

# Relatório

# Jogos

## ESCOLARES

2023



SECRETARIA DE  
EDUCAÇÃO





**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**RELATÓRIO DOS JOGOS ESCOLARES 2023**

*Secretaria Municipal de Educação*  
*ANGUERA-BA, 2023*

*Relatório de conclusão dos Jogos Escolares, desenvolvido nas escolas da Rede Municipal de Anguera com início no mês de agosto do ano de 2023.*



**SECRETÁRIO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO:**

Renan Iury Mendes Brito

**EQUIPE RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO:**

Ana Rosa Pereira Silva

Anderson Sampaio Oliveira

**DESIGN GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:**

Anderson Sampaio Oliveira



## **INTRODUÇÃO**

Este relatório apresenta a proposta desenvolvida nos Jogos Escolares que ocorreram durante o mês de Agosto 2023, em todas as escolas da Rede Municipal de Anguera, em comemoração ao Mês do Estudante, visando homenageá-los e a valorização as praticas esportivas a partir da socialização, interação e também propor uma maior interação entre os alunos, professores e gestores, melhorando assim o rendimento pedagógico e a relação do aluno com a escola. Além do futebol de campo masculino, as escolas realizam, internamente, diversos jogos individuais e coletivos, pedagógicos e esportivos.

As brincadeiras são fontes de felicidades e prazer, possibilitando uma vivencia macante e um incentivo ao desenvolvimento de novas habilidades. Segundo (Scherrer Gallatti, 2008) “Os jogos esportivos coletivos possuem características que, ao serem trabalhadas de forma adequada, auxiliam no desenvolvimento motor, cognitivo e social do indivíduo”.

Os Jogos Escolares é um projeto estruturante da Rede Municipal que acontece todos os anos, esse ano as partidas de futebol aconteceram durante os mês de agosto, setembro e novembro.

Portanto, estimular a prática e a disputa dessas atividades é de fundamental importância para o desenvolvimento social, cognitivo, emocional, físico e motor dos alunos.

## **JUSTIFICATIVA**

Os Jogos Escolares tem uma grande colaboração na aprendizagem dos nossos educandos, as brincadeiras, jogos e esportes pode desenvolver capacidades e habilidades fazendo com que o educando desenvolva suas competencias sociais e comunicativas, essenciais para seu processo de desenvolvimento individual e social, ao mesmo tempo em que o esporte constitui-se num instrumento pedagogico que tem sido ferramenta importantíssimo no auxilio dos conteudos escolares. Os jogos, brincadeiras e esportes não se constituem apenas como um simples entretenimento, mas como atividades que possibilitam a aprendizagem de várias habilidades, sendo fundamentais no desenvolvimento de aptidões físicas, emocionais, intelectuais e mentais. Além disso, são agentes facilitadores para o estabelecimento de vínculos

sociais, liderança e protagonismo. Essas atividades são muito bem aceitas pelas crianças e adolescentes e os estimulam a participar cada vez mais das atividades escolares, trazendo um ambiente melhor para a escola e a sala de aula.

Desta forma, os Jogos Escolares estimulam e favorecem o aprendizado dos alunos, através de um processo de socialização e interação que contribui para a formação integral dos mesmos, abrangendo os aspectos afetivos, sociais, motores, cognitivos, emocionais.

## **OBJETIVOS**

- ✓ Estimular a prática do esporte escolar com fins educativos;
- ✓ Estimular a interação entre alunos, professores e instituição;
- ✓ Promover a socialização e a competição entre alunos;
- ✓ Participar de atividades competitivas, respeitando as regras e não discriminando os colegas, suportando pequenas frustrações, (evitando atitudes violentas);
- ✓ Desenvolver agilidade, concentração e espírito de equipe;
- ✓ Valorizar as práticas esportivas e não esportivas que contribuem para a promoção da aprendizagem, de valores e habilidades;
- ✓ Promover a socialização e a interação, a partir de competições esportivas, jogos e brincadeiras entre estudantes de diversas escolas;
- ✓ Incentivar práticas educativas a partir das potencialidades do esporte, do jogo e das brincadeiras;
- ✓ Desenvolver atividades dentro da prática pedagógica inerente a faixa etária das crianças e adolescentes envolvidos;
- ✓ Desenvolver habilidades, de aprender regras, de compartilhar, de aprender a perder e ganhar;
- ✓ Proporcionar e valorizar as vivências de práticas coletivas;
- ✓ Compreender o esporte como um elemento de inclusão social;
- ✓ Fomentar a prática esportiva, de jogos e brincadeiras nas instituições de ensino e fora dela;

- ✓ Estimular o raciocínio lógico, a concentração, autoconfiança, cooperação e o respeito;
- ✓ Desenvolver a liderança, a criação de estratégias e o protagonismo;
- ✓ Possibilitar a interação entre alunos e a equipe escolar;

## **MODALIDADES**

- |  |                              |
|--|------------------------------|
| ✓ Futebol de campo;                        | ✓ Circuito motor;            |
| ✓ Circuito;                                | ✓ Dança da cadeira;          |
| ✓ Jogos de mesa;                           | ✓ Cabo de guerra;            |
| ✓ Jogos de percurso;                       | ✓ Futebol no tecido;         |
| ✓ Jogo das cores;                          | ✓ Corrida dos números;       |
| ✓ Jogo de tabuleiro;                       | ✓ Labirinto com bola;        |
| ✓ Jogo da velha;                           | ✓ Jogo da pescaria;          |
| ✓ Jogo da memória;                         | ✓ Amarelinha;                |
| ✓ Quebra cabeça;                           | ✓ Bola no balde;             |
| ✓ Caça tesouro;                            | ✓ Telefone sem fio corporal; |
| ✓ Jogo das 7 cobras;                       | ✓ Corporal com bambolê;      |
| ✓ Labirinto da adição;                     | ✓ Bola no ar;                |
| ✓ Pião da multiplicação;                   | ✓ Estátua;                   |
| ✓ Dominó da adição e subtração;            | ✓ Peteca;                    |
| ✓ Bingo;                                   | ✓ Boliche da adição;         |
| ✓ Torta na cara com perguntas e respostas; | ✓ Jogo das sete cobras;      |
| ✓ Jogo das bexigas;                        | ✓ Basquete;                  |
| ✓ Dado sonoro;                             | ✓ Roleta matemática;         |
| ✓ Jogo pequeno empresário;                 | ✓ Bingo de nomes;            |
| ✓ Dama;                                    | ✓ Dominó de palavras;        |
|  | ✓ Jogo da força;             |

- ✓ Trilha do alfabeto;
- ✓ Caça palavras;
- ✓ Pescaria das letras e sílabas;
- ✓ Corrida de sopro de copo;
- ✓ Jogo das formas geométricas;
- ✓ Corrida das vogais;
- ✓ Jogo quiz risca-boca;
- ✓ Suga palavras;
- ✓ Corrida com limão;
- ✓ Dinâmica da caixa;
- ✓ Sugando números;
- ✓ Baleado;
- ✓ Jogo de taco;
- ✓ Futsal;
- ✓ Dominó;
- ✓ Xadrez;
- ✓ Futebol de salão feminino.

## **DESCRIÇÃO DAS MODALIDADES**

### **Futebol de Campo**

O futebol é um esporte coletivo jogado entre dois times de 11 jogadores cada e um árbitro que se ocupa da correta aplicação das regras. É jogado num campo retangular gramado, com uma trave de cada lado do campo. O objetivo do jogo é trocarse e acertar a bola dentro da trave adversária, marcando um gol. A equipe vencedora é a que, ao fim do tempo regulamentar, tiver marcado mais gols. Nos jogos escolares, por conta da idade dos alunos, as partidas tiveram dois tempos de 30 minutos mais acréscimos (diferente do futebol profissional). Porém, as outras principais regras foram mantidas.

### **Circuito**

Circuito motor as crianças exploram um espaço preparado com materiais diversificados, como pneus, colchonetes, tábuas de madeira, túneis, entre outros. O objetivo é sugerir movimentos corporais como subir, descer, rolar, rastejar, saltar, etc.

Os circuitos motores permitem que as crianças desenvolvam habilidades como equilíbrio, agilidade, coordenação motora e senso espacial. Ao se depararem com obstáculos típicos das brincadeiras de circuitos, as crianças ampliam a percepção do próprio corpo, testam suas habilidades e entendem seus limites.

Jogo é o estímulo da coordenação motora, juntamente com a noção de sequenciamento numérico. Dessa forma, deve-se seguir o sequenciamento do circuito sem que a bolinha caia no buraco. Sendo o buraco o fim do jogo.

### **Jogos de Mesa**

O jogo de tabuleiro ou mesa é uma proposta de entretenimento que utiliza normalmente um tabuleiro e algum tipo de complemento, como dados, cartas ou fichas. Seguindo uma série de regras e instruções, os participantes têm que alcançar algum objetivo para obter a vitória.

### **Jogo de Percurso**

Convide as crianças para escolherem os materiais e iniciarem a montagem do percurso. Diga que elas poderão voltar à mesa dos materiais quantas vezes for necessário, ganha quem completar o percurso primeiro.

Por meio deles, as crianças vivenciam seguidas situações problematizadoras e ativam seus conhecimentos, assim como aprendem com base nas estratégias usadas pelos parceiros de jogo. Os pequenos também aprendem a seguir regras, a conviver e a se autoconhecer – conhecimentos fundamentais para as interações sociais.

### **Jogo das Cores**

Cada competidor avança uma casa, de acordo com a cor correspondente sorteada no dado. Aquele que chegar primeiro, vence.

Um jogador por vez lança o dado e registra em sua folha os pontos de acordo com a cor obtida. o processo de registro deve ficar livre para que possam criar uma maneira própria de registrar suas jogadas. São 8 rodadas, e ganhará o jogo quem fizer mais pontos.

