

 beltrão
coelho®



 beltrão
coelho®





Salas de Aula do Futuro

Robótica



Soluções de Impressão





No tempo das Brincadeiras

O calendário da Beltrão Coelho é uma tradição que nos acompanha há muitos anos, refletindo assim, a nossa história, valores e identidade. Este ano, vamos viajar no tempo!

Vamos redescobrir brinquedos tradicionais portugueses, que unem a simplicidade do passado à modernidade.

Ao longo dos meses, vamos celebrar a curiosidade e imaginação das crianças que tantas brincadeiras inventaram e chegaram à geração de hoje.

Entre passado e presente, este calendário transforma-se num encontro de memórias e afetos, mostrando que, apesar das mudanças do mundo moderno, há tradições que permanecem e podem ser partilhadas por todas as idades.

Acreditamos que brincar é uma linguagem universal, é experimentar o mundo através da imaginação!

Jogo do Pião

O verdadeiro pião português, manda a tradição, deve ser feito de madeira e terminar num bico de metal. Essencial para o fazer girar é o cordão de enrolar à volta, também conhecido como baraça, guita, fani-queira, fieira ou trena (haja riqueza vocabular). Para os mais inocentes, jogar ao pião é simplesmente tentar lançá-lo ao chão, de forma a que ele fique a rodopiar o maior tempo possível. Para os profissionais, só se anda à roda dentro da roda, isto é, primeiro é necessário desenhar um círculo no chão e só depois se pode lançar o pião. Objetivo: garantir não só que ele aterre na área delimitada, como ainda que consiga expulsar, qual furacão, outros que lá tenham ficado da jogada anterior.



janeiro

seg ter qua qui sex sáb dom

1	29	30	31	1	2	3	4
2	5	6	7	8	9	10	11
3	12	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24	25
5	26	27	28	29	30	31	1

1 - Dia de Ano Novo

6 - Dia de Reis



Fisga

A fisga, também conhecida como atiradeira, é um brinquedo tradicional com origens antigas, usado em várias culturas como instrumento de lazer ou de caça. Em Portugal, popularizou-se sobretudo entre os rapazes nas zonas rurais, a partir do século XX. É feita com um ramo em forma de “Y”, elásticos e uma bolsa de couro ou tecido onde se colocam pequenas pedras ou projéteis. Construída artesanalmente, a fisga era usada em jogos de pontaria, muitas vezes envolvendo alvos improvisados.

Embora associada a traquinices, exigia destreza, precisão e cuidado. Hoje em dia, é vista com um olhar nostálgico, como símbolo de uma infância livre e ligada à natureza.

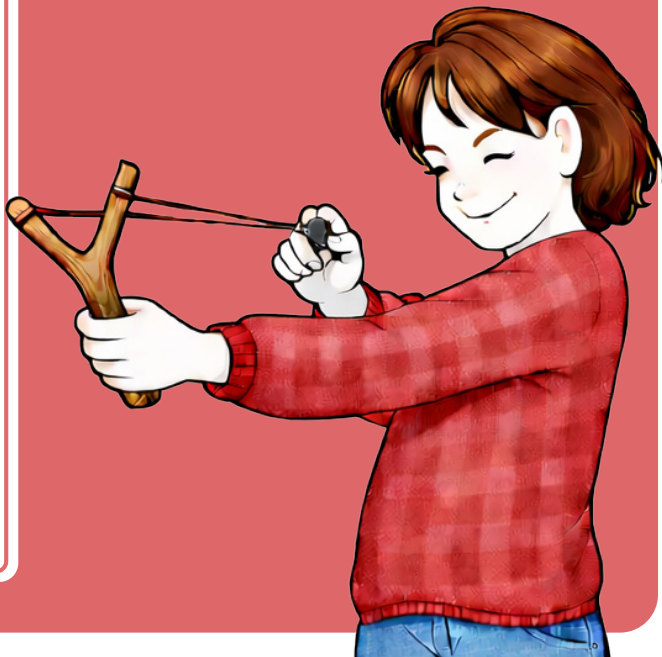


fevereiro

seg ter qua qui sex sáb dom

5	26	27	28	29	30	31	1
6	2	3	4	5	6	7	8
7	9	10	11	12	13	14	15
8	16	17	18	19	20	21	22
9	23	24	25	26	27	28	1

14 - Dia de São Valentim 17 - Carnaval
28 - Aniversário da Beltrão Coelho



Jogo do Berlinde

O jogo dos berlindes é uma brincadeira tradicional com origens muito antigas, datando de civilizações como a romana e a egípcia. Os berlindes — pequenas esferas de vidro, barro ou metal — começaram a ser produzidos industrialmente no século XIX.

