

Informações básicas para criação e design de brinquedos e jogos



A indústria de brinquedos representa, no mercado um dos setores mais dinâmicos em termos de criação, uma vez que as novidades impulsionam as vendas e a procura do novo é uma constante por parte do consumidor.

Ao lado dos brinquedos e jogos tradicionais - aqueles que permanecem indefinidamente em linha - é fácil identificar nesta procura de novidades a necessidade de atender as novas gerações de crianças que nascem a cada dia e a expectativa por novos conceitos, por novas formas de brincar, por momentos mágicos de lazer que e a característica do homem.

A própria história do brinquedo fornece informações valiosas sobre a origem da industrialização e o avanço das técnicas de produção. Trata-se de um setor progressista, inovador e dinâmico por excelência.

A indústria brasileira é relativamente nova, em comparação àquelas de países como Alemanha, França, Inglaterra, Estados Unidos. Grande parte dos brinquedos produzidos no Brasil têm sido resultado de intercâmbios internacionais. Brinquedos há que, de tão importantes, de tão boa aceitação, além de serem produzidos em larga escala em seus países de origem, atravessam fronteiras e são reproduzidos fielmente em todos os continentes.

Assim como as brincadeiras tradicionais e as cantigas de roda, os brinquedos artesanais também são transmitidos de geração em geração, de país para país, recebendo, muitas vezes modificações que ora respeitam as características fundamentais, ora, por um processo de criatividade que é inerente ao ser humano, dão origem a outros brinquedos que passam inclusive a ser fabricados industrialmente.

Como decorrência, é grande a preocupação com a formação de especialistas na criação de brinquedos e jogos, buscando-se uma estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências. Esta preocupação existe, por exemplo, na Escola Superior de Estilismo Industrial, na cidade de Halle, Alemanha, país que, sendo precursor da indústria de brinquedos, tem evoluído permanentemente no caminho da tecnologia e do conhecimento do brinquedo. São 5 anos de curso, com exame de admissão, devendo os alunos passar um ano de iniciação numa empresa de brinquedos mantida legalmente pela escola. O programa escolar é estabelecido conjuntamente pelos professores da matéria "Criação de Brinquedos" e pelos encarregados da empresa. Durante este ano os alunos devem dominar as técnicas industriais e artesanais e conhecer as bases necessárias para a construção de modelos. É durante este primeiro ano que se aborda bases artísticas, configurativas e teóricas do trabalho de "design" e bases sócio-econômicas da profissão para complementar as qualidades pessoais. Durante o primeiro e o segundo anos são também incluídos conhecimentos de psicologia, pedagogia e antropologia. O terceiro e

quarto anos são reservados ao estudo de um projeto. O aluno se vê frente a novos objetivos, a novas tecnologias e a materiais diferentes, para que possa continuar seus estudos sobre trabalhos figurativos em plástico ou em exercícios de construção técnica. Durante o segundo semestre do quarto ano os alunos fazem um estágio de 16 semanas em uma empresa. É a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos adquiridos, sua capacidade e habilidade. Diferentes campos de aplicação são abordados, selecionando-se os projetos segundo a faixa etária, a forma do brinquedo, os materiais a serem utilizados, mas também pensando-se na criança normal e na criança deficiente, principalmente a deficiente física. Brinquedos para crianças cegas e surdas são criados em estreita colaboração com educadores especializados. O trabalho de criação, o conhecimento de ciências sociais, de parâmetros econômicos, técnicos e tecnológicos devem andar juntos para produzir uma qualidade estética que considere as necessidades múltiplas de todas as crianças e também dos adultos que vão participar na qualidade de compradores. O caminho do brinquedo industrializado, portanto, é o da tecnologia, da sensibilidade, da experiência e da criatividade. A indústria brasileira, num crescendo de necessidade de multiplicação e inovação constante de sua linha de produtos, já não se satisfaz apenas em ir buscar lá fora os inventos que deram cento. Mesmo porque, nem sempre as expectativas regionais se cumprem. O que significava potencial em termos de criação transforma-se pouco a pouco em evidência, com o surgimento de especialistas nacionais. As universidades brasileiras com suas faculdades de Arquitetura, Belas Artes, Engenharia, Educação, Desenho Industrial, estão, cada vez mais, procurando dar condições a seus alunos de criarem objetos de bom desenho, de tecnologia avançada e de qualidade, incluindo em suas cadeiras o processo de criação e desenvolvimento de jogos e brinquedos.

A indústria de brinquedos representa, no mercado um dos setores mais dinâmicos em termos de criação, uma vez que as novidades impulsionam as vendas e a procura do novo é uma constante por parte do consumidor.

