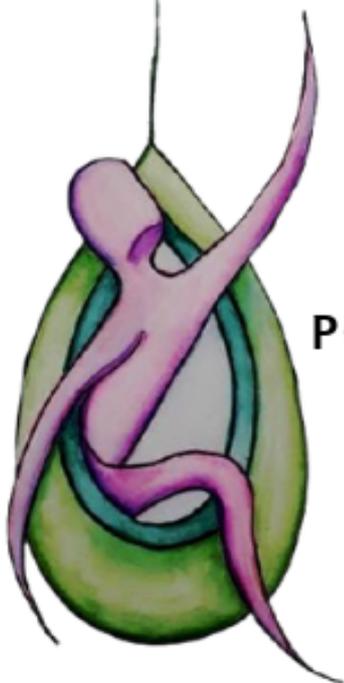


# GPPED



GRUPO DE PESQUISA DE  
POÉTICAS E EDUCAÇÃO EM  
DANÇA

Núcleo  
CRI(s)ES

Jogos Didáticos  
de  
**Dança e Teatro**

# Bola de Neve



Categoria  
Teatro

Palavras-chaves:

Teatro; Mato Grosso do Sul;  
Criação em Teatro

F1 e F2

Quantidade de participantes:

Mínimo 5 pessoas.

**Descrição:** Uma história contada enquanto se joga, toma-se decisões para entrar em cena



Peças do Jogo:

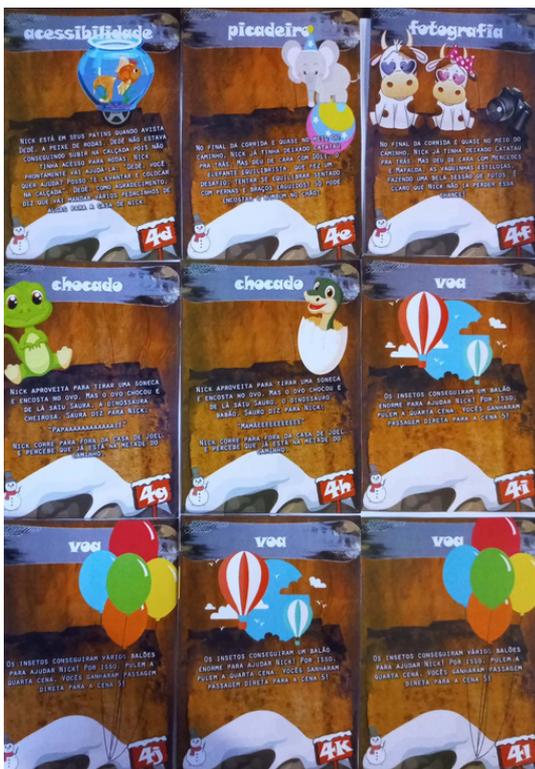
- 1 Tabuleiro
- 1 Marcador de Personagem
- 1 Baralho com 51 Cartas do Destino
- 1 Carta de Progressão
- 1 Manual de Instruções

Criadoras:

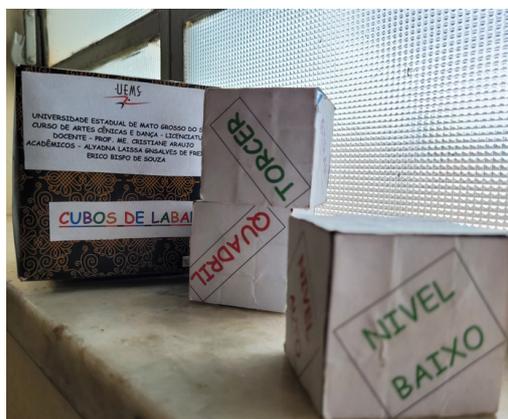
Andressa Zonita Bussolaro

Layana Brisa Gomes da Costa

Revisão: Isabela Tomazini e Lucas Herreira da Silva



# Cubos de Laban



Categoria  
Dança

Palavras-chaves:

