



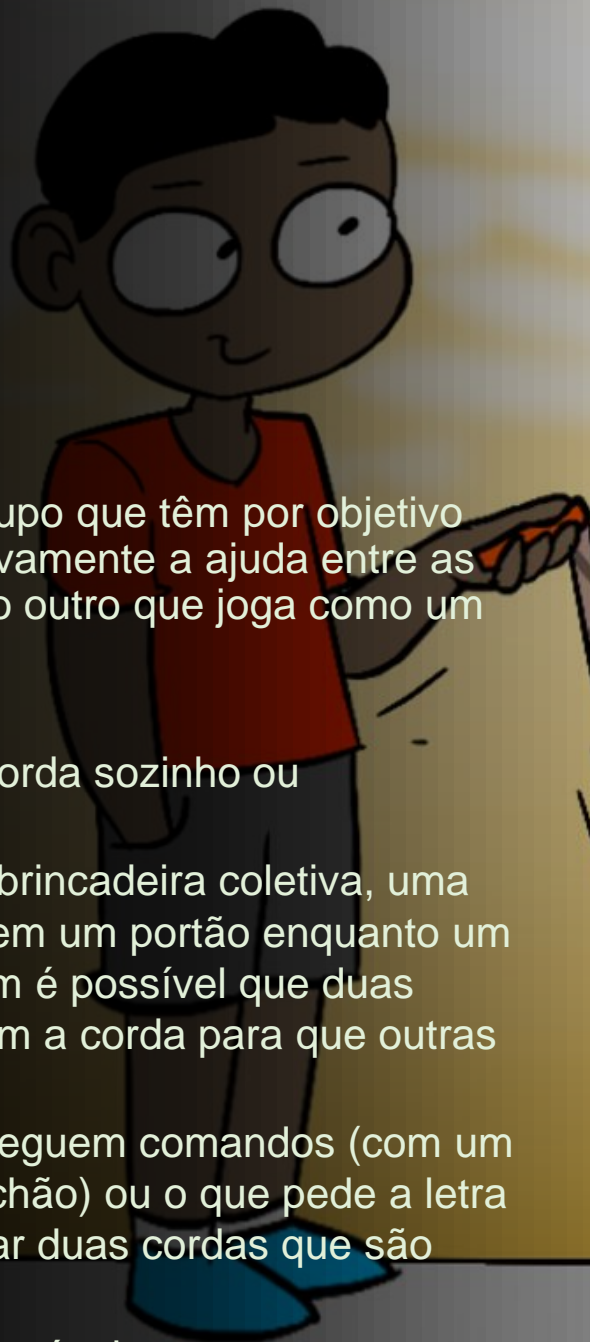
JOGOS DIVERSOS: DEFINIÇÕES E EXEMPLOS

Aluno (a): Janinne Vitória Mendes de Brito Telez 1ºD

JOGOS

COOPERATIVOS:

- **DEFINIÇÃO:** Jogos cooperativos são dinâmicas de grupo que têm por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover efetivamente a ajuda entre as pessoas. No jogo cooperativo, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Pula corda.
- **QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:** Dá para pular corda sozinho ou em turma.
- **MATERIAL UTILIZADO E DESENVOLVIMENTO:** Na brincadeira coletiva, uma das extremidades da corda é presa em um poste ou em um portão enquanto um participante fica na outra ponta, batendo. Mas também é possível que duas crianças, uma em cada extremidade, segurem e batam a corda para que outras pulem.
- **COMO FUNCIONA:** As crianças que estão pulando seguem comandos (com um pé, com dois pés, passar antes que a corda toque o chão) ou o que pede a letra de uma música. Os mais habilidosos conseguem pular duas cordas que são batidas quase ao mesmo tempo.
- **IDADE:** Qualquer uma, desde que você se sinta confortável.



