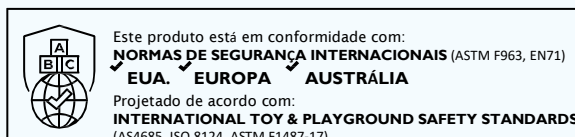


MANUAL DO SUPERVISOR

Autoria de:

- Dra. Jeni Wilson, Associada da Universidade de Melbourne, Especialista em Aprendizagem por Curiosidade.
- Cat Sewell, Playworker.
- Beverley Laing, Consultora de Palavras e Imagens.
- Marcus Veerman, fundador e CEO da Playground Ideas.



Para os fins deste documento, e sempre que nos referirmos a um “Supervisor”, nos referimos a qualquer pessoa treinada e autorizada a trabalhar com crianças. Eles também podem ser chamados de professores, educadores da primeira infância, responsáveis por brincadeiras ou facilitadores.

POSSIBILIDADES INFINITAS

O Nüdel Kart cria um espaço instantâneo e estimulante para brincar com possibilidades infinitas - em qualquer lugar, a qualquer momento. Com configurações infinitas, ele foi projetado para aumentar a capacidade do cérebro, maximizar o aprendizado e o desenvolvimento e aumentar o bem-estar do aluno e do professor.

O Nüdel Kart ensina o que não pode ser ensinado, mas precisa ser experimentado em primeira mão.



“Podemos fazer isso todos os dias?!”

Criança de 5 anos, Escola Primária Moonee Ponds West



PRIORIDADES PARA O MUNDO TODO

O Nüdel Kart não foi desenvolvido apenas para diversão - o Nüdel Kart foi projetado com alguns grandes objetivos em mente. Queríamos que todas as crianças, em todos os lugares, crescessem e melhorassem.

Aqui está o que pretendemos fazer:

1. Aumentar a função executiva das crianças por meio de brincadeiras.
2. Aumentar o desenvolvimento social, emocional e físico das crianças.
3. Apoiar os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas para abordar a pobreza, a desigualdade e a degradação do clima e do meio ambiente e promover a paz e a justiça (ONU, 2018).
4. Criar oportunidades de educação flexíveis projetadas para capacitar os alunos por meio de voz, agência e liderança.
5. O Nüdel Kart apoia ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática (STEAM).

Em nosso mundo em rápida mudança, desenvolver essas habilidades é crucial para que nossos filhos tenham sucesso no futuro.

“O Currículo Australiano é projetado para ajudar todos os jovens australianos a se tornarem alunos bem-sucedidos, indivíduos confiantes e criativos, e cidadãos ativos e informados.”

- (ACARA, 2010)

Atenção: Todas as imagens utilizadas neste manual são do protótipo do Nüdel Kart.
Para ver as imagens do design atual do Kart, visite www.nudelkart.com

CONTEÚDOS

Por que brincar com o Nüdel Kart?

1. O que é o Nüdel Kart? Para quem ele é feito?	11
2. Por que desenvolvemos o Nüdel Kart?	12
3. Deixe elas brincarem: Todas as crianças precisam brincar para aprender	15
4. Brincando com o Nüdel Como Nüdel Kart suporta uma variedade de tipos de brincadeira	16
5. Desenvolvendo seu Nüdel: Brincadeira e desenvolvimento cognitivo	18
6. Quais são os benefícios do Nüdel Kart?	19

Como usar o Nüdel Kart

7. O que vem em um Nüdel Kart?	22
8. Quando e onde usar o Nüdel Kart	24
9. Das habilidades motoras à motorização: 100 ideias de brincadeira para seu Nüdel Kart	26
10. Colocando em Prática: 12 exemplos de como associar as brincadeiras do Kart Nüdel ao currículo	27
- Coisas a considerar	42
11. Qual é o papel dos professores/supervisores?	44
12. Plano de sessão sugerido para adaptar ou usar	46
13. Extras: Reflexões da observação de uma sessão de sala de aula	47

Segurança e manutenção do Nüdel Kart

14. Segurança Geral	50
15. Avaliação de Risco	51
16. Construção	52
17. Dicas de segurança para uma sessão	53
18. Manutenção	57
19. FAQs	58
20. Referências para leituras adicionais	60

Créditos	63
----------	----

POR QUE BRINCAR COM O NÜDEL KART?



1. O QUE É O NÜDEL KART? PARA QUEM ELE É FEITO?

O Nüdel Kart é um espaço móvel de brincadeiras. É um carrinho que se divide em muitas peças diferentes e está cheio de peças soltas que as crianças podem manipular, construir e brincar. Nüdel Kart pode ser usado em muitas configurações internas e externas. Ele funciona em grupos de idade de 3 a 12 anos e além, não é específico para um gênero ou cultura e é altamente favorável a pessoas de todas as habilidades.

“Descobri que o Nüdel Kart não se compara a nada que vimos antes.”

- Professor, jardim de infância Coolaroo South PS

Nüdel Kart:

- / Concentra-se em peças soltas, não em equipamentos fixos
- / É feito de materiais naturais e não tóxicos e embalagem livre de plástico
- / Pode ser expandido com peças Nüdel adicionais e materiais locais
- / É liderado por crianças, não baseado em atividades
- / É interativo
- / É projetado fundamentalmente para incentivar as formas mais avançadas de aprendizagem: imaginação, criatividade, resolução de problemas e interação social
- / Pode ir a qualquer lugar, cabe em qualquer lugar, incluindo campos de refugiados
- / Não requer infraestrutura ou energia
- / É duradouro e feito com os materiais mais duráveis
- / É pequeno o suficiente para ser armazenado dentro de casa, para que possa ser protegido contra o tempo, roubo e uso indevido
- / As crianças podem montar e guardar o carrinho por conta própria.

2. POR QUE DESENVOLVEMOS O NÜDEL KART?

Nossa visão é de um mundo onde as crianças recebam a estimulação de que seus cérebros e corpos precisam para aprender as habilidades críticas necessárias não apenas para sobreviver, mas para prosperar, especialmente aqueles que vivem em ambientes de desastres, afetadas por conflitos e desfavorecidas.

Dito isso, o Nüdel Kart não foi projetado para crianças rotuladas como 'pobres'. Nas partes mais ricas do mundo, há déficits nos sistemas educacionais. Por causa dos testes padronizados, pressão dos pais, agendamento excessivo e muitos outros fatores, mesmo as crianças mais ricas do mundo não têm tempo em um ambiente prático para experimentar e aprender como o mundo funciona, como se socializar, resolver problemas e inovar.



O Nüdel Kart foi desenvolvido para responder a uma pergunta muito difícil:

Como podemos fornecer experiências lúdicas de qualidade para todas as crianças, no mundo inteiro?

Com base em mais de dez anos de experiência global na criação de espaços estimulantes para o desenvolvimento de crianças, a organização sem fins lucrativos Playground Ideas desenvolveu o Nüdel Kart em colaboração com uma equipe global de designers industriais. O objetivo era atender às necessidades críticas de desenvolvimento das crianças na primeira infância e resolver alguns dos muitos obstáculos que os educadores e cuidadores enfrentam ao responder a essas necessidades.

Crianças do mundo todo vivem em lugares e situações extremamente diferentes, mas suas necessidades de desenvolvimento são bastante semelhantes. As crianças têm ferramentas internas poderosas para impulsionar seu próprio desenvolvimento, que muitas vezes não é reconhecido.

O Nüdel Kart foi projetado, prototipado e testado em alguns dos contextos mais divergentes para crianças na Terra, de campos de refugiados lotados a escolas ocidentais privilegiadas. O Nüdel Kart provou cumprir o motivo pelo qual ele foi projetado: uma ferramenta intuitiva e fácil de usar para brincadeiras livres e aprendizagem de desenvolvimento. O Nüdel Kart torna mais fácil para os professores criarem um ambiente para as crianças aprenderem habilidades que precisam ser experimentadas no mundo real e que não podem ser ensinadas em um livro didático.

3. DEIXE ELAS BRINCAREM: TODAS AS CRIANÇAS PRECISAM BRINCAR PARA APRENDER

As crianças devem brincar para prosperar

As crianças têm um desejo incontornável de explorar, experimentar, imaginar e brincar. Brincar é fundamental para o aprendizado, o desenvolvimento saudável e o bem-estar de indivíduos e comunidades. Brincar ajuda as crianças a aprender sobre o mundo ao seu redor e seu lugar nele. Quando elas estão no 'espaço de brincadeira', elas estão comprometidas, curiosas e querendo experimentar. Brincar ajuda as crianças a processar o que está acontecendo em seu mundo. (Lester, S. e Russell, W., 2010). Quando as crianças estão brincando, elas estão se desafiando nas áreas que estão prontas para se desenvolver, então o aprendizado é perfeitamente sincronizado para que seus cérebros absorvam essa informação de forma eficiente.

Brincar é natura

Brincar é um processo escolhido livremente, dirigido pessoalmente e intrinsecamente motivado. As crianças não precisam ser ensinadas a pegar um graveto e fazer dele uma varinha mágica, uma bengala ou qualquer outra coisa (Real Play Coalition, 2018).

Desbloqueando o potencial

Quando brincam, as crianças podem ser qualquer pessoa ou qualquer coisa. Eles são solucionadoras de problemas e questionadoras de problemas. Brincar desbloqueia a imaginação, estimula e sacia a curiosidade e revela talentos. Para as crianças que passaram por traumas, elas podem relaxar, ficar seguros e se divertir enquanto desenvolvem habilidades de vida cruciais para o século 21 (Fórum Econômico Mundial, 2018).

“Você pode fazer o que quiser. Você pode viajar longe, muito longe dentro de sua imaginação”

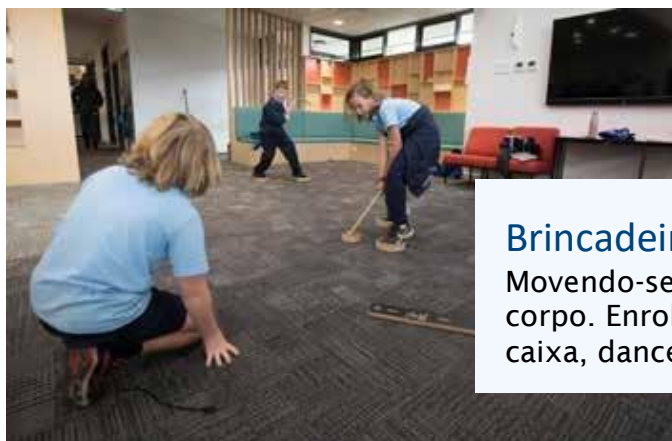
“Você pode fazer o que quiser. Você pode ir

- Criança de 8 anos, Escola Primária Moonee Ponds West

O que vem com as ‘peças soltas’?