Em Portugal, tornaram-se especialmente populares entre os rapazes a partir das décadas de 1940 e 1950, sendo jogados nas ruas, recreios e terrenos de terra batida. O objetivo era acertar nos berlindes dos adversários, conquistando-os com destreza e pontaria. Existiam várias modalidades regionais, com nomes e regras próprias. Para além do lado competitivo, o jogo estimulava a coordenação e o convívio. Atualmente, é símbolo da infância de outras gerações.



março

seg ter qua qui sex sáb dom

9	23	24	25	26	27	28	1
10	2	3	4	5	6	7	8
11	9	10	11	12	13	14	15
12	16	17	18	19	20	21	22
13	23	24	25	26	27	28	29
14	30	31	1	2	3	4	5

8 - Dia da Mulher 19 - Dia do Pai 20 - Início da Primavera
29 - Hora de Verão



Corda de Saltar

A corda de saltar é um dos brinquedos mais antigos e simples da infância, com origens que remontam ao Egito Antigo, onde já se usavam lianas ou cordas para atividades lúdicas. Na Europa, tornou-se popular no século XVII, especialmente entre raparigas, que criaram rimas e jogos associados ao salto. Em Portugal, a corda ganhou destaque no século XX, sendo comum nos recreios escolares e nas ruas. Utilizada individualmente ou em grupo, promove a coordenação, o ritmo e a resistência física.

Ao longo do tempo, passou de brincadeira tradicional a instrumento de treino em modalidades desportivas. Hoje em dia, mantém-se viva como prática recreativa, cultural e desportiva, tanto entre crianças como adultos.



abril

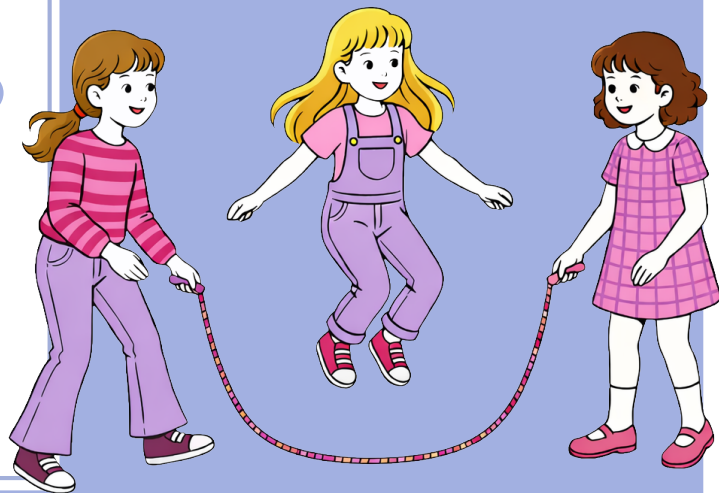
seg ter qua qui sex sáb dom

14	30	31	1	2	3	4	5
15	6	7	8	9	10	11	12
16	13	14	15	16	17	18	19
17	20	21	22	23	24	25	26
18	27	28	29	30	1	2	3

3 - Sexta-feira Santa

5 - Páscoa

25 - Dia da Liberdade



Jogo do Elástico

O jogo do elástico tornou-se popular entre crianças, sobretudo raparigas, a partir da segunda metade do século XX. Terá surgido na Ásia e espalhou-se pela Europa como brincadeira de rua ou de recreio. Em Portugal, ganhou força nas décadas de 1980 e 1990, sendo jogado com um elástico grande atado em círculo e preso nas pernas de duas participantes, enquanto uma terceira realizava saltos e coreografias específicas.