### **Jogo do Tabuleiro**

Os jogos de tabuleiro são jogos que utilizam superfícies, normalmente planas, pré-determinadas, com marcações de acordo com as regras de cada jogo. Desenvolvidos para serem jogados por um ou mais participantes, os jogos de tabuleiro podem demandar estratégia, sorte, conhecimento ou memória

para o desenrolar do jogo. Objetivo do jogo Percorrer o tabuleiro todo e chegar primeiro com as sete peças à casa que fica entre os pontos de partida. Regras Um dado determina o número de casas que o jogador deve percorrer a cada jogada. Cada casa só pode ser ocupada por mais de uma peça caso elas pertençam ao mesmo jogador.

### **Jogo da Velha**

O jogo da velha é um jogo e passa tempo popular é um jogo de regras extremamente simplis, que não traz grandes diculdades para seus jogadores e é facilmente aprendido. O jogo pode ser jogado sobre um tabuleiro ou mesmo sendo riscado sobre um pedaço de papel ou mesa. Empate (chamado de velha no Brasil, costuma-se dizer que o jogo “DEU VELHA”).

### **Jogo da Memória**

Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. No jogo clássico, cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. O objetivo é trabalhar a memória visual, a atenção e a concentração, encontrando, reconhecendo e associando pares de formas contribuindo para o desenvolvimento cognitivo da criança.

### **Jogo Quebra-Cabeça**

Primeiro cada aluno deverá escolher o cenário que quer montar. São mais de dez opções com diversos temas. Depois do quebra-cabeça pronto, peça que anotem o tempo que gastaram nessa primeira montagem. Será instigante a proposta de montar o mesmo cenário, mas em um tempo menor. Além de exercitar a memória visual, montar quebra-cabeças ajuda no desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas. A criança analisa e desenvolve estratégias para a montagem, por exemplo, ela pode começar pelas bordas ou separá-lo pelas cores das peças para começar a montagem.

### **Jogo Caça ao Tesouro**

Basicamente, a caça ao tesouro é uma brincadeira que utiliza pistas que devem guiar as crianças até encontrar o “tesouro”. A graça está na criação de pistas que as crianças deverão seguir para chegar até o prêmio, que precisa estar escondido. Qual o objetivo de fazer um caça ao tesouro? Objetivo da brincadeira encontrar o tesouro escondido, a brincadeira possibilita o desenvolvimento da habilidade motora, velocidade, atenção e concentração, percepção do espaço, planejamento, compreensão de ordens, memória, associação de ideias, cooperação, socialização, autoconfiança, respeito e a linguagem.

### **Jogo das 7 Cobras**

Cada jogador deverá arremessar os dados para a contagem das casas a serem percorridas. Se o jogador alcançar uma casa com a base de uma escada, corta caminho até o topo desta, por outro lado, se cair numa casa com a cabeça de uma cobra, tem que descer até a sua cauda, perdendo algumas ou muitas posições.

É um jogo matemático muito divertido e emocionante. Ao jogar as crianças aprendem a identificar de forma mais rápida a quantidade em cada parte do dado, sem ter que contar um por um. São desafiados a usar a adição na soma dos valores obtidos nos dados. Desenvolve e agilizar o cálculo mental.

O objetivo do jogo é atingir uma cobra de maior dimensão possível. O jogo chega ao fim quando a cabeça da cobra encostar em qualquer parte de seu corpo ou se o jogador decidir encerrá-lo.

### **Jogo Labirinto da Adição e Subtração**

O aluno deverá escolher uma entrada e para começar, somar + 5 para encontrar a posição seguinte na horizontal ou vertical; depois sorteia uma cartela com o sinal e número da operação que indicará se deverá somar ou subtrair o número que tirou na carta sorteada.

O objetivo do jogo é que os alunos mobilizem suas estratégias de cálculo mental para fazer adições e subtrações. Nesse sentido, valorize as ações realizadas, dizendo aos alunos que todos ganharam aprendizado com esse jogo.

### **Jogo Pião da Multiplicação**

Formam-se duplas, entre os alunos um coloca o pião para girar e ao pará-lo com o dedo, o adversário responde a tabuada, se acertar ele marca ponto e se errar, fica uma rodada sem jogar e outro joga 2 vezes seguidas. O jogo acaba quando a dupla determinar quantas perguntas serão feitas. Objetivos/Habilidades: Construir e utilizar fatos básicos da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

### **Jogo do Bingo**

Cada jogador pode usar de 1 a 4 cartelas de 24 números aleatórios de 1 a 75. A cada rodada um número é sorteado e o jogador verifica se ele está na sua cartela. O jogador completa sua(s) cartela(s) marcando os números sorteados. O objetivo é completar linhas, colunas ou diagonais, de acordo com o padrão da fase. O bingo é um dos jogos que auxiliam na memorização da tabuada, desenvolve o raciocínio das operações, atenção e rapidez.

### **Jogo torta na cara com perguntas e respostas**

O jogo é a base de perguntas e respostas, onde para a realização do mesmo a turma foi dividida em dois grupos. Dois alunos de diferentes grupos irão até a frente, e será lida uma pergunta de uma ficha sorteada, e quem responder primeiro corretamente poderá dar uma “tortada” no colega.

### **Jogo das Bexigas**

O objetivo do jogo é usar a bexiga como se fosse a bola. Portanto, é preciso que se passe o balão de um lado pro outro sem que ele caia no chão. Ganha quem não deixar a bexiga cair ou estourar.

### **Jogo Dado Sonoro**

Uma criança de cada grupo joga o dado, a turma confere na cartela numerada qual é a figura e o grupo procura nas fichas do jogo uma que inicie com a mesma sílaba da figura da cartela numerada. Cada grupo, em sua vez de jogar só pode pegar uma ficha. Objetivo é desenvolver a consciência fonológica e a escrita das crianças por meio da correlação entre as sílabas utilizadas em contextos diferentes e também a sua forma de escrita.

## **Jogo Pequeno Empresario**

Cada jogador escolhe a cor que irá usar. Divide-se o dinheiro em partes iguais. O peão deverá cair sempre na casa de sua própria cor, se cair em outra cor que não seja a sua, o jogador terá que girar a roleta para saber qual o valor do aluguel a ser pago ao dono da casa. O objetivo do jogo é ficar até o final com o dinheiro, pois a medida que um participante acaba com seu dinheiro ele sai do jogo e ganha quem ficar até o final.

## **Jogo de Dama**

O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado. O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama.

A dama não pode saltar sobre uma peça da mesma cor. No movimento de captura com dama, ao capturar uma peça adversária nossa dama pode parar em qualquer casa livre após a peça capturada.

O jogo de damas estimulou o desenvolvimento do aprender do aluno ajudando na aprendizagem de maneira mais fácil e eficiente, como também a imaginação, educando a atenção e a concentração, contribuindo para formar o espírito de investigação, além de promover o desenvolvimento da criatividade e da memória.

## **Jogo Circuito Motor**

Os circuitos motores permitem que as crianças desenvolvam habilidades como equilíbrio, agilidade, coordenação motora e senso espacial. Ao se depararem com obstáculos típicos das brincadeiras de circuitos, as crianças ampliam a percepção do próprio corpo, testam suas habilidades e entendem seus limites.

O objetivo é sugerir movimentos corporais como subir, descer, rolar, rastejar, saltar, etc. A proposta é auxiliar o desenvolvimento motor e corporal de cada criança, desafiadas a testar suas próprias habilidades e evoluir, promovendo também a percepção corporal em relação as suas capacidades de movimento.

### **Jogo Dança da Cadeira**

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. O vencedor será aquele que conseguir sentar na última cadeira.

A atividade foi aplicada com a intenção de desenvolver as habilidades motoras, o equilíbrio dinâmico, as percepções visual e auditiva e a noção espacial. Por meio do exercício, as crianças ainda aprenderam a importância de respeitar regras.

### **Jogo Cabo de Guerra**

As crianças se dividem em duas equipes com o mesmo número de participantes. Os dois grupos têm que segurar as pontas de uma corda e puxar para o seu lado. Quem puxar a maior parte da corda para o seu lado ganha.

O jogo cabo de guerra é um jogo pedagógico que desenvolve habilidades de atenção e concentração e lateralidade. Acompanha manual de instruções para o professor.

### **Jogo Futebol no Tecido**

O Futebol de Pano, é um jogo cooperativo onde o objetivo é fazer o gol com a bola adentrando nos buracos. Os jogadores tem que cooperar para que a bola siga seu percurso. Todos podem participar e a diversão é garantida! Esta brincadeira tem como objetivo trabalhar o equilíbrio, coordenação motora e noção espacial.

### **Jogo Corrida dos Números**

Cada jogador coloca seu monte na sua frente, com os números voltados para baixo. Ao mesmo tempo, os jogadores viram a carta de cima do monte. O que tiver a carta mais alta fica com as duas (a própria e a do seu colega). Se houver empate, os jogadores dizem “batalha” e cada um coloca uma segunda carta na mesa.

### **Jogo do Labirinto com Bola**

Os dois jogadores terão uma tampinha cada um, que deverá percorrer por todo o labirinto, sendo que aquele que chegar primeiro ao final do labirinto vence. De

maneira alternada, cada jogador esconderá em uma das mãos uma tampinha, tendo o adversário que acertar em qual mão está a tampinha escondida. É um jogo que tem como objetivo posicionar a bolinha corretamente na linha de chegada, passando por inúmeros desafios, obstáculo e texturas, desenvolve habilidades na criança, como a coordenação motora, o senso de lógica, o senso direcional ou lateralidade, o senso de organização, o planejamento, entre outras.

### **Jogo da Pescaria**

Os jogadores tira par ou ímpar para iniciar a brincadeira. Cada jogador pescará um peixinho por vez. Cada vez que a criança pesca um peixinho deverá somar, multiplicar, subtrair ou dividir os pontos conforme a indicação atrás do peixinho. Esse jogo estimula a interação, coletividade, o trabalho em equipe, coordenação motora, adequação a limites, cooperação, reconhecimento e associação das cores.