JOGOS

RECREATIVOS:

- **DEFINIÇÃO:** Jogos recreativos são jogos lúdicos ou jogos populares que têm como objetivo divertir os jogadores. Recreativo é algo que dá prazer ou diverte.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Dança da cadeira.
- **COMO BRINCAR:** Disponha as cadeiras em círculo, sendo que o número de assentos seja menor do que o de participantes.
- **DESENVOLVIMENTO:** Coloque uma música para tocar. Enquanto a música toca, todos os jogadores dançam em volta das cadeiras. Quando a música parar, cada um deve tentar ocupar um lugar. A criança que não conseguir lugar sai do jogo levando consigo mais uma cadeira.
- **MATERIAL UTILIZADO:** Cadeiras e algo que transmita som.
- **IDADE E LOCAL:** A partir dos 4 anos. Em casa, Salão de festas ou Quintal.



JOGOS

ADAPTADOS:

- **DEFINIÇÃO:** Jogos adaptados são os jogos esportivos típicos, como o vôlei e o futebol, que sofrem alguma alteração em sua estrutura para que todos os alunos possam participar. As adaptações deste tipo de **jogo** podem incluir diminuição do tamanho da quadra ou do tempo de partida, alteração nas regras e nos participantes.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Basquete.
- **OBJETIVO:** O objetivo de cada equipe é o de jogar a bola dentro da cesta do adversário e evitar que o outro time se apodere da bola ou faça sua cesta. A bola poderá ser passada, arremessada, batida, rolada ou driblada em qualquer direção, respeitadas as restrições impostas pelas regras.
- **DESENVOLVIMENTO E LOCAL:** O basquete modificado é praticado numa quadra e possui o desenvolvimento modificado para cadeirantes, porém não há muita diferença. Só há diferença em como fazer pontos.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** 5 em cada time, totalizando 10 jogadores.
- **IDADE:** A partir dos 6 anos.



A chessboard with white chess pieces on a dark background. The pieces are arranged in their starting positions, and the board is lit from the side, creating a dramatic effect with shadows and highlights.

JOGOS DE TABULEIRO:

- **DEFINIÇÃO:** Um jogo de tabuleiro é um jogo para um ou mais jogadores jogado com tabuleiros de madeira, xamex, papel ou até mesmo pano. Os jogos de tabuleiro podem requerer apenas sorte ou conhecimento, estratégia ou memória. Geralmente os jogos de tabuleiro são feitos para dois ou mais jogadores.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Xadrez.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** 2.
- **OBJETIVO:** Impor o xeque-mate ao adversário ou o seu rendimento.
- **MOVIMENTAÇÕES NO JOGO:** Torre - A movimentação da torre se dá somente de forma **horizontal** (linhas do tabuleiro) ou **vertical** (colunas do tabuleiro). Bispo - Esta peça se movimenta somente nas diagonais do tabuleiro. Dama - Uma dama pode se movimentar tanto na **horizontal** como na **vertical** (assim como uma torre) ou nas **diagonais** (assim como um bispo). Rei - Se movimenta em qualquer direção mas com limitação quanto ao número de casas. O limite de casas que um rei pode se deslocar é de uma casa por lance. O rei NUNCA pode fazer um movimento que resulte em um xeque para ele. Peão - O peão somente pode fazer movimentos adjacentes à sua posição anterior, isto é, não pode retroceder. O peão, assim como o rei só pode deslocar-se 1 casa à frente por lance, no entanto, quando o peão ainda está na sua posição inicial, este pode dar um salto de 2 casas à frente. Cavalo - É a única peça que pode "saltar" sobre outras peças. A movimentação do cavalo é feita em forma de "L", ou seja, anda 2 casas em qualquer direção (vertical ou horizontal) e depois mais uma em sentido perpendicular.