Partes soltas são simplesmente materiais estimulantes que as crianças podem usar para aprender como o mundo funciona. Ao contrário dos playgrounds "normais" ou da maioria dos brinquedos, as peças soltas são abertas e reutilizáveis em um número infinito de maneiras. É justamente por causa de sua capacidade aberta que as partes soltas envolvem as formas mais elevadas de pensamento e interação, como criatividade, resolução de problemas, habilidades sociais e inteligência emocional (Leichter Saxby, M., & Law, S., 2015). O Nüdel Kart pegou os conceitos e princípios das peças soltas e os refinou para criar uma combinação poderosa de elementos que comprovadamente funcionam em conjunto para maximizar uma gama infinita de atividades.

4. BRINCANDO COM O NÜDEL: COMO O NÜDEL KART SUPORTA UMA VARIEDADE DE TIPOS DE BRINCADEIRA



Brincadeira Ativa:

Movendo-se e sendo ativo com seu corpo. Enrole um lenço, pule de uma caixa, dance, role e deslize.



Brincadeira Sensorial:

Explorando o olfato, a visão, o som, o toque e a sensação. Sinta a superfície lisa da madeira, crie sons usando os tubos como trombetas, observe os ângulos e as cores ao seu redor.



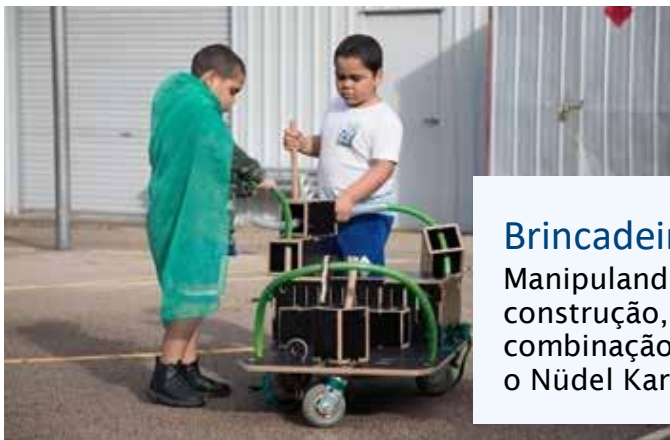
Brincadeira Criativa:

Expressões criativas como cantar, dançar, escrever ou desenhar. Faça uma escultura com as peças do Nüdel Kart, escreva e desenhe sobre a sua peça.



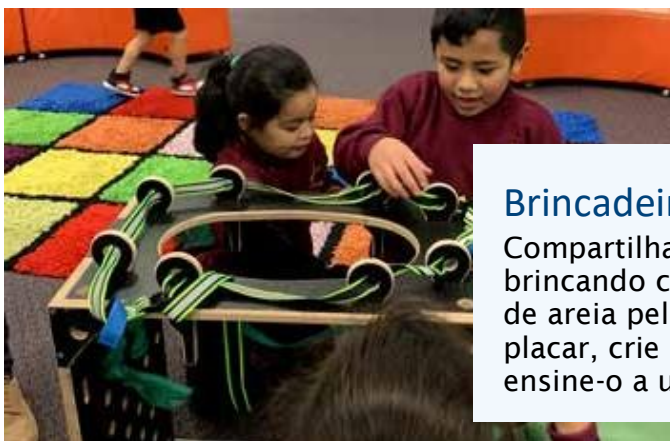
Brincadeira de Imaginação:

Brincadeiras de atuar e fazer de conta. Crie uma casa com cozinha e quarto, seja um pirata ao leme de um navio, coloque todo mundo pra dançar na de dança como um DJ.



Brincadeira com Objetos:

Manipulando objetos através da construção, empilhamento, conexão e combinação de elementos - tudo o que o Nudel Kart faz de melhor!



Brincadeira Social:

Compartilhando, revezando, conversando, brincando com regras. Jogue saquinhos de areia pelos buracos, adicione um placar, crie um novo jogo com regras e ensine-o a um amigo.

Existem muitas outras maneiras de jogar também.

Os pesquisadores atualmente se referem a 16 diferentes “tipos” de brincadeira (Hughes, B., 2002).

5. DESENVOLVENDO SEU NÜDEL: BRINCADEIRA E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Tudo o que uma criança experimenta molda seu desenvolvimento - como seus cérebros se conectam e crescem, como elas respondem aos outros e como dominam tarefas físicas. O desenvolvimento infantil é um processo complexo que envolve o desenvolvimento físico, socioemocional e cognitivo.

As crianças brincam de maneiras semelhantes em todo o mundo. Isso nos diz que brincar é crucial para o desenvolvimento, é um impulso evolutivo profundo que permite aos humanos se adaptar, aprender e fazer parte de um sistema social complexo (Whitebread, D. Et al., 2017). De maneira bem simples, brincar é aprender.

“Brincar nos primeiros anos de vida tem uma profunda e duradoura influência na saúde e no bem-estar de uma criança, e em seu desenvolvimento de longo prazo. Estudos têm mostrado que as experiências iniciais de brincadeira definem o crescimento físico de uma criança, sua capacidade de aprendizagem, chances de terminar a escola, empregabilidade futura e até mesmo sua renda.”

- The Case for Play, Playground Ideas, 2015, p.7

A quantidade de brincadeiras não estruturadas (brincadeiras de verdade) em que as crianças se envolvem diminuiu com o tempo e está tendo um impacto no desenvolvimento infantil e em seu potencial futuro. Por exemplo, a capacidade de se envolver com outras crianças e acreditar em si mesmas, de se comunicar, focar, imaginar, cooperar, negociar e desenvolver sua própria identidade e autoconfiança (Gray, 2013). Todas essas habilidades são desenvolvidas por meio da brincadeira.

É importante ressaltar que brincar é reconhecido como um direito 'universal' pela Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (CDC). O artigo 31 da CDC afirma que todas as crianças têm direito ao “descanso, lazer, brincar, atividades recreativas, vida cultural e as artes”. (CDC, 2013)

Desde o seu início, o Nüdel Kart foi projetado para oferecer suporte a todos os itens acima.

6. QUAIS SÃO OS BENEFÍCIOS DO NÜDEL KART?

O Nüdel Kart foi experimentado e testado em algumas das mais variadas situações infantis do planeta. Ele funciona para grupos com várias habilidades, multiculturais e de várias idades. Ele é sem gênero e sem tema.

O próprio Nüdel Kart e os materiais estimulantes apoiados por pesquisas nele contidos se combinam para:

- / Incentivar fortemente a iniciativa infantil e a motivação intrínseca de aprendizagem.
- / Turbinar o cérebro e favorecer maiores habilidades de pensamento.
- / Apoiar habilidades essenciais para a vida, como resolução de problemas, resiliência e socialização.
- / Apoiar o desenvolvimento psicossocial.
- / Criar relacionamentos próximos e afetuosos entre pais, responsáveis/educadores e a criança.
- / Dar às crianças confiança e sucesso em suas próprias habilidades, criando uma forte sensação de bem-estar.

Quando esses objetivos são desbloqueados, as crianças ficam livres para dar saltos significativos em seu desenvolvimento.

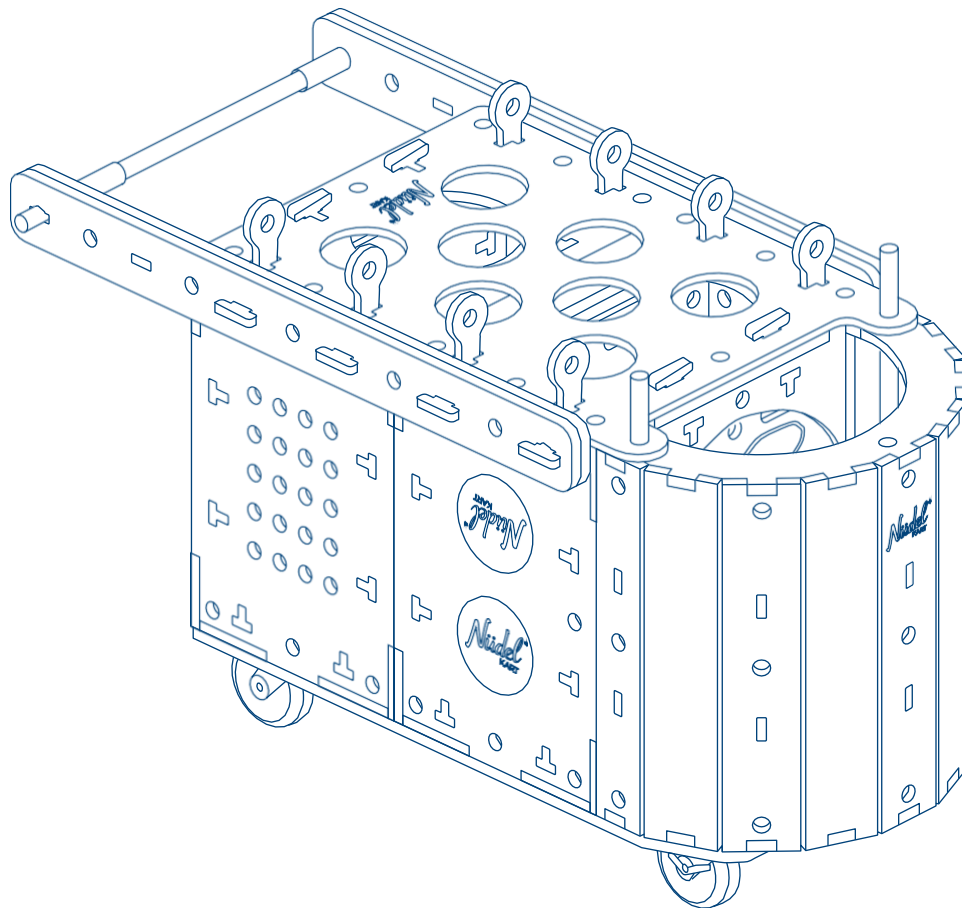
“Decidimos fazer um carro e fiquei orgulhoso do que fiz. Eu queria fazer algo realmente grande. Foi muito difícil, mas foi divertido.”

