

GUIA DE EXPERIÊNCIAS e **BRINCADEIRAS** **Tupperware**

DISTRIBUIÇÃO CONSTELAÇÃO

“Desenvolva as
pessoas e elas
desenvolverão o
seu negócio”
Brownie Wise

° DICAS PARA UMA
EXPERIÊNCIA DE SUCESSO

° **BRINCADEIRAS**

° SUGESTÕES

° MARCAÇÕES

° PLANEJAMENTO

° DEMONSTRAÇÕES





DICAS DE OURO EM 1 EXPERIÊNCIA



1. Faça perguntas de um modo tal que a resposta seja positiva, isto é, que a resposta seja SIM.

2. Convide a pessoa para que seja uma anfitriã.

3. Ouça a resposta.

4. Seja compreensiva. Sorria e concorde com um assentimento de cabeça, para mostrar-lhe que você concorda com ela. Caso a resposta seja negativa, procure saber o motivo e leve-a a pensar nos benefícios adicionais que terá, sendo uma anfitriã.

5. Procure ajudá-la a resolver seus problemas. A convidada tem que sentir que você quer ajudá-la e, não somente fazer uma marcação.

6. Ofereça opções - dia da semana, data e hora.

Confira algumas dicas para realizar uma MEGA EXPERIÊNCIA DE SUCESSO

Primeiramente **VOCÊ** tem que querer ter **Sucesso!**

Faça uma lista de **12 amigas** para fazer o convite especial desta parceria de Sucesso, onde você tem um prêmio para oferecer:

BRINDE ESPECIAL DA ANFITRIÃ.

▷ 03 Experiências por semana a cada vitrine.

Planejamento com a Anfitriã – Vantagens:

▷ Passar segurança para a anfitriã, orientar os passos para maiores resultados, programar diversão (brincadeiras) e informação sobre o uso e dicas dos nossos produtos;

▷ Mostrar e estabelecer com a Anfitriã qual o nível do Brinde Especial da Anfitriã (BEA) que ela deseja alcançar.

VAMOS PLANEJAR UMA MEGA EXPERIÊNCIA?

Convidar com entusiasmo e confiança!

Confirme presença! Diga a cada convidada como é importante a presença, não é preciso comprar! Venha que eu te espero!

Quem convidar?

- Vizinhas e familiares;
- Mães dos amigos dos filhos;
- Amigas da Igreja, academia, aulas, antigas amigas de escola...
- Colegas de trabalho, esposas dos amigos do seu marido, outros conhecidos...

Definir:

- ▷ O Tema da Experiência conforme o perfil da Anfitriã e convidadas;
 - ▷ Ajude a Anfitriã a fazer a lista de convidadas (pedir que todas as convidadas tragam uma amiga);
 - ▷ Data para entrega dos produtos (escolher 01 das datas das 4 semanas do vitrine vigente);
 - ▷ Marque uma data e hora para a experiência;
 - ▷ Lugar onde fará a demonstração na casa da Anfitriã;
 - ▷ Produtos a serem demonstrados;
 - ▷ Receitas;
 - ▷ Possibilidades de futuras marcações com as convidadas.
- EXPLICAR** como utilizar os campos do Envelope da Anfitriã.



Nota de Encomenda		Tupperware <small>marcador visual, uma por peça.</small>		
Nome: _____		Data aniversário: _____		
Endereço: _____		nº _____		
Bairro: _____	Cidade: _____	Tel.: _____		
CÓD.	DESCRIÇÃO	QTE.	PREÇO UNIT.	TOTAL
TOTAL			TOTAL	
Tupperware:		() CHEQUE () DINHEIRO		
DATA DE COMPRA: / /	ASSINATURA DA COMPRADORA			
ENTREGA: / /				

VALOR DA SUA COMPRA: _____ DEBERÁ SER PAGOS ATÉ: _____



- RECOMENDAÇÕES DE USO:**
- * Os produtos Tupperware não são indicados para uso em fornos convencionais, forno micro, máquinas de lavar-louças e micro-ondas.
 - * Somente os Itens Aquecer, Crisal Wove e Actualité foram especialmente desenvolvidos para o uso em micro-ondas para aquecimento.
 - * Para abrir o produto não use objetos cortantes que possam danificar o plástico.
 - * Para manter os cores dos produtos sempre vivos, evite expô-los à luz solar por muito tempo.
 - * Quando não estiver em uso, deve as bases desmontadas.
 - * Para que as tampas não entrem, guarde-as sobre uma superfície plana.
 - * Para eliminar odores use uma solução de bicarbonato de sódio e água. A mesma mistura ajuda a diminuir eventuais manchas que podem surgir em recipientes brancos.
 - * Ao retirar seu Tupperware do freezer, proteja em água corrente antes de usá-lo.
 - * Lave em água fria ou morna com esponja e sabão.

DEFEITOS CONSIDERADOS COMO DE FABRICAÇÃO:

- * Peças com uso - Peças rachadas e/ou descoloridas.
- * Peças sem uso - Peças incompletas, tampas frouxas ou apertadas, peças com rebabas, resíduos de outro cor e ponto de ligação sem cortar.

QUALQUER SINAL DE MÁU USO DESCARACTERIZA DEFEITO DE FABRICAÇÃO, SEM COMO PEÇAS CORTADAS OU QUEBRADAS.

Envelope da Anfitriã

NOMES	TOTAL	NOMES	TOTAL

Trarei as suas encomendas no dia ____ / ____ / ____ às ____ hs

Total deste envelope R\$ _____



Anote o contato de cada cliente e o valor adquirido por ela.

No final preencha a data que irá fazer as entregas e receber sobre os produtos.

Resumo

Número de presenças: _____
Número de compradoras: _____
Número de compras extras: _____
Número de marcações: _____
Total vendido: _____
Data do encontro ____ / ____ / ____

Brinde da Anfitriã: _____

Recrutadas: _____



RECOMENDAÇÕES DE USO:

- * Os produtos Tupperware não são indicados para uso em fornos convencionais, banho-maria, máquinas de lavar-louças e micro-ondas.
- * Somente as linhas Aquecer, Cristal Wave e Actualité foram especialmente desenvolvidas para o uso em micro-ondas para aquecimento.
- * Para abrir o produto não use objetos cortantes que podem danificar o plástico.
- * Para manter as cores dos produtos sempre vivas, evite expô-los à luz solar por muito tempo.
- * Quando não estiver em uso, deixe as bases destampadas.
- * Para que as tampas não entorem, guarde-as sobre uma superfície plana.
- * Para eliminar odores use uma solução de bicarbonato de sódio e água. A mesma mistura ajuda a diminuir eventuais manchas que podem surgir em recipientes brancos.
- * Ao retirar seu Tupperware do freezer, passe em água corrente antes de abrir.
- * Lave em água fria ou morna com esponja e sabão.