JOGOS DE MESA

- **DEFINIÇÃO:** Jogo de mesa é um termo genérico para designar jogos normalmente disputados sobre uma mesa ou outra superfície plana, como Dominó^[1] e Rummikub^[2]. Este termo é usado para distinguir estes jogos dos desportos e dos jogos de vídeo, actualmente mais populares.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Truco.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** São 4 jogadores.
- **DESENVOLVIMENTO:** É dividido em duas duplas, e uma joga contra a outra. O seu parceiro de jogo será a pessoa que estiver posicionada exatamente acima de você na mesa de jogo, com o nome dentro de uma caixa da mesma cor que a sua. O Truco é disputado em três rodadas (“melhor de três”), para ver quem tem as cartas mais “fortes” (de valor simbólico mais alto).
- **COMO JOGAR:** Para jogar uma mão, cada jogador recebe 3 cartas. No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta do baralho para cima (a “vira”), definindo-se as Manilhas. Em cada rodada, um jogador deve colocar uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia. Durante as rodadas, os jogadores têm a opção de pedir Truco, Seis, Nove e Doze, aumentando o valor da rodada.

JOGOS DE CARTA:

- **DEFINIÇÃO:** Os jogos de cartas ou jogos de baralho são os jogos em que se utilizam um baralho (conjunto de cartas). Existem jogos que são individuais (tal como o jogo da paciência) e jogos colectivos (em que se joga em equipa), alguns também em duplas.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Baralho.
- **OBJETIVO:** O objetivo do jogo é fazer o máximo de pontos que são os valores somados das cartas "baixadas" por cada dupla, e das "canastras" (sequência de sete ou mais cartas de mesmo naipe), sendo que a canastra "limpa" (sem curingas) vale 200 pontos, a "suja" vale 100 pontos e os jogos que não chegaram a formar canastra valem apenas a soma dos pontos de suas cartas.
- **DESENVOLVIMENTO:** Para chegar ao máximo de pontos são jogadas várias partidas, sendo que em cada rodada os dois maços são embaralhados e a cada rodada uma pessoa diferente dá as cartas (em sequência, no sentido anti-horário). Sempre inicia o jogo quem está a direita do jogador que deu as cartas. Na próxima rodada, esta pessoa dará as cartas.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** É jogado em dupla (2 pessoas).



JOGOS

DESPORTIVOS:

- **DEFINIÇÃO:** Os jogos desportivos são aqueles onde se existe um ambiente competitivo, que se precisa de competência e os praticantes sempre estão em busca de resultados.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Futebol.
- **LOCAL E INFORMAÇÕES:** O futebol é um esporte praticado em um campo. São constituídas equipes de 11 jogadores que se enfrentam com o objetivo de fazer mais gols no adversário. Cerca de 270 milhões de pessoas praticam o futebol no mundo, nas mais diferentes modalidades.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** 11 em cada equipe, totalizando 22 jogadores.
- **REGRAS:** Duração: 90 minutos, dois blocos de 45 minutos e uma pausa de 15 minutos; Limites: a bola estará fora de jogo quando ultrapassar a linha lateral ou meta ou se a partida for interrompida pelo árbitro; Impedimento: quando o integrante que está mais próximo da linha da meta contrária que a bola e o penúltimo jogador adversário, quando está em sua própria metade do campo, quando se encontra na mesma linha que os dois últimos adversários e na mesma linha que o penúltimo adversário; Faltas e má conduta: o árbitro autoriza um tiro livre direto para o jogador que comete faltas de forma imprudente ou violenta. Pênalti: Maior penalidade por causa feita por um jogador dentro de sua área. O gol é marcado diretamente.



JOGOS PRÉ- DESPORTIVOS:

- **DEFINIÇÃO:** Jogos pré-desportivos são adaptações de esportes tradicionais e recreativos com o intuito de desenvolver habilidades físicas e sociais específicas nos participantes.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** Dois times de 6 jogadores.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Limpando seu campo (Voleibol).
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** Dois times de 6 jogadores.
- **MATERIAL UTILIZADO:** Bola e rede.
- **LOCAL:** Quadra.
- **DESENVOLVIMENTO:** Duas equipes irão de posicionar uma em cada lado da rede. Cada integrante das equipes estará com uma bola nas mãos, e ao comando inicial deverá jogá-la por cima da rede para o outro campo, devendo ir buscar novas bolas que estejam em seu campo e jogá-las seguidamente por cima da rede. Ao comando final, a equipe vencedora será a que estiver com o menor número de bolas no seu campo.
- **IDADE:** A partir dos 7 anos.