As sequências tornavam-se progressivamente mais difíceis e, por vezes, acompanhavam cantilenas. O jogo desenvolve agilidade, equilíbrio e memória motora, sendo também um exercício de socialização. Ainda hoje, é lembrado com carinho, como símbolo das brincadeiras infantis tradicionais.



maio

seg ter qua qui sex sáb dom

18	27	28	29	30	1	2	3
19	4	5	6	7	8	9	10
20	11	12	13	14	15	16	17
21	18	19	20	21	22	23	24
22	25	26	27	28	29	30	31

1 - Dia do Trabalhador 3 - Dia da Mãe



Jogo dos Sacos de areia

O jogo dos saquinhos de areia é uma brincadeira tradicional que se espalhou por várias culturas, tendo variantes em diferentes países. Em Portugal, tornou-se popular entre as crianças, sobretudo raparigas, nas décadas de 1960 a 1980. O jogo consiste em lançar e apanhar pequenos saquinhos de tecido cheios de areia ou arroz, realizando manobras com uma ou ambas as mãos, em sequência crescente de dificuldade.

Os saquinhos eram, muitas vezes, feitos em casa com restos de tecido, o que tornava o jogo acessível e criativo. Para além de divertido, desenvolve coordenação motora, concentração e destreza. Atualmente, é recordado com nostalgia, como parte das brincadeiras de infância.



junho

seg ter qua qui sex sáb dom

23	1	2	3	4	5	6	7
24	8	9	10	11	12	13	14
25	15	16	17	18	19	20	21
26	22	23	24	25	26	27	28
27	29	30	1	2	3	4	5

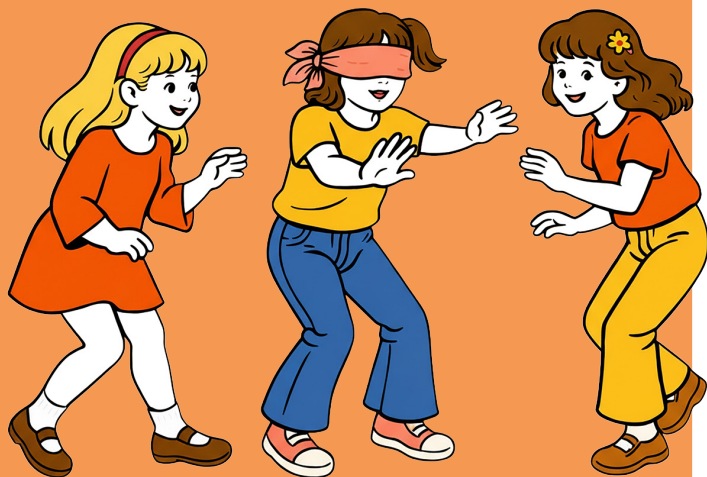
1 - Dia da Criança 4 - Corpo de Deus 10 - Dia de Portugal
13 - Santo António 21 - Início do Verão 24 - S. João



Cabra-cega

O jogo da cabra-cega é uma brincadeira tradicional muito popular entre crianças, em Portugal e noutros países europeus, com origens que remontam à Idade Média. Jogado em grupo, consiste em vendar os olhos de um dos participantes — a “cabra-cega” — que tenta apanhar os restantes, apenas guiando-se pelos sons e movimentos.

Os outros jogadores movimentam-se à volta, provocando e escapando, enquanto a cabra-cega tenta adivinhar quem apanhou. O jogo desenvolve sentidos como a audição e o tato, além de estimular o riso, a agilidade e o espírito de grupo. Simples e intemporal, continua a ser lembrado como símbolo das brincadeiras de infância.