DEFEITOS CONSIDERADOS COMO DE FABRICAÇÃO:

- * Peças com uso - Peças rachadas e/ou descascadas.
- * Peças sem uso - Peças incompletas, tampas frouxas ou apertadas, peças com rebarbas, resíduos de outra cor e ponto de injeção sem cortar.

QUALQUER SINAL DE MAU USO DESCARACTERIZA DEFEITO DE FABRICAÇÃO, BEM COMO PEÇAS CORTADAS OU QUEBRADAS.

NOTA DE ENCOMENDA



000000060605

Anote cada produto, valor e quantidade adquirida pelo cliente.
Na parte destacável, o dia e valor a serem pagos.
No verso, possui as recomendações de uso, e orientações sobre a garantia.



GUIA DE DEMONSTRAÇÃO

BRINCADEIRAS TUPPERWARE

BRINCADEIRAS TRANQUILAS

1. Para que serve?	10	15. Mil usos Tupperware	17
2. Some e ganhe	10	16. Brincando com vitrine	17
3. Sapo no chapéu	11	17. Conhecendo nossos produtos	18
4. Brincando com serpentinas	11	18. Bolsa de mulher	18
5. Desenhando com fósforo	12	19. Quem sabe mais?	18
6. Quebra cabeça Tupperware	12	20. Costureiras apressadas	19
7. Crochê com Descascador de Cítricos	13	21. Sejamos uma Consultora	19
8. Onde está?	13	22. Vamos nos conhecer?	20
9. Garota propaganda Tupperware	14	23. O que levo em meu kit	20
10. Tigela da sorte	14	24. Minha boneca Tupperware	21
11. Ponto na Neve	15	25. Redondinhas, quadradinhas, delicadinhos	21
12. Adivinhando	15	26. O espelho	22
13. Montar e desmontar	16	27. Que Será	22
14. Telefone sem fio	16	28. Sopa de letras	23
		29. É proibido cruzar	23

BRINCADEIRAS ATIVAS

1. Stop	24	17. A bandeja mágica	31
2. A colher	25	18. A bolinha saltadora	32
3. Ganhando sozinha	25	19. Comer e assobiar	32
4. Tirando tirinhas	25	20. Alfinetando a rolha	32
5. Corrida das laranjas	26	21. Roubando batatas	33
6. Fazendo moda	26	22. A melhor imitadora	33
7. Tilin... Tilin	27	23. Brincando com o dedal	34
8. Somando tampas	27	24. Quebra ovos	34
9. Subindo e descendo	28	25. Arrebentando balões	35
10. Estourando bexigas	28	26. Levantando a cadeira	35
11. É proibido sorrir	29	27. Encapando almofadas	36
12. Acertando a rolha	29	28. Os Lápis loucos	36
13. Eu sei tampar e selar!	29	29. O baile das laranjas	37
14. Doce pontaria!	30		
15. A chave e o novelo	30		
16. A criativa voadora voadora	31		

LÁPIS E PAPEL

1. A rainha da simpatia	37	9. Mulher Tupperware	40
2. Estorinhas Tupperware	38	10. Crucigrama	40
3. Brincando com letras	38	11. Como se chama a anfitriã?	40
4. Cozinhando com Tupperware	39	12. Aprendendo nomes	41
5. Vamos desenhar a sogra	39	13. Cozineira eficiente	41
6. Conhecendo Tupperware!	39	14. 4 letras i	41
7. As consultoras são vocês!	40	15. Aviso classificado	41
8. Somando pontos	40	16. Chegou a primavera	42
		17. Telegrama Tupperware	42

BRINCADEIRAS TUPPERWARE TRANQUILAS

1. PARA QUE SERVE?

Participam todas. As convidadas se sentam em semi círculo. A consultora entregará um produto Tupperware para a 1ª do semi círculo (ex: tigela bateadeira) e pedirá que diga o que se pode fazer com ele.

A participante dirá, por exemplo: “guardar caldos” e rapidamente passará para a seguinte que dirá (porex.) “bater creme”, e o passará para a seguinte e assim por diante. A participante que errar ou que parar para pensar será eliminada.

A última que ficar será a ganhadora. Pode haver mais que uma rodada, trocando as peças a cada vez.

Essa brincadeira se realiza antes da demonstração porque permitirá detectar sobre que produto se deve falar mais.



2. SOME E GANHE

Material: 1 dado grande feito em cartolina ou EVA com 1 número em cada uma das 5 faces (1,2,3,4,5) na 6ª face a palavra **Tupperware** que valerá 100 pontos.

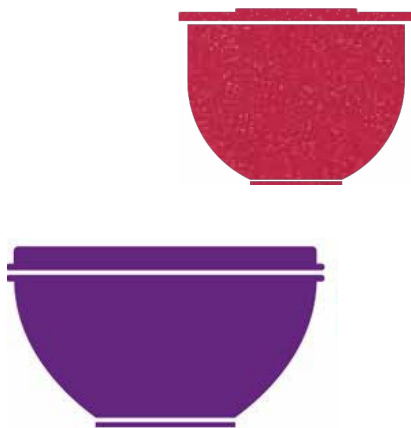
Desenvolvimento: A brincadeira é individual. Cada participante terá 3 chances de atirar o dado. Aquela que somar mais pontos será a ganhadora.



3. SAPO NO CHAPÉU

Coloca-se no chão uma Tigela Criativa ou Murano ou outra peça grande de boca larga. A dois metros de distância ou mais estarão as participantes providas de tampas selos pequenos, que procurarão, uma de cada vez, acertar as tampas selos no recipiente colocado no chão sem sair do lugar demarcado.

Será ganhadora a que conseguir acertar o maior número de tampas selos.



4. BRINCANDO COM SERPENTINAS

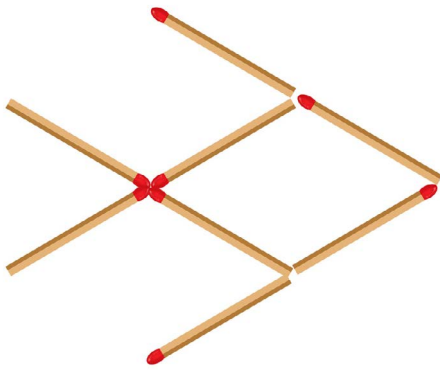
Material: Tiras de papel com 2 ou 3 metros de comprimento. 2 tesouras.