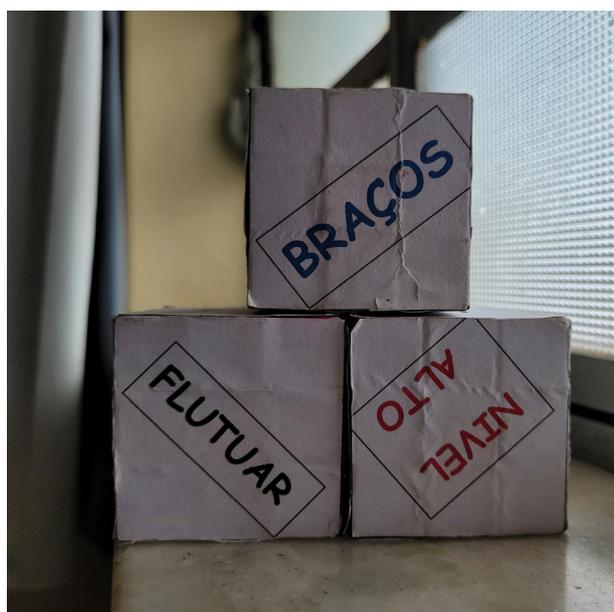
Dança na escola; Jogos a partir de Laban; Criação em dança

F1 e F2

Quantidade de participantes:

Mínimo 4 pessoas.

**Descrição:** Jogam-se os dados que definem quais ações os participantes irão realizar.



Peças do Jogo:

- 1 Cubo com ações básicas;
- 1 Cubo com os níveis
- 1 Cubo com partes do corpo
- 1 Manual de Instruções

Criadoras:

Alydna Larissa Gonçalves de Freitas

Érico Bispo de Souza

Revisão: Isabela Tomazini e Lucas Herreira da Silva

# Jogo da Memória



Categoria

Dança

Palavras-chaves:

Níveis, Partes do Corpo, Dança

5 a 7 anos

Quantidade de participantes:

2 - 4 jogadores

**Descrição:** encontrar os pares de imagens e palavras que se correspondem, todos relacionados à dança



Peças do Jogo:

Três jogos de memória:

- Pantanal e níveis (26 cartas)
- Partes do corpo (16 cartas)
- Danças (26 cartas)



Criação do Jogo:

Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:

Christiane Araújo

# PeT - Dança e Teatro



**Categoria:** Teatro e Dança

**Palavras Chave:** Teatro; Mato Grosso do Sul; Criação em Teatro

**Faixa Etária:** a partir de 10 anos  
2 Grupos de 5 pessoas

**Descrição:** O jogo tem por objetivo testar conhecimentos sobre a história da dança e do teatro, com propostas práticas e perguntas teóricas.



**Peças do Jogo:**

- 1 Tabuleiro
- 4 Pinos
- 2 Moedas
- 38 Cartas
- 1 Manual de Confecção



Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:  
Christiane Araújo

# Jogo dos Emojis



**Categoria:** Teatro

**Palavras Chave:**

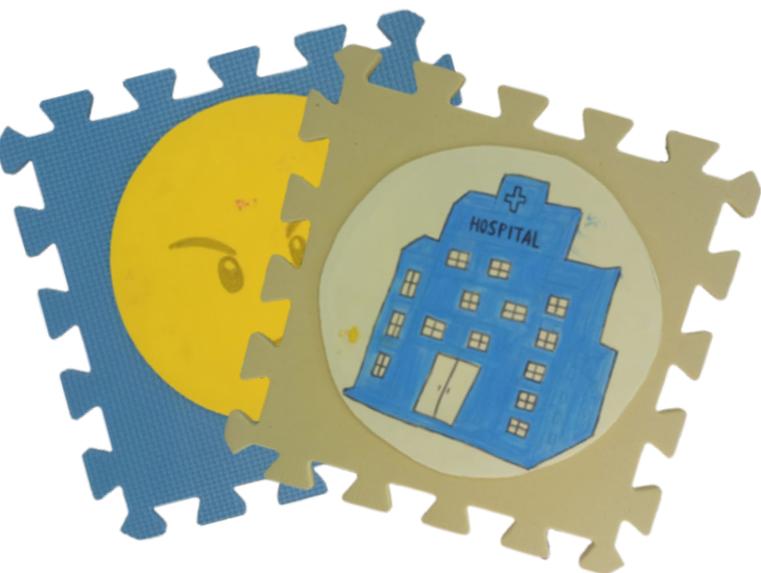
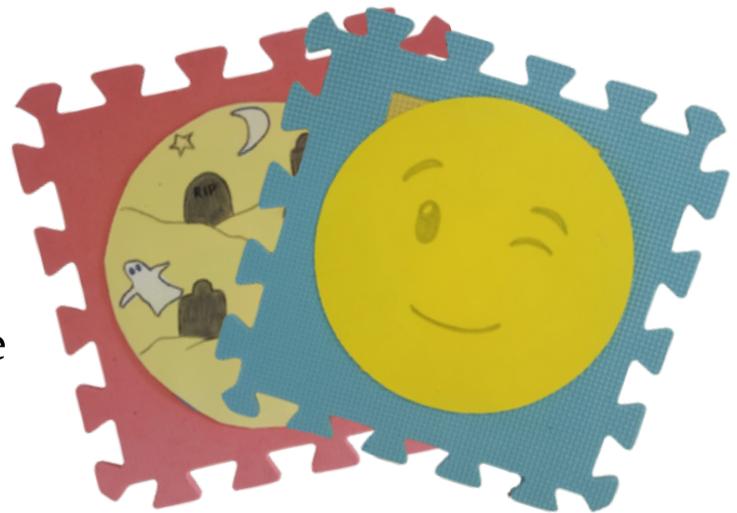
Improvisação, atuação,  
expressões