### **Jogo da Amarelinha**

O primeiro jogador, joga a pedra na primeira casa (1) e com um pé só pula esta pisando no (2), depois no (3 e 4) ao mesmo tempo, depois no 5 com um pé só, e depois no céu ( 6 e 7) com os dois pés ao mesmo tempo. Vira e volta, quando chegar no 2 pega a pedra no 1 e pula fora. Esse jogo permite o desenvolvimento da noção de espaço, da lateralidade, da coordenação motora, da interação com o outro e tantas outras habilidades que podem ser desenvolvidas.

### **Jogo Bola no Balde**

Coloque os baldes delimitando uma distância onde a criança consiga fazer arremesso, pode ser enfileirados, ao lado, pendurados ou colocados numa escada. A criança pega as bolas e tenta acertar no balde. Além da bola, é necessário um balde para a brincadeira, que irá funcionar como a cesta. O objetivo é que as crianças se dividam em dois times enfileirados e arremessem a bola, com o intuito de acertarem o balde. A equipe que acertar mais vezes leva mais pontos e vence o jogo.

### **Jogo Telefone Sem Fio Corporal**

Forma-se uma fileira e ficam de costas. O primeiro da fila fala no ouvido do segundo uma frase pequena (ex. "O dia está lindo") E este tem que passar através de uma mímica para o próximo e assim por diante até que chegue ao último da fila e este tenta adivinhar a frase e passa a ser o primeiro da fila. Essa brincadeira ajudar no desenvolvimento da audição, a concentração, a oralidade e resgatar a memória.

### **Jogo da Corrida - Jogo Corporal com Bambolê**

A brincadeira estimula a atividade em grupo e desenvolve a coordenação motora. Para brincar, basta ter um bambolê e algumas crianças cheias de vontade de se divertir. Um fica parado a frente, com os braços levantados, enquanto os demais arremessam o objeto. Cada acerto equivale a um ponto.

### **Jogo da Bola no Ar**

Se durante uma rebatida um dos lançadores pegar a bola no ar sem deixar ela quicar no chão, os rebatedores perdem os tacos e inverte-se a posição de jogo. Quando a bola for rebatida, os lançadores, ao pegarem a bola, poderão derrubar o alvo de onde estiverem.

### **Jogo da Estátua**

Coloca-se a música, as crianças ficam andando a vontade, correndo. Quando a professora parar a música elas não podem se mexer. Quem se mexer está fora da brincadeira. Caso não tenha um rádio a professora poderá cantar uma música e quando parar as crianças ficam paradas como estátuas. A brincadeira da estátua é muito divertida. Os objetivos são vários: ampliar a percepção das partes e movimentos do corpo, limites, equilíbrio, noção espacial, ritmo e atenção auditiva.

### **Jogo da Peteca**

A peteca é colocada em jogo por meio do saque; o jogador golpeia o objeto com a mão a fim de que ela passe por cima da rede. Em seguida, ela precisa ser devolvida para a outra quadra em um único toque e sem tocar no chão.

### **Jogo Boliche da Adição**

Colocar obstáculos antes de arremessar a bola nas garrafas, coloque cadeiras ou outros objetos durante o trajeto e contorne os antes de arremessar a bola nas garrafas, quando as garrafas caírem no chão, você deverá somar os números de cada uma ou multiplicar os números das garrafas.

### **Jogo das Sete Cobras**

Cada jogador deverá arremessar os dados para a contagem das casas a serem percorridas. Se o jogador alcançar uma casa com a base de uma escada, corta caminho até o topo desta, por outro lado, se cair numa casa com a cabeça de uma cobra, tem que descer até a sua cauda, perdendo algumas ou muitas posições.

### **Jogo de Basquete**

O basquete é jogado por dois times com cinco jogadores de cada equipe em quadra. Os objetivos são: Ataque: arremessar e acertar a bola na cesta do time adversário o maior número de vezes possível ao longo da partida. Defesa: bloquear a equipe oponente para que não realize o ataque.

### **Jogo Roleta Matemática**

Um participante de cada vez vai girar as roletas. A posição em que as flechas estiverem ao parar de rodas das rodas, indica os números a serem multiplicados entre si. As respostas podem ser registradas no bloquinho que acompanha o jogo ou em alguma lousa / caderno de sua preferência.

### **Jogo Bingo de Nomes**

Uma pessoa fica encarregada de sortear as letras, os outros participantes têm que localizar as letras na sua cartela de palavras. O primeiro a completar as palavras da cartela é o vencedor.

### **Jogo Dominó de Palavras**

O primeiro jogador coloca uma peça sobre a mesa, o próximo terá que colocar uma peça que possua a palavra com o significado da imagem em inglês de um dos lados da peça sobre a mesa. Quando o jogador não tiver a figura para combinar, deve recorrer ao monte até conseguir a peça ou até terminar as peças.

### **Jogo da Força**

Um dos jogadores deverá escolher uma palavra e escrever no papel, embaixo do desenho da força, o número de tracinhos correspondente a cada letra dessa palavra. - Os outros jogadores, um de cada vez, deve descobrir qual palavra é essa escolhendo uma letra do alfabeto por vez.

### **Jogo Trilha do Alfabeto**

Disponibilizar o tabuleiro sobre uma superfície plana. Cada jogador, na sua vez, joga o dado e, o número que cair, será correspondente à quantidade de casas que poderá avançar com seu peão no tabuleiro. Quando parar, diz o nome da letra/som que constar na casa. Ganha o jogo quem chegar ao final da trilha primeiro.

### **Jogo Caça Palavras**

Cada jogador deve escrever uma palavra oculta na sua estante de letras. Em seguida, cada jogador deve dizer uma letra que acredita que esteja escondida na estante do adversário. Se a letra fizer parte da palavra escolhida, o jogador deve deixá-la à mostra.

### **Jogo Pescaria das Letras e Silabas**

As crianças deverão “pescar” as letras para formar as palavras, tendo que pensar sobre a forma que falamos e a forma que escrevemos, estabelecendo relações e ampliando os conhecimentos.

### **Jogo Corrida de Sopros de Copo**

A brincadeira é mover a bolinha soprando-a com a ajuda do rolo de papel, até acertar dentro do copo. para essa atividade você precisará de canudos e copos de plástico. os copos deverão ser dispostos sobre uma superfície lisa, como uma mesa. a criança soprará seu copo com o canudo até ultrapassar a linha de chegada. O Objetivo desta brincadeira empilhar uma quantidade de copos determinada na seqüência sem deixa cair em um determinado tempo. Esse jogo estimula coordenação motora, lateralidade, agilidade e concentração.

### **Jogo das Formas Geometrica**

Em um tapete repleto de formas geométricas, demarcado com linhas de

partida e chegada, os alunos iniciaram o jogo fazendo o lançamento de um dado que indicava a quantidade de passos que eles deveriam dar até chegar à forma geométrica indicada pelo dado. Tornava-se o ganhador quem chegava à linha de chegada. Este jogo estimula a percepção visual, instiga a noção de cor e quantidade, favorece o processo de identificação de figuras geométricas, proporciona uma forma lúdica de aprendizagem, estimula a atenção e a motricidade e desenvolve a reprodução de modelos.

### **Jogo Corrida das Vogais**

Para ganhar este jogo têm que ser bons observadores, descobrir quantas vogais tem cada palavra e ter um pouco de sorte. Quanto mais vogais encontrarem na palavra da carta que pegarem, mais progredem no tabuleiro de jogo. O jogo tem o objetivo de desenvolver o raciocínio, concentração, memória visual, fixação das vogais, capacidade de resolver problemas fazendo com que o aluno pense em estratégias de como montar, tenha interação, além de favorecer o aprendizado de forma lúdica.

### **Jogo Quiz Risca-Boca**

Em um quiz, por norma, os concorrentes devem responder as perguntas apenas com um termo afirmativo ou negativo, como por exemplo “certo ou “errado, “sim” ou “não”, e etc. A escolha deve ser feita em 30 segundos. Uma resposta certa indica que poderá responder mais uma pergunta, e assim sucessivamente. Quando cometer um erro será a vez do outro jogador e é preciso esperar até que ele responda para jogar de novo. Se um dos dois não responder em dois dias, a partida expira. O objetivo do jogo é associar ideias e palavras para uma figura. Aumentar o repertório para fazer bons questionamentos oralmente. Pensar em respostas adequadas às perguntas.

### **Jogo Suga Palavras**

Cada jogador tem que está com dois pratos e um canudinho, em seguida os jogadores assopra as palavras. Pode assoprar ou sugar palavras repetidas. Vence quem tiver sugado ou assoprado o maior número. Depois o jogador tem que dizer as palavras que tem no prato. O objetivo do jogo é desenvolver a linguagem verbal e oral da criança, o raciocínio, a comunicação e a cooperação.

### **Jogo Corrida com Limão**

As crianças deverão atravessar de uma linha a outra segurando a colher com o limão, na boca. O vencedor será quem ultrapassar primeiro a marca de chegada sem derrubar é o vencedor. O objetivo do jogo é estimular o desenvolvimento de ritmo e velocidade, além de trabalhar a consciência corporal e a interação harmoniosa e feliz entre os alunos.

### **Jogo Baleado**

Para brincar, o grupo é dividido em duas equipes. As duas equipes tiram par ou ímpar para saber quem começa com a bola. O jogador deve arremessar a bola contra o time adversário, com o intuito de "queimá-los". Por sua parte, os adversários tentam se espalhar no campo ou ir ao fundo do mesmo, para não serem atingidos pela bola. Vence quem ficar com o maior número de jogadores na partida.

