

CYRILINA



Vamos brincar?

Embarque no clima do filme Toy Story 3 e divirta-se!

CURIOSIDADES

CONHEÇA A HISTÓRIA DOS BRINQUEDOS AO REDOR DO MUNDO

+ **PROFISSÕES** A CARREIRA DO CRIADOR DE JOGOS
+ **PASSATEMPOS** PÁGINAS RECEHADAS DE DIVERSÃO



GARTA AO LEITOR

Vamos brincar? É com um convite especial que iniciamos esta edição de *Cyrelinha*, toda inspirada na turma de *Toy Story 3*, um dos filmes mais bacanas do ano. Afinal, os brinquedos fazem parte da nossa infância e, mesmo depois de crescidos, guardamos com carinho as recordações desse tempo tão bom. Nas próximas páginas, levamos você para uma viagem pela história de muitos deles. Ensinamos também atividades que divertem crianças ao redor mundo há muuuitos anos. Na seção *Faça Você Mesmo*, pegamos emprestado de *Toy Story* um personagem muito engraçado, o Mr. Potato Head, e mostramos, passo a passo, como criar o seu. Ainda: a carreira de criador de jogos, um profissional que trabalha brincando! E, claro, passatempos incríveis para completar a diversão. Está pronto? Então vamos lá!



CONTEÚDO

new content

DIRETOR-GERAL: GIOVANNI RIVETTI
 DIRETOR EDITORIAL: ROBERTO FERES
 DIRETOR DE OPERAÇÕES: RAPHAEL ALCANTARA
 DIRETOR FINANCEIRO: EDOARDO RIVETTI

REDAÇÃO

DIRETORA DE REDAÇÃO: JULIANA SABOIA
 REPÓRTER: ALANA DELLA NINA
 DIRETOR DE ARTE: ALEXANDRE GUEDES
 PRODUÇÃO: DANIELE CHIQUITO
 REVISÃO: CIDA SILVA

ATENDIMENTO: PRISCILA COSTA
 PROJETO GRÁFICO: ALEXANDRE GUEDES
 MAYKOL ARANCIBIA
 PRODUÇÃO GRÁFICA: SÉRGIO H. ALMEIDA

COLABORADORES

DESIGNER: MARIANA NÓBREGA
 FOTOGRAFIA: RODRIGO TIBYRIÇÁ
 ILUSTRAÇÕES: CHRIS BORGES
 TRATAMENTO DE IMAGEM: JUST LAYOUT

AV. MOFFAREJ, 825 • VILA LEOPOLDINA
 SÃO PAULO, SP • CEP 05311-000
 WWW.NEWCONTENT.COM.BR

ANER **anotec**

REALIZAÇÃO

CYRELA
 BRAZIL REALTY
 WWW.CYRELA.COM.BR

COORDENAÇÃO-GERAL: CARLA FERNANDES
 MANUELA ALTOÉ VIEIRA
 MANUELA@CYRELA.COM.BR

Capa fotos: Peixonauta e Hot Park (Divulgação),
Pré-impressão e impressão Iguape. Esta revista foi impressa em papel couchê 90 g/m² (miolo) e 170 g/m² (capa). **Tiragem** 20.000 exemplares. Todos os direitos reservados. Os artigos assinados são de inteira responsabilidade dos autores e não representam a opinião da revista, da editora ou da Cyrela. A reprodução das matérias e dos artigos somente será permitida se previamente autorizada por escrito pela editora, com crédito da fonte. Publicado em novembro de 2009.

SUMÁRIO



4

CURIOSIDADES
Linha do tempo
 A história dos brinquedos ao redor do mundo



16

FAÇA VOCÊ MESMO
Batatão!
 Crie sua versão do Mr. Potato Head



12

PROFISSÕES
Trabalho legal
 Como é a vida do criador de jogos



8

DIVIRTA-SE
Das antigas
 Brincadeiras que nunca saem de moda

Passatempos 6, 10, 14 e 18

Confira o que espera você nas próximas páginas: olho vivo, desafio, caça-palavras, 7 erros, emaranhado...

