



AQUI BRINCA-SE A SÉRIO!



23 PROGRAMA EXTRACURRICULAR

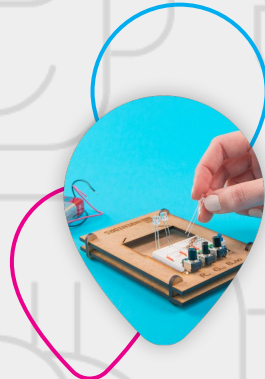
24 **1º E 2º CICLOS**





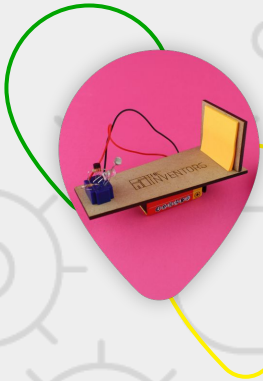
CATAPULTA

Ao construirmos a nossa catapulta, e com a ajuda da energia potencial elástica e da primeira lei da termodinâmica, vamos fazer divertidas competições.



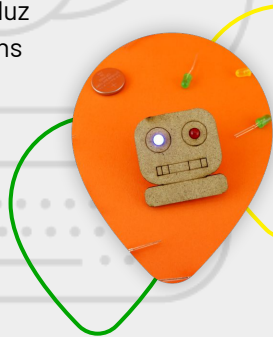
CANDEIRO RGB

Um candeeiro cuja cor podemos mudar combinando a intensidade das três cores primárias da luz: vermelho, verde e azul.



LANTERNA UV

Vamos transformar-nos em autênticos espões e descobrir os segredos da luz UV com um dispositivo de mensagens secretas.



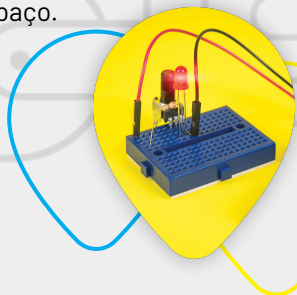
GADGET TELÉGRAFO

Com este projeto aprendemos uma nova forma de comunicar, através de código Morse, para conversar por sinais luminosos.



CANETAS 3D

As canetas 3D oferecem possibilidades infinitas e com elas vamos explorar a infinidade do espaço.



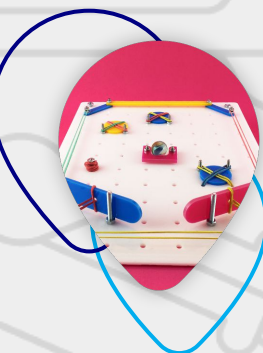
ELETRÓNICA ANALÓGICA

A eletrónica é um mundo à espera de ser explorado. E para criar as mais incríveis invenções, precisamos sempre de bons conhecimentos de base.



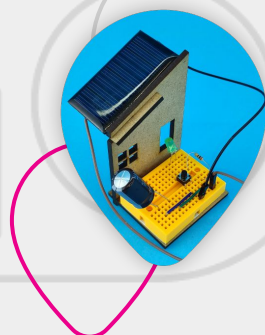
COSPE FOGO

Vamos construir um dragão que cospe luz e nos vai ensinar que afinal os LEDs não são todos iguais.



PINBALL

Este clássico jogo tem uma nova versão... Construída por nós!



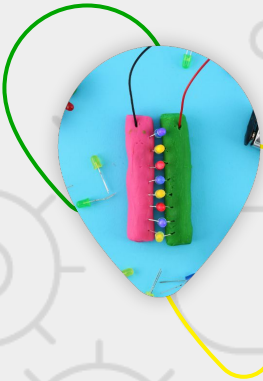
CASA SOLAR

Os alunos vão montar uma casa solar composta por um painel solar e um condensador de energia que armazena energia solar.



ELEVADOR

Uma atividade para os engenhocas, amantes de motores e aficionados da mecânica! Com um eixo a rodar, conseguimos colocar um elevador a funcionar!



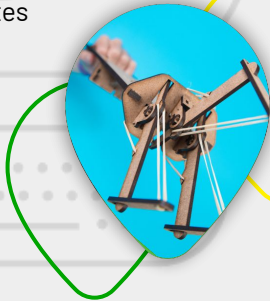
PLASTICINA CONDUTORA

Vamos descobrir que a plasticina pode ser condutora de eletricidade e criar os circuitos elétricos mais desafiantes com ela.



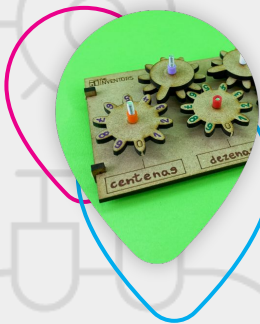
NUVEM ELETRÔNICA

Uma nuvem que nos leva numa viagem pelo mundo da eletrônica e nos faz uma visita guiada às cores primárias da luz.



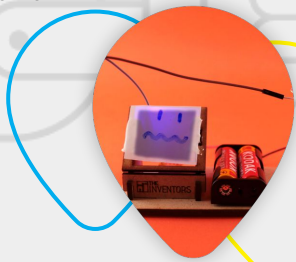
BRAÇO BIÔNICO

Não há limites físicos quando construímos o nosso braço biônico, capaz de chegar a qualquer lugar.