**Faixa Etária:**

a partir de 10 anos

2 Grupos de 5 pessoas

**Descrição:** O jogo propõe a criação de histórias improvisadas de acordo com os comandos recebidos antes e durante o jogo



**Peças do Jogo:**

- 1 dado
- 10 placas com emojis  
imagens de lugares n  
verso
- 1 caixa com 30 cart
- 1 placa de fim.

Criação do Jogo: Acadêmico(as)  
do Estágio II

Adaptação:  
Christiane Araújo

# Movimente-se e Crie



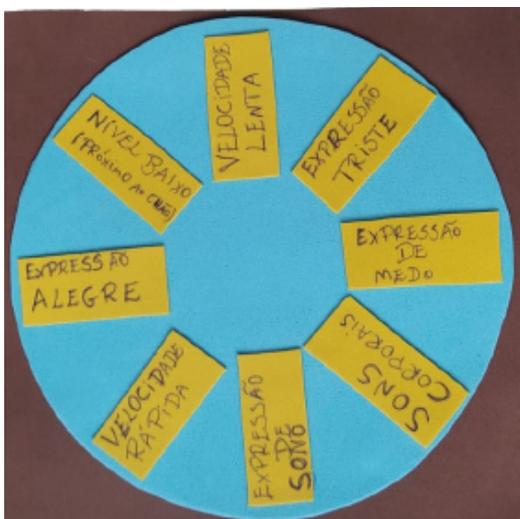
Categoria: Dança

Palavras Chave:  
Improvisação, expressões

7 a 12 anos

2 - 4 jogadores

**Descrição:** seguir os comandos das cartas e da roleta para criar movimentos de dança



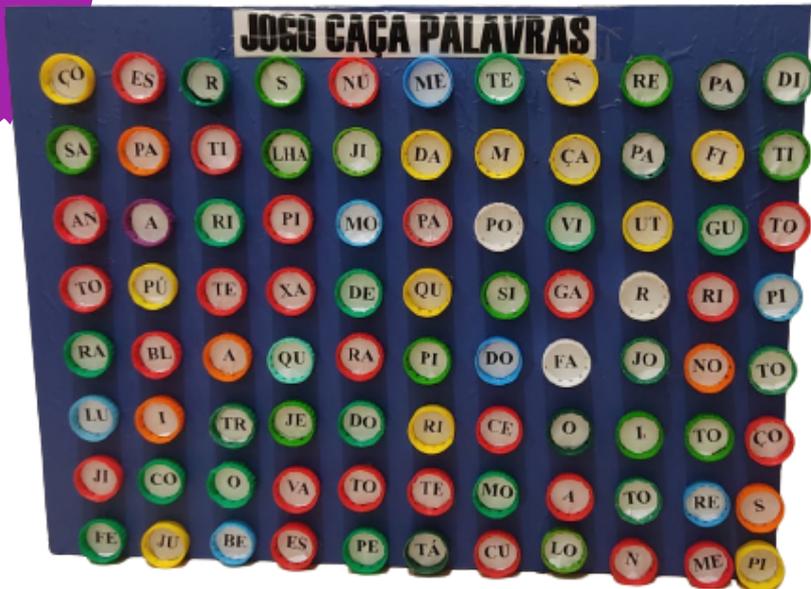
Peças do jogo:

