

 THE
INVENTORS

PROGRAMA EXTRACURRICULAR

1º CICLO

2025/26



JUNTA-TE
À NOSSA
EQUIPA!

OS
INVENTORES

**DE PEQUENOS INVENTORES
A SUPER-HERÓIS DA CIÊNCIA!**

Este é um programa com uma metodologia baseada em projetos, com foco nas áreas **STEAM**.

ALARME FORÇA

Vilões indesejados?! A melhor solução é criar um alarme à prova de visitas inesperadas.

ANTI-RAMOTOS

Se a terra começar a tremer, precisamos de construir estruturas que aguentem com as vibrações.

BRAÇO BIÔNICO

Um super herói com poderes biônicos, capaz de agarrar qualquer oportunidade de diversão.

CANETAS 3D

Uma oportunidade única, para desenhar obras de arte, que ganham vida fora do papel.

CATAPULTA

Através do poder da física, com energia potencial elástica, é possível projetar a curiosidade até ao infinito... e mais além!

CASA SOLAR

Uma aventura no universo das energias limpas, onde a luz solar ilumina a imaginação e criatividade.

COFRE

Todos os super-heróis têm um cofre, onde guardam os segredos e tesouros mais importantes.

ELEVADOR

Uma experiência onde a criatividade sobe e o tédio desce, num ritmo divertido de plena descoberta.

ESTRELA DE NATAL

Projetar um Natal, onde, como em qualquer filme de super heróis, são as estrelas que mais brilham.



FÁBRICA DE PLÁSTICINA

Criar uma fábrica de plasticina, é o primeiro passo para moldar o universo em formas mais divertidas.

**FROG FILIPE**

Há super poderes que permitem desafiar a lei da gravidade, e o Frog Filipe não tem medo de alturas.

**GADGET TELÉGRAFO**

Os super heróis modernos, recorrem a esta experiência, para decifrar as mensagens enigmáticas de qualquer vilão.

**GUITARRA**

Um momento onde a música se une à criatividade, criando um ritmo que coloca a imaginação a dançar.

**IR BEEPER**

Uma verdadeira orquestra de beepers, que garante um espetáculo sonoro a toda a plateia.

**JOGO DE TABULEIRO**

Aprender a usar a estratégia, como uma forma divertida de tomar decisões vencedoras.

LANÇADOR MAGNÉTICO

A diversão vai sentir-se atraída por uma experiência magnética, que deixa tudo preso ao conhecimento.

**LANTERNA UV**

Mesmo os enigmas mais invisíveis, são possíveis decifrar com os poderes desta lanterna.

**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.



NUVEM ELETRÔNICA



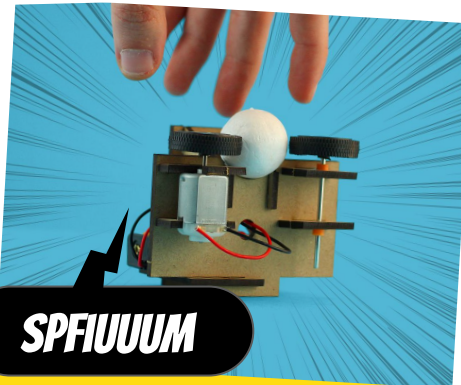
Fazer de uma nuvem um espetáculo de luz, onde o brilho de um LED ilumina o conhecimento.

PINBALL



A velocidade e aceleração são uma dupla imparável, num jogo que não precisa de algoritmos para promover a diversão.

SPFIUUUM



Projetar objetos a tal distância, que qualquer simples fisga ficaria corada de vergonha.

PASCALINA



Viver a experiência de Blaise Pascal, construindo um aparelho de cálculo, só com um sistema de rodas dentadas.

PLASTICINA CONDUTORA



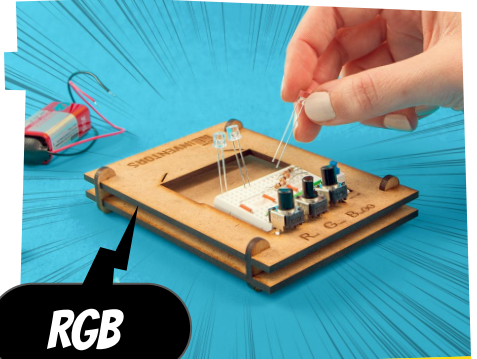
Conduzir a eletricidade através de uma espécie de autoestrada colorida de plasticina.

PESCA COM TODOS



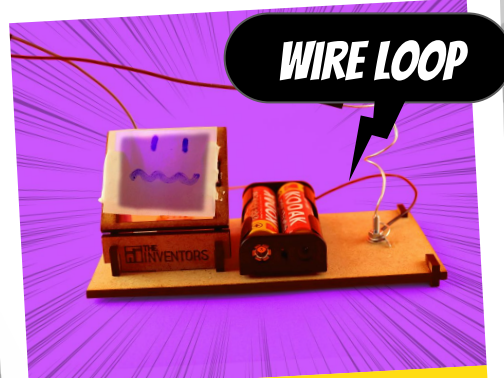
Todos querem um mundo mais virado para a ecologia e para isso há que pescar o lixo e atraí-lo para fora deste universo.

RGB



Por entre resistências e LEDs há um candeeiro que funciona num sistema idêntico às televisões ou computadores.

WIRE LOOP



Iluminar qualquer momento através de um "abraço" que obriga a uma coordenação entre a visão e as mãos.



PROGRAMA EXTRACURRICULAR

1º CICLO

2025 / 26

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.



**THE
INVENTORS**

Maker Toolbox, Lda

Madan Parque Sul
2825-149 Caparica - Portugal

www.theinventors.io

