

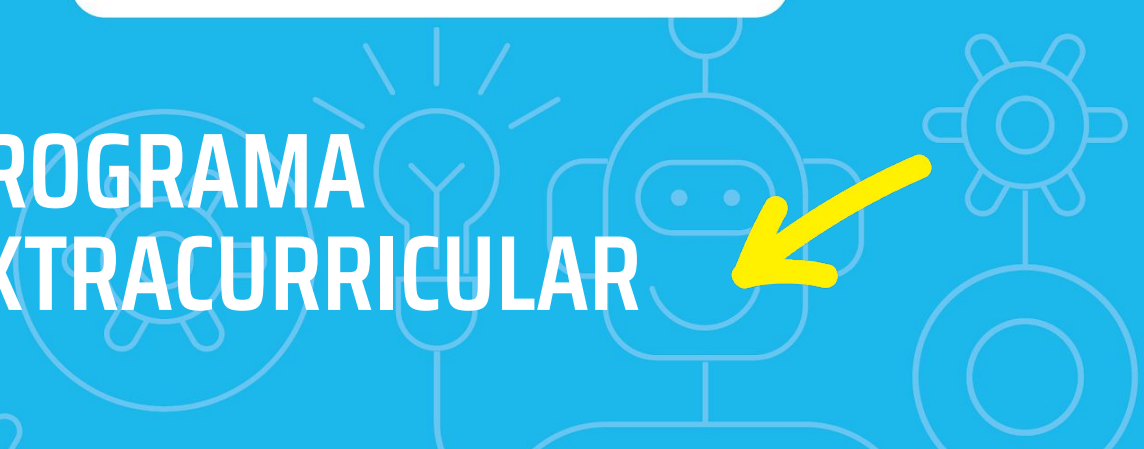
**PRÉ ESCOLAR**



 **THE  
INVENTORS**

24  
25

**PROGRAMA  
EXTRACURRICULAR**





### CORRIDA DE BERLINDES

Nesta atividade vamos construir várias plataformas para tornar uma simples corrida de berlindes numa enorme aventura!



### EL GECKO

É tudo uma questão de equilíbrio e concentração! Equilibrar todas as lagartixas não é tarefa fácil, mas para nós, inventores, nada é impossível.



### ESTRELA DE NATAL

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



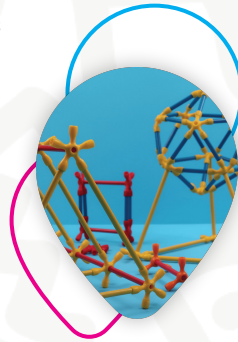
### BOTLEY 2.0

Vamos trabalhar a comunicação e resolução de problemas programando novos caminhos com o incrível Botley. Assim como desafiar a nossa imaginação ao explorar os sons que o Botley faz.



### KIDS OF THE WORLD

Prepara as malas para dar a volta ao Mundo e conhecer a diversidade de hábitos de outras culturas. Tudo isto de forma criativa e dinâmica.



### FLEXISTIX

Com o poder da imaginação, com hastes de "bambu" e conectores flexíveis, construir uma variedade de formas e estruturas nunca foi tão fácil e divertido.



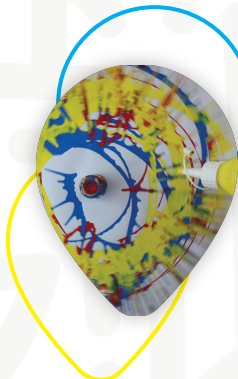
### OZOBOT

Este pequeno robô percorre linhas e reconhece as suas cores. O desafio será programá-lo!



### PESCA COM TODOS

Nesta atividade os Inventores utilizam forças magnéticas para pescar o lixo do mar, como verdadeiros super heróis ambientalistas.



### GIRA QUE GIRA

O que faz a força centrífuga? E o que acontece quando ela é mais rápida ou menos rápida? Com este projeto vamos compreender este conceito enquanto exploramos o nosso lado criativo! Um verdadeiro festival de cores.



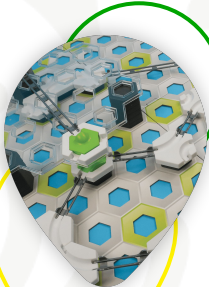
### SPACE PAINTER

Os robôs também podem ser grandes artistas e o Space Painter é o exemplo perfeito disso! Ou pelo menos peça fundamental para a construção de uma grande obra de arte.



### CYBER CRAWLER

Este robô vai percorrer o caminho que nós próprios desenhamos. Será que o Cyber Crawler vai conseguir realizar todos os desafios e ultrapassar todos os obstáculos?



### GRAVITRAX

Nesta atividade, vamos explorar os conceitos de Velocidade e Magnetismo e criar a mais épica pista de berlindes.



### CIRCUITOS

LEDs, breadboards, condensadores, botões de pressão, buzzers... Vamos criar diversos circuitos elétricos e descobrir qual a função de cada componente.