julho

seg ter qua qui sex sáb dom

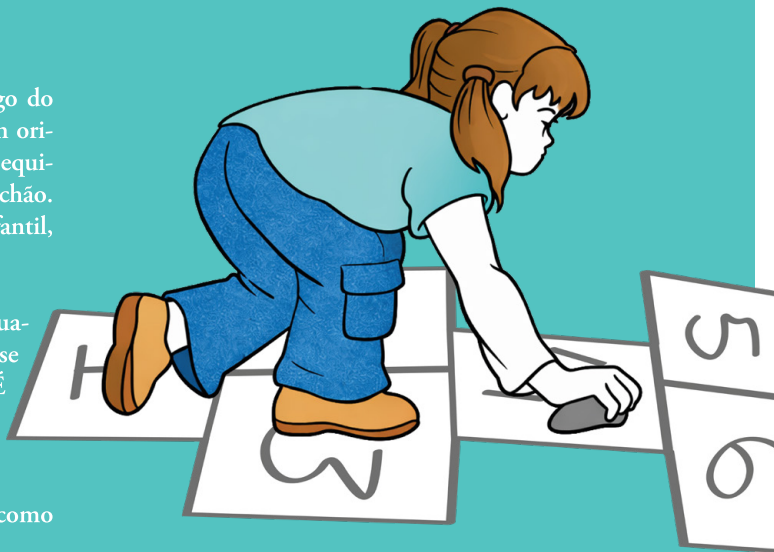
27	29	30	1	2	3	4	5
28	6	7	8	9	10	11	12
29	13	14	15	16	17	18	19
30	20	21	22	23	24	25	26
31	27	28	29	30	31	1	2



Jogo da Macaca

O jogo da macaca, também conhecido como “jogo do céu e inferno” ou “amarelinha” noutros países, tem origens na Roma Antiga, onde os soldados treinavam equilíbrio e resistência em percursos desenhados no chão. Em Portugal, popularizou-se como brincadeira infantil, sobretudo entre raparigas, a partir do século XX.

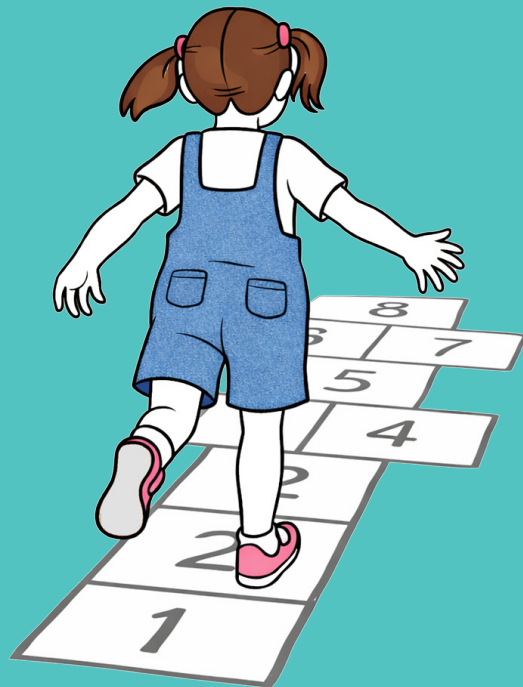
Joga-se desenhando no chão um esquema com quadrados numerados, onde se lança uma pedra e se salta com um só pé, seguindo uma sequência. É um jogo que desenvolve equilíbrio, coordenação e memória. Frequentemente jogado em pátios escolares e ruas, mantém-se como um clássico das brincadeiras ao ar livre e é ainda recordado como símbolo de uma infância ativa e partilhada.



agosto

	seg	ter	qua	qui	sex	sáb	dom
31	27	28	29	30	31	1	2
32	3	4	5	6	7	8	9
33	10	11	12	13	14	15	16
34	17	18	19	20	21	22	23
35	24	25	26	27	28	29	30
36	31	1	2	3	4	5	6

