

0 A 2 ANOS

[Blocos de construção](#)
[Escorregadores](#)
[Bolas texturizadas](#)
[Bonecas macias](#)
[Brinquedos de banho](#)
[Brinquedos de desmontar](#)
[Brinquedos de empilhar](#)
[Brinquedos de empurrar](#)
[Brinquedos de encaixar](#)
[Brinquedos de morder](#)
[Brinquedos de puxar](#)
[Brinquedos de vinil](#)
[Brinquedos musicais](#)
[Carros](#)
[Cavalinho de balanço](#)
[Chocalhos](#)
[Cubos de pano](#)
[João Bobo](#)
[Livros de pano ou plástico](#)
[Martelinhos e bate-estacas](#)
[Móviles de berço](#)
[Móviles portáteis](#)
[Tapetinhos](#)
[Túneis](#)



Corpo é primeiro "brinquedo" da criança

Antes de nascer a criança já descobre como é bom brincar. E começa já na barriga da mãe, chupando o próprio dedo, mexendo os pezinhos, chutando. Nos dois primeiros anos de vida, a descoberta do próprio corpo é fonte de prazer. Nessa fase em que a criança quer experimentar o mundo, colocar tudo na boca, tocar, cheirar, apertar, jogar, é preciso ter um cuidado especial com os brinquedos ofertados, que não podem ser muito frágeis nem ter pontas, peças pequenas, tintas tóxicas.

2 A 4 ANOS

[Aviões e trenzinhos](#)

[Baldinhos para praia](#)

[Bichinhos macios](#)

[Bolhas de sabão](#)

[Bonecas](#)

[Brinquedos de encaixar](#)

[Blocos de montar](#)

[Carrinhos](#)

[Casas de bonecas](#)

[Centros de atividades](#)

[Cubos macios](#)

[Figuras de ação](#)

[Ferramentas de](#)

[brinquedo](#)

[Livros](#)

[Massinhas de modelar](#)

[Materiais de](#)

[pintura/desenho](#)

[Objetos domésticos](#)

[Telefones](#)

[Fantasia e máscaras](#)

[Fantoches](#)

[Instrumentos musicais](#)

[Quebra-cabeças](#)

[Triciclos](#)



Fantasia ajudam a compreender a realidade

No período entre os dois e quatro anos a criança vive imersa em um mundo muito particular. É a fase do imitar, das máscaras e das fantasias. Segundo especialistas, imaginando as crianças avaliam a realidade e melhoram o raciocínio, a memória e o vocabulário _por isso não é preciso trazê-la de volta ao mundo real, pois esse processo é natural. Nessa fase é possível estimular a imaginação infantil por meio de brinquedos e brincadeiras simples.

4 A 7 ANOS

[Blocos de construção](#)
[Materiais para
pintura/desenho](#)
[Materiais de papelaria](#)
[Bonecas](#)
[Jogos ao ar livre](#)
[Carros de rolimã, patim,
patinete e skate](#)
[Futebol de botão](#)
[Laptops](#)
[Carros](#)
[Carrinhos/trens elétricos e
pistas](#)
[Outros](#)
[Instrumentos musicais e
eletrônicos](#)
[Jogos](#)
[Carros e motos elétricos](#)
[Bicicletas](#)
[Acessórios para bonecas](#)
[Acessórios para meninas](#)
[Acessórios para meninos](#)
[Bonecas "fashion"](#)
[Figuras de ação](#)



Questionadora, criança começa a se socializar

Questionadora e cheia de novas habilidades, como trepar em árvores, muros, brinquedos, a criança nessa fase começa a se socializar, a buscar parceiros para suas brincadeiras. Os jogos com regras já podem ser introduzidos sem medo. Dos 4 aos 7 anos a criança também vive a fase do "estado da graça": adquire consciência de que é capaz de produzir pequenas ou grandes obras e gosta de chamar a atenção para tudo o que já consegue fazer.

7 A 12 ANOS

[Acessórios para meninas](#)

[Acessórios para meninos](#)

[Acessórios para](#)

[videogames](#)

[Blocos de construção](#)

[Bolas](#)

[Bonecas](#)

[Bonecas "fashion"](#)

[Bonecas colecionáveis](#)

[Bonecas de pano](#)

[Brinquedos colecionáveis](#)

[Brinquedos de pelúcia](#)

[Eletrônicos](#)

[Figuras de ação](#)

[Jogos](#)

[Jogos ao ar livre](#)

[Jogos cartonados](#)

[Kits](#)

[Materiais de papelaria](#)

[Pistas de carrinhos](#)

[Quebra-cabeças](#)

[Triciclos, patins e](#)

[patinetes](#)

[Videogames](#)



Desafio é competir com celular e videogame

Já no fim da infância, as crianças nessa faixa tendem a trocar os brinquedos mais tradicionais por outros da era virtual: celulares, toca-MP3, computadores e videogames. O envolvimento com esportes também se intensifica: pular corda, jogar peteca, futebol e vôlei são atividades freqüentes. Nessa fase a criança sente necessidade de pertencer a um grupo, e para isso pode inventar coleções e atividades extracurriculares. Para disciplinar o uso de videogame e TV os pais devem impor limites.