



Brinque-lonas[®]

Sobre a Brinquelonas

A Brinquelonas está situada em Blumenau, Santa Catarina e possui mais de 18 anos de experiência em comunicação e educação. Desenvolve e fabrica brinquedos educativos gigantes para uso em escolas e instituições de ensino.

Os produtos da Brinquelonas combinam a mobilização das relações funcionais ao prazer de absorver conhecimento e a felicidade que é manifestada na interação com seus colegas e professores.

Ao brincar e interagir com nossos produtos, as crianças irão desenvolver as seguintes funções:

- COGNITIVA:

Raciocínio, habilidade estratégica, criatividade, concentração, antecipação, tomada de decisão e musicalização.;

- SOCIAL:

Interação e convívio social, cooperação, comunicação, respeito, trabalho em equipe e consciência ecológica;

- EMOCIONAL:

Paciência, controle emocional e concentração.

- MOTOR:

Coordenação global, coordenação fina e óculo manual, estruturação espacial, lateralidade e capacidade visual e auditiva;

- ESPECÍFICA:

Alfabetização, alfabetização numérica, geografia, educação no trânsito e educação ambiental e social, entre outras.

- FAIXA ETÁRIA:

Educação Infantil, ensino fundamental I e II.

REALIDADE AUMENTADA

A Realidade Aumentada é o enriquecimento do ambiente real com o virtual, sobrepondo imagens, personagens e objetos, permitindo ao usuário interagir em tempo real com ambos os mundos, utilizando um dispositivo tecnológico. Sinônimo de modernização e inovação possibilitando experiências realísticas, imersivas e interativas que permitem melhorar a fixação e a compreensão dos alunos em relação ao conteúdo apresentado em sala.

A Realidade Aumentada da Brinquelonas promove o engajamento dos alunos nos temas abordados pelo professor possibilitando a interação com objetos e cenários tridimensionais, áudios e efeitos sonoros, cálculos matemáticos, formação de palavras entre outros.



Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line





Jogo Volta ao Mundo em 80 Jogadas

Embarque nesta incrível viagem e descubra um pouco de cada região do mundo. O jogo leva os alunos a uma viagem pelo mapa mundi apresentando questões de geografia, história, cultura, clima, continentes, polos, trópicos e meridianos, pontos cardeais, oceanos, desertos, folclore, capitais e muito mais.

Faixa Etária indicada:

Ensino fundamental I e II
Ensino médio

Participantes:

2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Aplicativo Volta ao Mundo:

Quiz

Atividades de Geografia (3º ao 9º ano)
Atividades de História (3º ao 9º ano)
Atividades de Conhecimentos gerais
Atividades de Capitais brasileiras
Atividades de Capitais países do mundo

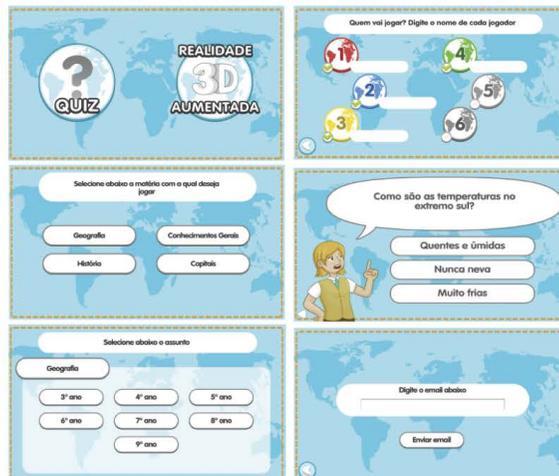
Realidade Aumentada

Globo terrestre em 3D
Monumentos históricos em 3D

Relatório das Atividades

Envio de relatório individual das atividades realizadas para e-mail do professor

Telas do aplicativo



Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line



Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5003

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 6 cones coloridos
- 1 dado espumado
- 12 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida



Modelo: Gigante - Ref.: J3003

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6
- 1 regrinha divertida



CIDADE EM AÇÃO

Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line

Jogo Cidade em Ação

Brincar e desenvolver a consciência social e ambiental, aprender e compreender questões do dia a dia que despertem nas crianças a responsabilidade de cuidar das pessoas e da cidade onde vivem. O Jogo Cidade em Ação te convida a caminhar por um cenário maravilhoso e cheio de ações que educam de forma lúdica e dinâmica. Além disso, o jogo te leva a uma experiência no espaço podendo conhecer e interagir com o sistema solar e seus planetas e a um passeio a um museu de artes onde ele deve aprender e responder a questões referente as obras.

Faixa Etária indicada:

Ensino fundamental I e II
Ensino médio

Realidade Aumentada

Planetário em 3D
Galeria de artes
Quiz sócio ambiental

Relatório das Atividades

Envio de relatório individual das atividades realizadas para e-mail do professor



Modelo: Mega Gigante - Ref.: M4015

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 6 cones coloridos
- 12 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida
- 1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J4015

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6
- 1 regrinha divertida





Super Agente

O jogo educativo Vamos Combater o Mosquito Aedes Aegypti trata de uma maneira simples e divertida as questões que envolvem a nossa sociedade com relação aos cuidados para evitarmos diversas doenças causadas pelo mosquito transmissor.

O Mosquito Aedes Aegypti transmite diversas doenças, como a dengue, zika, chikungunya. São transmitidas para o ser humano através da picada do mosquito *Aedes aegypti*. Este mosquito tem hábitos urbanos e habita dentro das casas. Costuma colocar seus ovos próximos a locais com água parada. Após o contato direto dos ovos com a água eles eclodem transformando-se em larvas e, posteriormente, em novos mosquitos. Se o mosquito que depositou os ovos estiver contaminado com o vírus de alguma das doenças mencionadas acima, todos os ovos também estarão e, consequentemente, os novos mosquitos também.

Sabe-se que a prevenção é a melhor maneira de combater estas doenças, e suas ações basicamente consistem em eliminar os locais propícios para a criação e reprodução do mosquito. A educação das crianças é muito positiva, pois elas se tornam multiplicadoras do conhecimento e atuam diretamente na prevenção.

Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line

Realidade Aumentada

Jogo perguntas e respostas

Caça ao mosquito

Mosquito em 3D com interações e movimentos

Faixa Etária indicada:

Ensino fundamental I e II

Ensino médio

Relatório das Atividades

Envio de relatório individual das atividades realizadas para e-mail do professor

Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5015

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

6 cones coloridos

12 coletes coloridos

1 regrinha divertida

1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J3035

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

1 embalagem tubular resistente

1 dado

6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6

1 regrinha divertida





Jogo Trânsito Junior

O Jogo do Trânsito é uma atividade educativa com perguntas relacionadas ao dia a dia no trânsito. Todas as perguntas tem objetivo específico para as crianças dentro da sua realidade, sejam na posição pedestres, ciclistas ou ainda como caroneiros dentro dos veículos.

Faixa Etária indicada:
Educação Infantil
Ensino fundamental I e II
Ensino médio

Aplicativo de apoio:
Quiz
Perguntas de múltipla escolha

Relatório das Atividades
Envio de relatório individual das atividades realizadas para e-mail do professor

Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line



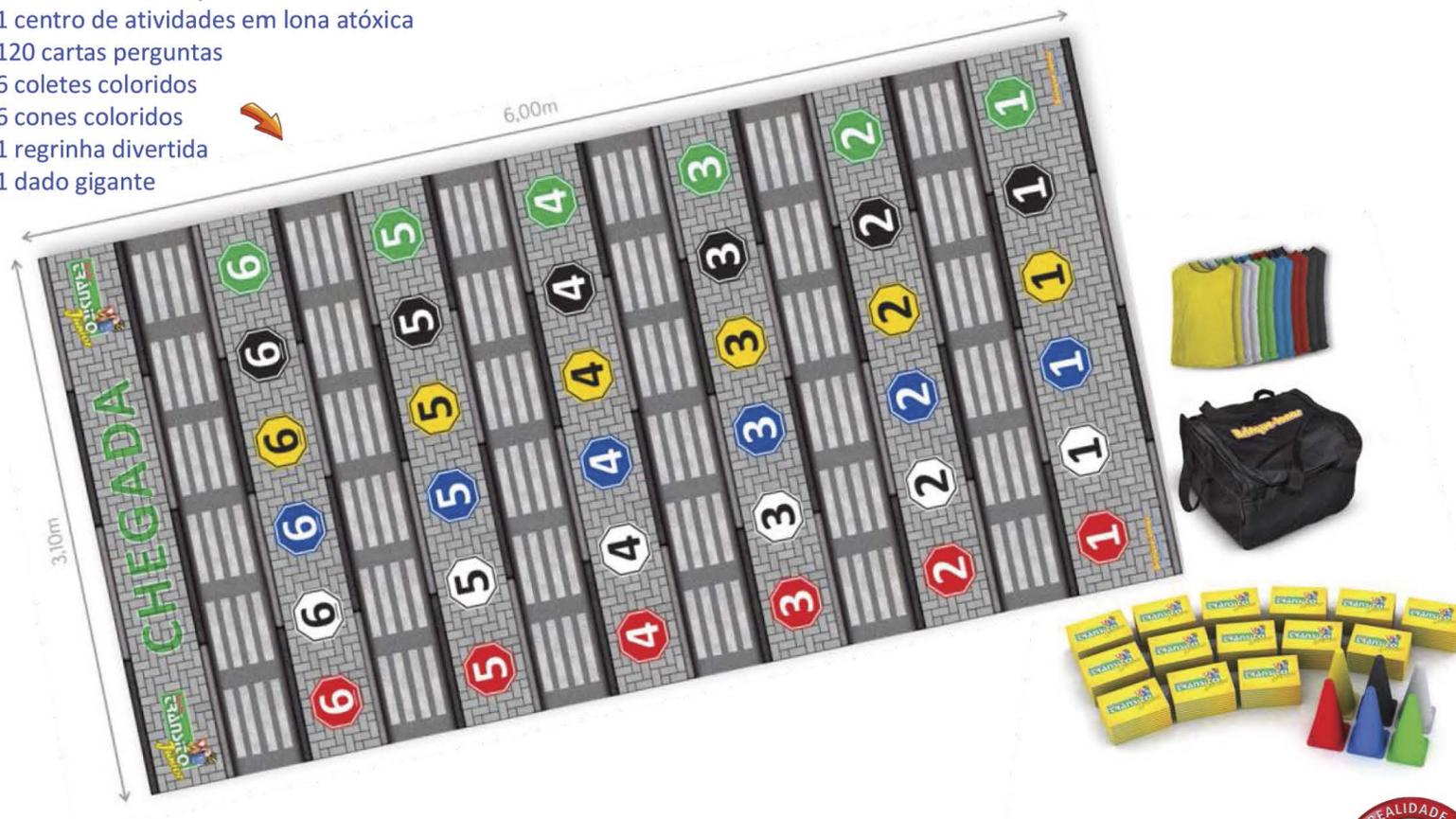
Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5014

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 120 cartas perguntas
- 6 coletes coloridos
- 6 cones coloridos
- 1 regrinha divertida
- 1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J3034

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6
- 120 cartas perguntas
- 1 regrinha divertida



Brinquemática

o JOGO da MATEMÁTICA

Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line

Jogo Brinquemática - O jogo da Matemática

Brinquemática é um jogo de tabuleiro que utiliza as quatro operações básicas da Matemática: adição, subtração, multiplicação e divisão. Através do raciocínio lógico, percepção estratégica e a repetição esta atividade levará as crianças a desenvolverem questões matemáticas simples de uma maneira divertida e lúdica.