Ao lado dos brinquedos e jogos tradicionais - aqueles que permanecem indefinidamente em linha - é fácil identificar nesta procura de novidades a necessidade de atender as novas gerações de crianças que nascem a cada dia e a expectativa por novos conceitos, por novas formas de brincar, por momentos mágicos de lazer que é a característica do homem.

A própria história do brinquedo fornece informações valiosas sobre a origem da industrialização e o avanço das técnicas de produção. Trata-se de um setor progressista, inovador e dinâmico por excelência.

A indústria brasileira é relativamente nova, em comparação àquelas de países como Alemanha, França, Inglaterra, Estados Unidos. Grande parte dos brinquedos produzidos no Brasil têm sido resultado de intercâmbios internacionais. Brinquedos há que, de tão importantes, de tão boa aceitação, além de serem produzidos em larga escala em seus países de origem, atravessam fronteiras e são reproduzidos fielmente em todos os continentes.

Assim como as brincadeiras tradicionais e as cantigas de roda, os brinquedos artesanais também são transmitidos de geração em geração, de país para país, recebendo, muitas vezes modificações que ora respeitam as características fundamentais, ora, por um processo de

criatividade que é inerente ao ser humano, dão origem a outros brinquedos que passam inclusive a ser fabricados industrialmente.

Como decorrência, é grande a preocupação com a formação de especialistas na criação de brinquedos e jogos, buscando-se uma estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências. Esta preocupação existe, por exemplo, na Escola Superior de Estilismo Industrial, na cidade de Halle, Alemanha, país que, sendo precursor da indústria de brinquedos, tem evoluído permanentemente no caminho da tecnologia e do conhecimento do brinquedo. São 5 anos de curso, com exame de admissão, devendo os alunos passar um ano de iniciação numa empresa de brinquedos mantida legalmente pela escola. O programa escolar é estabelecido conjuntamente pelos professores da matéria "Criação de Brinquedos" e pelos encarregados da empresa. Durante este ano os alunos devem dominar as técnicas industriais e artesanais e conhecer as bases necessárias para a construção de modelos. É durante este primeiro ano que se aborda bases artísticas, configurativas e teóricas do trabalho de "design" e bases sócio-econômicas da profissão para complementar as qualidades pessoais. Durante o primeiro e o segundo anos são também incluídos conhecimentos de psicologia, pedagogia e antropologia. O terceiro e quarto anos são reservados ao estudo de um projeto. O aluno se vê frente a novos objetivos, a novas tecnologias e a materiais diferentes, para que possa continuar seus estudos sobre trabalhos figurativos em plástico ou em exercícios de construção técnica. Durante o segundo semestre do quarto ano os alunos fazem um estágio de 16 semanas em uma empresa. É a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos adquiridos, sua capacidade e habilidade. Diferentes campos de aplicação são abordados, selecionando-se os projetos segundo a faixa etária, a forma do brinquedo, os materiais a serem utilizados, mas também pensando-se na criança normal e na criança deficiente, principalmente a deficiente física. Brinquedos para crianças cegas e surdas são criados em estreita colaboração com educadores especializados. O trabalho de criação, o conhecimento de ciências sociais, de parâmetros econômicos, técnicos e tecnológicos devem andar juntos para produzir uma qualidade estética que considere as necessidades múltiplas de todas as crianças e também dos adultos que vão participar na qualidade de compradores. O caminho do brinquedo industrializado, portanto, é o da tecnologia, da sensibilidade, da experiência e da criatividade. A indústria brasileira, num crescendo de necessidade de multiplicação e inovação constante de sua linha de produtos, já não se satisfaz apenas em ir buscar lá fora os inventos que deram certo. Mesmo porque, nem sempre as expectativas regionais se cumprem. O que significava potencial em termos de criação transforma-se pouco a pouco em evidência, com o surgimento de especialistas nacionais. As universidades brasileiras com suas faculdades de Arquitetura, Belas Artes, Engenharia, Educação, Desenho Industrial, estão, cada vez mais, procurando dar condições a seus alunos de criarem objetos de bom desenho, de tecnologia avançada e de qualidade, incluindo em suas cadeiras o processo de criação e desenvolvimento de jogos e brinquedos.

A indústria de brinquedos representa, no mercado um dos setores mais dinâmicos em termos de criação, uma vez que as novidades impulsionam as vendas e a procura do novo é uma constante por parte do consumidor.

Ao lado dos brinquedos e jogos tradicionais - aqueles que permanecem indefinidamente em linha - é fácil identificar nesta procura de novidades a necessidade de atender as novas

gerações de crianças que nascem a cada dia e a expectativa por novos conceitos, por novas formas de brincar, por momentos mágicos de lazer que e a característica do homem.

A própria história do brinquedo fornece informações valiosas sobre a origem da industrialização e o avanço das técnicas de produção. Trata-se de um setor progressista, inovador e dinâmico por excelência.