JOGOS DE LÓGICA E MÉMORIA:

- **DEFINIÇÃO:** Jogos de raciocínio são os jogos que estimulam e instigam o raciocínio lógico humano para a sua execução. Esses jogos tem como característica desenvolver o lado racional humano, fazendo com que o ser humano tenha que usar muito o seu lado intelectual para chegar a solução desse jogo.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Jogo da velha.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** Dois jogadores.
- **COMO JOGAR:** Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X). Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia. O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos. Se os dois jogadores jogarem sempre da melhor forma, o jogo terminará sempre em empate.
- **TÉCNICAS:** Ganhar: Se você tem duas peças numa linha, ponha a terceira. Bloquear: Se o oponente tiver duas peças em linha, ponha a terceira para bloqueá-lo. Triângulo: Crie uma oportunidade em que você poderá ganhar de duas maneiras. Bloquear o Triângulo do oponente. Centro: Jogue no centro. Canto vazio: jogue num canto vazio.

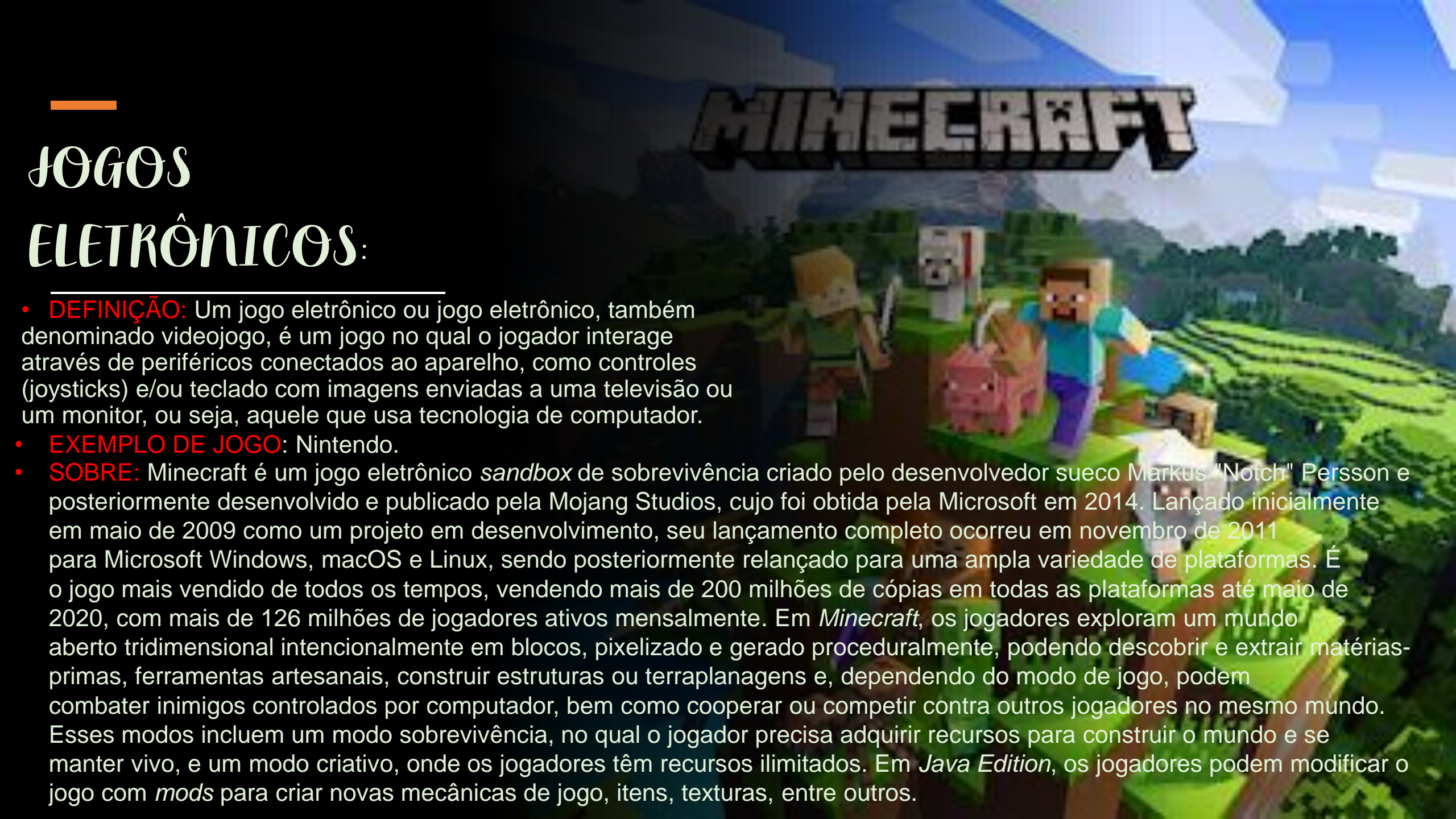


JOGOS POPULARES DE RUA

- **DEFINIÇÃO:** Os jogos de rua são muito importante para as crianças pois servem para a socialização dos infantes desde cedo , de forma que , a interação social é muito importante para a formação de um cidadão pois o insere de uma forma que aprenda mais.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Esconde-esconde.
- **COMO BRINCAR:** Uma criança tem que esconder o rosto e contar até 30 enquanto as outras se escondem. Depois, ela tem que encontrar todos os outros para ganhar a brincadeira. Sempre que achar alguém, tem que correr e bater no pique, dizendo: “Lá vou eu”. Se a pessoa que foi encontrada conseguir chegar primeiro até o pique, ela ganha. Quem estava procurando continua a procurar.
- **IDADE:** A partir dos 4 anos.
- **LOCAL:** Qualquer lugar que dê para se apoiar e se esconder.
- **QUANTIDADE DE PESSOAS:** Mais de dois.

JOGOS

ELETRÔNICOS:

The image features the Minecraft logo at the top, rendered in its characteristic blocky, pixelated font. Below the logo is a vibrant, blocky landscape from the game, showing rolling green hills, a blue sky with white clouds, and several Minecraft characters. A player character in a blue shirt and purple pants is running towards the right, followed by a pink pig. To the left, a zombie-like character is visible. The scene is set in a bright, sunny environment with a clear blue sky and distant mountains.

- **DEFINIÇÃO:** Um jogo eletrônico ou jogo eletrônico, também denominado videogame, é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (joysticks) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor, ou seja, aquele que usa tecnologia de computador.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Nintendo.
- **SOBRE:** Minecraft é um jogo eletrônico *sandbox* de sobrevivência criado pelo desenvolvedor sueco Markus "Notch" Persson e posteriormente desenvolvido e publicado pela Mojang Studios, cujo foi obtida pela Microsoft em 2014. Lançado inicialmente em maio de 2009 como um projeto em desenvolvimento, seu lançamento completo ocorreu em novembro de 2011 para Microsoft Windows, macOS e Linux, sendo posteriormente relançado para uma ampla variedade de plataformas. É o jogo mais vendido de todos os tempos, vendendo mais de 200 milhões de cópias em todas as plataformas até maio de 2020, com mais de 126 milhões de jogadores ativos mensalmente. Em *Minecraft*, os jogadores exploram um mundo aberto tridimensional intencionalmente em blocos, pixelizado e gerado proceduralmente, podendo descobrir e extrair matérias-primas, ferramentas artesanais, construir estruturas ou terraplanagens e, dependendo do modo de jogo, podem combater inimigos controlados por computador, bem como cooperar ou competir contra outros jogadores no mesmo mundo. Esses modos incluem um modo sobrevivência, no qual o jogador precisa adquirir recursos para construir o mundo e se manter vivo, e um modo criativo, onde os jogadores têm recursos ilimitados. Em *Java Edition*, os jogadores podem modificar o jogo com *mods* para criar novas mecânicas de jogo, itens, texturas, entre outros.