Faixa Etária indicada:

Ensino fundamental I e II
Ensino médio

Participantes:

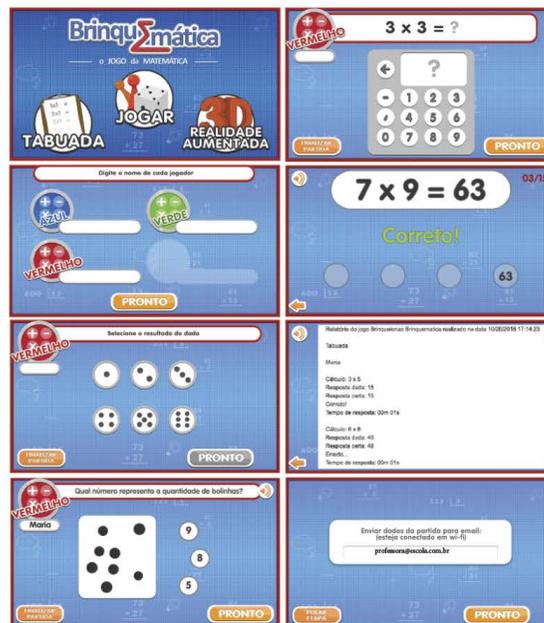
2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Níveis do jogo:

Nível I – 1º e 2º Anos Escolares
Nível II – 3º e 4º Anos Escolares
Nível III – 5º e 6º Anos Escolares
Nível IV – 7º, 8º e 9º Anos Escolares

Aplicativo

Tabuada.
Atividade conhecer os números.
Atividade soma, subtração,
multiplicação e divisão.
Realidade Aumentada. Relatório
de atividades



Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5011

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 6 cones coloridos
- 12 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida
- 1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J3009

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 20 pecinhas ilustradas
- 1 regrinha divertida





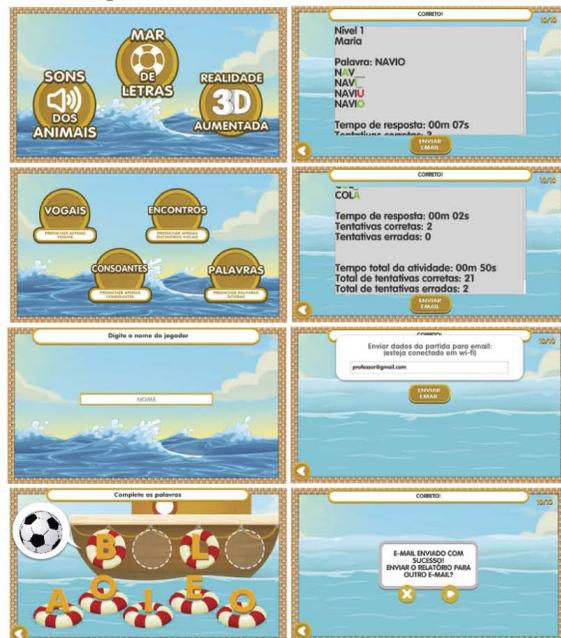
Embarque nesta fantástica aventura de alfabetização!

Jogo Mar de Letras desafia os alunos a resgatar os animais para a bordo de um navio. São 26 animais ilustrados nas peças do jogo e no tabuleiro, cada um representando uma letra do alfabeto. Através da associação de cada animal com sua letra, os alunos interagem com textos, sons, imagens, atividades e muito mais.

Faixa Etária indicada:
Educação infantil Ensino fundamental I

Aplicativo Mar de Letras:
Atividade das Vogais
Atividade das Consoantes
Atividade dos Encontros vocálicos e consonantais
Atividade Desafio das palavras
Atividade Som dos animais
Biblioteca de curiosidades dos animais
Alfabeto em 3D
Som das letras do alfabeto

Telas do aplicativo



Baixe os aplicativos gratuitamente



Funciona off-line



Modelo: Mega Gigante - Ref.: M3039

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 26 placas com animais
- 6 cones coloridos
- 12 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida
- 1 dado gigante

Relatório das Atividades

Envio de relatório individual das atividades realizadas para e-mail do professor



Modelo: Gigante - Ref.: J3039

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6
- 26 pecinhas ilustradas com animais
- 1 regrinha divertida



EDUCAÇÃO LÚDICA

O lúdico, ou seja, as brincadeiras e jogos na Educação Infantil são essenciais para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social.

Brincando, a criança desenvolve a identidade e a autonomia, assim como a capacidade de socialização através da experiência vivida e a interação das regras. O uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem serve como estímulo para o desenvolvimento do aluno e faz com que ele aprenda o valor do grupo.

Os jogos da Brinquelonas foram desenvolvidos com base nas diretrizes curriculares do MEC, tanto para a educação infantil quanto para os anos iniciais. Além dos assuntos específicos, os materiais desenvolvem o raciocínio lógico, a memorização, a atenção e paciência, a criatividade, a resolução de problemas, as linguagens de expressão e a coordenação motora, deixando os alunos mais curiosos, observadores, concentrados e comprometidos.

Um dos diferenciais dos jogos da Brinquelonas é seu formato, pois são tabuleiros gigantes e mega gigantes que possibilitam atividades diferenciadas tanto em sala de aula quanto nos pátios escolares.

A BRINQUE-LONAS





Brinque-lonas

BATALHA DAS PALAVRAS

JOGO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Batalha das Palavras - O Jogo da língua portuguesa.

Um castelo medieval, uma batalha épica e incríveis possibilidades de aprendizado da língua portuguesa!

Especialmente desenvolvido para promover o aprendizado de forma lúdica o jogo Batalha das Palavras é um exercício de formação de palavras atendendo desde crianças em fase de alfabetização até processo de compreensão das regras gramaticais.

Gramática

Palavras simples

Singular/ Plural

Verbos

Encontros consonantais e dígrafos

Encontros vocálicos (ditongo, tritongo e hiato)

Substantivos (Simples/ composto/ coletivos)

Substantivos (comum/ próprio/ abstratos)

Substantivos (Masculinus/ Femininus)

Acentuação tônica (oxitona/ Paroxitona/ Proparoxitona)

Faixa Etária indicada:

Educação infantil

Ensino fundamental I e II

Ensino médio

Participantes:

2 a 6 jogadores individuais

Grupos de jogadores (equipes)

Modelo: Mega Gigante - Ref: M4012

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

158 cartas com letras, sílabas e acentos

50 cartas com perguntas

8 coletes coloridos

1 regrinha divertida



Modelo: Gigante - Ref: J4012

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

1 embalagem tubular resistente

160 cartas com letras, sílabas e acentos

50 cartas com perguntas

1 regrinha divertida



O JOGO DO FOLCLORE BRASILEIRO

Jogo Folclore Brasileiro

Entre no mundo do Folclore Brasileiro. Conheça os personagens, mitos e as estórias que há vários séculos são passados de geração em geração. Um percurso onde o educador tem a possibilidade de encantar resgatando figuras folclóricas, festas, cantigas e contos que fazem parte do nosso país.