Desenvolvimento: brinca-se de 2 em 2. Entregar uma tira e uma tesoura a cada uma. A uma ordem “Tupperware” elas deverão começar a cortar a tira pelo meio, fazendo 2 tiras cada uma.

Enquanto isso as outras convidadas vão contando de 1 a 20. A que terminar primeiro é ganhadora. Pode-se repetir a brincadeira quantas vezes quiser.



5. DESENHANDO COM O FÓSFORO



Material: palitos de fósforo (1 caixa)

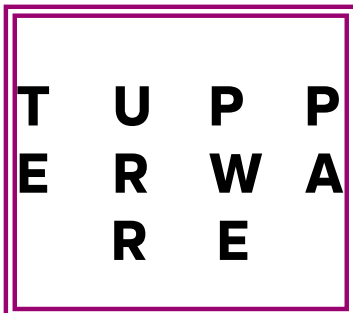
Desenvolvimento: Colocar todos os palitos de fósforo dentro de uma tigela Tupperware no meio de uma mesa e dispor as convidadas ao redor da mesa.

Quando ouvirem 1,2,3 Tupperware, elas deverão fazer desenhos com os palitos de fósforo, (árvore, casa, mesa, etc...) tirando, um a um, os palitos da tigela Tupperware.

Tem que se deixar voar a imaginação!

Depois de um tempo determinado, ao ouvirem a palavra Tupperware, todas deixarão os desenhos como estão. Será vencedora a que tiver feito mais figuras.

6. QUEBRA CABEÇA TUPPERWARE



Material: Escrever 10 vezes a palavra TUPPERWARE com letras separadas e cortar os papéis para que cada letra esteja em um pedaço de papel. (quadrados de +- 3cm).

Desenvolvimento: Colocar

em um recipiente Tupperware. A que conseguir “escrever” primeiro, e sem erros, será a vencedora.

7. CROCHÊ COM O DESCASCADOR DE CÍTRICOS

Material: pedaços de lã e descascadores de cítricos.

Desenvolvimento: Divide-se as convidadas em 2 equipes e entrega-se a cada convidada um rolinho de lã e um descascador.

À ordem “Tupperware” elas deverão começar a tecer uma corrente de crochê dentro de 30 segundos.

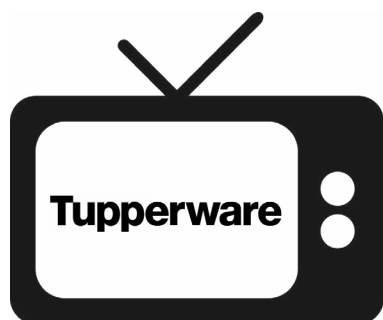
A equipe que tiver maior número de correntes tecidas será a ganhadora.

8. ONDE ESTÁ?

Coloca-se vários produtos Tupperware sobre a mesa e esconde-se um presentinho dentro de um deles. A revendedora deverá perguntar a cada uma: “onde está o presentinho e qual é o nome do produto que você está apontando?”

A primeira que acertar as 2 perguntas será a ganhadora da brincadeira e do presentinho escondido!





9. GAROTA PROPAGANDA TUPPERWARE

Material: Figuras cortadas do vitrine e coladas em cartolina.

Desenvolvimento: Entregar uma cartolina a cada convidada.

Cada uma deverá fazer a propaganda do produto que tem colado na cartolina (nome, cor, uso, etc.), como se estivesse frente as câmeras de televisão.

Ganhará a participante que mais informações der sobre o produto (e com mais entusiasmo).

10. TIGELA DA SORTE

Material: fitas coloridas e papezinhos com recados.

A consultora preparará fitas coloridas e em um dos extremos amarrará papezinhos com tarefas variadas e colocará numa tigela maravilhosa, mantendo a ponta livre da fita para fora. Cada convidada pegará uma fita e cumprirá a tarefa. Ex: “Ganharei um presentinho se cantar um samba” ou “que sorte, ganhei um presentinho e devo fazer um versinho” ou terei o maior prazer em ser sua próxima anfitriã, etc.



11. PONTO DE NEVE

Material: 2 Quick Shake, 2 ovos, 1 Prigelinha e 1 saleiro.

Desenvolvimento: Formar 2 equipes e para a capitã de cada equipe entregará 1 ovo e 1 Quick Shake. Elas deverão quebrar o ovo, colocar a gema na prigelinha e a clara no Quick Shake. Colocarão uma pitada de sal na clara e começarão a bater. Ganhará a brincadeira aquela que obtiver, em primeiro lugar, a clara em ponto de neve.



12. ADIVINHANDO

Material: envelopes e letras.

Desenvolvimento: Levaremos preparados vários envelopes com letras que, unidas, formem o nome de um produto que não estará no display. Cada envelope terá letras de diferentes produtos. A brincadeira poderá ser realizada por grupo ou por pares que deverão armar o nome do produto. Ganhará a brincadeira o grupo ou o par que terminar primeiro. **Nota** - Esta brincadeira serve para descrever vários produtos do vitrine, com qual complementaremos a demonstração. As convidadas não se esquecerão da brincadeira, nem do produto demonstrado.

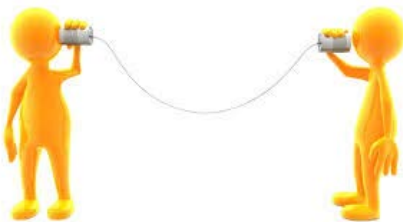


13. MONTAR E DESMONTAR



Material: 2 Quick Shakes
Formar 2 equipes e a cada uma entregar um Quick Shake desmontado. A primeira participante de cada equipe deverá montá-lo e e passá-lo para a seguinte que o desmontará, o montará e o passará para a seguinte. E assim sucessivamente. Será vencedora a equipe que terminar mais rápido.

14. TELEFONE SEM FIO



Formar 2 equipes. A primeira participante de cada equipe dirá, bem baixinho, ao ouvido da companheira: “Tupperware é um mundo fascinante porque...” Esta deverá passar a mensagem a seguinte que complementará a frase. Assim sucessivamente, até chegar a última convidada que deverá repetir a frase em voz alta.
Será vencedora a equipe que disser a frase maior, sem errar.