18

Respostas
 Veja os resultados dos passatempos

Vamos brincar?

Cyrelinha entrou no clima do filme *Toy Story 3* e traz curiosidades sobre o maravilhoso mundo das brincadeiras

A animação *Toy Story* chegou ao seu terceiro filme e, mais uma vez, nos transportou para o universo mágico dos brinquedos. Inspirados pelas histórias de Woody, Buzz e seus amigos, fomos atrás da origem de tudo e dos fatos mais legais. Confira!

História dos brinquedos

Os primeiros registros são bem antigos, lá por volta de 6500 a.C.. Confira nossa linha do tempo com algumas das invenções mais interessantes:

COMECE POR AQUI

6500 a.C.

Os japoneses fabricam bolas com fibras de bambu.

1435 a.C.

Bolinhas de gude fazem a alegria das crianças gregas. Mais de 400 anos depois, os chineses criam as pipas. Depois vem o dominó.

1620

O carrossel aparece pela primeira vez em uma feira na Turquia.

1949

O Lego é criado na Dinamarca.



1413

Construída na Alemanha a primeira fábrica de bonecas do mundo.

1959

Nasce a boneca mais famosa do planeta: a Barbie, idealizada pela americana Ruth Handler.



1902

Ursos de pelúcia são inventados pelo russo Morris Michtom.

1935

O jogo Banco Imobiliário surge pelas mãos do americano Charles B. Darrow.

1978

Chega ao Brasil o Genius, um jogo eletrônico de memória.

Ao redor do mundo

Algumas brincadeiras famosas por aí:

Japão

As crianças gostam de um jogo chamado Janken Pon, conhecido como Jokempô. É a mesma brincadeira daqui que leva papel, pedra ou tesoura, só que lá ainda tem mais: o vencedor deve gritar "atchi muito hoi" (olhe para este lado). Se o seu oponente olhar, ele perde de vez. Se não, é empate.



Coréia do Sul

O Pump it up é um jogo que se tornou bem popular também no Brasil. No fliperama, o jogador escolhe uma música e reproduz os passos indicados na tela.



Egito

O Silêncio é Ouro, diversão típica do país, funciona assim: todos formam uma roda, então é escolhido um líder, que deve começar a fazer caretas ou cócegas para a criança ao lado. Esta também faz a mesma coisa com o amiguinho seguinte e por aí vai. Quem der risada perde o jogo.



Alemanha

Lá as crianças têm um esconde-esconde diferente chamado Sardinhas: só um participante se esconde e quem achá-lo toma seu lugar. O último que sobrar é o primeiro a se esconder na próxima rodada.



As crianças do condomínio **Galleria Mooca**, da Cyrela, poderão aproveitar o Espaço Kids para brincar muito



Caça-palavras

No diagrama abaixo, existem sete brinquedos que estão na matéria que você acabou de ler. Procure as palavras em todas as direções: horizontal, vertical, de trás para frente, de baixo para cima...



R	M	T	L	O	V	B	Q	E	R	H	O	A	D	O	P	D	
P	A	B	A	J	C	B	U	M	D	D	O	M	I	N	Ó	J	
M	A	E	L	N	K	O	B	P	E	B	D	G	J	G	M	O	
G	G	C	O	B	F	N	N	R	A	M	E	J	E	D	Q	K	
R	S	Q	B	A	G	E	A	M	A	R	E	P	I	L	F	E	
P	A	N	S	Q	R	C	X	A	O	A	A	H	O	S	L	M	
M	I	D	P	N	Z	A	Ã	H	D	Z	Ç	E	S	E	T	P	
C	O	N	C	E	I	T	J	A	L	E	N	A	I	H	Õ		
P	O	C	A	R	R	O	S	S	E	L	Z	F	U				
M	I	D	P	N	Z	A	Ã	H	D	Z	Ç	E	S	E	T	P	
Z	K					K	O	B	P	E	O	D	B	J	G	M	O



7 Erros

Agora é hora de procurar as sete diferenças nestes cenários aparentemente idênticos!