Faixa Etária indicada:
Educação infantil Ensino fundamental I

Participantes:
2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Temas folclóricos
Cavalgadas, Curupira, Macumáina, Cuca, Bumba meu boi, Boto cor de rosa, Boitatá, Capoeira, Iara, Vitória Régia, Mula sem cabeça, Folia de reis, Carimbó, Saci-pererê, Bicho papão, Lobisomem e Negrinho do pastoreio.

Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5033

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 6 cones coloridos
- 12 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida
- 1 dado gigante



Modelo: Gigante Ref: J3033

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 6 peças numeradas de 1 a 6
- 1 regrinha divertida



Colete e Recicle!

COLETE E RECICLE

A reciclagem é o processo de reaproveitamento do lixo descartado, dando origem a um novo produto ou a uma nova matéria-prima com o objetivo de diminuir a produção de rejeitos e o seu acúmulo na natureza, reduzindo o impacto ambiental. O primeiro passo para a realização do processo de reciclagem é a **coleta seletiva**, ou seja, a separação do lixo. O jogo COLETE E RECICLE ensina de maneira divertida sobre a correta separação de diversos tipos de materiais divididos entre metais, vidros, papéis ou plásticos. Ao todo são 32 materiais diferentes em um jogo dinâmico e surpreendente onde o vencedor é aquele que coletar o maior número de resíduos.

Faixa Etária indicada:

Educação infantil
Ensino fundamental I e II

Participantes:

2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Habilidades desenvolvidas

Educação Ambiental
Coleta Seletiva
Separação correta dos materiais
Coordenação global e fina
Socialização e estratégia
Estruturação espacial e temporal

Modelo: Mega Gigante - Ref.: M3031

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

36 peças ilustradas materiais recicláveis

6 cones coloridos

12 coletes coloridos

1 Regra

1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J3031

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

36 peças ilustradas materiais recicláveis

6 peças ilustradas nº 1 a 6

1 Regra

1 dado





Vamos Reciclar

O Jogo Vamos Reciclar ensina a importância da reciclagem, usando exemplos e tarefas do nosso dia a dia de forma lúdica e divertida. Através de um percurso no tabuleiro os jogadores realizarão ações avançando no conhecimento e na conscientização da importância da reciclagem!

Faixa Etária indicada:
Educação infantil
Ensino fundamental I e II

Participantes:
2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Habilidades desenvolvidas
Educação Ambiental
Coleta Seletiva
Separação correta dos materiais
Coordenação global e fina
Socialização e estratégia
Estruturação espacial e temporal

Modelo: Mega Gigante - Ref.:M4023

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m
Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 6 cones coloridos
- 12 coletes coloridos
- 1 dado gigante
- 1 regrinha divertida

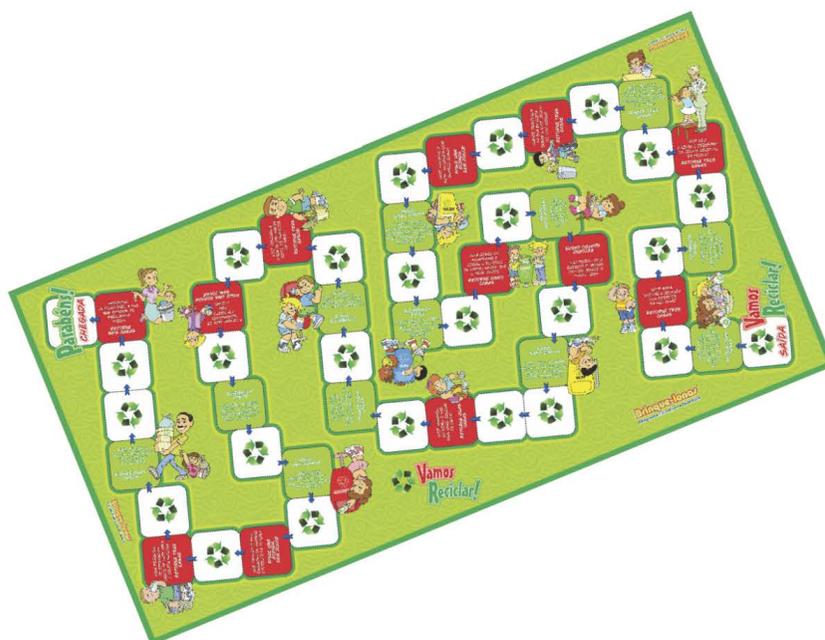


Modelo: Gigante - Ref.: J4023

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m
Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 6 peçinhas ilustradas - números 1 a 6
- 1 dado
- 1 regrinha divertida





Jogo da Ecologia

O Jogo da Ecologia consiste em conquistar os espaços demarcados no jogo, onde cada espaço conquistado é um espaço preservado ou remete a uma ação ecológica sustentável, como por exemplo trocar uma viagem de carro por um passeio de bicicleta. O Jogo da Ecologia trata de forma divertida sobre os cuidados com o meio ambiente de uma maneira global, falando sobre as várias formas de poluição existentes bem como bons hábitos ecológicos que devemos tomar para sermos uma sociedade sustentável.

Faixa Etária indicada:

Ensino fundamental I e II

Participantes:

2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Habilidades desenvolvidas

Educação ambiental
Preservação da natureza
Preservação da água doce
Coordenação global e fina
Socialização e estratégia
Estruturação espacial e temporal

Modelo: Mega Gigante - Ref.: M4016

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
12 coletes coloridos
6 cones coloridos
1 dado gigante
1 regrinha divertida



Modelo: Gigante Ref: J4016

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
1 embalagem tubular resistente
1 dado
6 pecinhas com números de 1 a 6
1 regrinha divertida



JOGO DA ÁGUA

Jogo da Água

A Água doce é um dos maiores bens naturais do planeta. No Brasil, devido a abundância deste recurso muitos a tem usado sem moderação. O Jogo da Água ensina as crianças a forma correta de usar esse bem tão precioso, evitando desperdícios e poluição. Também traz outras informações do seu caminho, desde a sua nascente até as nossas torneiras.