- Criança de 7 anos, Escola Primária Moonee Ponds West

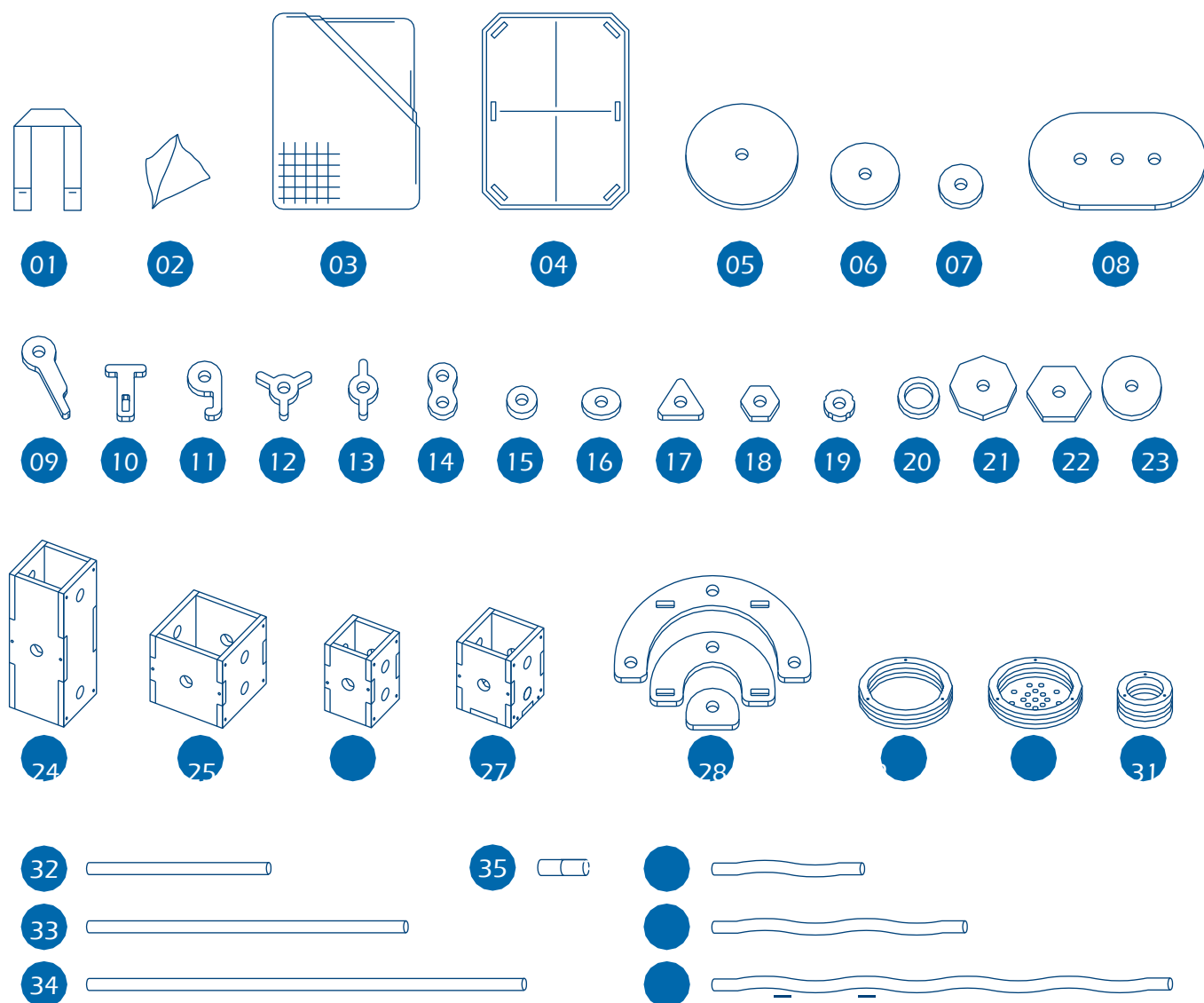
COMO USAR O NÜDEL KART



7. O QUE VEM EM UM NÜDEL KART?



Lista de itens:



- | | | |
|----------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| 1. Alças x 25 | 14. Óculos x 4 | 27. Funil x 2 |
| 2. Saquinhos de Areia x 12 | 15. Moeda Pequena x 6 | 28. Arco Íris x 1 |
| 3. Material de Areia 6 | 16. Oval Pequena x 6 | 29. Recipiente x 2 |
| 4. Folhas de Tela x 6 | 17. Triângulo Pequeno x 3 | 30. Peneira x 1 |
| 5. Roda Grande x 2 | 18. Hexágono Pequeno x 3 | 31. Copo x 3 |
| 6. Roda Média x 8 | 19. Engrenagem x 6 | 32. Cavilha de Madeira Curta x 8 |
| 7. Roda Média x 4 | 20. Anel x 2 | 33. Cavilha de Madeira Média x 6 |
| 8. Oval Grande x 2 | 21. Octógono Médio x 2 | 34. Cavilha de Madeira Longa x 6 |
| 9. Chave Pino x 24 | 22. Hexágono Médio x 2 | 35. Tubo Conector x 12 |
| 10. Pino T x 14 | 23. Oval Médio x 2 | 36. Tubo Curto de Brincadeira x 4 |
| 11. Pino #9 x 12 | 24. Tubo Grande x 2 | 37. Tubo Médio de Brincadeira x 4 |
| 12. Hélice 3 pontos x 6 | 25. Tubo Médio x 2 | 38. Tubo Longo de Brincadeira x 4 |
| 13. Hélice 2 pontos x 6 | 26. Tubo Pequeno x 1 | |

8. QUANDO E ONDE USAR O NÜDEL KART

O Nüdel Kart pode ser usado em espaços internos ou externos de todos os tipos de crianças e comunidades. Ele pode ser usado para muitos propósitos e aulas específicas, mas foi projetado principalmente para aprender e desenvolver habilidades de funções executivas por meio de brincadeiras abertas .



As crianças se beneficiarão mais plenamente dele quando forem capazes de explorar, brincar e criar a partir de suas próprias idéias e impulsos.

De que outra forma ele pode ser usado?

- / Como atividade ao ar livre durante o recreio.
- / Em salas de aula durante sessões de investigação/baseadas em jogos.
- / Como parte da investigação, especialmente no estágio de sintonia.
- / Apoiar o desenvolvimento da aprendizagem de conteúdos curriculares, tais como conhecimentos de ciências sobre física.
- / Para praticar e desenvolver habilidades de aprendizagem específicas, como matemática,
Resolução de conflitos, comunicação e contação de histórias.
- / Programas antes ou depois das aulas ou de férias.
- / Como um contexto para tarefas de avaliação, incluindo, mas não se limitando a habilidades de resolução de problemas e trabalho cooperativo em grupo.
- / Na área de recreação do jardim de infância ou creche.
- / Na biblioteca local ou centro comunitário.
- / Para a comunidade em eventos, festivais ou celebrações.
- / Em festas de aniversário ou outros eventos familiares.
- / Em instalações esportivas e ginásios.
- / Em uma rua local, praça ou parque.
- / Em centros de crise, como campos de refugiados ou centros de detenção.
- / Em escolas especializadas ou programas de apoio a pessoas com deficiência.

9. DAS HABILIDADES MOTORAS À MOTORIZAÇÃO: 100 IDEIAS DE BRINCADEIRA PARA SEU NÜDEL KART

Seja um pirata Construa uma ponte Embarque em um avião Voe um foguete para a lua Seja um arquiteto

Dirija um carro rápido Seja uma costureira Diga a um robô o que fazer Passar por baixo da fita

Reme um barco Dirija um trem Faça uma motocicleta Faça um guindaste que apanha coisas

Faça um teatro de fantoches Faça algo que se move

Atue no palco

Vá ao mercado

Crie uma paisagem sonora Seja um super-herói Seja um zelador

Aprenda a fazer malabarismos

Faça um piquenique

Cuide de uma fazenda Brinque com uma boneca Prepare uma tempestade Crie uma casa Conduza uma orquestra

Sirva em um café

Monte uma loja Projete uma pista de obstáculos

Reboque um carro com seu caminhão

Crie um jogo

Construa um cubículo Viaje no tempo Viaje para o futuro Faça algo com rodas

Vá de férias Seja um professor Invente um objeto Seja um fabricante de brinquedos Construa um playground

Faça um padrão com formas Organize um protesto Esconda-se em um covil Construa um apartamento chique

Faça uma pirâmide Desfile na passarela Seja uma estrela do rock

Seja o que você

Pegue um ônibus de dois andares Faça uma rampa Construa um canil Abra um salão de cabeleireiro

Seja quem você

Faça uma linha de produção

Seja um policial Faça um estacionamento de carros

Construa um castelo Faça algo que ninguém mais pode Faça uma vara de pescar Faça um circo

Seja um médico Apague o fogo Seja uma noiva Vá velejar Seja um ninja Levante pesos Esconda-se em uma caixa

Crie uma polia Dê um nó Proteja seu território

Cuidado - o chão é lava!

Faça um escorregador Ande de esqui Jogue e mire Conte-nos tudo sobre isso

Conte os pontos do jogo Se equilibre na ponta dos pés

Gire a roda

Encontre o tesouro Colete os diamantes Faça uma pizza Compartilhe com um amigo Deslize um disco

Amarre uma corda de pular Gire uma chave para abrir uma ideia

Desenhe uma mandala Bata em um tambor

Proteja um telhado Sussurre um segredo Cante em uma trombeta Marcha em uma procissão Faça um ninh

Rasteje por uma caixa

Gire as engrenagens de um motor

Adicione asas a um dragão

Olhe através de um telescópio

Pule de uma caixa

Equilibre uma vara em sua mão

Coloque um cinto de segurança

10. COLOCANDO EM PRÁTICA 12 EXEMPLOS DE COMO ASSOCIAR BRINCADEIRAS DO NÜDEL KART AO CURRÍCULO

“Somos todos super-heróis. ”

Quando as crianças usam o Nüdel Kart, elas:

/ **aprendem sobre o mundo** (conhecimentos e conceitos)

/ e **aprendem a ser aprendizes** (habilidades, disposições, comportamentos e capacidades).