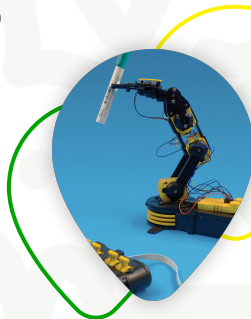
### TROPICALIA

Um barco pirata afundou-se e com ele levou um grande tesouro. A aventura é descobrir onde o tesouro está escondido e criar uma ponte para o ir buscar.



### PLASTICINA CONDUTORA

Sabias que a plasticina pode ser condutora de eletricidade? Vamos explorar novos usos da plasticina e criar os circuitos elétricos mais desafiantes com ela.



### BRAÇO ROBÓTICO

Não há limites físicos quando construímos o nosso braço biônico.



### WHICH WAY

Inventores reúnam-se! Em equipa é tudo mais divertido, especialmente quando temos de descobrir os caminhos misteriosos por detrás do mundo da programação!



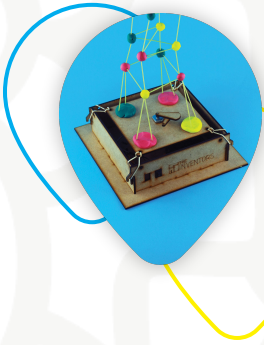
### ONDE ESTÁ O GATO?

Um jogo com cartas e dados que nos vai divertir e ensinar a utilizar noções espaciais e descrever posições relativas de objetos. Afinal, onde está o gato?



## **DATO DUO**

Com o Dato DUO, vamos dar asas à imaginação e criar os nossos próprios ritmos eletrónicos. Quem sabe se vamos descobrir verdadeiros talentos musicais.



## **ESPARGUETE ANTI-RAMOTOS PRÉ**

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



## **MTINY**

Este robô precisa de ajuda! Vamos explorar o mundo da programação e dar-lhe indicações de forma a que ele conclua o circuito.




## **ACELERA 2033**

Um carrinho especial e uma pista são os elementos necessários para ultrapassar diversos desafios e perceber mais sobre física!

# **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.

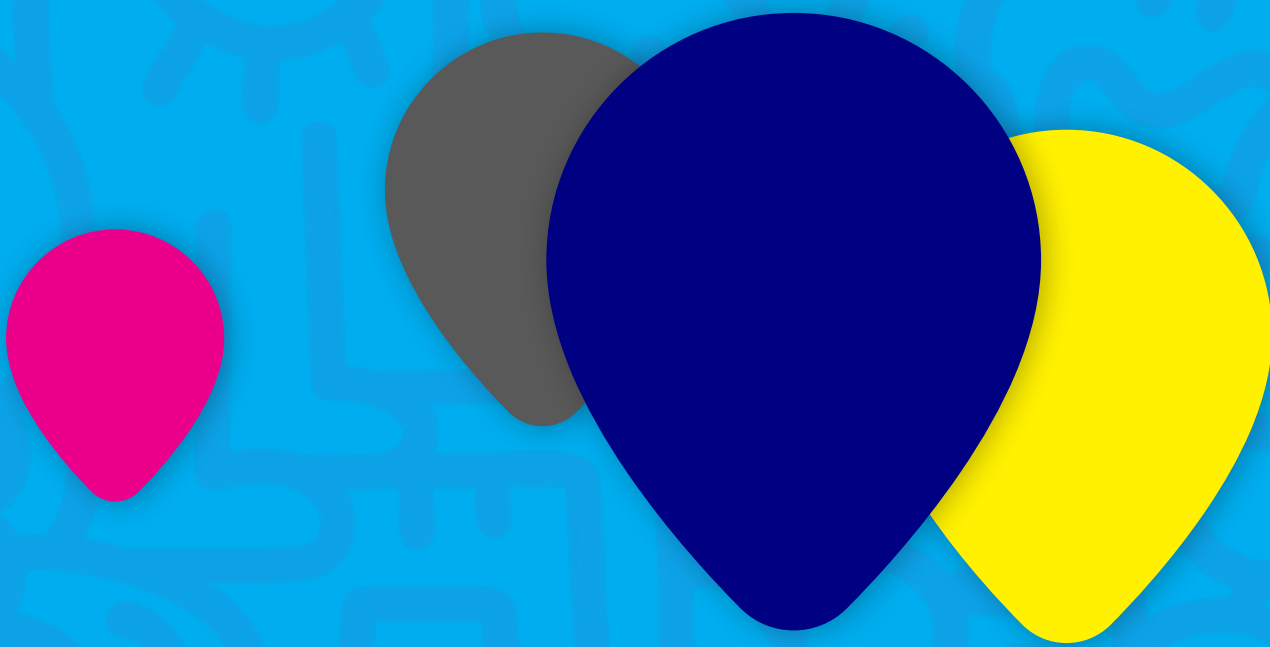


# 24 PROGRAMA 25 EXTRACURRICULAR

Pré-Escolar

---

PARA PEQUENOS GRANDES INVENTORES



 THE  
INVENTORS

Maker Toolbox, Lda

Madan Parque Sul  
2825-149 Caparica - Portugal

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