### **Jogo de Taco**

Ao fundo de cada lado da quadra, é desenhado um círculo, onde fica cada casinha. Se a ponta do taco não estiver dentro do círculo, o atacante pode atingir o jogador da defesa com a bolinha e queimá-lo. Com isso, o time perde os tacos e vira ataque. O objetivo dos lançadores é derrubar a base com a bolinha ou com chutes. Quando os rebatedores tiram o taco do chão, os lançadores podem chutar a base ou lançar a bola. Se conseguirem quebrar a defesa dos rebatedores e derrubar a base, eles ficam com o taco.

### **Jogo Futsal**

O pontapé inicial da partida é feito a partir do centro da quadra. O jogador que iniciar o jogo, só pode voltar a encostar na bola depois que ela já tiver sido tocada por outro jogador. Depois de um gol, a bola volta para o centro da quadra e quem dá o chute de retorno à partida é a equipe que sofreu o gol.

### **Jogo Futebol de Salão Feminino**

A bola não pode ser tocada com as mãos; O jogo é regido por um juiz ou árbitro, que faz valer o cumprimento das regras. A partida é iniciada com o confronto de duas equipes, cada qual com cinco jogadores, dos quais um deve ser o goleiro. O

número permitido de reservas é de sete jogadores. É interessante notar que não há limites para substituições. A partida tem duração de quarenta minutos, dividida em dois tempos de vinte.

### **Jogo Dominó**

As peças de dominó são colocadas na mesa, com as faces escondidas, sendo depois baralhadas e distribuídas aos jogadores. Com 2 jogadores, cada um recebe 7 peças de dominó; com 3 ou 4 jogadores, 6 peças de dominó. O resto das peças é colocado de lado e constitui o baralho. O objetivo do jogo é colocar todas as suas pedras na mesa antes dos adversários e marcar pontos. O jogador que ganha uma rodada, marca pontos segundo as pedras que foram colocadas pelos seus adversários. A partida terminará quando um jogador ou dupla alcançar a quantidade de pontos indicada nas opções de mesa.

### **Jogo Xadrez**

O objetivo do jogo é dar xeque-mate no rei adversário. O xeque-mate acontece quando o rei está em uma posição na qual ele pode ser capturado (em xeque) e não pode escapar da captura. No começo da partida o tabuleiro é colocado de forma que cada jogador tem a casa branca (ou de cor clara) no canto inferior direito.

### **Recursos Utilizados**

- |                                |                  |
|--------------------------------|------------------|
| ✓ Bola                         | ✓ Pratos         |
| ✓ Bambolé                      | ✓ Bexigas        |
| ✓ Jogo das cores               | ✓ Raquete        |
| ✓ Figuras                      | ✓ Dama           |
| ✓ Jogo adição e da subtração   | ✓ Dominó         |
| ✓ Jogo pião da multiplicação   | ✓ Quebra cabeças |
| ✓ Dominó da adição e subtração | ✓ Cordas         |
| ✓ Jogo da velha                | ✓ Elástico       |
| ✓ Jogo da memória              | ✓ Boliche        |
| ✓ Roleta Numérica              | ✓ Balde          |
| ✓ Copos descartáveis           | ✓ TNT            |
| ✓ Bingo                        | ✓ Cadeiras       |
| ✓ Jogo da memória              | ✓ Saco           |

- ✓ Colher
- ✓ Limão
- ✓ Bingo de palavras
- ✓ Caixa de papelão
- ✓ Quebra cabeça silábico
- ✓ Baralho
- ✓ Bingo de palavras
- ✓ Formas geométrica
- ✓ Jogo da velha da multiplicação
- ✓ Jogo da trilha
- ✓ Jogo das formas geométricas
- ✓ Peteca
- ✓ Jogo das sete cobras
- ✓ Jogo das cores
- ✓ Mesa
- ✓ Jogo do tabuleiro
- ✓ Jogo da velha
- ✓ Jogo das 7 cobras
- ✓ Dado sonoro
- ✓ Corda
- ✓ Jogo da pescaria
- ✓ Roleta matemática
- ✓ Bingo de palavras

## LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES POR UNIDADE ESCOLAR

### UNIDADE ESCOLAR: CRECHE-ESCOLA MARIA VITÓRIA CORREIA

JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS	OBJETIVO(S)	RESPONSÁVEIS	DATA	TURNO	LOCAL
<p>Circuito com vários desafios (mãos e pés)</p> <p>Jogos de mesa: acerte o alvo</p> <p>Jogos de Percurso: (trilha, cama de gato, teia)</p> <p>Seu mestre mandou, morto vivo</p> <p>Jogo das cores</p> <p>Amarelinha: com figuras</p>	<p>Os jogos são muito importantes para as crianças, pois “auxiliam na aprendizagem de forma lúdica e no desenvolvimento de outras habilidades. Ao jogar as crianças vivenciam diferentes desafios: aprendem a levantar hipóteses, desenvolver estratégias, cooperar, decidir, aguardar a sua vez, arriscar, seguir regras, lidar com a sensação de ganhar e perder, conviver, resolver problemas, entre outras aprendizagens significativas.</p>	<p>Grupos 01, 02, 03 e Berçário</p>	<p>11/08</p>	<p>Matutino Vespertino</p>	<p>Creche-Escola Maria Vitória Correia</p>

## UNIDADE ESCOLAR: ESCOLA VITOR BEZERRA LOLA

JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS	OBJETIVO(S)	RESPONSÁVEIS	DATA	TURNO	LOCAL
Abertura dos jogos Jogos de Tabuleiro Jogo da velha Jogo da memória Dominó Quebra-cabeça Pega-varetas	Promover a interação e a coletividade entre as crianças. Desenvolver a atenção, raciocínio, concentração, a coordenação motora, visual e tátil.	Equipe gestora, professores e supervisão	07-08	Matutino Vespertino	Área interna e Pátio da escola
Jogo com bola/ bexigas Futebol Bola ao alvo Explosão de bexigas Mão na bola	Desenvolver a coordenação motora de pés, pernas, mãos e braços e também desenvolver as noções de velocidade e equilíbrio reconhecendo limites do próprio corpo.	Equipe gestora, professores e supervisão	08-08	Matutino Vespertino	Área interna e Pátio da escola
Brincadeiras Estátua Dança da cadeira Amarelinha Circuito Brincar livre	Desenvolver o esquema e capacidade de expressão corporal, criatividade e socialização. Movimentar o corpo durante as brincadeiras.	Equipe gestora, professores e supervisão	09-08	Matutino Vespertino	Área interna e Pátio da escola
Gincana/ Competição Corrida com balão de água Corrida de saco Corrida das cores Corrida de tênis/sapatos Torre de bexigas	Contribuir para o desenvolvimento da concentração e da tonicidade muscular. Desenvolver as noções de velocidade e equilíbrio, demonstrando controle e limite do uso do próprio corpo em jogos e brincadeiras.	Equipe gestora, professores e supervisão	11-08	Matutino Vespertino	Área interna e Pátio da escola

## ESCOLA MUNICIPAL ÉRICO SOPHIA BRANDÃO 3º ao 5º ANO

JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS	OBJETIVO(S)	RESPONSÁVEIS	DATA	TURNOS	LOCAL
<p>Abertura Caça Tesouro Pescaria da matemática Jogo das 7 cobras Corrida dos coelhinhos (adaptada) Labirinto da adição e da subtração (tabuleiro) Pião da multiplicação Dominó da adição e subtração Jogo da velha Jogo da memória Circuito Motor Roleta Numérica de adição e subtração Responde ou passa</p> <p>Jogo de adição com copos descartáveis Dominó da Tabuada</p> <p>Bingo Dama Jogo das Bexigas Dado Sonoro Motricidade com raquete Campeonato de Dama/ Dominó Quebra cabeças</p> <p>Jogo:Pequeno Empresário</p> <p>Jogo da memória (gêneros textuais) Dominó Dama Gincana</p>	<p>Desenvolver o sentimento de pertencimento e promover o desejo de participação dos estudantes na escola.</p> <p>Estimular o raciocínio ,auxiliar no desenvolvimento motor, melhorar a atenção ,a capacidade de ouvir e seguir instruções e estimular a autonomia e interação.</p> <p>Desenvolver a construção de uma aprendizagem mais fácil sobre as operações matemáticas.</p> <p>Fixar conceitos matemáticos e estimular o raciocínio de maneira prazerosa</p> <p>Propiciar a solidariedade entre os colegas.</p> <p>Desenvolver a criatividade. Estimular o cálculo mental. Exercitar a atenção e concentração.</p> <p>Estimular o pensamento independente e a capacidade de resolver problemas. Melhorar a postura, as capacidades espaciaise sensoriais, o reflexo,a concentração e a determinação.</p> <p>Desenvolver a concentração; mobilizar as estratégias de cálculo mental para fazer adições e subtrações.</p> <p>Ampliar os conhecimentos sobre a importância de saber fazer questionamentos; apresentar uma análise rápida sobre os diversos assuntos;</p> <p>Mobilizar as estratégias de cálculo mental para fazer adições;</p> <p>Os jogos servem de estímulos para o processo ensino-</p>	<p>Gestão, Coordenação e Projeto Escola Humanizada</p> <p>Professor e coordenador</p> <p>Professoras e Monitoras do Projeto Escola Humanizada</p>	<p>07/08</p> <p>09/08</p> <p>11/08</p>	<p>Matutino e Vespertino</p> <p>3º A Matutino</p> <p>3º B Matutino</p> <p>3º A e B Vespertino</p> <p>4º A e B Matutino e 4º A Vespertino</p> <p>5º A e B Matutino</p>	<p>Entrada da Escola e Pátio da Escola</p> <p>Sala de aula e Pátio da Escola</p>