15. MIL USOS TUPPERWARE



A Consultora colocará as convidadas sentadas em um semi círculo, entregará um produto a primeira e ficará de costas para as convidadas. Elas deverão ir passando, rapidamente o produto.

Quando a consultora disser: “Stop Tupperware!” a convidada que ficou com o produto na mão, deverá demonstrá-lo.

Essa brincadeira pode se repetir com três produtos. Levará o prêmio aquela que tiver feito a melhor demonstração.

16. BRINCANDO COM OS VITRINES

A consultora entregará os vitrines às convidadas. Falará dos produtos e irão olhando o vitrine junto com ela. Ao terminar, as convidadas fecharão os catálogos e a consultora fará uma pergunta por convidada que deverá responder qual o alimento que se coloca dentro do produto que a consultora perguntou. Toda convidada que responder corretamente, levará um presentinho extra.



Não é só congelar. É um mundo de possibilidades.
#CongelarSemSegredos



#ComidaBastante



Plus, carinho e amor para congelar o ano todo...
#DeseposDeAnoNovo

17. CONHECENDO NOSSOS PRODUTOS



Cada convidada escolherá um dos produtos do display e uma a uma irá dizendo para que o utiliza. Para cada uso apropriado lhe dará 1 ponto e a que falar de alguma receita, receberá 5 pontos. Ganhará aquela que somar mais pontos.

18. BOLSA DE MULHER



Material: copos médios
Desenvolvimento: a cada convidada se entrega um copo médio. Se tomará o tempo de 30 segundos desde o momento que a consultora diga TUPPERWARE. A primeira que encher o copo com coisas que tire de sua bolsa, ganhará a brincadeira.

19. QUEM SABE MAIS?



Material: 2 lenços
Desenvolvimento: Divide-se as convidadas em 2 grupos que escolherão suas capitãs. Com o lenço, venda-se os olhos da capitã e depois escolhe-se 4 produtos do display para cada equipe. A consultora vai

colocando os produtos nas mãos da capitã, um a um, e a capitã deverá adivinhar que produto é. Ganhará a equipe que acertar o maior número de produtos.

20. COSTUREIRAS APRESSADAS

Material: 2 agulhas, linha, 2 quadrados de pano e 6 botões.

Desenvolvimento: Divide-se as convidadas em 2 grupos e elege-se a capitã de cada grupo. Entrega-se a cada capitã 1 agulha, um pedaço de linha, 1 quadrado de pano e 3 botões.

Ganhará a brincadeira a equipe cuja capitã pregar mais rapidamente os 3 botões. As participantes de cada equipe deverão incentivar sua capitã com todo entusiasmo.



21. SEJAMOS UMA CONSULTORA

Material: Individualmente, cada convidada passará pela mesa onde está o display, se colocará diante das demais e citará o nome dos produtos que conhece, mostrando-os como se fosse consultora.

As convidadas irão contando cada produto mencionado.

Serão campeãs as três que citarem o maior número de produtos e que tenham mostrado o seu conhecimento sobre Tupperware.

NOTA: essa é uma brincadeira recrutadora.



22. VAMOS NOS CONHECER?



Material: 1 carretel de linha
A consultora deixará que cada convidada tire um (bom) pedaço de linha. Quando todas tiverem sua linha, inclusive a consultora, ela estará demonstrando como se brinca. Começará contando nossa atividade na Tupperware, enquanto vai enrolando a linha no dedo. Quando terminar a linha, para de falar. Logo, cada convidada deverá falar sobre si mesma começando por seu nome, atividade, disponibilidade de tempo, etc., sempre enrolando a linha no dedo.

Todas levarão presentinhos.

NOTA: Esta brincadeira é ideal para começar uma experiência, pois é uma maneira das convidadas se apresentarem e da consultora saber suas atividades para depois recrutá-las.

23. O QUE LEVO EM MEU KIT

Participam todas as convidadas. A consultora começará dizendo: “Em meu kit levo a criatividade e...” A primeira convidada repete: “Em meu kit levo a criatividade e a prática” (por exemplo). Assim cada convidada repetirá os nomes das peças faladas e acrescentará mais uma. A convidada que não souber o que falar ou repetir o nome de uma peça já mencionada, sai da brincadeira.

Ganhará aquela que ficar por último e que mencionar o maior número de produtos.



NOTA: É uma maneira de se ver quais delas poderão ser futuras consultoras.

24. MINHA BONECA TUPPERWARE

Material: 1 folha de papel para cada convidada.

Desenvolvimento: Brincarão todas as convidadas, pondo em prática suas habilidades manuais.

Entrega-se uma folha de papel para cada uma que deverá fazer uma boneca recortando o papel com as mãos. Serão vencedoras as que conseguirem fazer uma figura de uma boneca.

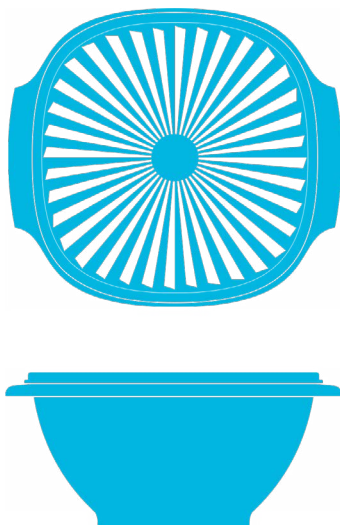


25. REDONDINHAS, QUADRADINHAS, DELICADINHAS

Todas as convidadas participam, sentadas em semi círculo.

Quando a consultora disser: gosto de coisas bem redondinhas, a primeira convidada deverá responder imediatamente com o nome de algum objeto redondo. (Por exemplo: prato, bola, anel, ou o nome de algum produto Tupperware) e assim todas as outras.

Mas de repente a consultora diz: “Gosto muito de coisas quadradinhas”. E o jogo se repete. Ou “Gosto muito de coisas delicadinhas”. As convidadas deverão responder sem errar nem repetir. A ganhadora será aquela que não cometer nenhum erro.



26. O ESPELHO



As convidadas serão colocadas uma a frente da outra a uma distância de 50 cm mais ou menos. A uma fila será dada a designação A e a outra a designação B. Todas aquelas que tiverem a letra A, realizarão diferentes movimentos e gestos de quem está em sua frente. Os pares de convidadas passarão uma por vez e disporão de 30 segundos para realizar a brincadeira. Serão Ganhadoras aquelas que forem mais aplaudidas.