A indústria brasileira é relativamente nova, em comparação àquelas de países como Alemanha, França, Inglaterra, Estados Unidos. Grande parte dos brinquedos produzidos no Brasil têm sido resultado de intercâmbios internacionais. Brinquedos há que, de tão importantes, de tão boa aceitação, além de serem produzidos em larga escala em seus países de origem, atravessam fronteiras e são reproduzidos fielmente em todos os continentes.

Assim como as brincadeiras tradicionais e as cantigas de roda, os brinquedos artesanais também são transmitidos de geração em geração, de país para país, recebendo, muitas vezes modificações que ora respeitam as características fundamentais, ora, por um processo de criatividade que é inerente ao ser humano, dão origem a outros brinquedos que passam inclusive a ser fabricados industrialmente.

Como decorrência, é grande a preocupação com a formação de especialistas na criação de brinquedos e jogos, buscando-se uma estreita ligação entre teoria, prática e interação com outros setores das ciências. Esta preocupação existe, por exemplo, na Escola Superior de Estilismo Industrial, na cidade de Halle, Alemanha, país que, sendo precursor da indústria de brinquedos, tem evoluído permanentemente no caminho da tecnologia e do conhecimento do brinquedo. São 5 anos de curso, com exame de admissão, devendo os alunos passar um ano de iniciação numa empresa de brinquedos mantida legalmente pela escola. O programa escolar é estabelecido conjuntamente pelos professores da matéria "Criação de Brinquedos" e pelos encarregados da empresa. Durante este ano os alunos devem dominar as técnicas industriais e artesanais e conhecer as bases necessárias para a construção de modelos. É durante este primeiro ano que se aborda bases artísticas, configurativas e teóricas do trabalho de "design" e bases sócio-econômicas da profissão para complementar as qualidades pessoais. Durante o primeiro e o segundo anos são também incluídos conhecimentos de psicologia, pedagogia e antropologia. O terceiro e quarto anos são reservados ao estudo de um projeto. O aluno se vê frente a novos objetivos, a novas tecnologias e a materiais diferentes, para que possa continuar seus estudos sobre trabalhos figurativos em plástico ou em exercícios de construção técnica. Durante o segundo semestre do quarto ano os alunos fazem um estágio de 16 semanas em uma empresa. É a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos adquiridos, sua capacidade e habilidade. Diferentes campos de aplicação são abordados, selecionando-se os projetos segundo a faixa etária, a forma do brinquedo, os materiais a serem utilizados, mas também pensando-se na criança normal e na criança deficiente, principalmente a deficiente física. Brinquedos para crianças cegas e surdas são criados em estreita colaboração com educadores especializados. O trabalho de criação, o conhecimento de ciências sociais, de parâmetros econômicos, técnicos e tecnológicos devem andar juntos para produzir uma qualidade estética que considere as necessidades múltiplas de todas as crianças e também dos adultos que vão participar na qualidade de compradores. O caminho do brinquedo industrializado, portanto, é o da tecnologia, da sensibilidade, da experiência e da

criatividade. A indústria brasileira, num crescendo de necessidade de multiplicação e inovação constante de sua linha de produtos, já não se satisfaz apenas em ir buscar lá fora os inventos que deram certo. Mesmo porque, nem sempre as expectativas regionais se cumprem. O que significava potencial em termos de criação transforma-se pouco a pouco em evidência, com o surgimento de especialistas nacionais. As universidades brasileiras com suas faculdades de Arquitetura, Belas Artes, Engenharia, Educação, Desenho Industrial, estão, cada vez mais, procurando dar condições a seus alunos de criarem objetos de bom desenho, de tecnologia avançada e de qualidade, incluindo em suas cadeiras o processo de criação e desenvolvimento de jogos e brinquedos.

Criando Brinquedos

A experiência de criar brinquedos e jogos é de tal forma envolvente que o processo chega a ser muito divertido, tanto para quem cria como para quem vai brincar com o produto final. O criador de brinquedos é o intérprete das necessidades, da curiosidade, dos interesses da criança, do adolescente, e mesmo do adulto que gosta de jogar. Imaginação, inteligência, motivação e, principalmente, persistência são características bem próprias de quem se decide pelo desenho de brinquedos e jogos.

O processo de criação atrai, em geral, quem sempre se interessou em saber como as coisas funcionam. Desmontando e montando de novo objetos para 'ver o que tem dentro' - mesmo que ao montar de novo sobre alguma peça - pode levar à criação de um outro objeto bem diferente do primeiro. Criar um brinquedo é, portanto, um grande quebra-cabeça. E a curiosidade é a origem de toda esta grande brincadeira.