- 1 dado
- 1 roleta
- 1 tapete
- 25 cartas

Criação do Jogo: Larissa Rodrigues e Suelen Sena

Adaptação:  
Christiane Araújo

# Caça-palavras



**Categoria:** Teatro e Dança

**Palavras Chave:** Teatro, Espetáculo, Conhecimento

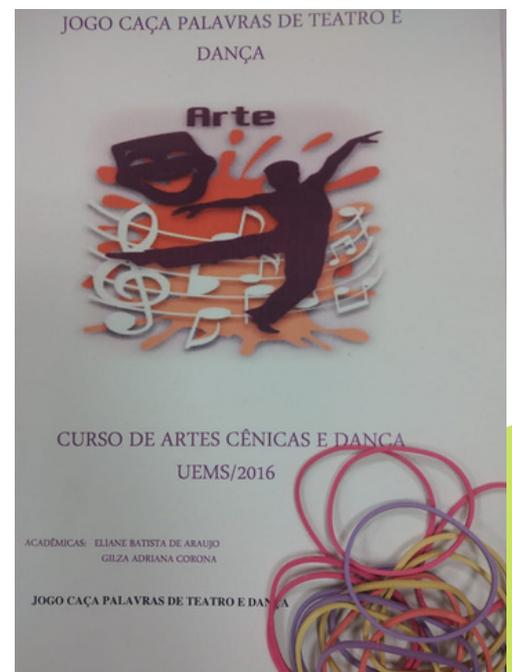
**Faixa Etária:** a partir de 7 anos  
2 Grupos de 5 pessoas

**Descrição:** o jogo consiste em encontrar as respostas presentes na placa, para as perguntas que estão no manual.

**Peças do Jogo:**

- 1 placa com 88 tampinhas de garrafa que formam sílabas
- Elásticos
- 1 manual de como jogar e as respostas

Criação do Jogo:  
Eliane Batista e Gilza Corona  
Adaptação:  
Christiane Araújo



# Gingas e Gingados



**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** Movimento,  
Desafio

**Faixa Etária:** a partir de 6  
anos  
2-6 Jogadores



**Descrição:** o jogo estimula as crianças a se movimentarem, com base nos comandos das cartinhas e do dado, mediados por um moderador

## Peças do Jogo:

- 1 tapete marrom
- 8 moldes de pés vermelhos e 7 moldes de mãos vermelhas
- 6 moldes de pés verdes e 8 moldes de mãos verdes
- 8 moldes de pés azuis e 7 moldes de mãos azuis
- 9 moldes de pés laranjas e 6 moldes de mãos laranjas
- 60 cartas com movimentações extras
- 1 dado grande



Criação do Jogo:  
Marina Maura e Juliano Faria

Adaptação:  
Christiane Araújo

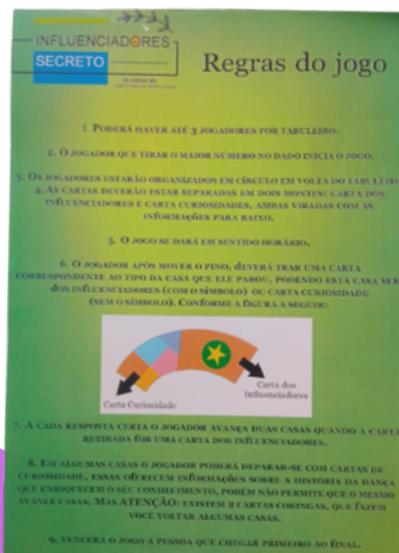
# Influenciadores Secreto

Categoria: Dança

Palavras Chave: História da Dança do MS

Faixa Etária: a partir de 8 anos

Quantidade: até 3 Jogadores



**Descrição:** É um jogo de perguntas e respostas cujo objetivo é identificar os influenciadores da dança de Mato Grosso do Sul. Com dicas ou perguntas os participantes aprenderão mais sobre a história da dança no estado de Mato Grosso do Sul.

**Peças do Jogo:** 1 tabuleiro 1 informativo com foto e nome dos influenciadores, regras do jogo, 1 dado, 3 pinos coloridos 83cartas. (18 carta dos influenciadores e 65 cartas curiosidade).

Criação do Jogo:  
Mariana Cavalcante de Brito  
Isys Rosa Lima

# Quem sou eu?



Categoria: Dança

Palavras Chave: Movimento,  
Desafio, Comando

Faixa Etária: a partir de 8 a 10 anos  
3-5 Jogadores

Descrição: o jogo é liderado pela roleta,  
que dita os comandos para movimentos  
que serão feitos no tapete colorido.