Faixa Etária indicada:

Educação infantil
Ensino fundamental I e II

Participantes:

2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Habilidades desenvolvidas

Educação ambiental
Preservação da natureza
Preservação da água doce
Coordenação global e fina
Socialização e estratégia
Estruturação espacial e temporal

Modelo: Mega Gigante - Ref.: M4017

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
12 coletes coloridos
6 cones coloridos
1 dado gigante
1 regrinha divertida



Modelo: Gigante Ref: J4017

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
1 embalagem tubular resistente
1 dado
6 pecinhas com números de 1 a 6
1 regrinha divertida



Duas super pistas para brincar com carrinhos e viver uma verdadeira experiência de transitar por uma cidade.

DIVERSÃO

Cidade Legal

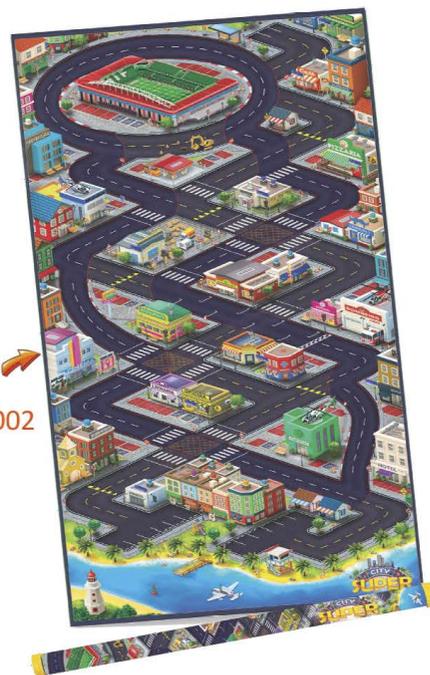
O centro de atividades Cidade Legal tem o formato de uma cidade ilustrada em 3D, com ruas, praças, escola, shopping, igreja, oficina, posto, hospital e tudo mais que uma cidade oferece a seus motoristas.



Modelo: Gigante - Ref: D2001



Use a sua imaginação e viva as mais incríveis histórias! Pegue seus carrinhos e bonecos e divirta-se com seus amigos nesta grande cidade. Escolha uma das residências e visite todos os lugares desta incrível cidade.



Modelo: Gigante - Ref: D2002

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 6 pecinhas ilustradas
- 1 regrinha divertida

Habilidades desenvolvidas

- Criatividade
- Localização
- Independência
- Coordenação global
- Coordenação fina
- Lateralidade
- Estruturação espacial e temporal
- Percepção visual



JOGO DE CORRIDA AUTÓDROMO

Jogo Autódromo

Um jogo de percurso que diverte e ensina os números de 1 a 100. Diversão garantida para quem gosta de velocidade. Para tornar a brincadeira ainda mais divertida, as crianças poderão substituir as pecinhas pelos seus próprios carrinhos.

A atividade lúdica tem o formato de um autódromo, com casas numeradas de 1 a 100. Cada criança lança o dado e anda nas casas correspondentes. Quando cair numa casa destacada deverá obedecer o conteúdo das mesmas. Será o vencedor quem completar uma volta no Autódromo, chegando a casa número 100.

Habilidade de Aprendizado:

Alfabetização Numérica

Desenvolvimento Motor:

Coordenação global
Coordenação fina
Lateralidade
Estruturação Espacial e Temporal
Percepção Visual

Desenvolvimento Social:

Socialização
Trabalho em grupo

Faixa Etária:

Indicado para educação infantil
Indicado para ensino fundamental I

Participantes: 2 a 6 jogadores



Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5001

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
6 cones coloridos
12 coletes coloridos
1 regrinha divertida
1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J3001

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
1 embalagem tubular resistente
1 dado
6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6
1 regrinha divertida





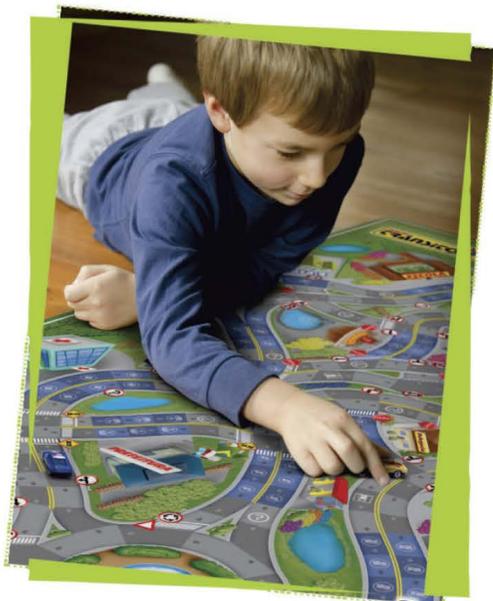
Jogo Trânsito

Conscientizar as crianças sobre o trânsito é tão importante quanto ensinar os adultos. Afinal, apesar delas não serem motoristas, são pedestres, ciclistas e passageiras no trânsito.

O Jogo do trânsito traz uma cidade com ruas, avenidas, trevos, prédios e casas onde as crianças seguem um percurso indicado devendo respeitar as leis, não cometer infrações, obedecer placas e sinalizações desenvolvendo através de situações reais e contextualizadas a compreensão das regras de trânsito.

Faixa Etária indicada:

Educação Infantil
Ensino fundamental I e II
Ensino médio



Modelo: Mega Gigante - Ref.: M5010

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 120 cartas perguntas
- 6 cones coloridos
- 12 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida
- 1 dado gigante



Modelo: Gigante - Ref.: J3007

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 dado
- 6 pecinhas ilustradas com números de 1 a 6
- 120 cartas perguntas
- 1 regrinha divertida



FUTEBOL

Vai começar o grande clássico do Futebol! Estádio lotado, a torcida vibrando!

