

💡 Inventores Mirins

Manual Secreto do **Agente** de Espionagem

7 Dispositivos de Papelão e Fita
para Investigação de Quintal



Missões criativas para brincar longe das telas usando materiais recicláveis.

**BÔNUS
EXCLUSIVO**



Inventores Mirins



Como Usar Este Manual

Cada projeto deste manual é uma missão.



Nome da missão

O dispositivo que será construído.



Nível de dificuldade

Fácil, médio ou avançado.



Tempo estimado

Quanto tempo a atividade pode levar.



Materiais necessários

Tudo que você precisa separar antes de começar.



Passo a passo

As etapas para montar seu dispositivo.



Teste de agente

Uma brincadeira rápida para experimentar sua invenção.



Desafio extra

Uma ideia para deixar o projeto ainda mais criativo.



— ★ —
“Não existe projeto perfeito.
Existe projeto testado, melhorado
e reinventado.”
— ★ —

Se algo não funcionar na primeira tentativa,
ótimo: você acabou de encontrar uma pista
para melhorar sua invenção.





Inventores Mirins

Kit Oficial do Agente de Espionagem

Antes de iniciar as missões, reúna alguns materiais simples que provavelmente já existem aí na sua casa.

Você não precisa comprar equipamentos caros. Um verdadeiro inventor transforma o comum em extraordinário.

Materiais que podem aparecer nas missões:



Caixas de papelão



Caixa de pasta de dente



Rolos de papel higiênico



Rolos de papel toalha



Fita adesiva



Barbante



Pregadores de roupa



Tampinhas



Canudinhos



Papel colorido



Lápis ou canetinha



Tesoura sem ponta



Cola



Régua



Espelinhos pequenos



Elásticos



Clips de papel



Pratos de papelão



Palitos de sorvete



Dica de agente esperto:

Separe tudo em uma caixa chamada "Laboratório Secreto". Assim, sempre que uma nova missão aparecer, seus materiais estarão prontos.



CONFIDENCIAL

Carta ao Agente Mirim

Bem-vindo, Agente Mirim!

Você acaba de receber um manual muito especial.

A partir de agora, caixas de papelão, rolos de papel, fitas, barbantes e tampinhas deixarão de ser apenas materiais recicláveis.

Eles vão se transformar em equipamentos de investigação, ferramentas de observação e dispositivos secretos para missões de faz de conta.

Mas atenção: um bom agente não precisa correr riscos. Ele observa, pensa, constrói, testa e brinca com responsabilidade.

Antes de começar, siga as três regras de ouro:



Peça ajuda de um adulto para cortar, furar ou usar objetos pequenos.



Brinque apenas em lugares seguros.



Esta é uma missão de imaginação. Nada de espionar pessoas de verdade sem permissão.



Agora prepare sua bancada, reúna seus materiais e escolha seu codinome secreto.

A missão vai começar.

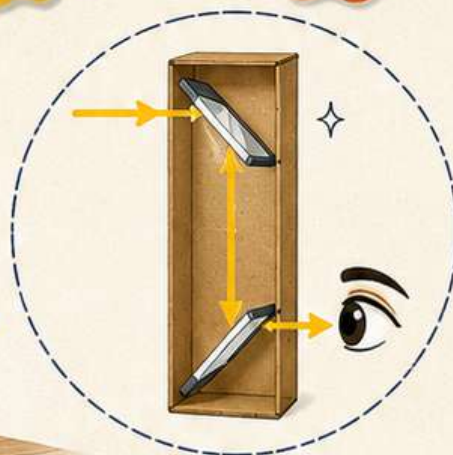




Inventores Mirins



Missão 1: O Periscópio Caseiro



Materiais: ★



1 caixa de pasta de dente vazia
ou caixa de papelão estreita



2 espelinhos pequenos



Fita adesiva



Tesoura sem ponta



Régua



Lápis



Papel colorido para decorar



Ajuda de um adulto



Objetivo da missão:

Construir um dispositivo de observação para olhar por cima da mesa, atrás de obstáculos ou através de esconderijos de faz de conta.



Este projeto mostra como os espelhos podem mudar a direção da luz. Quando a luz bate em um espelho inclinado, ela reflete e permite que você veja algo que não está diretamente na frente dos seus olhos.



Atenção:

Peça ajuda de um adulto para fazer os cortes na caixa e posicionar os espelhos.





Inventores Mirins



Como Montar

★ Periscópio Caseiro ★

1. Prepare a base

Pegue a caixa de pasta de dente vazia e feche bem as duas pontas com fita adesiva.



2. Marque as janelas

Em uma ponta da caixa, desenhe uma pequena janela na parte da frente. Na outra ponta, desenhe outra janela no lado oposto.