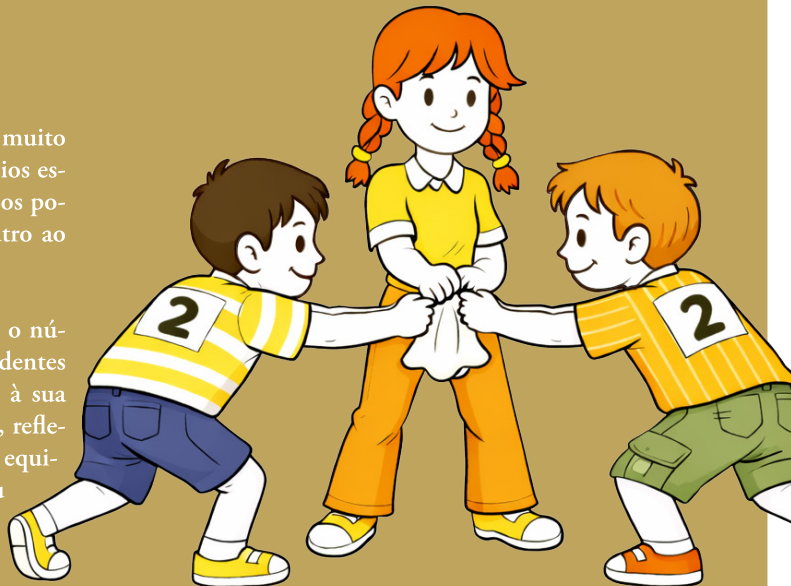
15 - Assunção da Nossa Senhora



Barra ao Lenço

O jogo do lenço é uma brincadeira tradicional muito popular em Portugal, jogado sobretudo em recreios escolares e festas entre crianças. Envolve dois grupos posicionados frente a frente, com um jogador neutro ao centro segurando um lenço.

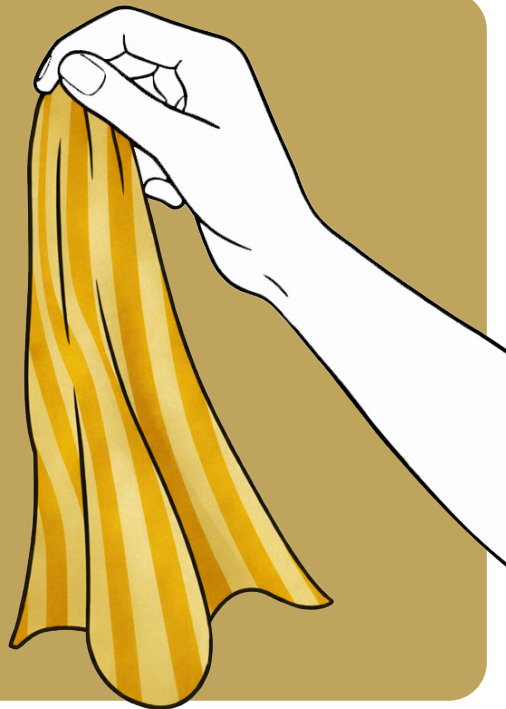
Cada participante recebe um número e, quando o número é chamado, os dois jogadores correspondentes correm para tentar apanhar o lenço e regressar à sua equipa sem serem tocados. O jogo exige rapidez, reflexos e atenção, promovendo também o espírito de equipa e o fair-play. Simples e entusiasmante, marcou gerações de crianças e é, ainda hoje, jogado em contextos educativos e recreativos como símbolo de tradição e convívio.



Setembro

	<i>seg</i>	<i>ter</i>	<i>qua</i>	<i>qui</i>	<i>sex</i>	<i>sáb</i>	<i>dom</i>
36	31	1	2	3	4	5	6
37	7	8	9	10	11	12	13
38	14	15	16	17	18	19	20
39	21	22	23	24	25	26	27
40	28	29	30	1	2	3	4

23 - Início do Outono



Bonecas de Papel

As bonecas de papel surgiram na Europa no século XVIII, inicialmente como objetos de luxo pintados à mão. A primeira versão comercial foi a “*Little Fanny*”, lançada em Inglaterra em 1810, com fins educativos. Acredita-se que tenham nascido como ferramenta de costureiras para exibir modelos de roupa. Em Portugal, terão chegado no final do século XIX ou início do século XX, tornando-se populares entre as décadas de 1930 e 1960.

Surgiam em revistas infantis e femininas, como Modas & Bordados, e eram também feitas artesanalmente. Eram brinquedos acessíveis, educativos e associados à moda e aos papéis sociais. Hoje são peças de colecionismo e expressão artística.



outubro

seg ter qua qui sex sáb dom

40	28	29	30	1	2	3	4
41	5	6	7	8	9	10	11
42	12	13	14	15	16	17	18
43	19	20	21	22	23	24	25 
44	26	27	28	29	30	31	1

5 - Implantação da República 25 - Hora de Inverno



Mikado

O Mikado é um jogo de destreza manual com origem na Ásia, tendo sido popularizado na Europa, no século XX. O nome “Mikado” refere-se ao imperador do Japão, tendo o jogo chegado a Portugal com esse nome comercial, embora também seja conhecido como “jogo dos pauzinhos”.