Uma partida de futebol com dribles, chutes, defesas, faltas, tudo que existe em um jogo real! O Jogo Futebol desenvolve nas crianças concentração, raciocínio, antecipação, habilidade estratégica, percepção visual, coordenação motora, socialização e muito mais. Também a alegria de brincar com amigos de equipe fortalecendo as interações e relações de amizade.

Faixa Etária indicada: Educação infantil
Ensino fundamental I e II
Ensino médio

Participantes: 2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Modelo: Mega Gigante - Ref: M5004

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

1 dado gigante

1 bola

4 coletes coloridos

1 regrinha divertida



Modelo: Gigante - Ref: J3004

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

1 embalagem tubular resistente

1 pecinha ilustrada com bola de futebol

1 dado

1 regrinha divertida



Brinque-lonas®

Brinquedos Educativos e Divertidos





Uma pista para o desenvolvimento lúdico da felicidade!

Uma pista de dança, passos a serem seguidos e uma incrível atividade lúdica levando as crianças ao desenvolvimento da motricidade fina, global, equilíbrio, esquema corporal, organização espacial, temporal e lateralidade.

Faixa Etária indicada:

Educação infantil
Ensino fundamental I e II

Participantes:

2 a 6 jogadores individuais
Grupos de jogadores (equipes)

Habilidades desenvolvidas

Musicalização
Percepção visual e auditiva
Coordenação global
Coordenação fina
Lateralidade
Socialização
Estruturação espacial e temporal

- * 21 faixas
- * 7 músicas
- * Orientação
- * Orientação/ritmo
- * Ritmo

Modelo: Mega Gigante - Ref.: M3008

Tamanho do Tabuleiro: 6,00m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 mini CD
- 32 coletes coloridos
- 1 regrinha divertida



Modelo: Gigante Ref: J3008

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8cm

Conteúdo do Brinquedo:

- 1 centro de atividades em lona atóxica
- 1 embalagem tubular resistente
- 1 CD
- 1 regrinha divertida



Mini CD com
21 faixas

AMARELINHAS



Ref- A1008

AMARELINHA
FLORESTA FELIZ

Quem nunca brincou de amarelinha?

Brincadeira que auxilia o desenvolvimento motor das crianças. O jogo da amarelinha ao mesmo tempo que ajuda as crianças a conhecer e a escrever os números, também desperta e exercita as suas habilidades como contar, raciocinar e o equilíbrio. A sequência numérica que se exige para brincar de amarelinha incentiva a criança a desenvolver o raciocínio lógico matemático. Os saltos ou pulos que as crianças terão que dar, lhes dará mais agilidade, coordenação e força.

Habilidades desenvolvidas

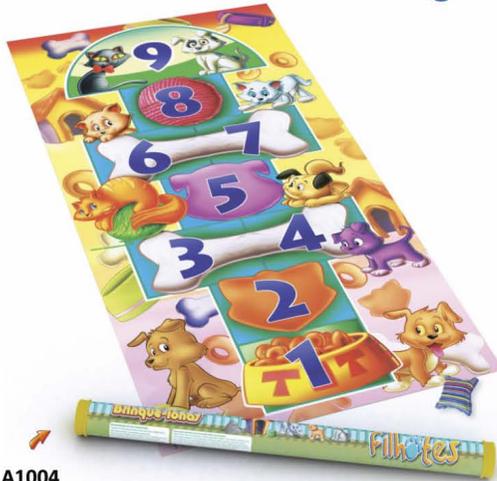
- Controle corporal (proibido pisar na linha);
- Ritmo corporal (parar e recomeçar);
- Força muscular (saltar sobre as casas);
- Equilíbrio (ficar em um pé só);
- Noção de espaço (pular nos quadradinhos);
- Coordenação óculo-manual (jogar a "pedrinha");
- Coordenação motora fina (apanhar a "pedrinha");
- Desenvolvimento social (cada um na sua vez).