A Idéia

Criar um brinquedo ou jogo é como escrever um livro: quando a idéia surge é preciso anotá-la rapidamente. Mais tarde, ao trabalhá-la, novos conceitos podem vir à tona e, partindo daquela primeira idéia, pode-se chegar a outros brinquedos. Uma idéia nova pode ser a versão de uma velha idéia. Um simples detalhe pode ser fator de sucesso.

A Pesquisa

Ter uma boa idéia, no entanto, não é suficiente. Ao mesmo tempo é preciso consumir horas de trabalho e dedicação em pesquisa.

É interessante: Observar as crianças enquanto brincam, o uso e a interpretação que fazem dos objetos com que brincam, as simulações, as reações face a situações novas e a sua própria capacidade criativa. Valer-se, para isso, das próprias crianças da família e dos amigos, visitar escolas, brinquedotecas e outros espaços em que as crianças brincam com liberdade, falar com especialistas.

Através da leitura, procurar conhecer a importância do brinquedo na formação e no desenvolvimento da criança. Informar-se sobre as várias etapas do desenvolvimento infantil. Conhecer os diferentes interesses da criança nas diversas épocas de sua vida. Ter

algumas noções de ergonomia a fim de bem adequar os brinquedos ao tamanho da criança. Conhecer a disposição da criança quando adoentada ou mesmo hospitalizada. Conhecer e pesquisar a história dos brinquedos. Tentar rememorar a própria infância e os interesses da época. Visitar com frequência lojas de departamentos, lojas especializadas e feiras de brinquedos industrializados. Obter catálogos de fabricantes nacionais e estrangeiros. Identificar novos lançamentos e brinquedos permanentemente em linha. Conhecer brinquedos feitos por artesãos. Colecionar objetos de bom desenho, com detalhes inteligentes. Procurar saber se o que parece ser uma boa idéia já não é um brinquedo em fabricação ou que já foi fabricado. Conhecer as tendências de mercado, acompanhar outros setores de produtos voltados para o fazer. Conhecer preços de mercado de produtos acabados. Saber a incidência de lucro estipulada pelo revendedor sobre o preço do fabricante. Identificar matérias-primas duráveis, de boa procedência, de boa qualidade e custo razoável. Conhecer as Normas de Segurança para brinquedos, tanto nacionais como internacionais, a fim de evitar conscientemente acidentes ou a nocividade de produtos mal empregados. Conhecer razoavelmente as técnicas usadas para a produção de brinquedos em plástico, tecido, vinil, borracha, madeira, cartão, metal. Analisar criteriosamente o aproveitamento dos materiais, criando brinquedos e jogos em dimensões adequadas para não encarecer os custos. Chegando à indústria o projeto vai passar por inúmeras mãos e mentes experientes e críticas. A qualquer momento, pode surgir um obstáculo de difícil ultrapassagem. É importante conhecer medianamente o ciclo de produção para poder acatar modificações inesperadas e intervir na busca de soluções.

Os Protótipos

Depois de um primeiro esboço é importante fazer, sempre que possível, um protótipo bastante próximo da idéia original para poder exibí-lo e mesmo brincar com ele. Se houver algum mecanismo, que este funcione, ainda que precariamente. Um protótipo, mesmo que simplificado, vai ser manuseado, analisado, criticado. Um protótipo pode ser substituído por um esquema desenhado, contanto que seja bastante claro para que o interlocutor possa identificar facilmente a proposta. É o caso dos brinquedos de metal ou daqueles que exigem ferramentas muito sofisticadas. Pensar em produtos e embalagens funcionais, tanto para acomodar nas prateleiras das lojas como nos espaços do consumidor. Sugerir embalagens resistentes ao manuseio e à reutilização. Para os jogos, em especial, elaborar regras simples, redigidas de forma concisa, de agradável leitura e fácil compreensão. Cuidar especialmente para que os custos do protótipo não ultrapassem o valor dos “royalties” que o brinquedo possa vir a render no futuro.

Vendendo Uma Idéia

Há brinquedos de muito sucesso que foram rejeitados várias vezes por diversos fabricantes, até que algum se interessasse por eles. Os fabricantes costumam fazer pesquisas de mercado e equipes inteiras, hoje em dia, criam cenários financeiros e planos para suas linhas de brinquedos e jogos. Muitas vezes, no entanto, o “feeling” de um diretor projeta o sucesso de um produto. É preciso saber acatar as críticas, as opiniões dos fabricantes. A