Consiste num conjunto de varetas coloridas que são largadas em monte, e os jogadores tentam retirá-las uma a uma sem mover as restantes. Cada cor tem uma pontuação específica, sendo o objetivo somar o maior número de pontos possível. Em Portugal, ganhou popularidade nas décadas de 1970 e 1980 como jogo de salão. Estimula a concentração, a precisão e a paciência, sendo ainda hoje jogado em família ou entre amigos.



novembro

seg ter qua qui sex sáb dom

44	26	27	28	29	30	31	1
45	2	3	4	5	6	7	8
46	9	10	11	12	13	14	15
47	16	17	18	19	20	21	22
48	23	24	25	26	27	28	29
49	30	1	2	3	4	5	6

1 - Dia de Todos os Santos



Rapa

O jogo do rapa é uma tradição popular ligada sobretudo à época do Natal, muito jogado em Portugal durante o mês de dezembro. Utiliza-se um pião de quatro faces, normalmente de madeira, com as letras C (cai), T (tira), D (deixa) e R (rapa), que indicam a ação que o jogador deve cumprir. Cada participante começa com um número igual de peças (como frutos secos, feijões ou moedas) e, por turnos, roda o rapa para seguir a instrução.

O objetivo é ficar com o maior número possível de peças. Simples e divertido, o jogo envolve atenção e sorte, sendo uma tradição familiar que atravessa gerações e mantém vivo o espírito lúdico das celebrações natalícias.



dezembro

	seg	ter	qua	qui	sex	sáb	dom
49	30	1	2	3	4	5	6
50	7	8	9	10	11	12	13
51	14	15	16	17	18	19	20
52	21	22	23	24	25	26	27
53	28	29	30	31	1	2	3

1 - Restauração da Independência 8 - Dia da Imaculada Conceição
21 - Início do Inverno 25 - Natal



Jogo das Cadeiras

O jogo das cadeiras é uma brincadeira tradicional muito comum em festas e encontros infantis, jogado também por adultos em ambientes descontraídos. Consiste em dispor cadeiras em círculo, com uma a menos do que o número de participantes. Ao som de música, todos caminham dançando em volta das cadeiras e, quando a música para, devem sentar-se rapidamente.

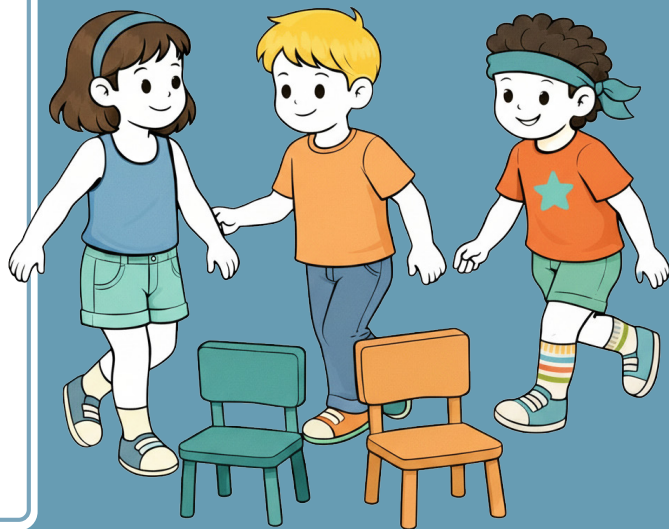
Quem ficar sem cadeira é eliminado e retira-se uma cadeira em cada nova ronda. O jogo continua até restar apenas um vencedor. É simples, divertido e cheio de suspense, desenvolvendo atenção, reflexos e agilidade. Continua a ser uma escolha popular em aniversários e eventos escolares, promovendo convívio e animação.



janeiro '27

	seg	ter	qua	qui	sex	sáb	dom
53	28	29	30	31	1	2	3
1	4	5	6	7	8	9	10
2	11	12	13	14	15	16	17
3	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31

1 - Dia de Ano Novo 6 - Dia de Reis





Salas de Aula do Futuro

Robótica



Soluções de Impressão