	<p>aprendizagem. Eles são ferramentas que incentivam o engajamento, o aprendizado e a educação, atraindo crianças e também adultos. Por meio dos jogos educativos os participantes podem desenvolver a imaginação, a concentração, o raciocínio lógico, as habilidades motoras e também sociais.</p> <p>Explorar a dinâmica da contagem através de agrupamento.</p> <p>Avaliar o raciocínio lógico do aluno.</p> <p>Exercitar a coordenação motora e a concentração ,além da respiração</p> <p>Socializar a imagem com os sons e explorar a sequencia de grupo de palavras.</p> <p>Priorizar atenção,concentração e coordenação.</p> <p>Estimular o raciocínio logico, estratégias, concentração e socialização.</p> <p>Desenvolver habilidades motoras, bem como estimular a coordenação ( fina e grossa), lateralidade, foco e concentração.</p> <p>Promover a organização do pensamento lógico, cooperação, respeito mútuo, criação de estratégias e o respeito aos limites e às regras para conviver em grupo</p> <p>Promover integração, união, entretenimento, companheirismo e espírito esportivo entre os participantes.</p>				
--	--	--	--	--	--

**UNIDADE ESCOLAR: CENTRO EDUCACIONAL PROFESSOR ÁUREO DE  
OLIVEIRA FILHO**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Dominó Xadrez Baleado Jogos de taco Futebol	Criação de estratégias; Coordenação motora	Prof.: David Prof.: Erika Prof.: Sammile	11/08/2023 18/08/2023 (Nas aulas de Ed. Física durante a semana)	Matutino	CEPAOF
Dominó Dama Xadrez Baleado Futebol	Criação de estratégias; Coordenação motora	Prof.: David Prof.: Erika Prof.: Sammile	18/08/2023 (Nas aulas de Ed. Física durante a semana)	Vespertino	CEPAOF

**UNIDADE ESCOLAR: ESCOLA MUNICIPAL LEÔNCIO HORÁCIO DE ALMEIDA**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Abertura dos jogos escolares.	Estimular aprendizagem através da interação desenvolvendo a capacidade de coordenação.	Equipe Gestora e Professores	07/08/2023	MAT.	Escola Leônicio (Pátio)
Bingo de letras, Jogos da memória e boliche dos números Ditado estourado	Estimular os reconhecimentos das letras. Estimular o raciocínio lógico.	Professora	09 e 11/08/2023	MAT.	Sala de aula
Jogo Monta –palavras. Bingo das sílabas. Boliche da adição	Ajudar no processo de alfabetização. Estimular o reconhecimento e os sons das sílabas. Desenvolver o raciocínio lógico.	Professora e ADE	09 e 11/08/2023	MAT.	Sala de aula
Trilha de palavras. Boliche das operações. Caça-palavras.	Relacionar imagens sonoras e visuais, memorizando grupos de palavra. Desenvolver o raciocínio lógico. Aumentar o vocabulário, desafiar e compreender novas palavras.	Professoras	09 e 11/08/2023	MAT.	Sala de aula
Ditado divertido. Jogo Quebra- cabeça.	Desenvolver a atenção e a concentração e auxiliar na ortografia. Ajudar no desenvolvimento da capacidade de resolução de problema.	Professoras	09 e 11/08/2023	MAT.	Sala de aula
Quiz. Jogo da velha da multiplicação. Jogo da trilha. Jogo das formas. Geométricas.	Avaliar seus conhecimentos sobre determinado assunto. Estimular o raciocínio. Proporcionar uma forma lúdica de aprendizagem.	Professoras	09 e 11/08/2023	MAT.	Sala de aula

**UNIDADE ESCOLAR: ESCOLA MUNICIPAL LEÔNCIO HORÁCIO DE ALMEIDA**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Abertura dos jogos escolares.	Integração e socialização dos estudantes e toda comunidade escolar em uma mine solenidade de abertura.	Toda equipe pedagógica e apoio	07/08/2023	Vesp.	Pátio da Escola
Baleado masculino e feminino.	Desenvolver nos alunos a capacidade de rapidez, de pensamento, cooperação e trabalho em equipe.	Professores e coordenação	08/08/2023	Vesp.	Quadra
Jogos pedagógicos	Favorecer o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos com alguns jogos interdisciplinares, trabalhando de forma prática e lúdica.	Professores	09/08/2023	Vesp.	Sala de aula
Torneio de dominó, dama e baralho. Homenagem aos alunos aprovados para 2º fase da OBMEP.	Trabalhar com os alunos o raciocínio lógico, organização de pensamentos e estratégias no jogo.	Professores, coordenação e direção.	10/08/2023	Vesp.	Pátio da Escola e Sala de aula
Futebol de salão feminino.	Desenvolver o trabalho em equipe e interação em grupo.	Elizania e Sandoval	11/08/2023	Vesp.	Quadra
Futebol de campo masculino.	Realizar o intercâmbio entre as escolas em um momento de interação	Sandoval, Fernandes e Olavo	18/08/2023	Vesp.	Campo de Areias

**UNIDADE ESCOLAR: ESCOLA MUNICIPAL MARIA RITA ALVES DE JESUS**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
<p>Jogo de Basquete</p> <p>Futsal</p> <p>Torneio de Dominó</p> <p>Baleado</p> <p>Professores responsáveis para auxiliar nos jogos.</p> <p>Premiações</p>	<p>Incentivar aos alunos ao esporte coletivo.</p> <p>Praticar o esporte coletivo, entre duas equipes de forma interativa.</p> <p>Instigar a curiosidade e desenvolver o raciocínio lógico</p> <p>Incentivar a Competividade de forma harmoniosa.</p> <p>Supervisionar as atividades com suas respectivas turmas</p> <p>Premiar os alunos que passaram para segunda etapa da prova OPMEP com uma medalha e um kit escolar.</p>	<p>Prof: Tereza Caroline Costa Vieira ( Ed.Física), Drucila Cavalcante da Silva Moura.</p> <p>Prof: Tereza Caroline Costa Vieira (Ed.Física), Drucila Cavalcante da Silva Moura, Welliam Vasconcelos Ferreira Freitas (Prof. Geografia).</p> <p>Prof: Tereza Caroline Costa Vieira(Ed.Física), Drucila Cavalcante da Silva Moura.</p> <p>Prof:Tereza Caroline Costa Viera (Ed. Física), Drucila Ca</p> <p>Professor(a): Cristiane, Carmem, Luis, Tereza Caroline, Cláudio, Indira, Flávia, Welliam, Jean.</p> <p>Professores: Dailsom, Jean , Luís, Claudio, Diretor Givan, Vice-diretora Mariane e coordenadora Thainan.</p>	11/08/2023	Matutino e Vespertino	<p>Escola Maria Rita -Área externa da escola.</p> <p>Quadra Poliesportiva de Área</p> <p>Pátio da Escola</p> <p>Pátio da Escola</p> <p>Pátio da Escola</p>

**UNIDADE ESCOLAR: OVÍDIO BALBINO DE ALMEIDA - NÚCLEO A**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Acolhida: Jogos de Tabuleiro: Jogo da Velha Jogo da memória Dominó Quebra-cabeça Pega-varetas	Desenvolver a atenção, raciocínio, concentração, a coordenação motora, visual e tátil.	Gestão e professores	07/08/2023	Matutino e Vespertino	Escolas Ovídio Balbino de Almeida, Prédio Escolar Maria José, Prédio Escolar São José
Brincar livre: Riscódromo Brincar de casinha	Desenvolver a criatividade, motivação, autoestima e socialização.	Gestão e professores	08/08/2023		
Jogos com bolas: Bola ao Alvo Boliche Bola no balde Desafio com rolinhos de papel e fita Futebol	Contribuir para o desenvolvimento da tonicidade e fixar a dominância de um segmento sobre o outro mediante as vivências motoras.	Gestão e professores	09/08/2023		
Jogo corporal: Estátua Dança da Cadeira Amarelinha Corrida do Bambolê Pano encantado	Ampliar e desenvolver o esquema corporal, capacidade de expressão corporal.	Gestão e professores	10/08/2023		
Jogando com papai/quem cuida de mim: Bola ao alvo Boliche Estátua Dança da cadeira Jogo da memória Homenagem ao Pai e ao estudante com entrega de lembrancinha.	Desenvolver a criatividade e socialização. Ampliar e desenvolver o esquema corporal. Desenvolver a velocidade e equilíbrio.	Gestão e professores	11/08/2023		

## UNIDADE ESCOLAR: NÚCLEO REGIONALIZADO A

JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS	OBJETIVO(S)	RESPONSÁVEIS	DATA	TURNOS	LOCAL
Acolhida Caça ao Tesouro pela escola	Desenvolver atenção à leitura, socialização e descontração do grupo.	Professores, Coordenador e diretor	07/08/2023	Matutino e Vespertino	Escolas Ovídio Balbino de Almeida, Décio Agrário de Carvalho, Eloi Caetano da Silva
Amarelinha	Potencializar o desenvolvimento da concentração, conscientização de regras e combinados.				
Roleta Matemática	Ampliar o desenvolvimento do pensamento lógico, tomadas de decisões e o cálculo mental.				
Basquete	Desenvolver a autonomia, cooperação, participação social, de princípios democráticos, visando o lazer, assim como a manutenção e a melhoria da saúde.				
Dama	Desenvolver o pensamento lógico, planejamento, concentração e atenção, imaginação, criatividade, paciência e autocontrole.	Professores, Coordenador e diretor	09/08/2023		
Bingo dos Nomes	Ampliar o repertório do conhecimento em ortografia, e a capacidade de leitura, percepção, descontração do grupo.				
Dominó de palavras	Estimular a leitura a escrita (forma maiúscula e minúscula) e o enriquecimento do vocabulário, desenvolvendo a verbalização, o raciocínio, a concentração e a associação.				
Jogo da Memória	Potencializar capacidade de foco e concentração, interação, desenvolver a inteligência espacial, estimular memória e autoconfiança.				
Jogo da força	Ampliar vocabulário e conhecimento em ortografia, descontração do grupo.				
Labirinto	Possibilitar o desempenho em coordenação motora, pensamento lógico, senso direcional ou lateralidade, senso de organização e planejamento,		11/08/2023		