família e os amigos têm dificuldade em fazer críticas negativas. As pequenas empresas costumam ser mais ágeis em tomar decisões, mas ao mesmo tempo tem o hábito de não aceitar desenhos externos. No entanto, como o acesso a essas empresas é mais fácil, sempre é possível ter um produto acatado, enquanto as grandes empresas podem tardar muito em sua resposta, causando ansiedade. Para isso é preciso acreditar no projeto e ser persistente. A persistência consiste em não desistir ao primeiro "não". Segundo dois "designers" americanos, "não se apaixone por sua idéia, não tenha pena de atirá-la ao lixo. Mas não se atire com ela. Não pare de tentar". (Wayric IKuna, Ralph Kulesza). Arquivar uma idéia, no entanto, pode ser útil para outros projetos. Detalhes podem ser reaproveitados em novos produtos. É bom colecionar idéias. Um projeto deve ser levado pessoalmente ao setor adequado, nunca enviado ao correio e de preferência deve ter uma boa apresentação. Convém documentar uma boa idéia. Um esboço, fotografias dos vários estágios das partes e do todo durante o processo de criação podem auxiliar na identificação da autoria. Coincidências também acontecem. Para proteger uma boa idéia é interessante procurar agentes de marcas e patentes, antes de apresentá-la, ou tentar registrá-la em instituições conceituadas. Convém lembrar que registros de marcas e patentes são bastante dispendiosas. Uma vez confirmado o interesse da indústria, as partes, de comum acordo ou sob o aconselhamento de um advogado, farão um contrato de compra da idéia e estabelecerão o valor e as formas de pagamento de "royalties". Convém procurar conhecer as normas de mercado, as porcentagens em 'royalties', as formas de relatório de vendas, etc. O sucesso de um produto reside, para o fabricante e para o criador, na manutenção em linha e na boa aceitação do consumidor final.

Faça Você Mesmo

Muitas empresas grandes começaram bem pequenas e com suas próprias idéias. Outras foram buscar idéias já vitoriosas, contando já previamente com o resultado positivo. O criador de brinquedos e jogos pode partir para sua própria empreitada, ou seja, ser o produtor de suas próprias idéias.

Deverá, para tomar esta iniciativa:

- Pensar no capital disponível.
- Pensar na formação da equipe e nas questões administrativas.
- Pensar na compra de matérias-primas e na produção.
- Pensar na possibilidade de terceirizar sua produção.
- Pensar na divulgação e distribuição dos produtos.
- Pensar em enfrentar a concorrência e preparar-se para disputar espaços.

- Ler revistas especializadas.
- Acompanhar balanços e relatórios anuais de fabricantes.
- Aventar a hipótese de ter consultores capacitados.
- Participar de feiras especializadas.

A Escolha

Diversos pesquisadores e estudiosos do brincar e do brinquedo têm procurado através dos tempos estabelecer classificações que facilitem sua análise sob vários aspectos. Estas classificações podem ser úteis para quem tem a intenção de entrar nesta área. Há classificações que se baseiam apenas e simplesmente na ordem alfabética, outras chegam a fazer estudos antropológicos e etnológicos das diversas civilizações e suas formas de brincar. O International Council of Childrer's Play, entidade criada em Ulm, Alemanha, em 1959, elaborou, com a colaboração de seus associados, grandes estudiosos do brincar, psicólogos, antropólogos, educadores, historiadores, a classificação abaixo, considerada bastante abrangente e móvel, uma vez que possibilita a inclusão de novas categorias que se acredita poderão surgir com o avanço da tecnologia e de novas idéias.

Esta classificação foi estabelecida levando-se em consideração 4 valores fundamentais:

1. O valor funcional - são as qualidades intrínsecas do brinquedo, ou seja sua adaptação ao usuário. Por exemplo, em outros tempos, os primeiros jogos de construção eram minúsculos, adaptados à mão da criança, sentada frente a uma mesa; hoje a maioria deles está na escala da mesma criança brincando no chão, com todo o seu corpo..

2. O valor experimental - diz respeito àquilo que a criança pode fazer ou aprender com seu brinquedo - manipulações sensório-motoras, construções. operações lógico-matemáticas, experiências científicas, didáticas ou culturais, criatividade.

3. O valor de estruturação - diz respeito a tudo que concorre à elaboração da área afetiva. Está em relação com o desenvolvimento da personalidade da criança e o conteúdo simbólico, como projeção, transferência, imitação, bem como sensações e emoções.

4. O valor de relação - diz respeito à contribuição do brinquedo na relação com as outras crianças e com os adultos, através do estabelecimento de regras, de comportamentos.

São 7 as famílias de brinquedos segundo esta classificação e cada uma delas está dividida em sub-categorias. Classificação de Brinquedos segundo o International Council for Children's Play e o Centre National d'Information du Jouet (França).

São 7 as famílias de brinquedos segundo esta classificação e cada uma delas está dividida em sub-categorias.

Classificação de Brinquedos segundo o International Council for Children's Play e o Centre National d'Information du Jouet (França).

1. Brinquedos para a Primeira Idade. Brinquedos para Atividades Sensório-Motoras

1.01 - Chocalhos e mordedores.