## Peças do Jogo:

- 1 tapete com 64 círculos (16 em cada cor: vermelho, verde, amarelo e azul) e 1 roleta

Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:  
Christiane Araújo

# Quem sou eu?

## figuras femininas na dança



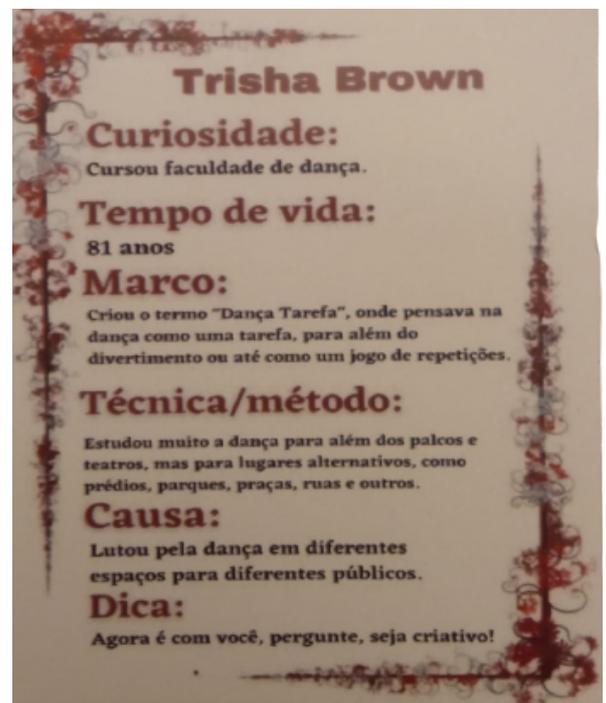
Categoria: Dança

Palavras Chave:  
Conhecimento, Mulheres,  
Dança

Faixa Etária: de 10 a 40 anos

3-5 Jogadores

Descrição: o jogo é constituído por personalidade femininas importantes para a história da dança, testando os conhecimentos dos jogadores sobre as dançarinas.



Peças do Jogo:

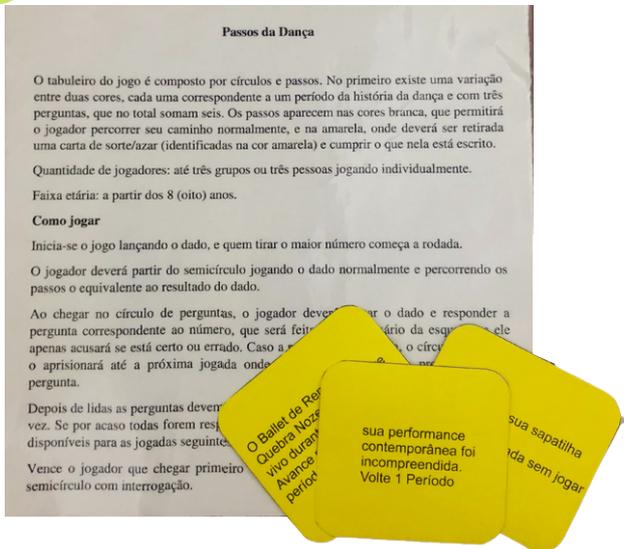
- 1 dado
- 10 cartas com as figuras femininas da dança
- 10 cartas com 6 elementos de ajuda



Criação do Jogo:  
Mário Neto e Irys Cerqueira

Adaptação:  
Christiane Araújo

# Passos da Dança



**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** História da Dança, Dança

**Faixa Etária:** a partir dos 8 anos.

3 jogadores individuais ou até 3 grupos.

