lado. Só o urso entretém um bebê durante minutos.



Atividade a dois orientada pelo adulto — a partir dos 9 meses
Verter as contas, fazer o urso balançar, criar uma expressão facial. O adulto demonstra, espera e entrega o brinquedo à criança.



Pequeno grupo — 18 meses-3 anos
Faça o urso passar à volta de um círculo, empurrando-o de uma criança para outra, e convida-as a prever o que acontecerá a seguir. Duas ou três crianças de cada vez.



Materiais sempre disponíveis
Os três numa prateleira baixa da sala de bebés. Não precisam de preparação e arrumam-se facilmente.

■ NA SALA



Sem peças pequenas nem pilhas — rocas seguras para bebés em fase de dentição



Limpam-se com um pano; as contas do shaker estão num compartimento selado e não saem.



Três brinquedos, uma prateleira; as crianças voltam a pô-los no lugar



Um brinquedo para cada uma de três crianças, ou um cesto

■ O QUE OBSERVAR

☐ A criança olha para o topo do shaker antes de as contas voltarem a cair?

☐ A criança consegue mexer os olhos do pássaro com o polegar e o indicador?

☐ A criança empurra o urso na direção de uma pessoa e não para o vazio?

☐ A criança empurra o urso e depois espera, ou empurra-o continuamente?

☐ A criança imita uma cara e consegue nomeá-la?

☐ A criança diz o que vai acontecer antes de o fazer?

■ ÁREAS DE APRENDIZAGEM

Desenvolvimento físico | Comunicação e linguagem | Pessoal, social e emocional | Compreender o mundo | Matemática | Artes expressivas

■ ALARGAR O CONJUNTO

Mais da mesma causa e efeito clara para a sala de bebés e de crianças pequenas — cada brinquedo acrescenta uma nova ação com um resultado fiável. Combine com o Rattles Set para um tabuleiro completo do primeiro ano.



Abacus Rattle



Roller Rattle



Gripper Rattle



Twist and Turn Rattle



1 Ver as Contas Cair

6–12 meses
1 criança + adulto

VAI PRECISAR DE

O Magic Shaker. Bebê sentado com apoio, ou deitado de costas com o adulto por cima.

O QUE FAZER

1. Segure o shaker na vertical à altura dos olhos da criança. Diga «olha».
2. Vire-o devagar. Deixe as contas caírem e chocalharem. Diga «lá vão elas».
3. Pare. Volte a virá-lo. Diga «para cima» — e deixe cair de novo.
4. Ponha-o nas mãos da criança. Ajude-a a virá-lo, depois largue e veja o que faz.

FOCO DE APRENDIZAGEM

Seguimento visual

Causa e efeito

Preensão

Atenção

Mais fácil — Vire-o muito devagar e mais perto, para o movimento ser fácil de seguir.

Mais difícil — Entregue-o e espere: a criança vira-o sem ajuda?

OBSERVE

O olhar segue as contas até ao fundo e sobe ao topo antes da queda seguinte? Antecipar o movimento é o sinal de que o padrão foi aprendido.

2 Balançar de Volta

6–15 meses
1 criança + adulto

VAI PRECISAR DE

O Roly Poly Teddy Bear. Uma superfície plana e dura.

O QUE FAZER

1. Ponha o urso à frente da criança. Empurre-o com suavidade. Diga «para lá — e para cá».
2. Espere. Não faça nada. Veja se uma mão se estende.
3. Guie a mão da criança para empurrar o urso e depois largue-a. Aperte a barriga do urso para produzir um guincho.
4. Repita enquanto houver interesse. De cada vez, espere um pouco mais antes de ajudar.

FOCO DE APRENDIZAGEM

Causa e efeito

Alcançar

Antecipação

Persistência

Mais fácil — Segure a mão da criança sobre a sua enquanto empurra.

Mais difícil — Empurre o urso de modo a balançar na direção da criança e deixe-a pará-lo.

OBSERVE

A espera é mais importante do que o empurrão. Uma criança que observa o urso parar e depois volta a empurrar percebeu que a ação reinicia o efeito.

3 Fazer uma Careta

12 meses – 3 anos
1–2 crianças + adulto

VAI PRECISAR DE

O Crazy Eyed Bird. Um espelho é útil mas não essencial.