Os documentos curriculares fornecem orientação sobre quais conteúdos, habilidades e disposições são apropriados para os alunos em cada nível de escolaridade. Os professores podem escolher como usar o Nüdel Kart para influenciar as habilidades e disposições que as crianças estão aprendendo - por meio de experimentos ou solução de problemas.

Alternativamente, habilidades específicas podem ser escolhidas pelos professores e ensinadas explicitamente para atender às metas individuais ou às necessidades da sala de aula. Por exemplo, os professores podem pedir aos alunos que concluam as tarefas da equipe como uma forma de observar e registrar habilidades específicas da equipe.

Simplificando, muitas habilidades e disposições podem ser praticadas ao usar um Nüdel Kart. Em qualquer sessão, é provável que os alunos possam usar (e os professores podem observar) qualquer uma das seguintes habilidades, consulte a página 28.

“O Kart Nüdel apóia o aprendizado profundo através do engajamento autêntico nos desafios do mundo real e se alinha bem com os '6 C's': - Colaboração, Crítica e Pensamento Crítico, Criatividade, Cidadania, Comunicação e Caráter. ”

- Fullan, M. & Scott, G., 2014

10.

As listas abaixo incluem exemplos de habilidades que podem ser usadas em vários níveis do currículo.

Competências e Disposições

Pensamento

Criativo

- / Gerar ideias
- / Buscar alternativas
- / Ter a mente aberta
- / Usar a imaginação
- / Definir metas

Reflexivo e

Metacognitivo

- / Usar o conhecimento prévio
- / Estar ciente de seu próprio pensamento
- / Auto-regulação
- / Fazer perguntas
- / Planejar
- / Ter empatia

Crítico/ de

Raciocínio

- / Criar hipóteses
- / Processar informações
- / Avaliar e refletir
- / Ser estratégico/sistemático
- / Tomar decisões fundamentadas e éticas

Interpessoal/Social

- / Construir e gerenciar relacionamentos sociais
- / Ouvir os outros
- / Trabalhar em equipe
- / Funções da equipe
- / Ser responsável
- / Resolver conflitos
- / Revezar
- / Compartilhar materiais
- / Construir resiliência
- / Gerenciar seus próprios impulsos/emoções
- / Monitore as próprias ações
- / Aceitar a responsabilidade
- / Organizar materiais e a si mesmo
- / Respeitar os outros e seus sentimentos
- / Mostrar empatia

Interpessoal/Pessoal

- / Gerenciar sua própria aprendizagem e recursos
- / Buscar feedback
- / Aprender com os colegas
- / Focar na tarefa
- / Persistir
- / Gerenciar a impulsividade
- / Mostrar iniciativa
- / Explorar e experimentar materiais
- / Se automotivar
- / Usar tentativa e erro
- / Ter curiosidade
- / Gerenciar tempo
- / Buscar feedback

Habilidades Físicas

- / Habilidades motoras finas
- / Habilidades motoras principais
- / Equilíbrio
- / Coordenação olho-mão
- / Consciência espacial
- / Aptidão física

Comunicação

- / Uso de linguagem oral para diferentes propósitos
- / Falar assertivamente
- / Falar com respeito
- / Mudar a linguagem de acordo com o público
- / Usar uma linguagem corporal adequada
- / Explicar o processo
- / Explicar procedimento
- / Explicar o que elas estão fazendo e pensando
- / Recontar o que elas fizeram
- / Persuadir outros
- / Usar a linguagem para expressar sentimentos

A seguir estão exemplos de coisas comuns que as crianças fazem, brincam e constroem com o Nüdel Kart. Entramos nos detalhes de cada exemplo para demonstrar como existem conexões naturais com as áreas do currículo quando as crianças brincam. Ao perceber e ver o aprendizado e o crescimento que ocorrem durante a brincadeira, os professores também podem escolher usar um Nüdel Kart como parte de atividades ou planos de aula mais estruturados, ou para inspirar mais investigação nos alunos.

10.1 IDEIA 1: CONSTRUIR UMA TORRE/PONTE



Equilíbrio

Organização

Pensamento criativo

Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
<p>4-6 anos de idade</p> <p>Matemática - Medidas Matemática - Geometria Artes - Artes visuais</p>	<p>Meça a torre/ponte com unidades informais, por exemplo, mãos. Faça comparações - grande, maior, mais alta etc. Desenhe coisas grandes e pequenas e faça a comparação.</p>
<p>6-8 anos de idade</p> <p>Humanidades - Geografia Humanidades - História</p>	<p>Faça o projeto de sua torre ou ponte com base em um modelo famoso - ou combine as proporções do que você construiu com torres/pontes famosas em todo o mundo. Localize-as em mapas.</p>
<p>8-12 anos de idade</p> <p>Humanidades - Geografia Humanidades - História</p>	<p>Teste e reconstrua usando princípios de engenharia, como um cantilever. Explore as propriedades dos materiais.</p>

10.2 IDEIA 2: FAZER UMA APRESENTAÇÃO



Trabalho em equipe

Imaginação

Organização

Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade Artes - Atuação	 Faça alguma mímica - outras crianças podem adivinhar o que/quem é.. Relacione isso com contos de fadas e histórias favoritas, se desejar.
6-8 anos de idade Português	 Faça um história da sequência de eventos principais da performance. Como você filmaria usando filmes curtos, médios e longos?
8-12 anos de idade Português Humanidades - História	 Persuasão e discursos Explore grandes discursos persuasivos da história (por exemplo, o discurso 'Eu tenho um sonho!' De Martin Luther King). Procure dispositivos persuasivos. Apresente e grave (vídeo) técnicas selecionadas usando o Nüdel Kart como cenário.

10.3 IDEIA 3: IR AO MERCADO



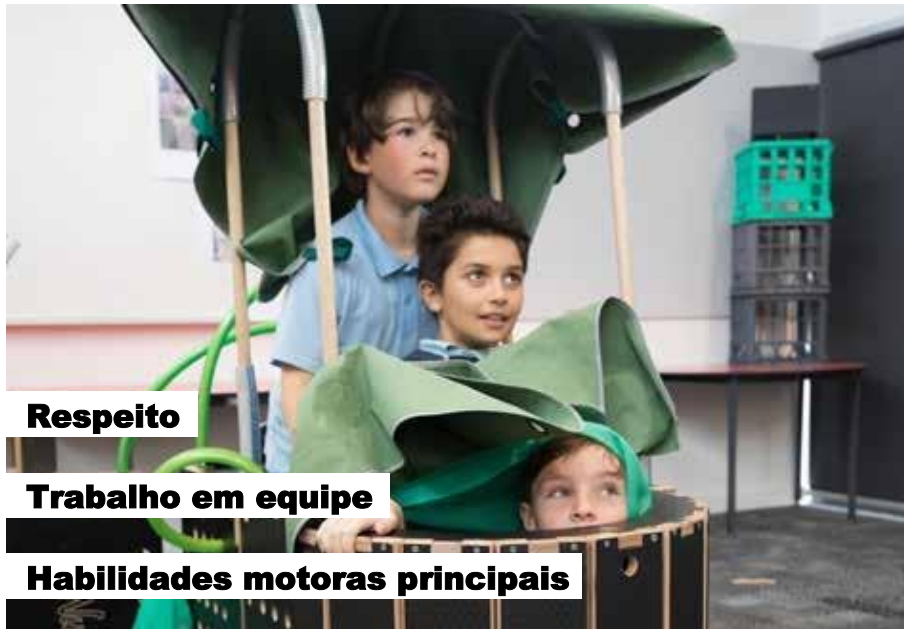
Iniciativa

Resiliência

Organização

Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade	
Matemática, Artes - Atuação	Abra uma loja com uma caixa registradora e máquina de cartão. Faça uma dramatização de compras em um mercado. Inverta os papéis.
6-8 anos de idade	
Matemática - Educação financeira	Contagem de moedas e notas. Use peças do Nüdel Kart como moeda e conte, some e trabalhe com os valores. Alternativamente, usando cadernos de compras reais, use as peças do Nüdel Kart para representar os produtos e organizá-los de acordo com o preço.
8-12 anos de idade	
Humanidades - História Humanidades - Geografia	Investigação sobre as origens do dinheiro e do governo. Relações comerciais e rotas comerciais mundiais agora e no passado.

10.4 IDEIA 4: FAZER UMA MÁQUINA



Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade	
Design e Tecnologias Pensamento Criativo	Decida qual máquina sua escola ou comunidade poderia ter. Faça a máquina com o Nüdel Kart. Adicione mais materiais reciclados ao seu design, como papelão ou recipientes.
6-8 anos de idade	
Ciência	Máquinas simples como alavanca, calço, polia e plano inclinado. Experimente e teste itens ao criar uma máquina que se move. Explore a gravidade.
8-12 anos de idade	
Ciência Tecnologias de Design	Use o conhecimento científico para projetar uma máquina para resolver um problema da comunidade que leva em consideração a sustentabilidade. Debata se a tecnologia une ou separa as pessoas.

10.5 IDEIA 5: SER UM SUPER-HERÓI



Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade	
Artes - Artes Visuais Português	Fale sobre as qualidades dos super-heróis. Desenhe alguém que eles conheçam que seja um herói para eles. Explique por que e decida quando utilizar o Nüdel Kart.
6-8 anos de idade	
Humanidades - Educação cívica	Se você pudesse fazer algo para ajudar os outros, o que você faria? Grave suas ideias em um dispositivo digital. Ouça as ideias de todos e celebre-as.
8-12 anos de idade	
Humanidades - História Português	Pesquisa - Pesquise quadrinhos antigos dos anos 1940 ou 1950. De onde vieram os super-heróis modernos? O que eles nos dizem sobre as preocupações e esperanças da sociedade?