**Descrição:** O objetivo do jogo é estimular o conhecimento sobre a história da dança.



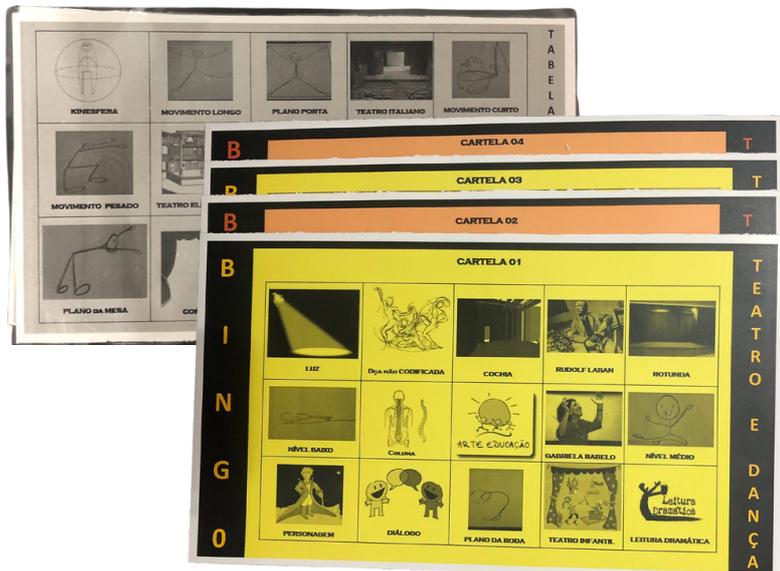
## Peças do Jogo:

- 1 tabuleiro
- 1 dado
- 3 pinos
- 24 cartas de pergunta e resposta
- 5 cartas de sorte ou azar

Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:  
Bianca Marconato

# Bingo Cênico



**Categoria:** Teatro e Dança

**Palavras Chave:** Elementos da Dança; Elementos do Teatro

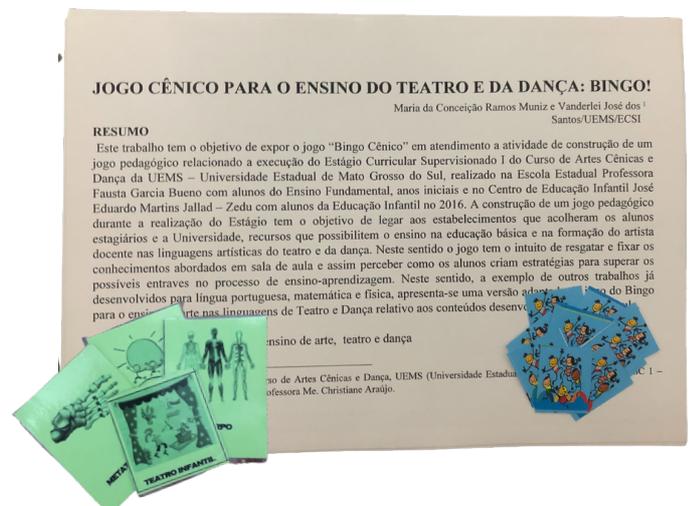
**Faixa Etária:** a partir dos 10 anos.

- Jogar em duplas - o professor pode adaptar o número de rodadas
- 

**Descrição:** Tradicional como bingo, os jogadores aprenderão sobre aspectos, elementos, estilos em teatro e dança.

**Peças do Jogo:**

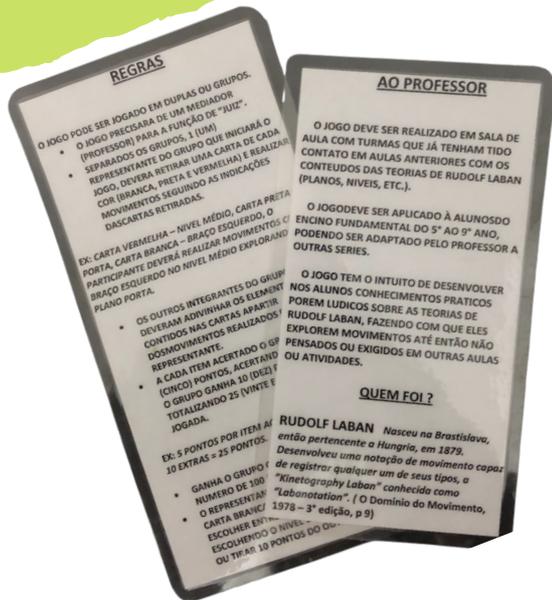
- 15 cartelas de jogo
- Tabela de Conferência
- 45 cartas de sorteio
- 225 cards para marcar



**Criação do Jogo:**  
Maria Muniz e Vanderlei Santos

**Adaptação:**  
Bianca Marconato

# O Plano de Laban



**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** Laban;  
Planos; Níveis

**Faixa Etária:** a partir dos 8 anos.

3 jogadores individuais ou até 3 grupos.

**Descrição:** Conhecer os planos, explorar os níveis e perceber as diferentes partes do corpo. Com esse jogo os alunos poderão compreender mais sobre a proposta de Rudolf Laban, e mais do que isso, conhecer possibilidades outras de movimento.

