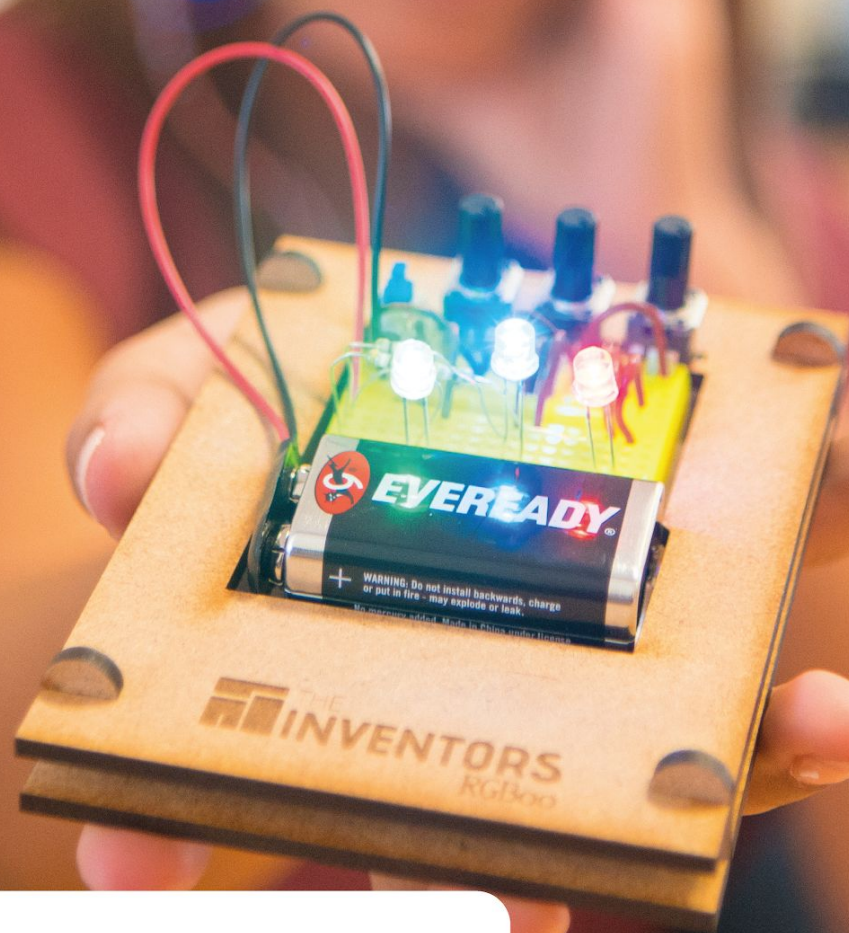


1º E 2º CICLOS



 THE  
**INVENTORS**

24  
25

**PROGRAMA  
EXTRACURRICULAR**





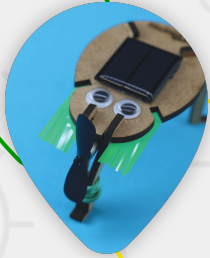
### AMPARA QUEDAS

Um destemido macaco pretende saltar de paraquedas. Com os nossos conhecimentos sobre gravidade e resistência ao ar, vamos amparar a sua queda.



### ANTIRAMOTOS

Cuidado! A Terra está a tremer! Vamos ver se consegues fazer uma estrutura que aguarde com as vibrações.



### BESOURO SOLAR

Desta vez, a energia é outra. Em vez das usuais pilhas, este nosso amigo eletrónico ambientalista precisa de luz solar para funcionar.



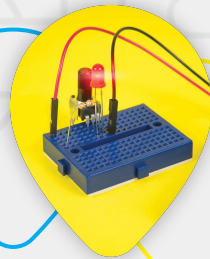
### CALEIDOSCÓPIO

Este projeto não só vai ensinar mais sobre o reflexo da luz, como é realmente uma festa para o olhar.



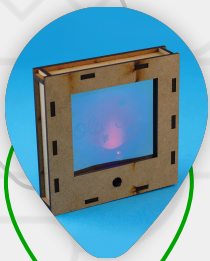
### CANETAS 3D

Com as canetas 3D tudo é possível. É só usar a imaginação e tens o poder da construção nas tuas mãos.



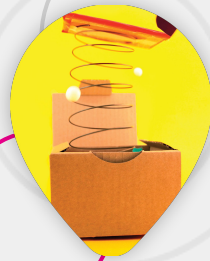
### ELETRÓNICA ANALÓGICA

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



### ESPELHO MEU

O espelho eletrónico devolve-nos muito mais do que o nosso reflexo: esconde também uma mensagem secreta.



### FELIZ NAT'PUM!

O Natal é uma altura de surpresas e este projeto não é exceção. Com a ajuda da física vamos criar uma surpresa bem explosiva!



### GUITARRA

Queremos que os inventores se tornem grandes estrelas, portanto vamos construir a nossa própria guitarra elétrica e lançarmo-nos no mundo da música.



### LIGHT SABER

Com este projeto vamos criar um fantástico sabre de luz capaz de afastar qualquer exército de *storm troopers*.



### JOGO DE CARTAS

Jogos de cartas há muitos, mas os dos nossos inventores são especiais. Vamos pôr a nossa criatividade à prova e criar um *deck* de cartas com as nossas próprias regras e personagens.



### MAGNETÓCALHAS

As leis da Física são colocadas à prova quando lhes pedimos ajuda para responder às perguntas mais triviais. Vou saltar à corda ou andar de bicicleta? O magnétocalhas responde!



### MATRAQUILHOS

Vamos explorar conceitos de física e de mecânica enquanto construímos um jogo de matraquilhos. Depois do projeto estar montado, preparem-se... porque o jogo vai começar!