1.03 - Móviles sonoros ou não - brinquedos com figuras ou formas diversas para colocar suspensos sobre o berço.

1.05 - Brinquedos para o berço e cercado - esferas, figuras infladas em cordão para instalar no berço, no carrinho, no cercado.

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

1.09 - Animais, objetos em borracha - material macio com ou sem guizo interno.

1.11 - Brinquedos para o banho - animais, barquinhos, peças flutuantes.

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

1.15 - Pelúcias de 20 a 50cm.

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

1.19 - Brinquedos para empurrar puxar, rolar - com corda para puxar, com haste para empurrar cavalinhos de pau.

1.21 - Carrinhos de mão, veículos para encher e esvaziar.

1.23 - Caixas, arcos e baús, para guardar brinquedos.

1.25 - Bolas de 8 a 10 cm de diâmetro, cubos em tecido.

1.27 - Brinquedos para areia e água - baldes, pzinhas, formas, para brincar na areia e água.

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

1.31 - Carrinhos para os primeiros passos - carrinhos com base sólida e alça para a criança se apoiar ao começar a caminhar.

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

1.35 - Cubos, formas para empilhar - peças que pelos seus tamanhos diferentes se encaixam umas nas outras e podem também ser empilhadas uma sobre as outras.

- 1.37- Contas, anéis, pirâmides com eixo central - peças que são empilhadas enfiando-as em eixos, contas para enfiar em cordão.
- 1.39 - Caixas de encaixe de formas e cores - caixas, carrinhos com orifício de formas geométricas diferentes para receber pecinhas que só passam pelas aberturas correspondentes para cair dentro deles.
- 1.41 - Bancadas e brinquedos para martelar - brinquedos imitando bancadas de marceneiro.
- 1.43 - Brinquedos animados mecânicos - figuras de animaizinhos de plástico ou metal, bichinhos de pelúcia com movimentos a pilha ou bateria.
- 1.45 - Esferas - esferas transparentes ou com recortes cujo conteúdo é visível externamente.
- 1.47 - Caixas de música - brinquedos de pendurar com alça para puxar e pôr em funcionamento o mecanismo musical interno

2. Brinquedos para Atividades Físicas

- 2.01 - Veículos com pedais, triciclos, patinetes. Karts, tico-ticos, carrinhos imitação do real, com pedais, motos e bicicletas com 3 rodas, patinetes.
- 2.02 - Veículos elétricos no tamanho da criança - carrinhos para a criança dirigir, movidos a bateria ou pilha.
- 2.03 - Bicicletas - bicicletas com 2 rodas e rodinhas provisórias na roda traseira, bicicletas com duas rodas de aros crescentes.
- 2.05 - Patins, skates - brinquedo para o equilíbrio corporal e seus acessórios.
- 2.07 - Pipas, objetos voadores - pipas, bumerangues, aviõezinhos simples (com elástico).
- 2.09 - Boliches, jogos tipo “boccia”, jogos de argolas - boliches de plástico, madeira, argolas para encaixar em um eixo.

- 2.11 - Bolas, petecas, balões de ar - bolas plásticas, bolas oficiais, petecas. balões infláveis.

- 2.13 - Cordas de pular obstáculos, percursos - cordas, percurso tipo “amarelinha”.
- 2.15 - Pingue-pongue, tênis, raquetes de praia, peças para atirar em alvo.
- 2.16 - lô-iôs, piões, bolhas d’água.
- 2.17 - Pernas de pau, bambolês, aros para equilibrar com uma haste.
- 2.19 - Golf miniatura, criquet. bilhar, pebolim, futebol de mesa.
- 2.21 - Equipamentos esportivos - redes para bola ao cesto, voleibol, estilingues, arco e flecha.
- 2.23 - Equipamentos para playground ao ar livre e internos - tobogans, balanços-escorregadores, gangorras, balanços.
- 2.25 - Barcos, bóias, colchões infláveis, pranchas, flutuadores.

3. Brinquedos para Atividades Intelectuais

- 3.01 - Puzzles fáceis (de 20 até 150 peças).
- 3.03 - Baby puzzles e encaixes planos - quebra-cabeças até 20 peças e encaixe de peças em bandejas.
- 3.05 - Puzzles com mais de 150 peças.
- 3.07 - Brinquedos com peças para girar e parafusar.
- 3.09 - Brinquedos de construção por superposição de peças ou alinhamento lado a lado - blocos de construção simples.