O QUE FAZER

1. Mostre o pássaro. Mexa os olhos para olhar para cima. Faça a mesma cara.
2. Peça à criança que imite a expressão. Diga o nome da emoção: «surpresa».
3. Volte a mover os olhos — para baixo, para os lados ou de modo a ficarem cruzados. Em cada posição, dê um nome à emoção ou à expressão criada.
4. Deixe a criança mover os olhos do pássaro e escolher uma expressão facial. Imita a expressão que ela criar. O adulto imita-a.

FOCO DE APRENDIZAGEM

Motricidade fina

Sentimentos

Imitação

Vocabulário

Mais fácil — Apenas duas expressões faciais: feliz e surpreendida.

Mais difícil — Pergunte «quando te sentes assim?» e ouça a resposta.

OBSERVE

Imitar uma cara é imitação; nomeá-la é literacia emocional. Registe que crianças fazem a primeira e quem começa a fazer a segunda.



4 Virar ao Contrário

12 meses – 2 anos
1 criança + adulto

VAI PRECISAR DE

O Magic Shaker.

O QUE FAZER

1. Entregue o shaker à criança, ajudando-a a segurá-lo com as duas mãos.
2. Diga «roda» e rode as suas próprias mãos no ar como modelo.
3. Valorize qualquer tentativa de rodar o brinquedo. Se cair, devolva-o sem comentar e tente novamente.
4. Quando a volta completa resultar, acrescente «e outra vez» para fazer uma sequência de duas voltas.

FOCO DE APRENDIZAGEM

Coordenação bilateral

Rotação do pulso

Persistência

Sequenciação

Mais fácil — O adulto segura uma ponta; a criança roda a outra.

Mais difícil — Virá-lo e depois pousá-lo na vertical num alvo, como um tabuleiro.

OBSERVE

As duas mãos trabalham em conjunto, ou uma faz o trabalho enquanto a outra segura? Duas mãos a rodar no mesmo sentido é um marco de coordenação.

5 Empurrar para um Amigo

15 meses – 3 anos
2–3 crianças + adulto

VAI PRECISAR DE

O Roly Poly Teddy Bear. Um chão duro, crianças próximas umas das outras.

O QUE FAZER

1. Sente as crianças num círculo apertado, com os joelhos quase a tocar-se.
2. Empurre o urso de modo a balançar na direção de uma criança. Diga o nome dela.
3. Ajude essa criança a empurrá-lo para a seguinte. Diga o nome seguinte.
4. Mantenha o urso a balançar de uma criança para a seguinte. Acrescente o guincho: cada criança aperta a barriga do urso quando ele chega até si.

FOCO DE APRENDIZAGEM

Esperar pela vez

Nomes

Motricidade grossa

Antecipação

Mais fácil — Apenas duas crianças, com o urso empurrado em linha reta entre elas.

Mais difícil — Diga o nome de uma criança antes de empurrar o urso — a criança que o tem deve empurrá-lo na direção do colega indicado.

OBSERVE

A criança procura a pessoa seguinte antes de empurrar? Apontar a um amigo nomeado é o início da brincadeira cooperativa.

6 O Que Vai Acontecer?

2–3 anos
2–4 crianças + adulto

VAI PRECISAR DE

Os três brinquedos. Um pano para os cobrir.

O QUE FAZER

1. Destape um brinquedo. Pergunte «o que vai acontecer se eu o rodar / empurrar / mexer isto?»
2. Espere pelas respostas. Aceite gestos de apontar, sons e palavras como formas de resposta.
3. Realize a ação. Diga se a previsão se confirmou. Valorize tanto as previsões corretas como as incorretas.
4. Deixe uma criança testar o brinquedo seguinte enquanto as outras adivinham.

FOCO DE APRENDIZAGEM

Previsão

Ciências iniciais

Vocabulário

Esperar pela vez

Mais fácil — Mostre primeiro a ação, tape, depois pergunte «o que aconteceu?»

Mais difícil — Pergunte «e se eu empurrar com mais força?» e experimente para observar como isso altera o resultado.

OBSERVE

Um palpite antes da ação é uma previsão; uma criança que depois muda o palpite ao ver o resultado está a fazer ciência a sério.