27. QUE SERÁ

A consultora escolhe o nome de um produto Tupperware e o escreverá em um pedaço de papel colocando-o dentro de uma peça Tupperware.

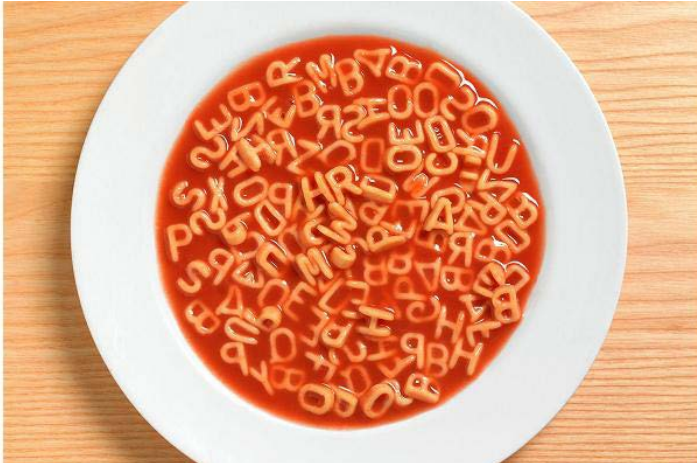
Todas as convidadas, alternadamente, farão perguntas às quais a revendedora responderá sim ou não. Aquela que tiver a sorte de adivinhar o nome da peça será a ganhadora.



28. SOPA DE LETRAS

Material: macarrão de letrinhas.

Desenvolvimento: Esta é uma brincadeira individual. A consultora dará a cada convidada um punhado de letrinhas de macarrão, podendo usar como medida o medidor de café. Elas deverão formar o nome de um produto Tupperware com as letrinhas e será vencedora a que o fizer primeiro.



29. É PROIBIDO CRUZAR

Material: prendedores de roupa

Desenvolvimento: Cada convidada receberá um prendedor que deverá ser colocado em sua blusa. A regra é que nesse dia, durante a experiência, é proibido cruzar as pernas, os braços ou as mãos. Quando uma convidada perceber que alguma outra fugiu da regra, deverá retirar o prendedor dela e colocá-lo em sua própria blusa. Será vencedora aquela que, no final, tiver o maior número de prendedores.



BRINCADEIRAS TUPPERWARE ATIVAS

1. STOP

Material: Folha impressa do jogo ou folha em branco para cada convidada.



Nome	CEP (cidade, estado, país)	Cor	Fruta	Animal	Flor/Planta	Carro	Produto Tupperware	Total de pontos

Desenvolvimento: os participantes devem preencher as categorias com palavras que comecem com a letra sorteada. O primeiro que terminar de preencher todas as categorias, grita “STOP” e todos devem parar imediatamente de preencher. Vence quem somar mais pontos no final.

Regras de Pontuação:

20 pontos (resposta única/diferente dos demais participantes)

10 pontos (resposta igual a de um ou mais participantes)

40 pontos (produto Tupperware – resposta única/diferente dos demais participantes)

20 pontos (produto Tupperware – resposta igual a de um ou mais participantes)

0 pontos (resposta em branco ou resposta que não condiz com a informação solicitada)

2. A COLHER

Material: colheres

Desenvolvimento: Formar 2 equipes e entregar uma colher a cada convidada. Ao comando da consultora, a convidada deverá passar a colher por dentro de sua roupa, de cima para baixo, deixando cair no chão passando para a seguinte convidada. Será vencedora a equipe que tiver “passado” o maior número de colheres.



3. GANHANDO SOZINHA

Material: fichas, botões ou tampas de garrafas.

Desenvolvimento: Colocando as fichas sobre a mesa e quando a consultora disser “Tupperware”, as convidadas deverão procurar recolher o maior número de fichas possível, mas utilizando só UMA DAS MÃOS. A participante que reunir o maior número de fichas será a vencedora.



4. TIRANDO TIRINHAS

Material: fitas de papel com 20 cm de comprimento, alfinetes de gancho

25 Desenvolvimento: Entrega-se a

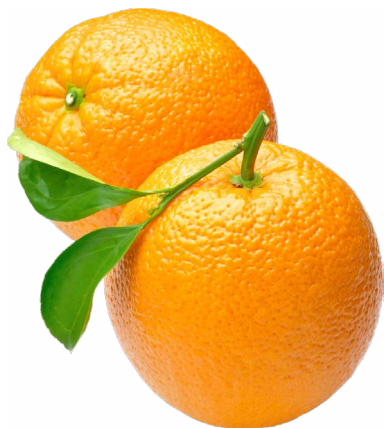


cada convidada uma tira de papel e um alfinete para que ela prenda o papel na parte posterior da saia. Ao comando da consultora todas deverão correr pela sala tentando puxar a tira de papel da companheira. Será vencedora aquela que conseguir o maior número de tiras, mas que tenha conservado a sua.

5. CORRIDA DAS LARANJAS

Material: 2 laranjas

Desenvolvimento: Dividir as convidadas em 2 equipes. Elas deverão sentar-se uma ao lado da outra mantendo as pernas e os pés bem juntinhos. Coloca-se a laranja sobre os pés da primeira que deverá passá-la para os pés da segunda, sem deixá-la cair e sem colocar as mãos. Se a laranja cair, a consultora deverá colocá-la nos pés da convidada e continuar a brincadeira. Ganhará a equipe que primeiro passar a laranja por todas as participantes.



6. FAZENDO MODA

Material: 8 folhas de jornal,
1 caixa de alfinetes

Desenvolvimento: Entregar a cada equipe 4 folhas de jornal e **26**

alguns alfinetes. À ordem da consultora, elas deverão fazer para uma delas (a “modelo”), uma roupa de cozinheira, ou seja: um chapéu e uma travessa ovalada.

Atenção: deverão cortar os papéis com as mãos e será vencedora a equipe que mais rapidamente vestir a sua “modelo”.



7. TILIN...TILIN!

Material: 2 caculinhas ou tigelas criativa 500 ml e 2 sinos

Desenvolvimento: Formar 2 equipes e entregar cada uma, uma caculinha tampada com o sininho dentro. A primeira da fila deve pegar a caculinha, tirar o sino, tocá-lo, recolocá-lo na caculinha tampá-la e passar para a seguinte que repetirá a operação. A equipe que for bem ligeirinha e terminar primeiro será a vencedora!