Volta às origens

Brincadeiras simples e muito legais para todos os momentos

Você sabia que brincadeiras tradicionais, como amarelinha, bolinha de gude, dados e pião existem há quase sete mil anos? Pois é. As atividades que marcaram época entre as crianças das antigas civilizações continuam a encantar a garotada do mundo inteiro.

Em uma era onde os jogos tecnológicos dominam o tempo livre, a Cyrelinha propõe um resgate a uma infância mais simples, mas com os mesmos níveis de alegria. Confira nossas duas propostas de brincadeiras e reúna os amigos!



Corda

Pular corda é tudo de bom: além de ser um ótimo exercício, é bastante democrático – todo mundo pode brincar – e super fácil de aprender.

Existem várias atividades envolvendo corda, com músicas e desafios. A mais tradicional é aquela na qual duas crianças seguram uma corda bem grande, uma em cada ponta, e começam a batê-la no chão. Os participantes têm que entrar pulando entre uma batida e outra no ritmo da seguinte música:

*“Um homem bateu em minha porta
E eu abri*

*Senhoras e senhores, ponham a mão no chão
(o participante deve colocar a mão no chão sem parar de pular)*

*Senhoras e senhores, pulem de um pé só
(o participante deve pular em um pé)*

*Senhoras e senhores, dêem uma rodadinha
(agora é hora de dar uma pirueta)*

*E vá para o olho da rua
(o participante tem que sair da corda)”*

Agora, entra o próximo jogador e assim por diante. Vocês podem combinar um mico para quem errar os passos! Para conhecer o ritmo da canção, vale perguntar aos pais ou àquele primo mais velho.

Amarelinha

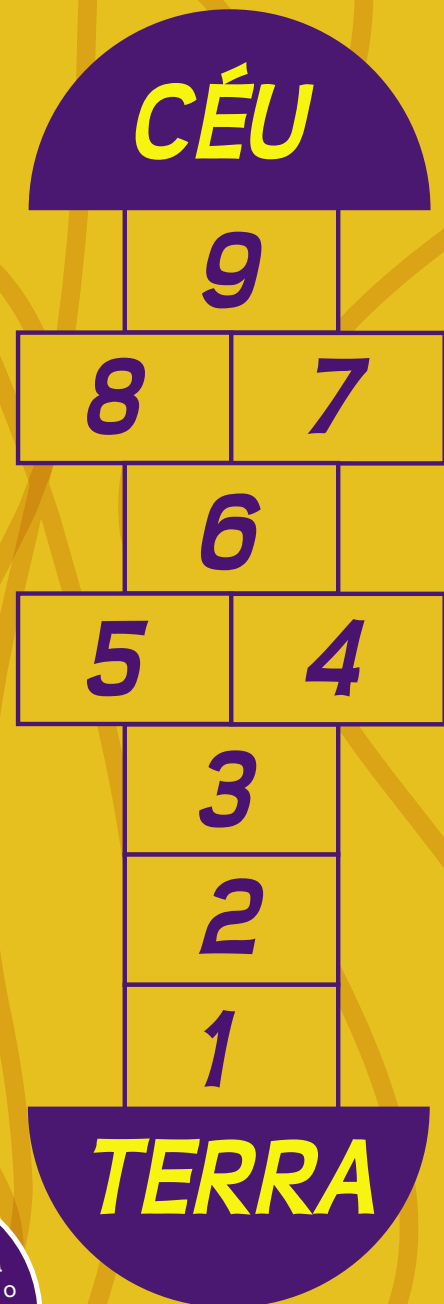
Esta é uma brincadeira de rua bem tradicional, que faz parte, inclusive, do nosso folclore. Por isso, as regras do jogo podem mudar de região para região.