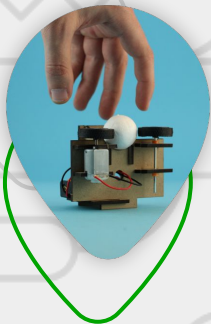
PASCALINA

A Pascalina é uma calculadora mecânica que permite somar e subtrair números, usando um sistema de rodas dentadas.



WIRE LOOP

Uma missão cirurgicamente minuciosa: com os nossos conhecimentos de eletrônica, vamos criar um desafiante Wire Loop para treinarmos os nossos movimentos finos.



SPFIUUUM

Antigamente usavam-se fiskas para atirar os mais variados projéteis aos mais aleatórios alvos. O Spfiuum não é uma fiska toda moderna, mas um sofisticado lançador de bolas!



ESTRELA DE NATAL

A estrela mais brilhante da árvore de Natal será aquela que os inventores iluminarão com as suas próprias mãos.



PESCA COM TODOS

Com a ajuda das forças magnéticas, vamos aprender mais sobre ambientalismo, ao pescar lixo do mar.



IR BEEPER

Vamos montar um ruidoso amigo eletrônico que comunica connosco sempre que sente raios infravermelhos perto de si.



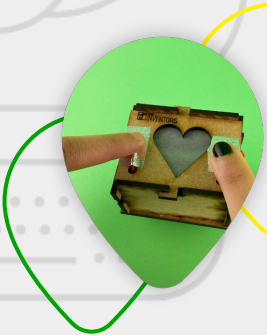
JOGO DE TABULEIRO

Melhor do que jogar um jogo de tabuleiro, é jogar um jogo de tabuleiro criado de raiz. As nossas regras, as nossas personagens e a nossa aventura!



ROBOT BUG

Este inseto eletrônico só vai descansar quando as suas patas magnéticas apanharem todos os ímãs que encontrar.



TUBARALHAS-ME

Com uma corrente humana, vamos deixar a eletricidade correr e com um simples toque acender um LED!



ANTI-RAMOTOS

Vamos idealizar e criar resistentes estruturas, capazes de aguentar os mais fortes abalos sísmicos!

ATIVIDADES E PROJETOS HANDS-ON QUE INSPIRAM OS INVENTORES DO MUNDO!

O presente programa não está disposto cronologicamente e pode estar sujeito a alguma alteração ou ajuste durante o decorrer do ano letivo.

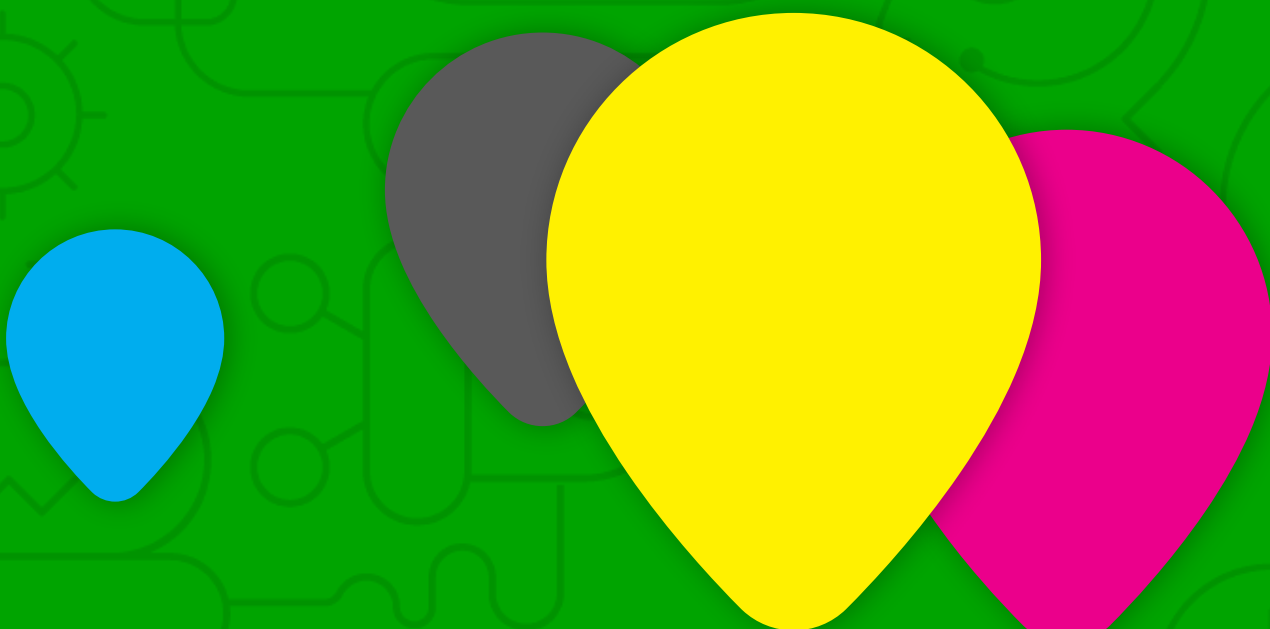
As fotos apresentadas são meramente demonstrativas. Os projetos reais poderão ter a sua apresentação final alterada.



23 PROGRAMA
24 EXTRACURRICULAR

1º E 2º CICLOS

AQUI BRINCA-SE A SÉRIO!



 **THE
INVENTORS**

Maker Toolbox, Lda

Madan Parque Sul
2825-149 Caparica - Portugal

www.theinventors.io