10.6 IDEIA 6: CONSTRUIR UMA CIDADE



Curiosidade

Solução de problemas

Habilidades motoras finas

Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade Saúde e Educação Física Humanidades - História	Desenhe estradas com giz na calçada externa. Faça sinais de trânsito nas peças do Nüdel Kart, como placas de PARE ou semáforos, e pratique obedecer aos sinais. Aprenda as regras de trânsito para carros, bicicletas e pedestres.
6-8 anos de idade Design e Tecnologias Humanidades - História	Faça uma construção da sua cidade usando as peças do Nüdel Kart. Olhe para as fotos antigas e observe como as mudanças em sua comunidade local. Entreviste os avós ou residentes locais.
8-12 anos de idade Educação cívica e cidadania Humanidades - Geografia Tecnologias	Pesquisa sobre a organização social. Elabore perguntas e entreviste um planejador urbano. Que questões eles precisam considerar? Como eles prevêem as populações futuras? Projete um sistema, por exemplo, gerenciamento digital ou mecânico de tráfego - ou uma fazenda vertical urbana - para um cenário futuro.

10.6 IDEIA 7: GERENCIAR UM RESTAURANTE



Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
<p>4-6 anos de idade</p> <p>Saúde e Educação Física Português</p>	<p>Monte um café na sala de aula usando peças Nüdel Kart. Explore as maneiras e como cumprimentamos as pessoas e anotamos pedidos. Use uma linguagem técnica e especializada de alimentos e restaurantes. Bom apetite!</p>
<p>6-8 anos de idade</p> <p>Saúde e Educação Física</p>	<p>Pesquisa - Alimentação e comunidade. Como ser um bom anfitrião / um bom convidado. Como pôr uma mesa. Trabalho em equipe - trabalhando juntos para produzir uma refeição.</p>
<p>8-12 anos de idade</p> <p>Saúde e Educação Física Humanidades Tecnologias de Design</p>	<p>Pesquise o sistema alimentar e descubra de onde vem a nossa comida? Como ela é distribuída? Explore práticas de negócios sustentáveis. Projete um restaurante com desperdício zero.</p>

10.7 IDEIA 8: MONTAR UMA PISTA DE OBSTÁCULOS



Equilíbrio

Aptidão física

Pensamento criativo

Exemplos de conexões com o currículo

Ideias de extensão usando o Nüdel Kart

4-6 anos de idade

Saúde e Educação Física

Faça brincadeiras fora de casa que exija que as crianças fiquem em cima e em baixo de objetos. Explore canções como '5 patinhos foram passear' ou livros do mesmo tema, como 'Vamos caçar um urso'.

6-8 anos de idade

Ciência do Design e das Tecnologias

Adicione bolas e outros objetos ao Nüdel Kart e faça uma brincadeira de bola de gude ao ar livre. Coloque obstáculos no caminho dos objetos e experimente materiais como o material de rede Nüdel para acelerar / desacelerar os objetos.

8-12 anos de idade

Tecnologias de Design
Saúde e Educação Física

Projete uma pista de obstáculos ao ar livre que outras crianças possam usar, como uma pista de obstáculos que seja acessível para amigos com problemas de mobilidade / audição / visão. Como você vai construí-la? Como você vai operá-la? Como você a tornará desafiadora e divertida?

10.8 IDEIA 9: VEÍCULOS E COISAS MÓVEIS



Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade	
Ciência Discuta empurrar e puxar.	Use cavilhas e alças de madeira para tentar empurrar e puxar uma variedade de objetos.
6-8 anos de idade	
Ciências Pesquisa sobre força. Teste	como fazer as coisas se moverem mais rápido e mais devagar. Explore a fricção construindo uma polia com as peças do Nüdel Kart.
8-12 anos de idade	
Português	Escreva instruções para construir seu próprio carro que faça algo incrível. Faça uma aventura e escreva, crie uma história ou faça um roteiro de uma história emocionante. Entreviste um de seus colegas sobre seu projeto.

10.9 IDEIA 10: CONSTRUIR UM ABRIGO



Resiliência

Curiosidade

Imaginação

Exemplos de conexões com o currículo

Ideias de extensão usando o Nüdel Kart

4-6 anos de idade

Ciência do Design e das Tecnologias

Adicione brinquedos ao Nüdel Kart e construa uma casa para eles. Discuta os lares dos animais e as diferentes formas que eles assumem.

6-8 anos de idade

Design e Tecnologias
Humanidades - História

Realize experimentos externos com diferentes materiais que poderia ser usado para fazer abrigos ao ar livre. Inclua materiais naturais. Explore abrigos feitos por culturas indígenas e outras culturas tradicionais.

8-12 anos de idade

Educação cívica e cidadania
Design e Tecnologias
Saúde e Educação Física

Pesquisa sobre abrigo e justiça social. Discuta as questões de relocação e o impacto no bem-estar. Projete um abrigo plano para desastres que seja à prova de intempéries, possa coletar água e tenha um local para o cultivo de alimentos. Pesquise abrigos de ajuda humanitária existentes. Veja os pacotes de

Como usar o Nüdel Kart?
alimentos para desastres
(por exemplo, da Cruz

Vermelha). Considere pessoas jovens, velhas, móveis
e feridas.

10.10 IDEIA 11: BRINCAR COM SOM



Iniciativa

Curiosidade

Imaginação

Exemplos de conexões com o currículo	Ideias de extensão usando o Nüdel Kart
4-6 anos de idade Artes - Ciência da Música	Faça telefones simples para comunicar informações e sons. Tarefa em equipe - cada pessoa em uma fileira deve passar o som adiante.
6-8 anos de idade Música Crie um ritmo.	Aprenda a tocar uma 'música com o copo' ou um ritmo repetido usando as peças do Nüdel Kart.
8-12 anos de idade Português Artes - Artes de Mídia	Explore a arte de Foley (produção de som em filmes). Crie um curta-metragem, praticando e incluindo seu próprio Foley, como passos, campainhas, sons de portas abrindo e fechando, rios e muito mais.

10.11 IDEIA 12: CRIAR PERSONAGENS USANDO OBJETOS



Trabalho em equipe

Persistência

Pensamento criativo

Exemplos de conexões com o currículo

Ideias de extensão usando o Nüdel Kart

4-6 anos de idade

Design e Tecnologias
Português
Artes - Atuação

Seja um fantoche, animal, robô ou outro personagem de um livro ou filme favorito. Crie uma casa para o personagem e deixe os personagens interagirem uns com os outros.

6-8 anos de idade

Português
Artes - Atuação

Faça brincadeiras de teatro para desenvolver situações e personagens (por exemplo, cartas com um problema como 'preso em um elevador' e muitos personagens como 'um fantasma' ou 'um mágico'.) Escreva uma narrativa simples para atuar.

8-12 anos de idade

Design e Tecnologias
Português

Pense nos usos de robôs como a sessão de ajuste para uma investigação sobre IA e soluções robóticas para problemas de verdade. Faça cenários futurísticos, perguntando perguntas do tipo 'E se?' sobre os robôs. (E se eles tivessem

10. COISAS A CONSIDERAR

Considere adicionar alguns de seus próprios itens às peças soltas em seu Nüdel Kart, dependendo do que você tem disponível em sua configuração. Aqui estão algumas ideias:

Itens bons de custo baixo/zero

- / Materiais naturais - folhas, gravetos, areia, flores, pinhas, nozes
- / Papelão - tubos, folhas e caixas
- / Tecido reciclado - vinil, lenços, juta, tapetes, lençóis de algodão
- / Pranchas e postes de madeira (não mais de 1,5 m)
- / Tigelas, potes e frigideiras reciclados, colheres de madeira, woks e bules
- / Recipientes reciclados de diferentes formas e tamanhos, e diferentes materiais
- / Carretéis de cabo reciclados, coisas que rolam, como carretéis de linha
- / Pneus pequenos usados (por exemplo, scooter, bicicleta) - lave bem primeiro
- / Câmaras de ar de pneu usadas (corte o bocal de ar de metal)
- / Telefones reciclados, teclados de computador, calculadoras (com cabos elétricos e baterias removidos)

Itens bons de custo baixo

- / Bolas - diferentes tamanhos, texturas e pesos (bolas de pingue-pongue, bolas preenchidas com areia, bolas esportivas)
- / Giz, marcadores de giz, materiais de desenho
- / Itens menores de artesanato (penas, palitos)
- / Funis e filtros/escorredores resistentes
- / Tubos (papelão, plástico, PVC ou borracha) com diâmetro mínimo de 2 cm para fazer a limpeza mais fácil, comprimento máximo de 1 m para caber no carrinho
- / Argamassa e pilão (madeira ou plástico grosso, não pedra)
- / Tapetes de espuma (por exemplo, tapetes de ioga)
- / Bamboles

Itens a evitar

- / Itens sujos/anti-higiênicos
- / Madeira/materiais com lascas, pregos, arame ou peças salientes
- / Objetos com bordas afiadas, por exemplo, latas de metal quebradas
- / Objetos frágeis
- / Pedacos grandes e sólidos de tecidos / materiais grossos que aumentam os riscos de sufocação
(pode ficar tudo bem se você fizer furos neles)
- / Itens muito pequenos - risco de sufocamento e perda fácil
- / Superfícies escorregadias
- / Materiais que são difíceis de limpar, absorvem facilmente a sujeira (espuma macia, brinquedos macios).
Estes podem ser incluídos se a limpeza regular for uma opção.
- / Objetos muito longos ou muito pesados
- / Itens que são danificados ou absorvem água (se forem usados muito ao ar livre), como papel e papelão fino
- / Objetos grandes que não cabem no Nüdel Kart
- / Rodas com ranhuras (dedos podem ficar presos)
- / Coisas que são preciosas ou caras

11. QUAL É O PAPEL DOS PROFESSORES/SUPERVISORES?

As interações do professor com as crianças têm um impacto no espaço lúdico e nas brincadeiras infantis (Playwork Principles Scrutiny Group, 2005).