AMARELINHA
FESTA NO JARDIM



Ref- A1005

AMARELINHA
Filhotes



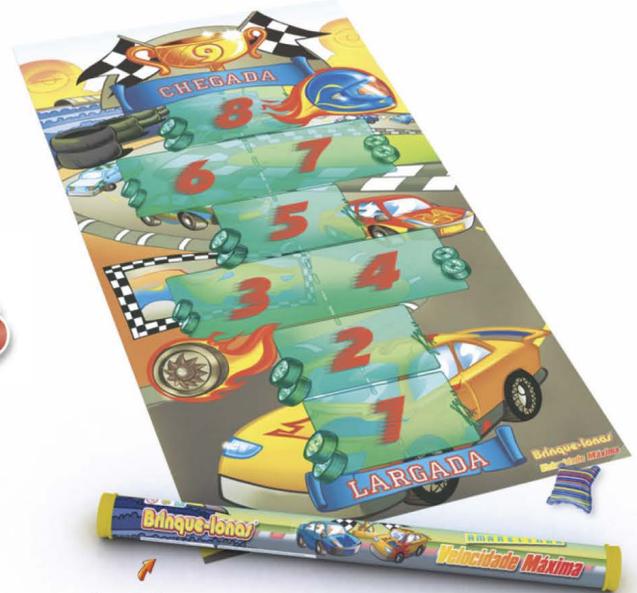
Ref- A1004

AMARELINHA
Tesouros do Mar



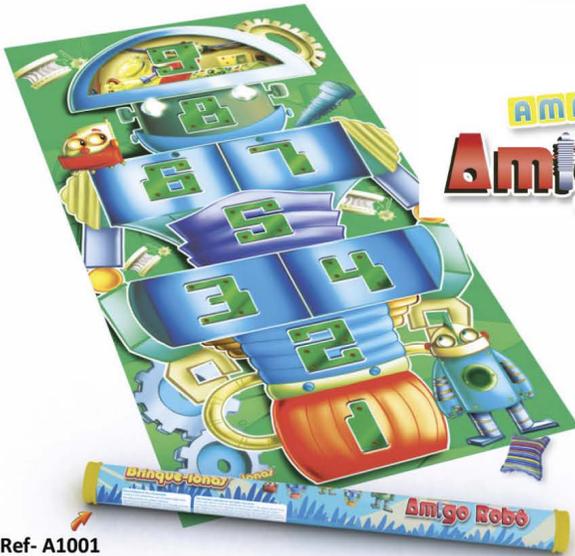
Ref- A1002

AMARELINHA
Velocidade Máxima



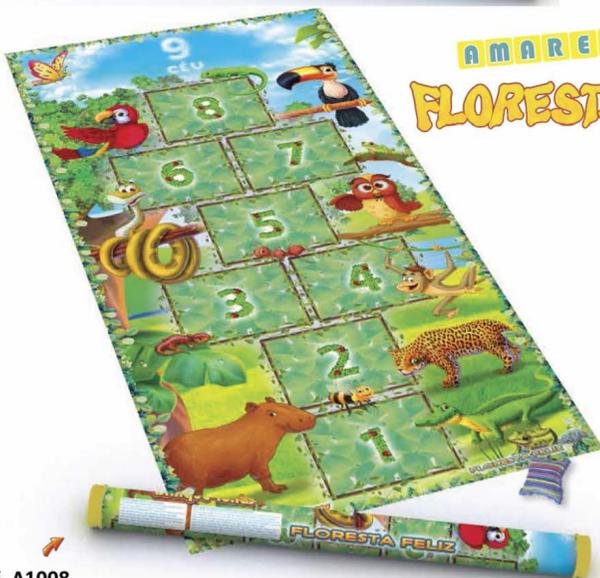
Ref- A1003

AMARELINHA
Amigo Robô



Ref- A1001

AMARELINHA
FLORESTA FELIZ



Ref- A1008

AMARELINHA
Construção Divertida



Ref- A1006

MUSICALIZAÇÃO

Trabalha a musicalização através de várias atividades, como jogos ou brincadeiras de amarelinhas.

Acompanha manual com atividades e brincadeiras, onde as crianças aprenderão as notas, as escalas e os acidentes musicais (sustenidos e bemóis).

Habilidade de Aprendizado:

Musicalização
Notas musicais
Escalas musicais
Acidentes musicais

Desenvolvimento Motor:

Coordenação fina e óculo manual
Coordenação global
Lateralidade
Estruturação espacial e temporal

Desenvolvimento Social:

Socialização
Trabalho em grupo

Faixa Etária:

Indicado para ensino fundamental I

Participantes:

A partir de 1 jogador

Modelo: Gigante

Tamanho do Tabuleiro: 2,05m x 1,05m

Embalagem: 1,12m x 8cm x 8xm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica
1 embalagem tubular resistente
1 manual com atividades
1 pufe

Xilofone



Ref.: JM8001

Xilofone

ESCALA
PENTATÔNICA



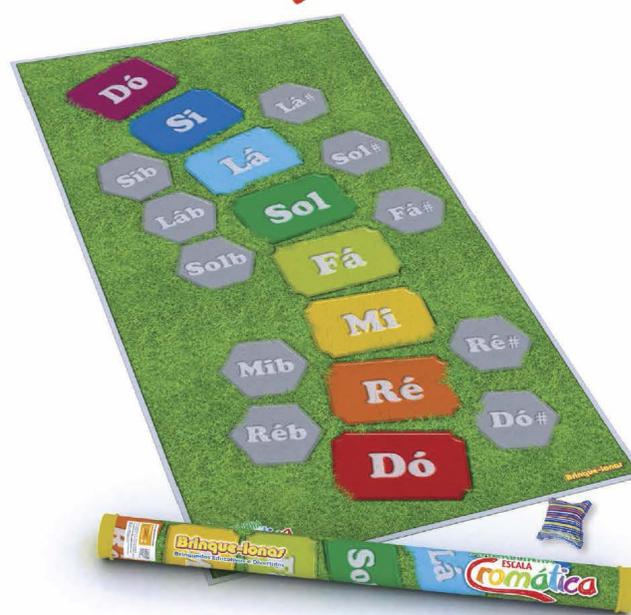
Ref.: JM8002

Piano



Ref.: JM8003

ESCALA Cromática



Ref.: JM8004

Brinque-lonas[®]

Brinquedos Educativos e Divertidos



DADOS EDUCATIVOS



KIT DADOS EDUCATIVOS
para Atividades em sala de aula

ANIMAIS *da Fauna Brasileira*

Os Dados Educativos da Brinque-Ionas são uma maneira lúdica de realizar atividades em sala de aula. Foram desenvolvidos especialmente para ser uma ferramenta para o Educador, auxiliando os alunos no aprendizado em diversos assuntos.

Através das atividades com os dados, as crianças desenvolvem sua coordenação, seu raciocínio e memorizam de maneira lúdica todo o conteúdo aprendido em sala de aula.

O KIT Dados Educativos ANIMAIS vem com 4 dados diferentes, cada um ilustrado com 6 animais:

Dado 1: Capivara, Tartaruga-marinha, Coruja, Tubarão, Rã e Borboleta;

Dado 2: Macaco, Iguana, Ema, Pintado, Perereca e Abelha;

Dado 3: Onça Pintada, Jiboia, Tucano, Arraia, Salamandra e Formiga;

Dado 4: Golfinho, Jacaré-de-papo-amarelo, Arara, Cavalo-marinho, Sapo e Joaninha;

O Manual do Educador traz sugestões de atividades pedagógicas para serem realizadas em sala de aula e também informações sobre os animais que estão ilustrados nos dados, como Classe, Ordem, Família, espécies, expectativa de vida, alimentação, distribuição geográfica e habitat, reprodução e curiosidades. As atividades apresentadas são sugestivas.

O Educador tem liberdade para desenvolver e criar novas atividades utilizando os Dados Educativos.



KIT DADOS EDUCATIVOS

COLETA SELETIVA para Atividades em sala de aula

O KIT Dados Educativos COLETA SELETIVA vem com 2 dados diferentes, ilustrados da seguinte maneira:

Dado 1: Papel/Papelão, Plástico, Vidro, Metal, Orgânico e Lixo comum;

Dado 2: Ambulatoriais, Perigosos, Radioativos, Madeira e dois espaços com estrelas (curingas).