3. Peça ajuda para cortar

Com a ajuda de um adulto, recorte as duas janelas marcadas.



4. Incline os espelhos

Cole um espelhinho perto da janela de cima, inclinado para baixo. Depois cole o outro perto da janela de baixo, inclinado para cima.



5. Teste a visão

Olhe pela janela de baixo. Se tudo estiver certo, você verá o que aparece na janela de cima.



6. Decore seu equipamento

Use papel colorido, canetinhas e aderpos para transformar o periscópio em um equipamento secreto.



★ Teste de agente: ★



Coloque um brinquedo em cima da mesa. Fique abaixado e tente observá-lo usando apenas o periscópio.

★ Desafio extra: ★

Crie um nome para seu periscópio. Exemplos:

- ★ Visão Invisível 3000
- ★ Olho Secreto
- ★ Observador de Quintal



MISSÃO 2

Inventores Mirins



Missão 2: Decodificador de Mensagens Secretas



Objetivo da missão:

Criar uma ferramenta para escrever e decifrar mensagens secretas com a família.



Este dispositivo funciona com substituição de letras. Você gira o disco e combina uma letra com outra. Assim, uma palavra comum pode virar um código misterioso.



Materiais:

- ★ Papelão firme
- ★ 1 prato pequeno ou tampa redonda para marcar círculos
- ★ Tesoura sem ponta
- ★ Lápis
- ★ Canetinhas
- ★ Régua
- ★ 1 bailarina de papel, botão com barbante ou clipe dobrado
- ★ Ajuda de um adulto



Como funciona o segredo:

A letra A pode virar D. A letra B pode virar E. A letra C pode virar F.
O importante é que quem vai decifrar saiba qual combinação foi usada.





Inventores Mirins



Como Montar

Decodificador

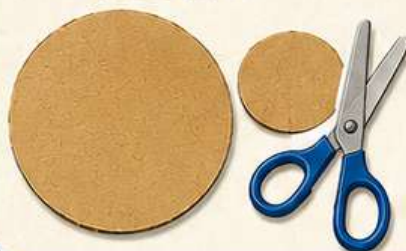
1. Desenhe dois círculos

No papelão, desenhe um círculo grande e um círculo menor.



2. Recorte com cuidado

Recorte os dois círculos. Peça ajuda se o papelão estiver duro.



3. Escreva o alfabeto no círculo grande

Na borda do círculo maior, escreva as letras de A até Z, bem espaçadas.



4. Escreva o alfabeto no círculo menor

No círculo menor, escreva novamente as letras de A até Z.



5. Prenda os círculos pelo centro

Coloque o círculo menor sobre o maior e prenda os dois pelo centro usando uma bailarina, botão com barbante ou clipe.



6. Gire e escolha o código

Gire o círculo menor até a letra A apontar para outra letra. Essa será a chave secreta.



Exemplo de alfabeto visual

CÍRCULO EXTERNO (fixo)

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

CÍRCULO INTERNO (gira)

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

A → D B → E C → F ... X → A Y → B Z → C

Exemplo de missão:

Se a letra A estiver apontando para D, a mensagem:

C A S A

Pode virar:

F D V D



Teste de agente:

Escreva uma mensagem curta para alguém da família:

'PROCURE A PISTA'

Depois entregue o decodificador e veja se a pessoa consegue descobrir.



Desafio extra:

Crie um envelope secreto para guardar suas mensagens codificadas.





Inventores Mirins

Missão 3:

Armadilha de Alarme de Intrusos



Materiais: ★



1 pregador de roupa



1 pedaço de papelão



Barbante



Fita adesiva



Tampinhas ou pedacinhos de papel para fazer barulho leve



Canetinhas



Tesoura sem ponta



Ajuda de um adulto



Objetivo da missão:

Criar um alarme físico simples para avisar quando alguém passa por uma entrada durante uma brincadeira.



Esta missão usa movimento, tensão no barbante e criatividade. Quando o barbante é puxado, ele movimentará o pregador ou uma plaquinha de papelão, criando um aviso visual ou sonoro bem leve.



Aviso importante:

Este alarme é apenas para brincadeira. Não coloque o barbante em locais onde alguém possa tropeçar.

Use sempre baixo, visível e com supervisão de um adulto.



Inventores Mirins



Como Montar

Alarme de Intrusos

1.

Crie a plaquinha do alarme

Recorte um pedaço de papelão em formato de placa. Escreva nela:

'ÁREA SECRETA'

ou

'MISSÃO EM ANDAMENTO'



2.

Prenda o pregador

Cole o pregador na parte de trás da plaquinha usando fita adesiva.