As interações adultas podem aumentar (ou reduzir) a confiança e a auto-estima de uma criança. Levar em consideração as dicas das crianças mostra a elas que acreditamos em sua capacidade como alunos, pensadores e corredores de risco capazes de tomar suas próprias decisões. Isso é motivador e leva a uma maior sensação de bem-estar e confiança.

“As crianças adoram a liberdade de brincar e simplesmente ser criança. Elas aprendem muito sobre si mesmas, coisas que elas nem sabem que são possíveis. ”

- Diretor, Escola Primária Coolaroo South



Os professores fazem uma grande diferença na aprendizagem lúdica e na ampliação dos conhecimentos e habilidades das crianças. Saber quando observar, fazer perguntas, recuar, dirigir, interagir, explicar, dar feedback e instruir é uma arte!

Há várias coisas que um professor pode fazer enquanto as crianças brincam. Algumas parecem contra-intuitivas ou sem importância; no entanto, trabalham para construir um pilar de força dentro da criança ao longo do tempo.

Perceber - quais habilidades as crianças estão usando ou precisam usar? Como essas observações podem ser usadas em outra sessão/acompanhamento?

Encorajar - a brincadeira segura, para estender a brincadeira, para desafiar e dar feedback construtivo mínimo.

Dar nomes - sendo explícito sobre habilidades e dando nomes aos materiais.

Esperar - que as crianças resolvam seus próprios problemas, façam suas próprias escolhas e erros, e que elas convidem você para brincar.

Deixar que elas liderem - não incentivando as brincadeiras, mas seguindo as ideias das crianças e demonstrando interesse genuíno.

Questionar - perguntando sobre seu pensamento e estimulando o pensamento de uma maneira diferente.

(Adaptado do The Center for Evidence and Implementation, 2019)

Os professores podem aprender muito sendo observadores. As perguntas instigantes (veja abaixo) podem ser usadas para ajudar os alunos a planejar, avaliar e modificar sua própria brincadeira. Essas observações e respostas às perguntas podem ser usadas como um trampolim para um aprendizado posterior e registradas para fins de avaliação e relatórios.

Exemplo de Perguntas do Professor

Durante a sessão

O que você está fazendo/criando?

O que você está tentando fazer/mostrar? Qual é o seu plano/objetivo?

O que você acha que pode acontecer se ...? De que outras maneiras você poderia fazer isso?

O que você vai fazer depois?

Depois da sessão

O que você fez bem?

Como você se sente agora?

Que desafios você enfrentou?

Como você resolveu seus problemas? O que você aprendeu?

Que habilidades você usou? Do que você está orgulhoso?

O que você quer lembrar? O que você fará da próxima vez?

O que você faria diferente da próxima vez?

NOTA: As reflexões das crianças podem ser verbais, mas elas também podem desenhar ou escrever suas respostas.

12. PLANO DE SESSÃO SUGERIDO PARA ADAPTAR OU USAR

Início da sessão

Pergunte às crianças se elas já têm ideias sobre o que gostariam de fazer/atingir durante a sessão. Pergunte às crianças quais habilidades elas precisam.

OU Você pode vincular a uma área específica do currículo, por exemplo, projetar produtos que sejam sustentáveis (tecnologias de design) ou nomear e definir habilidades específicas nas quais você está se concentrando, como equilíbrio (educação física).

Lembre os alunos das regras, expectativas e consequências:

- 1. Mantenha a segurança**
- 2. Mostre respeito - a si mesmo, aos outros, ao equipamento e ao espaço**

Investigações/Hora de Brincar

Função do professor - faça perguntas, participe da brincadeira se for convidado, tenha conversas abertas com as crianças e forneça feedback (se solicitado).

Dê um aviso de 5-10 minutos para guardar tudo antes de terminar o jogo (crianças mais novas ou certos grupos podem precisar de mais tempo).

Guardar o equipamento

Ajudantes podem ser escolhidos para coletar equipamentos importantes para reconstruir seu Nüdel

Kart: Todas as crianças recolhem peças pequenas e colocam nas gavetas.

Para obter instruções sobre como guardar seu Nüdel Kart, consulte a página 47. Consulte o 'Manual de Embalagem' para obter uma descrição detalhada deste processo.

Reflexão

Exemplos de perguntas: O que você gostou? O que você conseguiu? Que habilidades você usou? Como você mudou seu plano? O que teria acontecido se? O que você faria se houvesse problemas/desafios?

13. EXTRAS: REFLEXÕES DA OBSERVAÇÃO DE UMA SESSÃO DE SALA DE AULA

por Dra. Jeni Wilson, Associada da Universidade de Melbourne, Especialista em Aprendizagem por Curiosidade.

Esta é a primeira vez que crianças usam o Nüdel Kart. A introdução é breve 'Se mantenha seguro e mostre respeito'. Não há instruções sobre o que fazer, com quem trabalhar ou quando terminar, apenas para desempacotar o carrinho. As crianças não precisam de mais convites.

Tive muitas conversas reveladoras com crianças durante a sessão. Quando perguntei a duas garotas por que decidiram fazer um barco, elas disseram que era porque estavam com muita energia e era divertido de se mover. Em seguida, elas encontraram alguns gravetos e os colocaram nos buracos e colocaram um 'telhado legal'. Perguntei o que iam fazer a seguir e elas responderam ' vamos velejar'. Um pouco depois, eles estavam lutando com pedaços caindo. Nenhuma tentativa foi feita para ajudá-las ou dizer como fazer isso, elas descobriram por conta própria.

Dois meninos estavam fazendo um trem. Eles explicaram como funcionava durante a demonstração. Isso faz um barulho de clique, que gira para cada lado. 'Isso aqui faz o barulho toot, toot. É aqui que está o motor e sai o vapor, todo o vapor.' Mais tarde, um menino tenta participar. A professora o lembrou de conversar com os outros sobre o que estão fazendo antes de mudar qualquer coisa.

A certa altura, fui abordada por um menino que disse com orgulho: 'Isto é o que estou fazendo'. Quando perguntei sobre o que era, ele disse "não sei". Ele não precisava nomear seu produto criativo. Outra criança se afastou durante a sessão, mas voltou por conta própria. Talvez ele estivesse pensando, talvez ele estivesse apenas dando um tempo. Afinal, brincar pode ser um trabalho árduo.

Como esperado, é barulhento e bagunçado. Houve conversas animadas, movimentos agitados, gritos urgentes e muita coisa acontecendo. Algumas lutas de espadas inevitáveis aconteceram, mas não duraram muito depois que a professora pediu que eles lutassem em câmera lenta.

Estou impressionada com a maneira como as crianças se ajudavam e persistiam, mesmo quando parecia quase impossível. Eu ouvi uma garota dizer em voz alta para ninguém em particular 'Quem sabe fazer nós?' Em vez de oferecer ajuda, perguntei: 'Como você está amarrando?' Ela explicou: 'Eu consigo, mas a parte que passou não é comprida o suficiente'. Ela tentou várias vezes e finalmente obteve sucesso. "Você conseguiu! Como você se sente agora?" Eu perguntei. Ela deu um grande sorriso e disse, 'Estou muito feliz.'

As crianças ajudaram a guardar tudo e foi extremamente rápido. Agora era hora de reflexão. Elas também falaram sobre como resolver problemas e desafios. Compartilhar peças, ser bons membros da equipe e conversar e ouvir foram estratégias discutidas.

SEGURANÇA E MANUTENÇÃO DO NÜDEL KART



14. SEGURANÇA GERAL

O Nüdel Kart deve ser sempre utilizado de acordo com os Termos de Uso, Manual de Construção, Manual de Embalagem e este documento. Este documento e toda a documentação associada ao Nüdel Kart permanecem sujeitos aos Termos de Uso e à Garantia Limitada.

Aviso: Este produto pode causar ferimentos se não for usado com segurança. Supervisione as crianças em todos os momentos com pessoas devidamente qualificadas para trabalhar com crianças

(Para os fins deste documento, e sempre que nos referirmos a um “Supervisor”, nos referimos a qualquer pessoa treinada e autorizada a trabalhar com crianças. Eles também podem ser chamados de professores, educadores da primeira infância, responsáveis por brincadeiras ou facilitadores.)

/ Montagem por um adulto necessária.

/ Nüdel Kart foi projetado para crianças de 3 a 12 anos. Não é adequado para crianças com menos de 3 anos de idade e as crianças com menos de 3 anos não devem ser permitidas para brincar com o Nüdel Kart.

/ Sempre supervise as crianças e avalie o risco (consulte a seção 2 e acesse o site aqui: www.nudelkart.com/rba para obter mais informações sobre a avaliação de benefícios e riscos e um modelo.).

/ Lesões graves podem ocorrer como consequência do não cumprimento destas informações.

/ A utilização ativa do Nüdel Kart deve ser sempre apoiada pela presença de um Supervisor com experiência na condução de sessões com crianças. Sempre confie em seus conhecimentos para aconselhar sobre situações inseguras.

/ Guarde estas instruções para referência futura.

/ O Nüdel Kart pode ser usado em ambientes internos ou externos em condições secas.

15. AVALIAÇÃO DE RISCO

O Nüdel Kart pode ser usado de maneiras que podem criar perigos ou riscos além da competência de uma criança. Os supervisores devem avaliar os riscos e perigos constantemente sempre que as crianças estiverem usando o Nüdel Kart.

Qual é a diferença entre um risco e um perigo?

Os riscos são inerentes às brincadeiras e permitem o crescimento e o desenvolvimento delas.

São coisas que as crianças podem ver, se adaptar e com as quais aprender. Um **perigo** é algo que as crianças não podem ver ou que desconhecem em termos de desenvolvimento. Por exemplo, um pedaço de pau com um prego escondido é um perigo, enquanto o pedaço de pau em si contém riscos inerentes que são bons para uma criança compreender.

O Nüdel Kart é projetado para criar um ambiente criativo e desafiador para grupos de crianças e é reconfigurável de muitas maneiras diferentes. Algumas dessas configurações podem não ser apropriadas para o nível de habilidade de uma criança e para o ambiente em que o Nüdel Kart é usado. Em todos os momentos, a descrição do Supervisor deve ser usada para avaliar se uma criança está segura ou se suporte ou intervenção adicional são necessários.