Vamos ensinar aqui a mais básica. Desenhe no chão um diagrama igual ao da ilustração ao lado. No topo, faça uma meia-lua, que equivale ao “Céu”. Antes da casa número 1, outra meia-lua, que será a “Terra”.

Comece a brincadeira atirando a pedrinha na casa 1. Pule ela e vá pisando nas outras casas - com apenas um pé nas únicas e com os dois nas duplas -, até chegar ao Céu, onde você deverá pisar com os dois pés.

De lá, retorne do mesmo jeito, só que, agora, pare antes da casa 1 e, com apenas um pé no chão, se abaixe para pegar a pedrinha e pule em direção ao início do jogo. Mas lembre-se: você não pode cair na Terra!

Em seguida, lance a pedra na casa 2 e assim por diante, pulando sempre a casa onde está o objeto. Se você errar a mira e ele cair fora da casa certa, perde a vez. Isso também acontece com quem pisar na Terra, colocar os dois pés no chão nas casas únicas ou na hora de recolher a pedrinha que estiver em casa dupla. Ganha quem acertar a pedrinha no último número e conseguir chegar até o Céu.



No condomínio **Art de Vivre**, da Cyrela, também há o Espaço Kids - lugar ideal para juntar a turma e se divertir

Emaranhado

Ih, olha que confusão! Será que você consegue descobrir com qual corda as crianças estão brincando?



Amarelinha

Na bagunça de letrinhas abaixo, há uma palavra muito especial. Vamos desvendá-la? Uma dica: a brincadeira da amarelinha faz parte dele



Profissão: brincaalhão

Conheça um dos trabalhos mais fascinantes do mundo: o autor de jogos e brinquedos



Floresta Encantada e o Jogo dos Conquistadores são duas invenções de André que fizeram muito sucesso entre a criançada



Você já parou para pensar quem cria os jogos e brinquedos? A *Cyrelinha* aproveitou o tema desta edição e foi atrás dos profissionais que têm o trabalho dos sonhos de muita gente.

Conversamos com o André Zatz, proprietário da SB Jogos e criador de clássicos como os jogos *Conquistadores* (2006), *da Estrela*, e *Floresta Encantada* (2002), lançado pela Grow.

André, 36 anos, contou que sua trajetória começou há 14 anos, logo depois de concluir a faculdade de Comunicação Social. O autor de jogos, como é conhecido no meio, só conseguiu emplacar seu primeiro protótipo dois anos depois de formado. “É assim mesmo. Você precisa apresentar diversas opções antes de conseguir vender uma”, ele diz. Porém, a dificuldade do início foi superada. De lá para cá, superou todas as barreiras que apareceram e não parou mais.

E como é criar um jogo? Divertido, mas um tremendo desafio também. Começa com uma ideia: você precisa inventar o que vai ser o jogo. Daí vale se inspirar no gosto das crianças, em filmes, em livros, personagens etc. Depois é hora de definir mecanismos e regras. Em seguida, é preciso colocar todas as informações no papel a fim de transformar tudo em um protótipo. Só após ter o projeto completo é que o profissional vai bater na porta dos fabricantes.

Talento que não é brincadeira!

Não existe formação específica para a profissão de criador de jogos. Mas você precisa ter – e cultivar ao longo da vida – algumas características e habilidades bem importantes, tais como:

REPERTÓRIO: para inventar bons jogos é preciso ser um bom jogador. Portanto, conhecer tudo que há nesse campo e, claro, testar, é um bom começo para quem quer seguir a carreira. Tarefa nada difícil, hein?

OLHO NO MERCADO: entender o que as pessoas gostam e quais são as ondas do momento ajuda na hora de definir um tema para o seu jogo e garantir que ele faça sucesso entre a criançada.