8. SOMANDO TAMPAS SELOS

Material: 6 tampas selos de copos e 1 criativa

Desenvolvimento: Cada tampa selo terá colocado em si, um papel com um número determinado. A Criativa será

colocada a uma certa distância. Cada convidada, por sua vez, deverá jogar as tampas selos procurando acertá-las na criativa. Ao final dos lançamentos de cada convidada, soma-se os pontos que ela conseguir. A vitoriosa será a que obtiver mais pontos.

9. SUBINDO E DESCENDO

Nessa brincadeira ganha quem for mais desobediente. Todas as convidadas deverão estar sentadas e quando a consultora disser “descendo!” elas deverão levantar-se.

Começa-se falando devagar e depois vai-se aumentando a velocidade e as vezes repetindo a mesma ordem para confundilas. Quem for errando, vai saindo e assim sobrar a campeã!

10. ESTOURANDO BEXIGAS

Material: bexigas e envelope

Desenvolvimento: Entrega-se a cada convidada um envelope fechado que contenha uma bexiga. Cada participante, ao ouvir “TUPPERWARE”, deverá abrir o envelope, tirar a bexiga, começar a enchê-la, amarrar, colocar na cadeira e sentar-se em cima para estourá-la. A que explodir primeiro será a ganhadora.



11. É PROIBIDO SORRIR!

Material: fios de lã bem grossa

Desenvolvimento: Dá-se um fio de lã para cada convidada. Elas deverão colocá-la sobre o lábio superior e fazer “biquinho” para apoiá-lo contra o nariz como se



fosse um bigode. Mas tudo isso feito com os olhos fechados. Quando a consultora disser Tupperware, todas deverão abrir os olhos e conter o riso, porque se sorrirem, o bigode cairá. Aquelas que sorrirem e deixar cair o bigode, vão saindo da brincadeira até ficar uma valente ganhadora que saberá portar orgulhosamente o seu bigode chinês!



12. ACERTANDO NA ROLHA

Material: 1 rolha

Desenvolvimento: Colocar um guarda suco sobre a mesa e uma rolha sobre a tampa do guarda suco. Cada convidada deverá aproximar-se, e de olhos fechados tentará colocar o dedo sobre a rolha. Será vencedora aquela que tiver melhor “pontaria”.



13. EU SEI TAMPAR E SELAR!

Coloca-se sobre a mesa quatro produtos Tupperware sem as tampas ou selos, mas com eles por perto. Cada convidada deverá acercar-se da mesa, com os olhos fechados, pegar um produto e uma tampa ou selo e tentar tampá-lo. Só vale



uma tentativa e será vencedora aquela que conseguir pegar o produto e... tampa ou selo certos.

14. DOCE PONTARIA!

Material: 2 Guarda Sucos, barbantes de 30 cm em cada bala

Desenvolvimento: Formar 2 equipes, colocar 1 guarda suco para cada equipe. O guarda suco deverá estar fechado com a sobre tampa aberta. Entregar para cada convidada uma bala com o barbante amarrado. Cada convidada pegando pelo barbante tentará introduzir a bala com a mão esquerda no orifício da sobre tampa do guarda suco. A equipe que conseguir primeiro ganhará a brincadeira e... também as balas!



15. A CHAVE E O NOVELO

Material: 2 longos fios de lã ou barbante, 2 chaves

Desenvolvimento: Formar 2 equipes e entregar a cada uma um fio de lã com uma chave amarrada na ponta. A primeira da equipe deverá dar uma volta com a lã em seu pulso e passar a ponta com a chave para a



seguinte que envolverá seu pulso e passará à seguinte e assim por diante. Será campeã a equipe que primeiro estiver com todas as convidadas atadas pelo pulso sem arrebentar o fio.

16. A CRIATIVA VOADORA

Material: 1 Criativa

Desenvolvimento: Formar uma roda com as convidadas. Colocar a criativa, sobre a cabeça da anfitriã. Quando a consultora, de costas, disser “Tupperware”, começa a brincadeira. A criativa deverá ir passando de cabeça a cabeça o mais rápido possível. à ordem de “Tupperware!”, para a brincadeira. A participante que nesse momento tiver a criativa na cabeça, sairá da brincadeira. E assim sucessivamente até que fique a campeã!



17. A BANDEJA MÁGICA

Material: 1 tampa selo grande

Copos Tupperware

Desenvolvimento: Formar 2 equipes, e deverá ser dito que brincarà uma equipe de cada vez.

Entrega-se a tampa selo grande a capitã da equipe, e essa tampa selo (flexível) será usada como bandeja. Quando a consultora der a ordem, a participante deverá ir correndo até o display, colocar 1 copo na bandeja (tampa selo), voltar até o seu grupo e entregar a bandeja (tampa selo) à sua companheira que repetirá a ação,

colocando o 2º copo dentro do primeiro e assim sucessivamente até a última participante.

Ganhará a equipe que tiver realizado a bincadeira em menos tempo.

OBS: Não se pode segurar o copo com a outra mão.

18. A BOLINHA SALTADORA

Material: 2 copos pequenos, 2 bolas de ping-pong

Desenvolvimento: Dividir as convidadas em duas equipes e entregar a cada uma, um copo e uma bola de ping-pong.

A convidada deverá jogar a bola no chão e quando ela saltar, deverá pegá-la no ar com o copo. Vale só uma tentativa. A equipe que conseguir pegar a bolinha o maior número de vezes será a campeã!



19. COMER E ASSOBIAR

Material: bolachas de água e sal

Desenvolvimento: Todas podem participar.

As participantes deverão manter as mãos para trás. A consultora coloca 1 bolacha de água e sal na boca de cada uma. Quando for dita a palavra “Tupperware”, elas deverão comer a bolacha, sem o auxílio das mãos.

Assim que a participante acabar de comer toda a bolacha, deverá assobiar a canção que mais gostar. A primeira que o fizer será a ganhadora. O prêmio?... Um grande copo d’água para todas!



20. ALFINETANDO A ROLHA

Material: 2 Guarda Suco ou Jarra Microplus, 2 rolhas e alfinetes

Desenvolvimento: Divide-se as convidadas em 2 grupos e **32**

entrega-se a cada uma um alfinete. Sobre uma mesa, colocar 1 Guarda Suco ou Jarra Microplus para cada equipe. O Guarda Suco deverá estar quase cheio de água e ter dentro uma rolha média.