- 3.11 - Brinquedos de construção por encaixe de peças - blocos de construção com detalhes modulados para encaixar.
- 3.13 - Brinquedos de mecânica simples - planos inclinados por onde descem bolas, brinquedos em que água e areia fazem mover as pás de um moinho.
- 3.15 - Brinquedos que representam modelos técnicos - brinquedos que demonstram leis físicas elementares.
- 3.17 - Caixas de experiência, caixas científicas - caixas de química, corpo humano em detalhes, caixas de materiais orgânicos, cristais, herbários, microscópios, habitats.
- 3.19 - Brinquedos e jogos de perguntas e respostas, enciclopédicos - relógios, blocos de letras e números, jogos de alfabetização, brinquedos de tipo resposta mágica (imã).
- 3.21 - Brinquedos, jogos de observação e reflexão - lotos, dominós, jogos de memória, solitários tipo 'resta um'.
- 3.23 - Brinquedos didáticos - blocos lógicos, noções de frações, noções de quantidade, tamanho, forma.
- 3.25 - Brinquedos e jogos lógicos e matemáticos - jogos com pareamento lógico, seqüências temporais, jogos com operações matemáticas.
- 3.27 - Jogos informáticos - jogos por computador, xadrez eletrônico, perguntas e respostas, línguas estrangeiras.

4. Brinquedos que Reproduzem o Mundo Técnico

- 4.01 - Walkie-talkies, telefones, meios de comunicação - com funcionamento real.
- 4.03 - Aparelhos audiovisuais com função real - rádios, toca-fitas, toca-discos, karaokês, walkmen, microfones.
- 4.05 - Fogões, aparelhos eletrodomésticos reduzidos com função imitando o real - máquina de costura, ferro de passar, liquidificador, batedeira.
- 4.07 - Veículos em miniatura, reprodução em escala - autos, motos, caminhões.
- 4.09 - Veículos mecânicos e elétricos - carrinhos, caminhões, aviões, barcos movidos a fricção, pilha.
- 4.11 - Veículos tele e rádio comandados - carrinhos, caminhões, aviões, barcos movidos por controle remoto.
- 4.13 - Guindastes e máquinas simples, mecânicos ou elétricos - caminhões basculantes, grúas, movidos a pilha, fricção ou simples.
- 4.15 - Pistas para autos, trens elétricos, acessórios - autoramas, circuitos sofisticados.
- 4.17 - Veículos e máquinas simples - autos, caminhões, aviões, barcos de formas simples, leves, de plástico ou madeira.

- 4.19 - Brinquedos, objetos transformáveis - brinquedos representando figuras cujas partes ao serem movimentadas passam a representar outros objetos.
- 4.21 - Robôs.

5. Brinquedos para o Desenvolvimento Afetivo

- 5.01 - Pelúcias com mais de 50 cm.
- 5.02 - Bonecos, personagens imagináveis zoomorfos - bonecos que representam figuras de ficção tipo tartarugas Ninja, dragões com aparência humana.
- 5.03 - Bonecas para vestir (não manequim) - todas as bonecas com cabelo, olhos móveis, braços e pernas articulados, atividades animadas como choro, fazer xixi, rir, falar.
- 5.05 - Acessórios para bonecas - roupas, bijuterias, maquilagem, chapéus.

- 5.07 - Carrinhos, berços, móveis para bonecas.
- 5.09 - Louças, panelinhas.
- 5.11 - Fogões, aparelhos domésticos no tamanho da criança.
- 5.13 - Aparelhos audiovisuais de imitação, telefones baby - aparelhos imitando rádios, TVs, cassetes, telefones de plástico, relógios,
- 5.15 - Miniaturas de figuras simples - animais, personagens de plástico de tamanho reduzido para brincar de zoológico, far west, soldadinhos de chumbo.
- 5.17 - Personagens articulados e acessórios - heróis, personagens com membros articulados, cabeça móvel, para simular histórias de ficção, de batalhas.
- 5.19 - Veículos e objetos de simulação. Quadros de bordo - veículos e volantes imitando atividades de direção de carros, barcos, navios.
- 5.21 - Cartelas com objetos de imitação de personagens de lenda, fantasia - espadas, capacetes, máscaras, fantasias no tamanho da criança.
- 5.23 - Cartelas com objetos de imitação de atividades domésticas, de profissões -apetrechos para limpeza da casa, ferramentas de marceneiro, mecânico, instrumentos de médicos, enfermeiros, capacetes de polícia, revólveres.
- 5.25 - Acessórios de beleza para criança - materiais para maquiagem, bijuterias, sapatos de salto, bolsinhas.
- 5.27 - Brinquedos de profissões - barracas de feira, loja, posto de correio, no tamanho da criança.
- 5.29 - Cabanas, tendas, fortes, ranchos.
- 5.31 - Cidades, fazendas, zoológicos, arcas de Noé - bloquinhos imitando móveis de uma cidade, casa e componentes de uma fazenda, do zoológico.
- 5.33 - Edifícios públicos - brinquedos representando salas de aula, estação de trem, banco, correio, hospital.
- 5.35 - Estacionamentos, postos de gasolina, circuitos simples - bombas de gasolina, postos com carrinhos e detalhes, sinais de trânsito, circuitos para carrinhos e trenzinhos com funções simplificadas, em madeira ou plástico.
- 5.37 - Tapetes de jogo. universo - tapetes com circuitos, imitação de cidades, com ruas para brincar no chão, universo de personagens com seus acessórios.
- 5.39 - Casa de bonecas e acessórios - casas com compartimentos, móveis na proporção imitando cozinha, dormitório, sala de jantar.
- 5.41 - Bonecas manequim e acessórios - bonecas articuladas com cabelo e atividades, móveis, objetos pessoais, equipamentos esportivos.
- 5.43 - Bonecas leves vestidas - bonecas plásticas ou de tecido, com olhos frios, cabelos no próprio plástico ou de lã, roupas simples.