Este manual de Atividades do Educador traz sugestões de atividades pedagógicas para serem realizadas em sala de aula com o kit de Dados COLETA SELETIVA.

As atividades apresentadas são sugestivas. O Educador tem liberdade para desenvolver e criar novas atividades utilizando os Dados Educativos.

DADOS EDUCATIVOS

Os Dados Educativos da Brinque-lonas são uma maneira lúdica de realizar atividades em sala de aula. Foram desenvolvidos especialmente para ser uma ferramenta para o Educador, auxiliando no aprendizado em diversos assuntos. Através das atividades com os dados, as crianças desenvolvem sua coordenação, seu raciocínio e memorizam de maneira lúdica todo o conteúdo.

Tamanho de cada dado (Cubo):

20cm x 20cm x 20cm

Embalagem:

60cm x 40cm x 20cm

Conteúdo do Brinquedo:

Dados de espuma revestidos com lona atóxica (verificar quantidade de cada modelo)

1 Manual de Atividades do Educador

1 Embalagem para guardar e transportar

Faixa Etária indicada:

Educação Infantil

Ensino fundamental I

KIT DADOS EDUCATIVOS ALFABETO



Ref- C1004

KIT DADOS EDUCATIVOS MATEMÁTICA



Ref- C1002

KIT DADOS EDUCATIVOS ALGARISMOS ROMANOS



Ref- C1003

KIT DADOS EDUCATIVOS ALIMENTOS

para Atividades em sala de aula



Ref- A1008

KIT DADOS EDUCATIVOS HIGIENE PESSOAL

para Atividades em sala de aula



Ref- A1010

KIT DADOS EDUCATIVOS PROFISSÕES

para Atividades em sala de aula



Ref- A1009

KIT DADOS EDUCATIVOS

para Atividades em sala de aula

ANIMAIS

da fauna Brasileira



Ref- A1006

KIT DADOS EDUCATIVOS

para Atividades em sala de aula

COLETA SELETIVA

para Atividades em sala de aula



Ref- A1005

KIT DADOS EDUCATIVOS

para Atividades em sala de aula

CORES



Ref- A1007

KIT DADOS EDUCATIVOS

para Atividades em sala de aula

NUMÉRICOS



Ref- A1001

TRADICIONAIS

Os jogos de tabuleiro além do caráter lúdico e divertido proporcionam aos jogadores o desenvolvimento de funções que vão além do entretenimento, envolvendo também aspectos sociais, cognitivos e afetivos.

A partir dos jogos, a criança é estimulada a usar a imaginação, a atenção além de desenvolver a concentração, raciocínio lógico, estratégia, comunicação, administração, inteligência emocional, liderança, negociação, socialização, trabalho em equipe e o respeito pelo oponente ao seguir as regras.

***Todos os jogos são disponíveis nos tamanhos Gigantes e Mega Gigantes.**



Ref- J3013



Ref- J3010



Ref- J3020



Ref- J3012



Ref- J3011



Ref- J3021

Modelos Gigante

Tamanho do Tabuleiro: 0,90m x 0,90m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

2 centros de atividades em lona atóxica

1 dado

1 regrinha divertida

*Quantidade de peças de acordo com cada tema

Modelos Mega Gigante Tamanho

do Tabuleiro: 3,10m x 3,10m

Embalagem (mala): 60cm x 40cm x 40cm

Conteúdo do Brinquedo:

1 centro de atividades em lona atóxica

* Dado mega gigante

* Cones coloridos

* Coletes coloridos

Mega Gigantes:

Ludo -Ref- M5009

Damas -Ref- M5006

Resta1 -Ref- M5012

Trilha -Ref- M5008

Velha -Ref- M5007

Xadrez -Ref- M3021



* Quantidade e modelos de peças de acordo com a necessidade de cada tema.

ACESSÓRIOS

Cones para Atividades Escolares →

Produto certificado pelo INMETRO
Flexível e Macio - Inquebrável e super durável
Disponível em seis cores: azul, amarelo, verde, vermelho, preto e branco
Tamanho: base: 12cm x 12cm, altura: 25cm

Referências:

- P1001 - Caixa com 36 cones Pretos
- P1002 - Caixa com 36 cones Brancos
- P1003 - Caixa com 36 cones Amarelos
- P1004 - Caixa com 36 cones Verdes
- P1005 - Caixa com 36 cones Azuis
- P1006 - Caixa com 36 cones Vermelhos
- P1007 - Caixa com 36 cones Coloridos (6 unidades de cada cor)



Coletes em tecido →

Produto Certificado INMETRO
Produzido em DryFit - Acabamento macio
Disponível em seis cores: azul, amarelo, verde, vermelho, preto e branco
Tamanho único: 48cm x 34cm

Referências:

- X1001 - Caixa com 36 coletes Pretos
- X1002 - Caixa com 36 coletes Brancos
- X1003 - Caixa com 36 coletes Amarelos
- X1004 - Caixa com 36 coletes Verdes
- X1005 - Caixa com 36 coletes Azuis
- X1006 - Caixa com 36 coletes Vermelhos
- X1007 - Caixa com 36 coletes Coloridos (6 unidades de cada cor)



← Display Móvel para Transporte e Armazenamento

O Display móvel é ideal para armazenar e transportar os jogos gigantes de maneira segura e confortável.
Capacidade: 15 jogos gigantes
Fabricado em aço inoxidável com revestimento epoxi de alta resistência.
Desmontável em três partes
Dimensões (montado): 43cm x 37cm x 99cm (altura)
Referência: E9001



Brinque-lonas[®]

Brinquedos Educativos e Divertidos

SAC: +55 (47) 3323-6909
sac@brinquelonas.com.br
www.brinquelonas.com.br



www.facebook.com/Brinque-lonas

Todos os produtos da Brinque-Lonas são protegidos por patentes, direitos autorais e outros direitos de propriedade exclusiva.
Agradecimento ao Colégio Castelo. As Imagens deste catálogo são de caráter ilustrativo.
Poderá ter variação de cores em relação ao produto final.