O Nüdel Kart foi projetado para minimizar os riscos tanto quanto possível, permitindo o crescimento e desenvolvimento das crianças. Devido à natureza das peças soltas, o Nüdel Kart pode ser configurado de forma a causar ferimentos. Os supervisores devem estar constantemente cientes dos seguintes perigos e reagir para reduzir os riscos quando necessário: Quedas, tombamento de equipamentos, estrangulamento, cisalhamento e compressão, aprisionamentos, saliências, trituração. *Esta lista não é, de forma alguma, completa.

Muitos ambientes que oferecem oportunidades de brincar para crianças usam um modelo de 'Avaliação de Risco-Benefícios', em que os tipos de brincadeiras, objetos e ambientes são avaliados com base em seus benefícios de desenvolvimento versus a probabilidade de lesão (física ou social / emocional). (Canadian Public Health Association, 2019; Little, H., & Wyver, S., 2008)

Visite o site aqui: www.nudelkart.com/rba para obter mais informações sobre a Avaliação Risco-Benefício e um modelo.

Se você liderar uma sessão em que ocorre qualquer tipo de lesão ou problema, gostaríamos de saber a respeito! Mesmo que uma criança esteja brincando de maneira insegura ou seja um simples acidente, gostaríamos que você nos enviasse um e-mail para nudel@playgroundideas.org com o que aconteceu. Esse tipo de feedback nos ajudará a rastrear os problemas encontrados pelos supervisores e pode ajudar a rastrear os problemas encontrados pelos supervisores e pode ajudar a influenciar um projeto futuro mais seguro e melhores recursos do supervisor.

16. CONSTRUÇÃO

Consulte o Manual de construção para obter instruções passo a passo. O Nüdel Kart deve ser construído por pessoas competentes, com as ferramentas necessárias para a construção.

Acesse www.nudelkart.com/construct e assista aos seguintes vídeos:

1. Dicas de construção para o Nüdel Kart
2. Dicas de aparafusamento para o Nüdel Kart

Estas dicas não substituem o manual de construção.

Você deve sempre consultar e usar o Manual de Construção ao construir o Nüdel Kart.

Depois de montar qualquer componente, passe as mãos ao longo das bordas de cada componente para garantir que ele esteja livre de bordas afiadas, farpas ou rachaduras. Se você encontrar arestas afiadas, lascas ou rachaduras, elas podem ser consertadas com lixa ou massa para madeira.

(Consulte o Manual de construção para mais detalhes)

17. DICAS DE SEGURANÇA PARA UMA SESSÃO

A. Antes de começar

- / Inspecione todas as peças para danos antes e depois de brincar. As peças danificadas devem ser descartadas, reparadas ou substituídas. (consulte a seção 17 deste documento para obter mais detalhes). Deixar de inspecionar e reparar adequadamente pode resultar em ferimentos graves.
- / Tome cuidado ao usar o Nüdel Kart com outro equipamento ou com objetos diferentes dos fornecidos - a avaliação de risco adicional é essencial (consulte o documento de avaliação de risco www.nudelkart.com/rba e a Seção 15 deste documento).
- / O Nüdel Kart foi projetado para crianças de 3 a 12 anos. Não é adequado para crianças com menos de 3 anos de idade e as crianças com menos de 3 anos não devem ser permitidas para brincar com o Nüdel Kart.
- / Take into consideration the maximum number of users 30:
 -
 -

Coloque limites.

1. Mantenha a segurança
2. Mostre respeito - a si mesmo, aos outros, ao equipamento e ao espaço

Children can be reminded about these at the beginning of each session, and as needed.

17. Qual é a diferença entre um risco e um perigo?

(Consulte a Sessão 15 desse documento)

Visite o site aqui: www.nudelkart.com/rba para obter mais informações sobre a Avaliação Risco-Benefício e um modelo.

Assim como qualquer experiência de brincadeira ativa, existe o risco de lesões. A função do Supervisor é monitorar a sessão de brincadeira e garantir que as crianças sejam livres para explorar os riscos saudáveis que existem nas brincadeiras ativas, mas que estejam protegidas de situações perigosas. É função do Supervisor avaliar cada sessão, situação e construção para garantir que as crianças estejam protegidas de perigos.

/ Monitore crianças que empurram, puxam ou brigam agressivamente durante as sessões de jogo para intervir antes que ocorram lesões.

/ Não permita que crianças subam em estruturas instáveis ou entrem em estruturas instáveis nas quais outras crianças estejam ativamente montando, desmontando ou escalando.

Estes exemplos são fornecidos somente para fins de ilustração. Não podemos listar todas as situações potencialmente perigosas. É responsabilidade do Supervisor permanecer vigilante para garantir um ambiente de jogo seguro. Crianças desacompanhadas não devem ter permissão para brincar com o Nüdel Kart Os Termos de Uso requerem monitoramento ativo de todas as sessões por um Supervisor.

B. Durante uma sessão

Lembre os alunos das regras, expectativas e consequências:

1. Mantenha a segurança
2. Mostre respeito - a si mesmo, aos outros, ao equipamento e ao espaço

Sempre supervisione e avalie os riscos e perigos presentes em qualquer situação. Consulte novamente **Qual é a diferença entre um risco e um perigo?** (Consulte a Seção 15 deste documento)

O Nüdel Kart é feito de materiais duráveis. As estruturas feitas com o Nüdel Kart foram testadas e podem suportar até 100kg (220 libras), a menos que marcado de outra forma, sem danos ou colapso. Os supervisores devem garantir que os componentes sejam montados de maneira estável e segura antes que qualquer criança suba na estrutura. Nunca permita que crianças subam em componentes mal montados ou em qualquer estrutura com mais de **60 cm (23,6 polegadas) de altura** .

Durante a sessão, os supervisores podem ajudar as crianças a resolver seus próprios problemas e gerenciar os conflitos dentro do possível, embora neste ambiente estimulante, o conflito seja quase sempre

Dicas para o Nüdel Kart

significativamente reduzido em comparação com uma aula regular.

Se algo quebrar ou se tornar perigoso, remova-o da área de brincadeira imediatamente.

Desencoraje as crianças a colocarem objetos na boca por razões de higiene.

O Nüdel Kart foi projetado para minimizar os riscos tanto quanto possível, permitindo o crescimento e desenvolvimento das crianças. Devido à natureza das peças soltas

O Nüdel Kart pode ser configurado de forma a causar ferimentos. Os supervisores devem estar constantemente cientes dos seguintes perigos e reagir para reduzir os riscos quando necessário:

/ Quedas

/ Derrubamento de equipamentos

/ Estrangulamento

/ Cortes e beliscões

/ Entalamento

/ Saliências

/ Esmagamento

*Esta lista não é, de forma alguma, completa

Riscos de empilhamento:

As crianças devem ser monitoradas para evitar o empilhamento de objetos acima da altura da cabeça, para evitar o risco de materiais serem derrubados e caindo sobre as crianças envolvidas na atividade de empilhamento ou outras crianças dentro do alcance dos objetos empilhados que podem não estar prestando atenção a essa atividade. Por exemplo, para uma torre empilhada de 1,5 m, as crianças não envolvidas na atividade de empilhamento devem estar a mais de 1,5 m da base dessa pilha. Se a pilha se tornar instável, os supervisores podem precisar colocar um apoio físico na pilha enquanto ela é desmontada.

Riscos de escalada:

Os supervisores devem avaliar a estabilidade de qualquer estrutura que uma criança pretenda escalar para evitar o risco de colapso ou instabilidade que leve a uma queda e riscos adicionais de tombamento para as crianças ao redor. Não permita que crianças empurrem, puxem ou interfiram com outras crianças que estão subindo em ou dentro de uma estrutura. Os supervisores podem precisar oferecer assistência ao escalador de uma ou todas as seguintes maneiras;

1. Desafie a criança a testar a estabilidade da estrutura balançando a estrutura e, a seguir, incentive-a a tornar a estrutura mais estável;

2. Auxilie a criança no reforço da estrutura para melhorar a estabilidade;

3. Forneça suporte físico para a criança na estrutura, ou na própria estrutura; ou

4. Evite que a criança suba em qualquer estrutura considerada perigosa devido à estabilidade estrutural ou se o Supervisor considerar que a criança não é competente para enfrentar o desafio de escalada.

Dicas para o Nüdel Kart

E se as crianças usarem itens como armas ou de outra maneira insegura?

As crianças podem ser lembradas da regra de 'manter a segurança'. Incentive as crianças a lutar em slow motion. A novidade tende a passar muito rápido. No entanto, algumas crianças podem precisar de atenção especial. Em casos extremos, para crianças com necessidades especiais, considere a criação um espaço de jogo separado, sem nenhum dos componentes que a criança está tentando usar de maneira insegura, ou simplesmente remova esses objetos de todo o espaço de jogo e deixe as crianças brincarem as peças restantes.

Novamente, estes exemplos são fornecidos somente para fins de ilustração. Não podemos listar todas as situações potencialmente perigosas. É responsabilidade do Supervisor permanecer vigilante para garantir um ambiente de jogo seguro. As crianças desacompanhadas não devem brincar com o Nüdel Kart. Os Termos de Uso requerem monitoramento ativo de todas as sessões por um Supervisor.

17.

C. Guardando

/ Antes e depois da brincadeira, inspecione todas as peças em busca de sinais de danos visíveis ou desgaste e rasgo que indica uma parte quebrada ou enfraquecida. As peças danificadas devem ser descartadas, reparadas ou substituídas. Deixar de inspecionar e reparar adequadamente pode resultar em ferimentos graves.

/ Recomendamos que os Supervisores façam uma inspeção geral do kart à medida que vai sendo desempacotado e embalado e uma inspeção detalhada por peça deve ocorrer a cada 10 utilizações. As crianças podem fazer parte desse processo.

/ Limpe o carrinho no final de cada sessão.

/ Você pode ocasionalmente precisar lavar/limpar peças soltas após um período de jogo, dependendo do ambiente de jogo e do clima.

/ As crianças gostam do desafio de guardar um Nüdel Kart - incentive-as a fazer parte do processo de guardar tudo. Após a primeira sessão, as crianças podem liderar este processo e assumir a responsabilidade pela montagem do carrinho. (As crianças podem montar e embalar o carrinho sozinhas, sob supervisão, de acordo com os termos de uso e outras documentações relacionadas.)