6. Brinquedos para Atividades Criativas

- 6.03 - Mosaicos - peças geométricas ou pinos, em madeira ou plástico, coloridos, para formar figuras.
- 6.03 - Carimbos para impressão, letras, máquinas de imprensa.
- 6.05 - Adesivos, materiais de colagem - adesivos de papel ou plásticos coloridos ou ilustrados para formar cenas ou figuras, peças com ímãs para formar cenários.
- 6.07 - Tapeçaria em tear, tapeçaria bordada com agulha, trabalhos de costura bordados, tecelagem.
- 6.09 - Trabalhos de furar, enfiar, amarrar, traçar e recortar.
- 6.11 - Gravuras e metal trabalhados em alto e baixo relevo.

- 6.13 - Trabalhos em barro, cerâmica,
- 6.15 - Dobraduras, origami.
- 6.17 - Maquetes, modelos técnicos - aviões em madeira balsa, carros com partes para montar.
- 6.19 - Caixas de pintura, pintura sobre tecido, pintura a dedo - caixas com cenas para pintar com lápis de cor, aquarela, serigrafia.
- 6.21 - jogos de desenho, quadros-negros - brinquedos com tela para desenhar e apagar, brinquedos para reproduzir (pantógrafo) e imitação de fotocópia.
- 6.23 - Modelagem manual, moldagem com moldes - massa de modelar, peças em gesso para moldar, utensílios para trabalhar com massas de modelagem.
- 6.25 - Brinquedos musicais - pianos, violões, tambores, pandeiros.
- 6.27 - Música eletrônica - teclados eletrônicos, guitarras, baterias eletrônicas.
- 6.29 - Marionetes, fantoches, teatrinhos.

7. Brinquedos para Relações Sociais

- 7.01 - Jogos de carta, jogos de famílias -jogos de cartas comuns, baralhos de famílias (quartetos), mico-preto.
- 7.03 - Jogos de sociedade para famílias - jogos para vários participantes, com regras pré-fixadas.
- 7.05 - Jogos de sorte -jogos com dados,,jogos tipo bingo.
- 7.07 - Jogos de percurso -jogos de tabuleiro com percurso a ser percorrido através da indicação por sorteio de dados,
- 7.09 - Jogos de sociedade para crianças pequenas - jogos para vários participantes envolvendo grau simples de dificuldades.

- 7.31 - Jogos de habilidade e destreza - jogos com peças para equilibrar, pegar rapidamente, jogos exigindo rapidez nos reflexos.
- 7.13 - Jogos de habilidade e destreza eletrônicos - videogames.
- 7.15 - Jogos de estratégia e reflexão - xadrez, damas, gamão, trilha, xadrez chinês.
- 7.17 - Jogos de simulação. jogos de interpretação - jogos em que são sugeridos por exemplo, detalhes de uma determinada cidade e em que os participantes devem, analisando diversas situações, decidir aonde construir um banco, uma farmácia, um cinema, um campo de futebol.
- 7.19 - Jogos enciclopédicos, de conhecimentos -jogos que envolvem o conhecimento de temas variados.
- 7.21 - Jogos de números e letras -jogos de palavras cruzadas, jogos de descoberta de palavras ocultas, jogos de descoberta de números ocultos.
- 7.23 - Jogos de mágica.
- 7.25 - Coleções de jogos - caixas com jogos variados.

Texto: Raquel Zumbano Altman

Bibliografia:

L' Education par le Jeu et l' Environnement, Revista trimestral da Associação Francesa para a Educação pelo Jogo no. 29, Saran, França, 1988.

O Direito de Brincar - a Brinquedoteca, Adriana Friedmann et al., Scritta, São Paulo, 1992

The Best of Children's Product Design, Stewart Mosberg. FBC International, Nova York, E.U.A., 1 988. *Guia do Inventor/Projetista de Brinquedos*, Toy Manufacturers of America, Inc., T.M.A., Nova York, E.U.A.