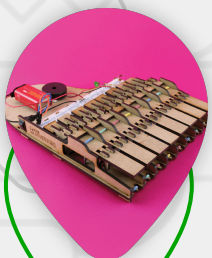
### MOINHO DE SOPRO

Este é um projeto que o Lobo Mau iria adorar. O moinho de vento só acenderá a sua luz com um grande sopro.



### PERSEGUIÇÃO ELETRÔNICA

Os componentes eletrónicos passaram para o tabuleiro. Neste jogo, vamos criar as nossas regras e, pelo caminho, recolher os componentes que precisamos para o circuito. Seremos os primeiros a acender o LED?



### PIANO

Vamos criar o nosso próprio piano através da mecânica e da eletrónica. Com curiosidade e inspiração à mistura fazem-se grandes artistas. A partir daí... É música para todos os ouvidos.



### PIÃO

Vamos explorar o mundo da física e da mecânica com a criação de piões e de uma pista para renhidas competições.



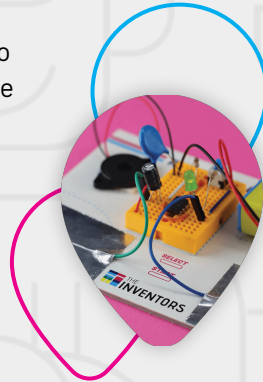
### PISCA-PISCA

Este candeeiro não é enérgico, é ultra-enérgico. O desafio é montar um circuito que não o faça parar de piscar.



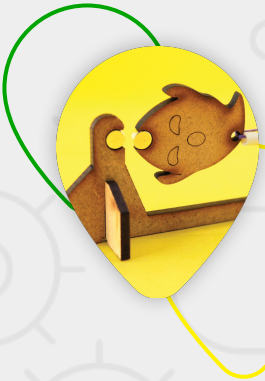
### TROCA TINTAS

Azul é mesmo azul? E verde, é mesmo verde? Vamos construir uma ilusão de ótica elétrica que vai testar a nossa percepção da cor!



### RESISTOR-O-TRONIC

Sabias que o teu corpo pode ser o veículo para a música? Vamos criar um instrumento que te ajuda a perceber como!



### SUPER MAGNÉTICO

Vamos desafiar as leis da física com um íman especial. O frigorífico lá de casa vai ter um acessório que só uma viagem às nossas atividades pode dar.



### STOP MOTION

Luzes, câmara, ação! A Sétima Arte vai ser revolucionada pelos realizadores da The Inventors. A criatividade para a construção de uma história aliada ao conceito e aplicação do stop motion só tem um resultado... uma animação digna dos Óscares.



### VELOCIDADE CURIOSA

Inventores, preparem o balão! Vamos competir nas corridas mais loucas em que os carros são movidos à propulsão de um balão.

## 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.

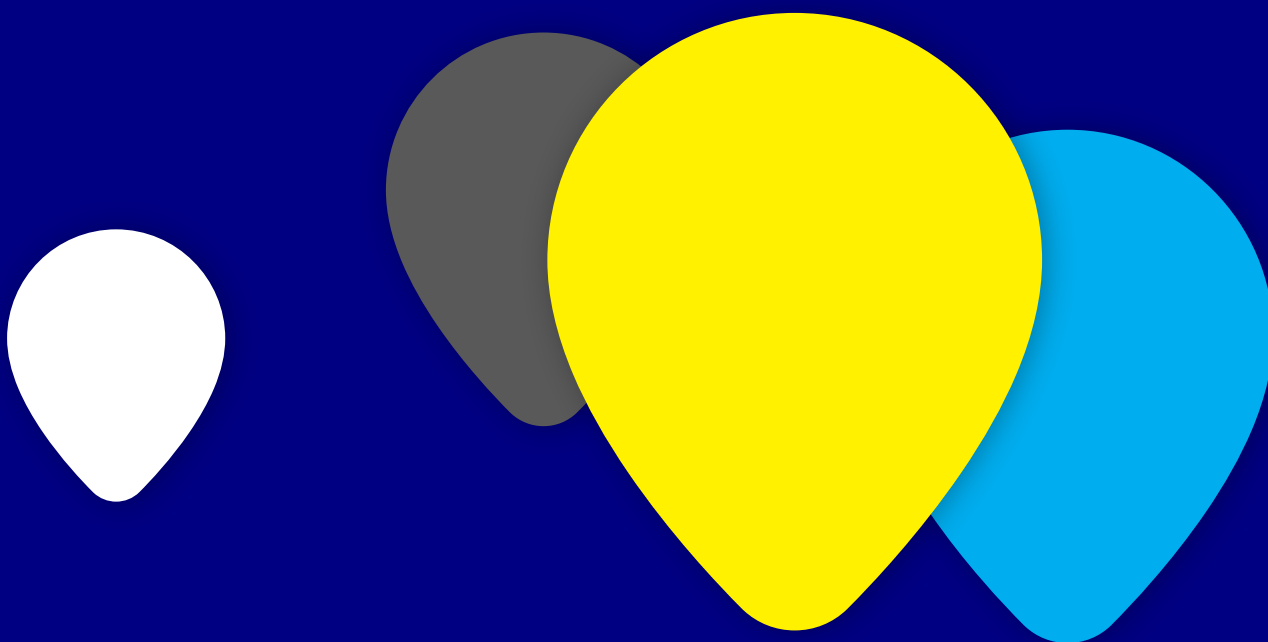


24 PROGRAMA  
25 EXTRACURRICULAR

1º E 2º CICLOS

---

PARA PEQUENOS GRANDES INVENTORES



 THE  
INVENTORS

Maker Toolbox, Lda

Madan Parque Sul  
2825-149 Caparica - Portugal

[www.theinventors.io](http://www.theinventors.io)