Armazenamento

Para minimizar o desgaste ao longo do tempo, o Nüdel Kart deve ser armazenado em um local coberto. Escolha um lugar que seja fácil de colocar o carrinho (ou seja, sem subir escadas ou superfícies inclinadas para evitar que o carrinho role ou se afaste) e, de preferência, em um cômodo ou galpão que possa ser trancado.

18. MANUTENÇÃO

Tudo no Nüdel Kart é de fácil manutenção.

O Nüdel Kart é como um carro. Com manutenção regular, ele proporcionará um serviço fiel dia após dia.

Ao longo do tempo:

/ Verifique regularmente o seu Nüdel Kart e as peças soltas no interior.

/ Se algo quebrar ou se tornar perigoso, remova-o da área de brincadeira imediatamente.

As peças danificadas devem ser descartadas, reparadas ou substituídas antes de serem reutilizadas. Deixar de inspecionar e reparar adequadamente pode resultar em ferimentos graves. Incluído no seu kit de manutenção estão alguns itens simples para reparar seu carrinho. Brocas, porcas e pinos e parafusos extras, se alguma peça parecer solta ou precisar de reforço de alguma aventura de salto de caixa excessivamente vigorosa.

O seu carrinho vem pré-revestido com um revestimento natural, não tóxico e resistente à água para manter as bordas fortes. Você pode notar algumas marcas de cera na superfície, é uma cera de abelha e irá desaparecer com o tempo. Se o carrinho apresentar umidade excessiva ou umidade, as bordas podem precisar ser revestido novamente.

Entre em contato conosco em nudel@playgroundideas.org para adquirir revestimento adicional e mantê-lo em ótimas condições por muitos anos.

Você também pode reabastecer com peças sobressalentes do Nüdel Kart. Entre em contato conosco pelo nudel@playgroundideas.org.

O Nüdel Kart é feito de compensado certificado e tratado com óleo de cera de abelha (como mencionado), que o torna resistente à água. No entanto, não deve ser deixado do lado de fora durante a noite e não deve ser usado em condições úmidas.

19. FAQs

De onde virá o financiamento?

Você pode escrever uma solicitação de subsídio para um departamento governamental, conselho ou organização filantrópica para arrecadar fundos para a compra de um Nüdel Kart. Você também pode criar uma conta em um site de crowdfunding on-line, ou usar ideias mais tradicionais de arrecadação de fundos ou bater de porta em porta em empresas locais. O Nüdel Kart tem um documentário de longa-metragem premiado que pode ser disponibilizado para noites de cinema para arrecadação de fundos. Entre em contato conosco em nudel@playgroundideas.org para saber mais.

Quantas crianças podem usar o Nüdel Kart ao mesmo tempo?

Existem peças suficientes para uma turma inteira, (até 30 crianças) usarem o carrinho

Ao mesmo tempo. Você sempre pode usar mais de um Nüdel Kart por vez para grupos maiores, comprar complementos do Nüdel Kart em www.nudelkart.com ou adicionar seus próprios materiais locais.

Ele não é barulhento?

Sim, pode ser. Alguns professores gerenciam o barulho melhor do que outros e o barulho parece

menos prejudicial em espaços maiores. Lembre-se de que queremos que as crianças falem e pensem mais nas salas de aula. Este é um excelente contexto para desenvolver habilidades de pensamento, fala e escuta. Em salas com acústica muito ruim, uma cobertura de tecido nas orelhas pode fazer uma grande diferença :)

E se as crianças usarem as peças como armas?

As crianças podem ser lembradas da regra de 'manter a segurança'. Incentive as crianças a lutar em câmera lenta. A novidade tende a passar muito rápido.

Posso substituir peças perdidas e adicionar outras ao Nüdel Kart?

Não tem problema, seu Nüdel Kart pode ser mantido e expandido facilmente através de

complementos Nüdel em www.nudelkart.com. Veja as dicas acima para manter, reabastecer, construir e adicionar ao seu Nüdel Kart.

Dicas para o Nüdel Kart

Onde a brincadeira se encaixa no currículo com prioridades concorrentes?

A brincadeira nem sempre é vista como uma prioridade importante. Falta de tempo, recursos e lugares

para brincar são frequentemente citados como problemas. Em algumas escolas, o valor da brincadeira pode ser questionado pelos pais, e a educação dos pais também pode ser necessária. O desenvolvimento profissional sobre a necessidade de brincar e as habilidades críticas aprendidas na brincadeira, formas de otimizar as interações e demonstrar vínculos com o currículo podem ser benéficas.

Entre em contato com Nüdel Kart se desejar contratar serviços de Desenvolvimento Profissional com a equipe em seu local.

O Nüdel Kart é adequado apenas para algumas crianças?

O Nüdel Kart é totalmente inclusivo e para todas as habilidades. A criança decide como usá-lo e

pode criar seu espaço de brincadeira de acordo com suas habilidades. Portanto, ao contrário das atividades com acesso para cadeiras de rodas, sentimos que o Nüdel Kart é verdadeiramente para todos os níveis, os benefícios de brincar incluem; usando a imaginação e criatividade, resolvendo problemas, desenvolvendo habilidades sociais, pensamento de ordem superior e resiliência. As crianças desenvolvem confiança ao usar

a sua própria voz e uma forte sensação de bem-estar na tomada de decisões. Isso foi testado universalmente para ser adequado a todos os gêneros e culturas, para ajudar todas as crianças a prosperar ao longo da vida. O Nüdel Kart é mais adequado para crianças de 3-12 anos de idade.

Por que ele se chama Nüdel Kart?

Existem três motivos para chamá-lo de Nüdel Kart!

1. Fisicamente, é mais ou menos do tamanho de um carrinho de macarrão, ou noodle em inglês, do sudeste asiático e o fundador passou muito tempo no sudeste asiático construindo áreas de recreação.
2. O ditado australiano “use seu macarrão”, ou “use your noodle” em inglês incentiva a pessoa a usar o cérebro para pensar em algo.
3. “Noodle around” é uma expressão que significa brincar ou experimentar.

Por que ele está disponível em apenas uma cor?

Ao criar um carrinho apenas de uma cor, ele avisa a criança para adicionar significado ao objeto e não a atribuir um significado por meio da associação.

20. REFERÊNCIAS PARA LEITURAS ADICIONAIS

Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA) (2010). Visão geral das áreas de aprendizagem do currículo australiano. Obtido em 29 de maio de 2019 em <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/learning-areas/>

Canadian Public Health Association (2019). Risk, Hazard and Play. Obtido em 20 de fevereiro de 2019 em <https://www.cpha.ca/risk-hazard-and-play-what-are-risks-and-hazards>

Centre for Evidence and Implementation (2019). Nudel KART: encouraging play with children. (Desenvolvido para a Playground Ideas). Melbourne, Australia.

Fullan, Michael & Scott, Geoff. (2014) New Pedagogies for Deep Learning Whitepaper: Education PLUS, Collaborative Impact SPC, Seattle, Washington.

Gray, Peter. (2013). Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life.

Gurvinder Singh and Charlotte Tocchio. (March 2019) Child-friendly spaces: enhancing their role in improving learning outcomes.

Hughes, Bob (2002). A Playworker's Taxonomy of Play Types (2nd edition) PLAYLINK, UK: London.

Playwork Principles Scrutiny Group, (2005). Playwork Principles. Obtido de <http://www.playwales.org.uk/eng/playworkprinciples>

Kellock, P. (2015). The Case for Play. Playground Ideas, Australia. Obtido de <https://playgroundideas.org/caseforplay/>

Lester, S. and Russell, W. (2010). Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. Working Paper No.57, The Hague: Bernard van Leer Foundation.

Little, H., & Wyver, S. (2008). Does avoiding the risks reduce the benefits? Australian Journal of Early Childhood, 33(2), 33-40.

Leichter-Saxby, M., & Law, S. (2015) Loose Parts Manual by Pop-Up Adventure Play & Playground Ideas. Obtido de <https://playgroundideas.org/handbooks/>

Moreno, E & Playground Ideas (2019). 10 Principles of Playground Design. Published 23 Feb, 2019. Obtido de <https://playgroundideas.org/10-principles-of-playground-design/>

Real Play Coalition. (2018) Value of Play Report 2018. Obtido de https://www.realplaycoalition.com/wp-content/uploads/2018/11/The-Real-Play-Coalition_Value-of-Play-Report.pdf

Stagnitti, Karen, et al. (2016). An Investigation into the Effect of Play-Based Instruction on the Development of Play Skills and Oral Language. Journal of Early Childhood Research, vol. 14, no. 4, pp. 389-406. Obtido de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1476718X15579741>

UN Committee on the Rights of the Child (CRC). (2013). General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31). Obtido de <http://www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html>

United Nations (UN) (2018). United Nations' 17 Sustainable Development Goals. Retrieved from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

Victorian Department of Education and Training (2016). Victorian early years learning and development framework. Melbourne: Department of Education and Training. Retrieved 5 December 2016 from <http://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/veyldframework.pdf>

Walker, Kathy. (2005) What's the hurry? Australian Scholarships Group (np)

Whitebread, D. et al. (2017). The role of play in children's development: a review of the evidence (research summary). The LEGO Foundation, DK.

Wilson, Jeni and Wing Jan, Lesley. (2009) Focus on Inquiry: A practical approach to curriculum planning (second edition). Curriculum Corporation, Carlton.

World Economic Forum (2018). The Future of Jobs Report 2018. World Economic Forum. Obtido de www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf

CRÉDITOS

Este manual foi escrito pela Playground Ideas, © 2020. Design por Matt Green.
Fotografia por Roger Ungers com imagens adicionais da Playground Ideas. Co-designers do Nüdel Kart: Emma Ribbens e Marcus Veerman.
Obrigado a Moose Toys, Angus Gorrie e todas as crianças e funcionários com quem trabalhamos até agora, por suas contribuições para o Nüdel Kart e para este manual.



Nüdel[™]
KART

©2020 Nüdel Kart™ by Playground Ideas. Design Registrado 201911229