PERSISTÊNCIA: é comum um projeto ser recusado muitas vezes até ser finalmente aprovado por algum fabricante. Isso porque o mercado é muito pequeno. O importante é não desistir e seguir em frente.

CRIATIVIDADE: bom, esta é condição básica para qualquer trabalho, né? No caso do criador de jogos, é essencial ser muito criativo, afinal, inventar um jogo ou um brinquedo requer imaginação de sobra. O André Zatz aconselha: “Faça sempre o exercício de criar. Histórias, personagens, enfim, tudo que existe dentro de um jogo”.

Hoje, André vende jogos para marcas consagradas, entre elas a Estrela, empresa que lança agora, com a assinatura da SB Jogos, o *Sabe-Tudo Toy Story* e o *Super Cards Toy Story*, atrações que contam com a turminha que ilustra quase todas as páginas deste número da *Cyrelinha*.

Gostou? Então veja no box acima quais os talentos e habilidades necessários para seguir essa carreira.

Para saber mais sobre o universo dos jogos e brinquedos, acesse www.ludomania.com.br



Olho vivo

No meio da bagunça, o criador perdeu algumas ferramentas importantes para terminar de montar o brinquedo. Ajude-o a encontrá-las! As pecinhas perdidas estão dentro do robô



Olha o Batatão!

Cyrelinha ensina você a criar sua própria versão de um dos brinquedos mais legais do *Toy Story 3*

Inspirado em um brinquedo lendário, o *Mr. Potato Head*, ou Sr. Cabeça de Batata, é um engraçado personagem do *Toy Story* que vive perdendo suas coisas por aí: é olho pra lá, boca pra cá, nariz acolá... E, agora, *Cyrelinha* traz um passo a passo de um boneco que é a cara dele - Batatão na nossa versão! -, para você entrar no clima do filme e brincar de transformá-lo sempre que quiser.

Você vai precisar de:

- › Tecido bege
- › Tesoura sem ponta
- › Cola
- › Massinhas coloridas
- › Espuma
- › Pincel
- › Canetinhas coloridas
- › Cola permanente ultra contact (cola e descola)
- › Fita de cetim
- › Palito de dente sem pontas
- › Agulha
- › Linha bege
- › Cartolinas coloridas

Atenção:
Lembre-se de sempre pedir ajuda aos pais ou a alguém mais velho enquanto estiver montando seu Batatão. E deixe as tarefas como cortar e costurar para os adultos!



1 Corte o tecido na forma de um quadrado



2 Dobre o quadrado ao meio



3 Desenhe um formato oval e recorte. Este será o tamanho do seu Batatão



4 Peça a algum adulto para costurar as duas partes ovais que você cortou



5 Preencha o seu Batatão com espuma



6 Use a massinha para criar orelhas, braços, mãos e sapatos. Depois, coloque os palitos de dente no local indicado e espete no boneco



7 Faça o rosto e os acessórios com cartolina. Utilize o pincel para aplicar um pouco da cola permanente. Agora, você poderá grudar e desgrudar quantas vezes quiser e trocar todas as partes de lugar. Boa diversão!

Dica:
Você pode personalizar seu Batatão como quiser! Inspire-se na nossa Sra. Batata e mão na massa!



Montando o Mr. Potato

Ele está quase pronto, mas falta uma pecinha!
Você consegue adivinhar qual é?



Vamos colorir?

7 erros

Caça-palavras

Mr. Potato

Olho vivo

Amarelinha

Cordas

Folclore

TEXTO FALSO SEMPRE FALSO

DESAFIO ESPACIAL





Desafio espacial

Ajude o Buzz a lembrar qual planeta é qual no sistema solar, colocando seus nomes nas caixinhas certas. São oito: **Júpiter, Marte, Mercúrio, Netuno, Saturno, Terra, Urano e Vênus**



CYRELINHA

CYRELA
BRAZIL REALTY
www.cyrela.com.br