3.

Amarre o barbante

Amarre uma ponta do barbante no pregador ou na plaquinha.



4.

Escolha o local seguro

Com ajuda de um adulto, escolha uma passagem segura para a brincadeira. Pode ser entre duas cadeiras ou na entrada de uma cabaninha.



5.

Fixe a outra ponta

Cole a outra ponta do barbante em uma lateral, deixando-o visível e sem atrapalhar a passagem.



6.

Teste o alarme

Quando alguém encostar no barbante, a plaquinha deve se mexer ou cair levemente, avisando que a área secreta foi descoberta.



★ Teste de agente: ★

Monte uma base secreta com almofadas e tente proteger a entrada usando seu alarme.



★ Desafio extra: ★

Adicione tampinhas leves na plaquinha para fazer um barulhinho quando ela se mexer.





Missão 4: Lupa de Pistas de Papelão



Objetivo da missão:

Criar uma lupa de faz de conta para procurar pistas, marcas, pegadas e detalhes escondidos no quintal ou dentro de casa.



Mesmo que ela não aumente de verdade como uma lupa profissional, ela transforma a brincadeira em uma investigação cheia de imaginação.

★ **Desafio extra:** ★

Crie um “Caderno de Pistas” para desenhar tudo que você encontrou.



★ Materiais: ★



Papelão



Tesoura sem ponta



Plástico transparente
de embalagem limpa



Fita adesiva



Canetinhas



Papel colorido



Lápis



Um copo ou tampa redonda
para marcar o círculo



Inventores Mirins

Como Montar

Lupa de Pistas de Papelão

1. Desenhe o formato da lupa

No papelão, desenhe um círculo grande com um cabo embaixo.



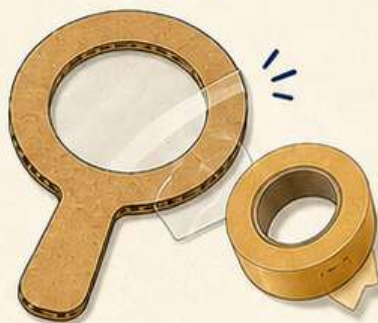
2. Recorte a moldura

Recorte o lado de fora e peça ajuda para abrir o círculo do meio.



3. Cole o plástico transparente

Cole um pedaço de plástico limpo atrás do círculo.



4. Decore sua lupa

Pinte o cabo, escreva seu nome de agente e adicione detalhes secretos.



5. Comece a investigação

Procure pistas como folhas diferentes, pedrinhas, marcas no chão ou objetos escondidos.



★ Teste de agente: ★



Escolha 5 objetos pequenos em casa e tente encontrá-los usando sua lupa de investigador.

★ Desafio extra: ★

Crie um "Caderno de Pistas" para desenhar tudo que você encontrou.

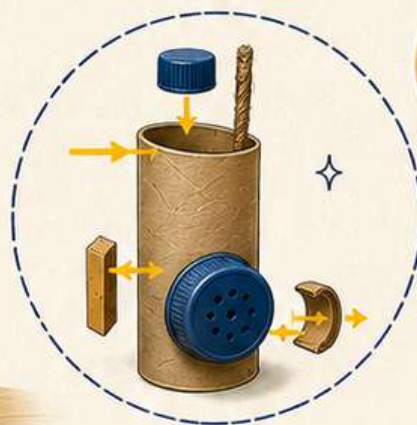




Inventores Mirins



Missão 5: Rádio Secreto de Rolo de Papel



Objetivo da missão:

Construir um comunicador de faz de conta para enviar mensagens durante as missões.



Todo agente precisa de um canal de comunicação. Este rádio não transmite som de verdade, mas ajuda a criança a criar histórias, combinar códigos e organizar a brincadeira.

Frases para brincar:



- "Agente Azul chamando Base Secreta."
- "Pista encontrada no setor do sofá."
- "Missão quase concluída."
- "Precisamos de reforços na cozinha."



Materiais: ★



1 rolo de papel higiênico



Pedaços de papelão



Tampinhas



Fita adesiva



Cola



Canetinhas



Papel colorido



Barbante pequeno





Inventores Mirins



Como Montar

★ Rádio Secreto de Rolo de Papel ★

1. Prepare o corpo do rádio

Pegue o rolo de papel e amasse levemente para deixá-lo com formato mais achatado.



2. Crie a tela

Cole um retângulo de papelão ou papel colorido na frente.



3. Faça os botões

Cole tampinhas ou círculos de papelão na parte da frente.



4. Adicione a antena

Cole um pedacinho de papelão ou canudinho no topo do rádio.



5. Decore com códigos

Escreva números, setas e símbolos secretos.