A um sinal da consultora, a primeira integrante de cada equipe deverá aproximar-se da mesa e numa só tentativa procurar espetar o alfinete na rolha. Assim irão passando todas as participantes. Será vencedora a equipe que tiver maior número de alfinetes espetados na rolha.

21. ROUBANDO BATATAS

Material: 4 colheres, 2 Batatas médias

Desenvolvimento: Divide-se as convidadas em pares. O primeiro par deverá colocar-se no centro da sala, tendo nas mãos 1 colher vazia, e 1 batata.



A um sinal da consultora, sem sair do lugar, cada participante tentará derrubar a batata que sua companheira tem na colher, usando para isso a colher vazia, e além disso, deverá conservar sua batata bem equilibrada na colher. Serão vencedoras, as participantes, que conseguirem derrubar a batata da adversária sem deixar cair a sua.

22. A MELHOR IMITADORA

É uma brincadeira individual. A primeira participante deverá obedecer as ordens da consultora, imitando 4 ações:

- 1) Mastigar 1 chiclé (imaginário)
- 2) Cortar com uma tesoura (usando os dedos)
- 3) Dançar o hula-hula
- 4) Fechar os olhos

A graça consistirá que as ações se sobrepõem. Enquanto ela mastiga o chiclé, irá imitando a tesoura, dançando o hula-hula

33 com os olhos fechados!

23. BRINCANDO COM O DEDAL



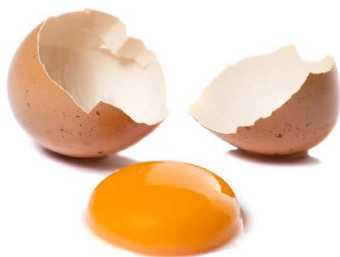
Material: 2 dedais e canudinhos

Desenvolvimento: dividir as convidadas em duas equipes. Escolher uma capitã para cada equipe e entregar um canudinho a cada integrante das equipes. A um sinal Tupperware, todas colocarão o canudinho na boca e a capitã colocará o dedal na ponta do canudinho que tem na boca (sem o auxílio das mãos) e tentar passar a seguinte da mesma forma. A equipe mais rápida ganhará a brincadeira.

24. QUEBRA OVOS

Material: 1 Ovo, um lenço

Desenvolvimento: Essa brincadeira é individual e só pode ser feita com uma convidada porque é surpresa. Sorteia-se uma convidada e pede-se que ela coloque o ovo no centro da sala dizendo que ela terá que correr em volta do ovo, sem quebrá-lo e com os olhos vendados. Depois que ela tiver os olhos cobertos, deverá esperar a ordem para começar a correr em volta do ovo. E é aqui que entra a surpresa, porque nesse momento, **34**



a consultora deverá retirar o ovo do lugar e a participante, com os olhos vendados, estará tomando todo o cuidado para não quebrar o ovo!

25. ARREBENTANDO BALÕES

Material: Bexigas e balas

Desenvolvimento: Entregar uma bexiga e uma bala a cada convidada. A um sinal, ela deverá desembulhar a bala, colocá-la na boca colocar o papel dentro da bexiga, encher a bexiga, amarrar a ponta, colocar na cadeira e sentar-se em cima para estourá-la. A que fizer primeiro será a ganhadora.



26. LEVANTANDO A CADEIRA

Material: 1 cadeira

Desenvolvimento: é uma brincadeira individual.

Será colocada uma cadeira bem perto da parede, mas sem encostar! Cada convidada aproxima-se da cadeira, fica frente a ela com os pés separados.

Em seguida, se inclinará até tocar a parede com a cabeça apoiando suas mãos no encosto da cadeira, tentará levantá-la.

35 Só depois de consegui-lo é que



afastará a cabeça da parede. Todas as que conseguirem serão ganhadoras.

27. ENCAPANDO ALMOFADAS

Material: 2 almofadas e 2 capas (p/ a almofada)

Desenvolvimento: formar 2 equipes e entregar a cada uma 1 almofada encapada. A que receber a almofada deverá retirar a capa e passar a almofada e a capa para a convidada seguinte. Está deverá encapar a almofada e passá-la para a companheira que desencapará.

E nesse encapa e desencapa, a equipe que primeiro entregar a almofada a consultora será a ganhadora!



28. OS LÁPIS LOUCOS



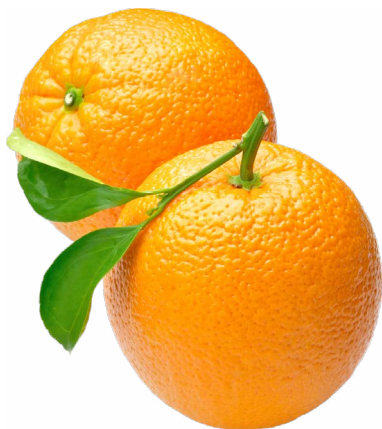
Material: barbantes com 1,50m cada, lápis e copos pequenos Tupperware

Desenvolvimento: Entregar a cada convidada um barbante e um lápis. Elas deverão amarrar o lápis em uma ponta do barbante e amarrar o barbante na cintura de maneira que o lápis fique para trás. Colocar no chão um copo pequeno Tupperware para cada convidada. A brincadeira consistirá em colocar o lápis dentro do copo e para isso serão feitas

posições incríveis e engraçadíssimas.

Ganharão a brincadeira as 3 que primeiro conseguirem colocar o lápis no copo, sem auxílio das mãos.

29. O BAILE DAS LARANJAS



Material: laranjas

Desenvolvimento: Separar as convidadas por pares e entregar uma laranja a cada par. Será colocada uma música, e, ao comando da consultora: “Tupperware!”, cada par deverá começar a dançar segurando a laranja com a testa.

As mãos? - cruzadas nas costas! Serão ganhadoras aquelas que ao parar a música, tenham conseguido dançar sem deixar a laranja cair!

BRINCADEIRAS TUPPERWARE LÁPIS E PAPEL

1. A RAINHA DA SIMPATIA

Material: lápis e papel

Desenvolvimento: Entregar a cada convidada, lápis e papel e explicar que a Rainha da Simpatia será aquela que, em determinado tempo, tiver relacionado o maior número de amigas.

Dar a partida com a palavra “Tupperware”!

Enquanto a consultora conta até 30, as convidadas irão relacionando os nomes das amigas. A que apresentar a maior lista será a ganhadora, mas todas poderão ser anfitriãs uma vez que já tenham a lista de convidadas!