Partida de Futebol	Desenvolver a coordenação motora, estimular convivência, e desenvolvimento social e cognitivo, potencializar o respeito às regras.				Quadra comunitária
--------------------	--	--	--	--	--------------------

**UNIDADES ESCOLARES: NÚCLEO REGIONALIZADO / B ESCOLA MUNICIPAL  
JOSÉ BISPO / PRÉDIO ESCOLAR ORLANDO CARNEIRO**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
<p>Abertura: Acolhida falando a origem dos jogos e o objetivo.</p> <p>Gincana sustentável 1ª prova (garrafas pet)</p> <p>Jogos de tabuleiro: Duração do intervalo após a merenda. Jogo da velha silábico; Jogo da memória; Dominó Quebra-cabeça. Trilha; Caixa sensorial (com cálculos)</p>	<p>Desenvolver a atenção, raciocínio, concentração, coordenação motora visual e tátil.</p>	<p>Gestão e professores.</p>	<p>07/08/2023</p>		
<p>Jogo com bolas:</p> <p>Gincana sustentável 2ª prova: Grito de guerra mais original.</p> <p>Bola ao alvo; Boliche; Bola no balde; Bola na malha (TNT)</p>	<p>Contribuir para o desenvolvimento da tonicidade e fixar a dominância de um segmento sobre o outro mediante as vivências motoras.</p>	<p>Gestão e professores.</p>	<p>09/08/2023</p>	<p>Matutino e vespertino.</p>	<p>Área da escola</p>
<p>Comemoração dia dos estudantes e dia pais.</p> <p>Jogando com o papai / quem cuida de mim.</p> <p>Gincana sustentável 3ª prova: Os pais trazerem um objeto reciclável mais/bem original.</p> <p>Bola ao alvo; Boliche; Estátua; Dança das cadeiras; Jogo da memória; Dominó; Bola protegida; Comando;(mão, cabeça, joelho, pé, BOLA) Corrida de saco; Corrida com limão na colher. Bingo; pais e filhos*</p>	<p>Desenvolver a criatividade e socialização. Ampliar e desenvolver a velocidade, equilíbrio e interação pai e filho.</p>	<p>Gestão e professores.</p>	<p>11/08/2023</p>		

**UNIDADE ESCOLAR: NÚCLEO REGIONALIZADO B PRÉDIO ESCOLAR  
GALDINO CAMILO ALVES / PRÉDIO ESCOLAR MANOEL DO PATROCÍNIO**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Abertura dos jogos de tabuleiro: Jogo da velha silábico; Jogo da memória; Dominó Quebra-cabeça.	Desenvolver a atenção, raciocínio, concentração, coordenação motora visual e tátil.	Gestão e professores.	07/08/2023	Matutino e vespertino.	Área da escola
Brincar livre: Criar espaços brincantes com a condução das professoras	Desenvolver a criatividade e socialização.	Gestão e professores.	08/08/2023	Matutino e vespertino.	Área da escola
Jogo com bolas: Bola ao alvo; Boliche; Bola no balde; Bola na malha (TNT)	Contribuir para o desenvolvimento da tonicidade e fixar a dominância de um segmento sobre o outro mediante as vivências motoras.	Gestão e professores.	09/08/2023	Matutino e vespertino.	Área da escola
Jogo corporal: Estátua; Dança da cadeira; Amarelinha	Ampliar e desenvolver o esquema corporal e expressão corporal.	Gestão e professores.	10/08/2023	Matutino e vespertino.	Área da escola
Comemoração dia dos estudantes e dia pais.  Jogando com o papai / quem cuida de mim. Bola ao alvo; Boliche; Estátua; Dança das cadeiras; Jogo da memória; Dominó; Bola protegida; Comando; Corrida de saco; Corrida com limão na colher.	Desenvolver a criatividade e socialização. Ampliar e desenvolver a velocidade, equilíbrio e interação pai e filho.	Gestão e professores.	11/08/2023	Matutino e vespertino.	Área da escola

## UNIDADE ESCOLAR: NÚCLEO REGIONALIZADO C

JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS	OBJETIVO(S)	RESPONSÁVEIS	DATA	TURNOS	LOCAL
Acolhida (abertura da semana dos jogos escolares)  Estátua Bola no "ar"	Desenvolver do equilíbrio, atenção e paciência Colocar o Maximo de bola na caixa/cesta sem deixar o balão cair trabalha a atenção e aprimora o reflexo	Gestão, professores e colaboradores	07/08/2023	Matutino Vespertino	Cezário B. Jesus
Amarelinha  Corrida corporal com bambolê  Futebol no tecido	Desenvolver a coordenação motora, orientação espaço-temporal e atenção Trabalhar o equilíbrio, coordenação motora e noção espacial	Gestão, professores e colaboradores	08/08/2023	Matutino Vespertino	
Dominó Peteca Boliche da adição Trilha da subtração Labirinto Jogo das sete cobras	Organização do pensamento lógico, cooperação, respeito mútuo, criação de estratégias e o respeito aos limites e às regras para conviver em grupo.  Desenvolver a coordenação fina e aprimorarem habilidades motoras, lateralidade e usarem os variados movimentos corporais.  Favorecer a aprendizagem dos números e das operações matemática de adição concentração, atenção, raciocínio lógico-  Trabalhar equilíbrio, concentração, paciência, coordenação motora  Marcar todos os números do tabuleiro e não fazer 7 cobras.	Gestão e professores	09/08/2023	Matutino Vespertino	Cezário B. Jesus
Roleta matemática (adição e subtração) Dados da leitura Máquina de calcular Bola ao cesto Dama Bingo numérico Futebol de mesa	Desenvolver o raciocínio lógico matemático  Identificar as formas de composição de palavras.  Estimular o cálculo mental envolvendo multiplicação, subtração e adição de forma divertida e agradável.  Desenvolver concentração, agilidade e estratégia promover o desenvolvimento da criatividade e da memória.  Estimular o reconhecimento dos números Desenvolver atenção, equilíbrio e concentração	Gestão e professores	11/08/2023	Matutino Vespertino	

**UNIDADE ESCOLAR: NÚCLEO REGIONALIZADO C**

**EDUCAÇÃO INFANTIL: GRUPO 02, 03, 04 e 05**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Dança da cadeira Cabo de guerra Futebol no tecido	Estimular atividade em grupo, desenvolver a coordenação motora, atenção e a força. Trabalhar o equilíbrio, coordenação motora e noção espacial	Gestão e professores	08/08/2023	Matutino Vespertino	Escola Felipe dos Santos Costa
Pareamento das cores Corrida dos números Labirinto com bola Bola ao centro Pescaria Dado jogado número marcado	Estimular a concentração e a atenção, a coordenação motora fina, ampliar o vocabulário, reconhecimento das cores, números e construção de sequências lógicas. Contribuir com a socialização em grupo  Desenvolver o movimento da pinça, estimular a atenção, a concentração e desenvolver habilidades de coordenação.  Identificar números, quantidades e contagem oral.	Gestão e professores	09/08/2023	Matutino Vespertino	Escola Felipe dos Santos Costa
Bola no prato Amarelinha Bola no balde Telefone sem fio corporal (qual é o número?)	Trabalhar o equilíbrio, coordenação motora e noção espacial, agilidade e percepção auditiva.	Gestão e professores	10/08/2023	Matutino Vespertino	Escola Felipe dos Santos Costa
Arremesso com bola de papel na placa de ovos  Jogo das cores  Corrida corporal com bambolê  Quebra-Cabeça Passando rolinhos na fita (quantidade)  Máquina da soma	Desenvolver a coordenação motora grossa, coordenação visiomotora, atenção.  Desenvolver concentração e interação com as mãos, agilidade e lateralidade (direita, esquerda, frente atrás), coordenação visual, motora e tátil.  Facilitar o aprendizado da soma dos números.	Gestão e professores	11/08/2023	Matutino Vespertino	Escola Felipe dos Santos Costa

## UNIDADE ESCOLAR: PRÉDIO ESCOLAR JOSÉ DA SILVA CORREIA

JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS	OBJETIVO(S)	RESPONSÁVEIS	DATA	TURNO	LOCAL
<b>Abertura:</b>	Receber os alunos e conscientizar que aprender é divertido.	Professora Elisangela	07/08/2023	Vespertino	Prédio Escolar José da Silva Correia
Roleta das (sílabas, frases, imagens, operações)	Relacionar a sílaba contemplada ao objeto que se inicia com a sílaba inicial.		09/08/2023		
Quebra cabeça silábico	Tornar a aprendizagem da leitura e escrita mais significativa, de maneira lúdica e contextualizada.				
Bolicho e circuito das sílabas iniciais dos objetos utilizados pelos pais.	Desenvolver a consciência dos sons que formam as palavras, estimular a capacidade de enriquecer o vocabulário, dominar a escrita correta das palavras.				
Jogo 21 (baralho)	Calcular adição a partir do jogo de baralho				
Jogo da velha Matemático	Desenvolver a lateralidade, noção espacial, raciocínio lógico, atenção, resolver situações envolvendo a adição e subtração.		11/08/2023		
Suga palavras preenchendo o texto.	Ler palavras e preencher o texto lacunado, desenvolvendo a linguagem oral, a leitura, refletir sobre a palavra que dão sentido ao texto.				
Bingo de palavras	Relacionar as imagens sorteadas as palavras presentes na cartela.				