6. Teste a comunicação

Combine frases de missão com alguém da família.



★ Teste de agente: ★



Combine frases de missão com alguém da família.

★ Desafio extra: ★



Crie dois rádios e entregue um para seu parceiro de missão.





Inventores Mirins



Missão 6: Cofre Secreto de Caixa de Sapato



Materiais: ★



1 caixa de sapato



Papel colorido



Fita adesiva



Cola



Canetinhas



Tampinhas



Papelão extra



Envelopes pequenos



Barbante ou elástico



Objetivo da missão:

Transformar uma caixa de sapato em um cofre para guardar pistas, mensagens, mapas e equipamentos de agente secreto.



Todo agente secreto precisa de um lugar seguro para organizar pistas, mensagens, mapas e pequenos equipamentos de missão.



Desafio extra:

Crie etiquetas: Mapas, Códigos, Pistas, Equipamentos e Missões concluídas.





Inventores Mirins



Como Montar

★ Cofre Secreto de Caixa de Sapato ★

1. Escolha sua caixa

Pegue uma caixa de sapato limpa e vazia.



2. Cubra a parte de fora

Encape a caixa com papel colorido ou decore com desenhos.



3. Crie uma fechadura falsa

Recorte um pequeno cadeado de papelão e cole na frente da caixa.



4. Faça divisórias internas

Use tiras de papelão para separar áreas dentro do cofre.



5. Organize os arquivos secretos

Separe envelopes para mensagens, mapas, pistas e equipamentos pequenos.



6. Crie uma senha

Escreva uma senha de faz de conta em um cartão e guarde em local seguro.



★ Teste de agente: ★



Guarde três pistas dentro do cofre e peça para alguém encontrar a senha correta antes de abrir.

★ Desafio extra: ★

Crie etiquetas: Mapas, Códigos, Pistas, Equipamentos e Missões concluídas.





Inventores Mirins



Missão 7: Mapa Secreto do Quintal



Objetivo da missão:

Criar um mapa de investigação para planejar missões, esconder pistas e organizar uma caça ao tesouro.



O mapa pode representar o quintal, a sala, o quarto, a varanda ou qualquer espaço seguro da casa.



★ Materiais: ★



Folha de papel



Papelão para base



Lápis



Canetinhas



Fita adesiva



Adesivos ou desenhos



Régua

★ Desafio extra: ★

Use o decodificador da Missão 2 para escrever as pistas em código.





≡ Inventores Mirins ≡



Como Montar

★ Mapa Secreto do Quintal ★



1. Escolha o território

Decida qual lugar será o cenário da missão.



2. Desenhe os pontos principais

Marque lugares como mesa, sofá, porta, planta, cadeira, tapete ou árvore.



3. Crie os caminhos

Desenhe linhas pontilhadas mostrando por onde o agente deve passar.



4. Adicione símbolos secretos

Use desenhos para indicar pistas, esconderijos e áreas especiais.



5. Cole o mapa no papelão

Isso deixa o mapa mais firme para usar várias vezes.



6. Planeje uma missão

Esconda uma pista e marque no mapa o caminho para encontrá-la.



★ Teste de agente: ★

Crie uma caça ao tesouro com 3 pistas simples para alguém da família seguir.



★ Desafio extra: ★

Use o decodificador da Missão 2 para escrever as pistas em código.





Inventores Mirins



Certificado Oficial de **Agente Mirim**



Este certificado confirma que:

concluiu com sucesso as missões do

Manual Secreto do Agente de Espionagem

e demonstrou criatividade, foco, imaginação, raciocínio lógico e espírito inventor.

★ Habilidades desbloqueadas: ★



Observação



Criatividade



Construção
com recicláveis



Resolução de
problemas



Trabalho em
equipe



Imaginação
ativa



Brincadeira longe das telas



Data: ____ / ____ / ____



Assinatura do adulto responsável:

Missão Concluída!

🌟 Parabéns, **Agente Mirim**.

🌿 Você transformou materiais simples em dispositivos de investigação, criou códigos secretos, montou equipamentos de observação e organizou missões cheias de imaginação.

💡 Mas o mais importante é que você usou algo muito poderoso:
a sua criatividade.

📦 Toda **caixa vazia** pode virar uma invenção.
Todo **rolo de papel** pode virar uma ferramenta.
Toda **ideia simples** pode virar uma grande descoberta.

⚙️ Continue construindo, testando, errando, melhorando e brincando.

🚀 A próxima missão pode começar a qualquer momento.



🌟 **Inventores Mirins** 🌟

🌿 Projetos criativos para crianças curiosas, mãos ocupadas e mentes brilhantes. 🌿