JOGOS DE ADIVINHAÇÃO:

- **DEFINIÇÃO:** Um jogo de adivinhação é um jogo onde o objetivo é adivinhar algum tipo de informação, como uma palavra, uma frase, um título ou a localização de um objeto. Muitos desses jogos são praticados cooperativamente. Em alguns jogos uns jogadores sabem a resposta, mas não podem dizê-la aos outros: ao invés disso, devem ajudá-los a adivinhar.
- **EXEMPLO DE JOGO:** Batalha naval.
- **QUANTIDADE DE JOGADORES:** 4 Jogadores.
- **COMO FUNCIONA:** Tabuleiros - 4 tabuleiros 14x14 (isto é, 14 linhas e 14 colunas de quadrados). Navios - Cada jogador possui 6 navios: 1 Corveta; 1 Submarino; 1 Fragata; 1 Destroyer; 1 Cruzador; 1 Porta-Aviões; Bóias - Cada jogador possui 3.
- **OBJETIVO:** Ser o último jogador a possuir algum navio não destruído
- **MATERIAL UTILIZADO:** CARTELA.

WEBGRAFIA:

<https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/corda/#:~:text=Corda,corda%20para%20que%20outras%20pulem.>

<https://brainly.com.br/tarefa/13962654#:~:text=Jogos%20adaptado s%20s%C3%A3o%20os%20jogos,nas%20regras%20e%20nos%20participantes.>

<https://www.megajogos.com.br/xadrez-online/regras>

<https://www.megajogos.com.br/xadrez-online/regras>

<https://www.jogatina.com/regras-como-jogar-truco.html>

<https://brainly.com.br/tarefa/14486938#:~:text=Os%20jogos%20desportivos%20s%C3%A3o%20aqueles,est%C3%A3o%20em%20busca%20de%20resultados.&text=O%20futebol%20e%20o%20basebol,milh%C3%B5es%20em%20dinheiro%20pelo%20mundo.>

[http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=508#:~:text=3%20%E2%80%93%20Limpendo%20seu%20campo%20\(Voleibol\)&text=Duas%20equipes%20ir%C3%A3o%20de%20posicionar,seguidamente%20por%20cima%20da%20rede.](http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=508#:~:text=3%20%E2%80%93%20Limpendo%20seu%20campo%20(Voleibol)&text=Duas%20equipes%20ir%C3%A3o%20de%20posicionar,seguidamente%20por%20cima%20da%20rede.)

<https://brainly.com.br/tarefa/6267133>

<https://www.megajogos.com.br/mega-batalha-naval-online/regras>

<https://www.significados.com.br/jogos-cooperativos/#:~:text=Jogos%20cooperativos%20s%C3%A3o%20din%C3%A2micas%20de,parceiro%2C%20e%20n%C3%A3o%20como%20advers%C3%A1rio.>

<https://www.significados.com.br/jogos-recreativos/#:~:text=Jogos%20recreativos%20s%C3%A3o%20jogos%20l%C3%BAAdicos,que%20d%C3%A1%20prazer%20ou%20diverte.&text=Recrea%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9%20um%20substantivo%20que,descansar%20e%20aliviar%20o%20estresse.>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_de_tabuleiro#:~:text=Um%20jogo%20de%20tabuleiro%20%C3%A9,para%20dois%20ou%20mais%20jogadores.

<https://www.concursosnobrasil.com.br/escola/educacao-fisica/futebol.html#:~:text=Esporte%20mais%20popular%20do%20mundo,bolas%20no%20gol%20do%20advers%C3%A1rio.&text=S%C3%A3o%20constitu%C3%ADdas%20equipes%20de%2011,mundo%2C%20nas%20mais%20diferentes%20modalidades.>

<https://www.bigmae.com/regras-jogo-da-velha/>

[http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/esconder/307-pique-esconde#:~:text=Jeito%20de%20brincar,encontrada\)%20atr%C3%A1s%20da%20%C3%A1rvore%22.](http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/esconder/307-pique-esconde#:~:text=Jeito%20de%20brincar,encontrada)%20atr%C3%A1s%20da%20%C3%A1rvore%22.)

<https://br.guiainfantil.com/materias/educacao/jogosesconde-esconde-brincadeiras-para-criancas/>