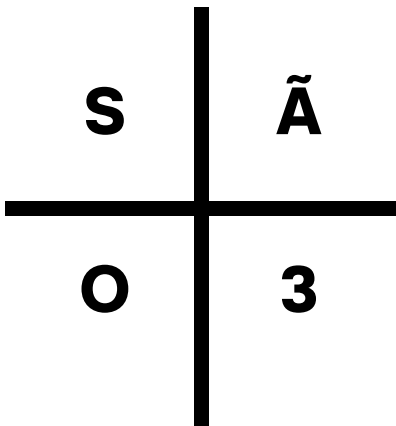


2. ESTORINHAS TUPPERWARE

Divide-se as convidadas em 2 grupos e a cada grupo entrega-se um lápis e um papel e um cartão onde estão escritas as palavras: marido, queimado, novo, celeste, sorriso, vizinha, perdido, caramelo, quente e barulho.

Ao comando “Tupperware”, cada equipe disporá de 5 minutos para escrever uma estória com as palavras do cartão, em qualquer ordem.

Vencido o tempo, serão lidas as duas estórias e se premiará a mais criativa.



3. BRINCANDO COM LETRAS

É uma brincadeira individual. Quando todas as convidadas estiverem com o lápis e o papel, pedir que elas desenhem uma grande cruz dividindo o papel em 4 partes e nas divisões deverão escrever a palavra SÃO TRÊS.

Mas não é fácil, pois a condição é que se tenha uma só letra por parte.

OBS.: A solução é simples:

S ã

O 3

Será a ganhadora a primeira que encontrar a solução. **38**

4. COZINHANDO COM TUPPERWARE

Dividir as convidadas em duas equipes e a cada uma entregar lápis e papel.

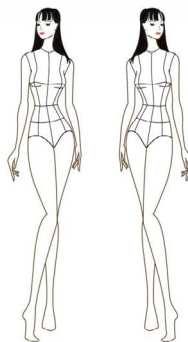
A brincadeira consistirá em que a equipe escreva uma receita nomeando o maior número de produtos Tupperware que utilizarão para sua realização.

Passados 10 minutos, termina-se a brincadeira e a equipe ganhadora será a que tiver utilizado o maior número de produtos Tupperware.



5. VAMOS DESENHAR A SOGRA

Cada convidada receberá um lápis e um papel e fará o desenho da sogra. Mas o papel deverá ser colocado na cabeça e será a consultora que irá pedindo cada parte a ser desenhada. A que fizer o desenho mais “bonito” será a ganhadora.



6. CONHECENDO A TUPPERWARE

Cada convidada recebe o lápis e o papel e ao comando da consultora, deverá relacionar o nome de todos os produtos Tupperware que conhece e as vantagens de se ter Tupperware em casa.

Tupperware

potenciais para o recrutamento.

7. AS CONSULTORAS SÃO VOCÊS

Cada convidada recebe um lápis e um papel. Pede-se a Anfitriã e as convidadas que escolham um produto. No ato seguido a consultora pede que cada convidada descreva o produto escolhido. Será ganhadora (e uma possível recruta) aquela que tiver feito a melhor descrição.

8. SOMANDO PONTOS

Cada convidada com lápis e papel. Pediremos que escreva qual é a sua idade, e, para cada ano, terá um ponto, depois pediremos que escrevam quantos botões tem na roupa e cada botão vale um ponto.

E depois quantos filhos tem, e cada filho vale 6 pontos. Aquela que somar mais pontos será a ganhadora.

9. MULHER TUPPERWARE

Cada convidada, recebendo um lápis e um papel deverá escrever nomes de peças Tupperware, que também sejam qualidades femininas (ex.: Jeitosa, Criativa, Maravilhosa, Prática, etc.)

A que conseguir fazer o maior número de relações ganhará a brincadeira!

10. CRUCIGRAMA

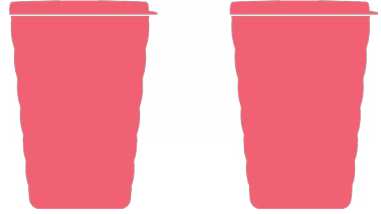
Dividir as convidadas em grupinhos e a cada uma entregar um lápis e um papel. No papel já deve ter escrito, com letras de forma, a palavra MARAVILHOSA. As convidadas deverão escrever, na vertical, o nome de três produtos Tupperware usando uma das letras já existentes. Quem entregar primeiro, ganhará a brincadeira.

11. COMO SE CHAMA A ANFITRIÃ

Entregar as convidadas lápis e papel para que se escrevam o nome da anfitriã, mas... com a mão esquerda. Quem o fizer primeiro será a ganhadora.

12. APRENDENDO NOMES

Cada convidada recebe lápis e papel e deverá escrever os nomes de 4 produtos de tampas redondas e 4 produtos de tampa quadrada. Quem entregar o primeiro ganhará brincadeira!



13. COZINHEIRA EFICIENTE

No papel que receberem, cada convidada deverá escrever, em 1 minuto, 6 ingredientes que deve haver em uma cozinha para fazer um jantar e em que caixa Tupperware estariam guardados.

A que fizer o trabalho mais completo será a ganhadora!



14. 4 LETRAS *i*

Pediremos que cada convidada escreva uma palavra que tenha 4 letras *i*.

Podemos até dizer que é DIFÍCILIMO de acertar. Ganhará a primeira que acertar ou que escreva outra palavra com 4 letras *i*.

15. AVISO CLASSIFICADO

Participam todas as convidadas. Cada participante deverá fazer o anúncio da venda de um objeto, marcando bem suas características e colocando o porque da venda. Quando todas terminarem, pedimos que troquem o nome do objeto pela palavra “meu marido”. Será premiada a mais divertida.



16. CHEGOU A PRIMAVERA

Entrega-se a cada equipe um papel onde está escrita a palavra “Mágica”. Cada equipe deverá escrever o nome de uma flor utilizando cada uma das letras da palavra como começo do nome da flor. A equipe que terminar será a ganhadora.



17. TELEGRAMA TUPPERWARE

A consultora entregará um lápis e um papel a cada convidada. Depois falará algumas palavras. EX.: Anfitriã, reunião, brincadeira, tupperware, etc... As convidadas terão 1 minuto para escrever um telegrama de 5 palavras incluindo uma das quais falou a consultora. Ganharão a brincadeira todas as que tiverem escrito bem o telegrama.