**UNIDADE ESCOLAR: CENTRO DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS -  
CEJA**

<b>JOGOS PEDAGÓGICOS OU ESPORTIVOS</b>	<b>OBJETIVO(S)</b>	<b>RESPONSÁVEIS</b>	<b>DATA</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
Bingo de palavras	Motivar a compreensão da escrita correta das palavras	Ana Cristina – 5º ano Maria Nilva – 1º ano Aldeane Alves – 4º ano Angela Dias – 2º ano Larissa Neri – 6º/7º ano e 8º/9º ano	07/08	NOTURNO	ESCOLA
Dinâmica da caixa	Introduzir e motivar a leitura	Angela Dias – 2º ano Marília Iávinia – 6º/7º ano e 8º/9º ano	08/08		
Sugando números	Motivar a compreensão dos números com a matemática descontraída	Angela Dias – 2º ano	09/08		
Jogo da “velha” e da multiplicação	Aprimorar os conhecimentos pedagógicos matemáticos	Aldeane Alves – 4º ano	10/08		
Jogo/ futebol no campo	Motivar a interação e competição entre equipes.	Direção, coordenação, professores	11/08	VESPERTINO	CAMPO

## SORTEIO DOS CONFRONTOS DO TORNEIO DE FUTEBOL DE CAMPO MASCULINO NOS JOGOS ESCOLARES 2023





**ABERTURA DOS JOGOS ESCOLARES 2023 NO CAMPO DE FUTEBOL SEDE:  
DUELO CEPAOF 5X4 CEJA DECIDIDO NOS PÊNALTIS**



## SÚMULA DO JOGO



### SÚMULA DO JOGO

EQUIPE A

EQUIPE B

ÁUREO FILHO



X



CEJA

LOCAL: CAMPO MUNICIPAL DE ANGUERA

DATA: 11 DE AGOSTO DE 2023

HORÁRIO: 14h:30min

RESULTADO FINAL:  X  EM FAVOR DE

ÁRBITRO: Mauricio Pereira Santos

A. ASSIST. 1: Allef Cordino da Silva

A. ASSIST. 2: WELLINGTON GONCALVES DA SILVA JUNIOR

DELEGADO DA PARTIDA: Sidney Santos Chaves

357

EQUIPE A (ÁUREO FILHO)	EQUIPE B (CEJA)
------------------------	-----------------

Nº	NOME	Nº DA CAMISA	Nº	NOME	Nº DA CAMISA
1	HERON MACHADO V. ALMEIDA	5	1	ALLISON DOS SANTOS SANTANA	02
2	REINALDO S. PEREIRA	10	2	ALESSANDRO M. RIBEIRO	9
3	SAMECK A. RODRIGUES	4	3	BRENO SANTOS SILVA	-
4	MICHAEL S. DOS SANTOS JR	13	4	JÃO VICTOR S. DA SILVA	6
5	ADRIEL L. COSTA	14	5	RODRIGO SANTOS MOREIRA	19
6	VINICIUS F. DE SOUZA	8	6	ROMARIO DA S. SANTOS	12
7	GABRIEL S. MARQUES	1	7	LUAN DE JESUS TEIXEIRA	13
8	DARLAN N. BASTO	6	8	PAULO ROBERTO DE S. RODRIGUES	4
9	RUBENS IRAN S. ASSIS	7	9	RODRIGO S. MOREIRA	-
10	VAMILDO M. RIBEIRO	11	10	FABRÍCIO S. RODRIGUES	5
11	THIAGO SA MARQUES		11	GABRIEL BATISTA DE ARAUJO	3
12	DAVI LUCAS U. PEREIRA	3	12	WAGNER ARAUJO	-
13	JÃO VICTOR S. CHAVES	2	13	GLEISSON C. PEREIRA	-
14	MURILO C. SILVA	15	14	EDUARDO BRITO	7
15	EDUARDO S. ALMEIDA	16	15	LAZARO U. PEREIRA	8
16	SILVIO		16	FRANK REIS	22
17	WELITON P. NASCIMENTO		17	JÃO VICTOR S. RODRIGUES	11
18	ITALO P. DOSSANTO MORAIS		18	RENATO S. DISPO	10
19	RODRIGO D. BARAUNA		19	LUCIANO S. CORREIA	18
20	WAGNER A. DA SILVA		20		
21	ANDREI	12	21		
22			22		

### SUBSTITUIÇÕES

EQUIPE A			EQUIPE B		
SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T	SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T
5 HERON 5	<del>MARCELO</del> 15	2ºT	5 RODRIGO 10	EDUARDO 7	2ºT
DARLAN 8	SILVIO 6	2T	FRANK 22	ALLISON 2	2T
MICHAEL 13	SAMECK 4		<del>LAZARO 8</del>	LUCIANO 18	2ºT
			ALESSANDRO 3	LUAN 13	2ºT
			PAULO 4	PAULO JOAO 6	2ºT

ITALO

FABRICIOS



## RELATÓRIO DO ÁRBITRO

Jogo # 11

Equipe A x B deu início a primeira partida das jogos escolares onde a equipe A marcou a primeira gol no min. # 15 do 1º tempo. A partida foi decidida nos finais onde se classificou a equipe A para final.

1 Jogador expulsos por jogada violenta, Luciano Santana Carvalho da equipe B.

Motivos de atraso no início e/ou reinício, e de acréscimos:

11 / 08 / 2023

Árbitro: Maurício Pereira Santos

Assistente 1: Alfonsinho da Silva

Assistente 2: Wellington Gonçalves da Silva Junior

Delegado da Partida: Silvino Santos Chaves

# COMUNICADO DE PENALIDADES

## EQUIPE A

Não houve

Assinatura do Delegado da Partida: Sérgio Santos Chaves



## DUELO NO CAMPO DE AREIAS: MARIA RITA 3X2 LEÔNCIO HORÁCIO



## SÚMULA DO JOGO



### SÚMULA DO JOGO

EQUIPE A

EQUIPE B

MARIA RITA



X



LEÔNCIO

LOCAL: CAMPO DO POVOADO DE AREIA

DATA: 15 DE SETEMBRO DE 2023

HORÁRIO: 14h:30min

**RESULTADO FINAL:** 3 x 2 **EM FAVOR DE** MARIA RITA

ÁRBITRO: Maurício Pereira Santos

A. ASSIST. 1: Allef Cordeiro da Silva

A. ASSIST. 2: Wellington Gonçalves da Silva Junior

DELEGADO DA PARTIDA: Sidney Santos Costa

EQUIPE A (MARIA RITA)	EQUIPE B (LEÔNCIO)
-----------------------	--------------------

Nº	NOME	Nº DA CAMISA	Nº	NOME	Nº DA CAMISA
1	Marivaldo Santos de Jesus	02	1	David da Silva Santana	21
2	Barlem Oliveira do Paixão	<del>01</del> 01	2	Jackson Cruz Dias	07
3	Levi Lopes Rodrigues	03	3	Carlos Henrique dos Santos	04
4	Edson da Assis Andrade	04	4	Caio Costa Oliveira	02
5	Samuel Santos Barbosa	05	5	Rafael Eide de Brito	06
6	David Ryan Alves Rodrigues	21	6	Kaigue da Silva Santana	17
7	Carlos Henrique de S. Oliveira	18	7	Kelvin Saizze Pinheiro	14
8	Thomaz Alves Lopes	10	8	Rafael Henrique Alexandre	05
9	Vitor Leandro S. Alves	07	9	Luam Lima Brito	08
10	Carlos Eduardo C. Alves	09	10	Rodrigo Nunes Brito	13
11	Henrique Oliveira Lopes	11	11	Pedro Jesus Lopes	11
12	David Santos Oliveira	16	12	Wilson Brito Santana	20
13	Emerson Carlos Pereira	17	13	Ricardo Silva de Jesus	13
14	Luis Eduardo de Cruz Araujo	<del>15</del> 15	14	Leandro Brito Oliveira	18
15	Samuel Freire E. dos Santos	14	15	Elison Santos Lima	16
16	Mikael da Conceição Silva	20	16	Kaigue Santos Lopes	15
17	Jackson Ferreira Oliveira	06	17	Evan Oliveira Leite	01
18	Marcos Vinicius F. <del>Lopes</del> Alves	13	18		
19	Everson Custodio F. dos Reis	22	19		
20	Luiz da Silva Lopes	012	20		
21	Rafael Marcos S. de Lima	13	21		
22	João Gabriel S. Albano	7	22		

### SUBSTITUIÇÕES

EQUIPE A			EQUIPE B		
SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T	SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T
07	14	2T	02	15	1T
21	16	2T	07	18	2T
05	22	2T			
14	06	2T			



## RELATÓRIO DO ÁRBITRO

Partida entre A x B:

Segunda fase entre A x B, pelo jogo escalares. Partida bem disputada dentro de campo, onde a equipe de Colégio Maria Rita foram vencedora.

Resultado final M.R 3 x 2, LEON.

Motivos de atraso no início e/ou reinício, e de acréscimos:

15 / 09 /2023

Árbitro: Maurício Pereira Santos

Assistente 1: Ally Gordon da Silva

Assistente 2: Wellington Gonçalves da Silva Junior

Delegado da Partida: Sismely Santos Chaves

COMUNICADO DE PENALIDADES

EQUIPE A

Não houve

Form with multiple horizontal lines for recording penalties.

