

# TIPOS DE JOGOS

7º ANO



# REVENDO O QUE É O JOGO...

- **Atividade ou ocupação voluntária exercido dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma Consciência de ser diferente da vida cotidiana.**

# JOGOS DE REDE E PAREDE



# JOGOS DE REDE E PAREDE

- Os jogos de rede e parede têm como objetivo o arremesso, o lançamento e o rebatimento da bola em direção a quadra adversária, onde o oponente seja capaz de devolver da mesma forma, nesta categoria temos obrigatoriamente a divisória de rede ou de uma parede para rebote.

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**

# JOGOS DE REDE E PAREDE

- **Tem como característica a coletividade e o raciocínio rápido são bastante exigidos nessas modalidades. Sendo exemplos de esportes de rede: Voleibol, Vôlei de praia, badminton, peteca, squash e raquetebol.**

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**



# JOGOS DE REDE E PAREDE

- **Para a execução de um esporte de rede e de parede, na defesa, a ideia é ocupar os espaços da melhor forma possível para receber a bola e devolvê-la de um jeito que dificulte a ação do oponente.**

**[Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12]**

# JOGOS DE INVASÃO



# JOGOS DE INVASÃO

- **Os Jogos de Invasão são centrados no objetivo de tomada de território, na tentativa de ocupar o espaço adversário e conquistar a meta, ao mesmo tempo em que se defende o seu próprio território.**

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**



# JOGOS DE INVASÃO

- **São atividades em que os resultados da ação motora e cognitiva dependem do produto da eficiência e eficácia na transição da equipe, na ação de atacar e defender espaços. Podem ser jogos individuais e/ou coletivos e possuírem ou não objetivo e alvo.**

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**

# JOGOS DE INVASÃO

- **Os jogos de invasão são atividades que direcionam para a apreensão de elementos relativos a ação de tomada de decisões dos indivíduos, com base nos seus limites físicos, cognitivos e afetivos.**

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.26)**

# JOGOS DE PRECISÃO



# JOGOS DE PRECISÃO

- Os jogos de precisão são centrados no objetivo de arremessar/rebater/lançar/passar para acertar um alvo específico, que pode estar estático ou em movimento.
- São atividades em que os resultados da ação motora são comparados a eficiência e eficácia de aproximar o objeto ou atingir o alvo.

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**

# JOGOS DE PRECISÃO

- **Podem ser jogos individuais e/ou coletivos, possuem alvo, lançador e objeto a ser lançado e mantém uma relação de proporção de tamanho e distancia entre o alvo e o objeto lançado que garantam a dificuldade necessária para tornar-se um jogo de precisão.**

**[Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12]**



# JOGOS DE MARCA



# JOGOS DE MARCA

- Os jogos de marca são centrados no objetivo de se atingir as menores ou maiores “marcas” (tempo, metros ou quilos), correndo, saltando ou deslocando-se na água uma certa distância no menor tempo, saltando uma maior distancia ou movimentando uma maior quantidade de peso.

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**

# JOGOS DE MARCA

- **São atividades em que o resultado da ação motora comparado é um registro quantitativo de tempo, distancia ou peso.**

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**

# JOGOS DE MARCA

- **São prioritariamente individuais e nesta proposta não necessariamente precisa-se de equipamentos específicos para a aferição da “marca”.**

**(Simões Neto; Bottcher, 2018, p.12)**

# BIBLIOGRAFIAS

- SIMÕES NETO, José de Caldas; BOTTCHER, Lara Belmudes; **Recursos Pedagógicos para jogos na educação física escolar. v. I, II, III e IV; p.12,26.** Centro Universitário Dr. Leão Sampaio; Juazeiro do Norte, 2018.