Assinatura do Delegado da Partida: Sidimely Santos Chaves

## COMUNICADO DE PENALIDADES

### EQUIPE B

Não houve

Assinatura do Delegado da Partida: Sidney Santos Chaves

**DECISÃO DO 3º LUGAR DOS JOGOS ESCOLARES 2023 – TORNEIO DE FUTEBOL DE CAMPO**

**SEDE: DUELO ENTRE AS EQUIPES DO CEJA 1 X 0 LEÔNCIO**



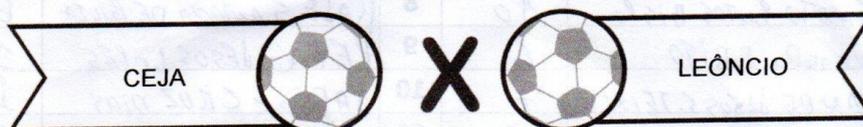
## SÚMULA DO JOGO



### SÚMULA DO JOGO

EQUIPE A

EQUIPE B



LOCAL: CAMPO MUNICIPAL DE ANGUERA

DATA: 24 DE NOVEMBRO DE 2023

HORÁRIO: 08h:30min

RESULTADO FINAL:  X  EM FAVOR DE

ÁRBITRO: Mauricio Pereira Santos

A. ASSIST. 1: Wellington Gonçalves da Silva Junior

A. ASSIST. 2: Jefferson da Silva

DELEGADO DA PARTIDA: Salmey Santos Chaves

EQUIPE A (CEJA)			EQUIPE B (LEÔNCIO)		
Nº	NOME	Nº DA CAMISA	Nº	NOME	Nº DA CAMISA
1	ROMARIO DA SILVA SANTOS	01	1	ERLANO LEITE	1
2	GABRIEL BATISTA DE ARAUJO	14	2	DAVID DA S. SANTANA	26
3	PAULO ROBERTO DE S. VILHELA	02	3	RODRIGO NUNES BASTOS	05
4	JOAO VITO <del>SANTOS</del> AD	15	4	ELISSON SANTOS LIMA	03
5	FRANCK REIS	19	5	RAFAEL HENRIQUE A. NEVES	07
6	LAZARO M. PEREIRA	8	6	LUAN LIMA BASTOS	08
7	JOAO VICTOR SANTOS NAPOLitano	11	7	RICARDO GIL DA JESUS	21
8	RENATO SANTOS BISPO	10	8	RALF SANTANA DE BRITO	02
9	EDUARDO BRITO	6	9	PEDRO JESUS LOPES	11
10	LUAN DE JESUS S. TEIXEIRA	7	10	JADSON CRUZ DIAS	14
11	RAFAEL SANTANA DE BRITO	03	11	WILSON BRITO SANTANA	18
12	LUCIANO SILEN COMBA	20	12	KOELVIN SOUSA PINHEIRO	20
13	RODRIGO SANTO MOREIRA	22	13	KAIQUE SANTOS LOPES	06
14	FABRICIO S. RODRIGUES	09	14	LEIDSON BRITO OLIVEIRA	19
15	JOÃO SANTO DA SILVA	17	15	CAIC DA SILVA SANTANA	15
16			16	CARLOS HENRIQUE	04
17			17		
18			18		
19			19		
20			20		
21			21		
22			22		

### SUBSTITUIÇÕES

EQUIPE A			EQUIPE B		
SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T	SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T
19	20	2ºT	19	20	2ºT
14	03	2ºT	06	16	2ºT
22	17	2ºT			
17	17	2ºT			



## RELATÓRIO DO ÁRBITRO

Jogo de Terceiro lugar das fases regulares entre as equipes da CEJA  
x Leãois. Jogo terminou com resultado de 1 a 0 para equipe de casa.

Motivos de atraso no início e/ou reinício, e de acréscimos:

24 / 11 / 2023

Árbitro: Maurício Pereira Santos

Assistente 1: Wellington Gonçalves da Silva Junior

Assistente 2: Alleg Condino da Silva

Delegado da Partida: Sidney Santos Chaves



# COMUNICADO DE PENALIDADES

## EQUIPE A

Não Houve

Assinatura do Delegado da Partida: Sidney Santos e Silva

**FINAL DOS JOGOS ESCOLARES 2023 - TORNEIO DE FUTEBOL DE CAMPO**  
**SEDE: DUELO ENTRE AS EQUIPES DO MARIA RITA 5 X 2 CEPAOF**





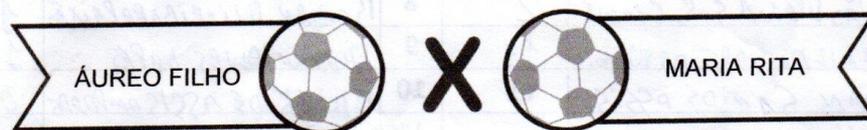
## SÚMULA DO JOGO



### SÚMULA DO JOGO

EQUIPE A

EQUIPE B



LOCAL: CAMPO MUNICIPAL DE ANGUERA

DATA: 24 DE NOVEMBRO DE 2023

HORÁRIO: 14h:30min

RESULTADO FINAL: 5 x 2 EM FAVOR DE ÁUREO

ÁRBITRO: Maurício Pereira Santos Jesus

A. ASSIST. 1: Wellington Gonçalves da Silva Junior

A. ASSIST. 2: Allef Cordeiro da Silva

DELEGADO DA PARTIDA: \_\_\_\_\_

EQUIPE A (ÁUREO FILHO)			EQUIPE B (MARIA RITA)		
Nº	NOME	Nº DA CAMISA	Nº	NOME	Nº DA CAMISA
1	ANDRÉ SANTANA SANTOS		1	MARCIALDO BASTOS DE JESUS	02
2	<del>EDUARDO</del>		2	CARLOS EDUARDO CORREIA DA SILVA	09
3	MICHAEL SANTANA ROBERTO SR	8	3	CARLOS HENRIQUE DOS OLIVEIRA	15
4	LUCAS B. PEREIRA	29	4	SAMUEL SANTOS MARINHO	05
5	ADRIEL LIMA COSTA	14	5	HENRIQUE V. LOPES	11
6	DARLAN NEVES BASTOS	6	6	DAVID RIBEIRO ALVES RODRIGUES	07
7	VINÍCIUS FREITAS DE SOUZA	8	7	LEVI LOPES RODRIGUES	03
8	JOÃO VICTOR S. S. CHAVE	2	8	BAILAN OLIVEIRA DO PAIXÃO	12
9	VANILDO MOREIRA RIBEIRO	14	9	THAYAN ALVES LOPES	10
10	IRAN SANTOS ASSIS	7	10	ERICK DE ASSIS AMPARO	04
11	<del>MUSKAT</del>		11	VITOR LEANDRO DA SILVA ALVES	22
12	ITALO PEREIRA MORAES	9	12	LAZARO DA SILVA LOPES	12
13	MUNIL COSTA SILVA	16	13	JADESON BASTOS CARDOSO	03
14	RODRIGO DIAS B. LOPES	13	14	JOÃO GABRIEL S. ALBANO	14
15	WAGNER ARAUJO DOS SANTOS	99	15	MARCOS VINÍCIUS F. ALVES	21
16	RODRIGO SOUZA DE OLIVEIRA	19	16	EMERSON CARPOSO PEREIRA	06
17	GABRIEL SAMPAIO BASTOS		17	SAMUEL FREIRE E. DOS SANTOS	17
18	REINALDO SAMPAIO PEREIRA	20	18	RAFAEL LUCAS S. DELIMA	17
19	HERBOLM. VIEIRA DE ALMEIDA	17	19	WILKER NEVES DOS SANTOS	20
20	MILTON SILVA SANTOS	18	20	JACKSON FERREIRA OLIVEIRA	05
21			21	INACIATO DE JESUS SANTOS	13
22			22	LUIS EDUARDO DA CRUZ ALVES	20

### SUBSTITUIÇÕES

EQUIPE A			EQUIPE B		
SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T	SAI O Nº	ENTRA O Nº	1T/2T
14	13	2ºT	22	10	1ºT
9	16	2ºT	12	12	1ºT
11	17	2ºT	03	06	2ºT
			06	02	2ºT
			07	15	2ºT

## GOLS

EQUIPE A		
Nº	JOGADOR	1T/2T
18	REINALDO	1ºT
7	RUBENS IRAN	1ºT
8	VINÍCIUS	4ºT
7	RUBENS IRAN	2ºT
7	RUBENS IRAN	2ºT

EQUIPE B		
Nº	JOGADOR	1T/2T
11	HENRIQUE	2ºT
-	GOL CONTRA	2ºT

## JOGADORES ADVERTIDOS COM CARTÃO AMARELO

Nº	JOGADOR	EQUIPE	1T/2T
7	DAVID RIAN	MARIA RITA	1ºT

## JOGADORES ADVERTIDOS COM CARTÃO VERMELHO

Nº	JOGADOR	EQUIPE	1T/2T
2	MARIVALDO	MARIA RITA	1ºT

## RELATÓRIO DO ÁRBITRO

Jogo de encerramento das fases escolares entre Suius F x Maria B onde a equipe de Suius F saiu vencedora da partida pelo placar de 5 a 2 sobre o Maria B no tempo normal.

Motivos de atraso no início e/ou reinício, e de acréscimos:

24 / 11 / 2023

Árbitro: Maurício Pereira Santos Jesus

Assistente 1: Willian Alan Gonçalves da Silva Junior

Assistente 2: Alfeg Cordeiro da Silva

Delegado da Partida: Sidney Santos Costa

# COMUNICADO DE PENALIDADES

## EQUIPE A

NAO HOUE

Assinatura do Delegado da Partida: \_\_\_\_\_



**CRECHE ESCOLA MARIA VITÓRIA CORREIA**







# ESCOLA VITOR BEZERRA LOLA







# ESCOLA MUNICIPAL ÉRICO SHOPIA BRANDÃO











## CENTRO EDUCACIONAL PROF. ÁUREO DE OLIVEIRA FILHO



## ESCOLA MUNICIPAL MARIA RITA ALVES DE JESUS



## ESCOLA MUNICIPAL MARIA RITA ALVES DE JESUS





## PRÉDIO ESCOLAR JOSÉ DA SILVA CORREIA



## PRÉDIO ESCOLAR JOSÉ DA SILVA CORREIA





## NÚCLEO REGIONALIZADO A









## NÚCLEO REGIONALIZADO B







## NÚCLEO REGIONALIZADO C







## CENTRO DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (CEJA)