## Peças do Jogo:

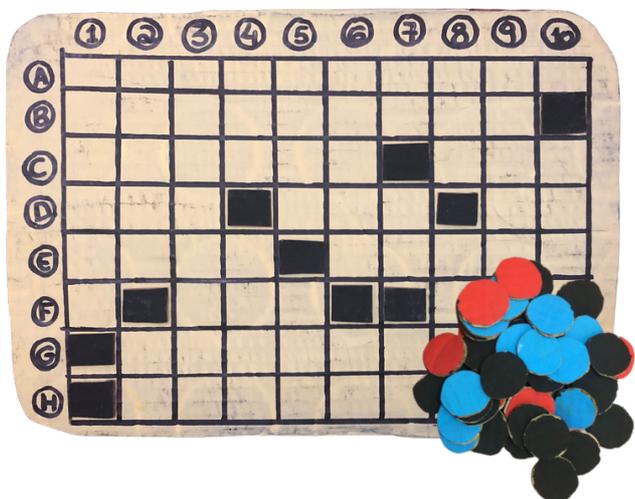
- 1 cartão de informações e explicação ao professor/mediador
- 3 cartões com planos
- 3 cartões com níveis
- 8 cartas de partes do corpo



Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:  
Bianca Marconato

# Arte e Estratégia



**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** Estratégia;  
Movimento; Ações corporais

**Faixa Etária:** a partir dos 10 anos (5º ano).

Duas duplas

**Descrição:** O objetivo do jogo é descobrir a estratégia da dupla adversária. Em cada acerto, ganha uma carta de movimento. Explorar diferentes ações e possibilidades de movimento quando acertar.



## Peças do Jogo:

- 2 tabuleiros grandes
- 2 tabuleiros pequenos
- 15 moedas na cor azul (mais extras)
- 15 moedas na cor vermelha (mais extras)
- 160 peças quadradas pretas/brancas (mais extras)
- 50 cartas variadas de movimento corporal

**Criação do Jogo:**  
Acadêmico(a)s do Estágio II

**Adaptação:**  
Bianca Marconato

# Trilha das Artes



**Categoria:** Teatro Dança

**Palavras Chave:** Jogo de tabuleiro, Teatro e dança

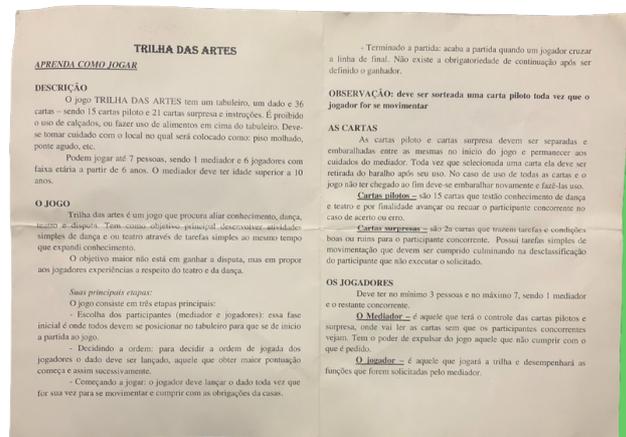
**Faixa Etária:** a partir dos 6 anos, mediador a partir dos 10 anos.  
Até 7 jogadores, sendo 1 mediador e 6 jogadores.

**Descrição:** É um jogo que procura aliar conhecimento, dança, teatro e disputa. Tem como objetivo principal desenvolver atividades em teatro e dança a partir de tarefas simples e ao mesmo tempo expandir o conhecimento.



## Peças do Jogo:

- 1 tabuleiro
- 1 dado
- 36 cartas (15 cartas piloto e 21 cartas surpresa)

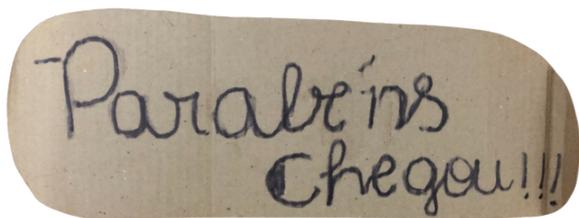


Criação do Jogo:  
Thaís Constantino e Ademir  
Adaptação:  
Bianca Marconato

# Dança da Dança da Vida

Categoria: Dança

Palavras Chave: Ritmo e  
Movimento

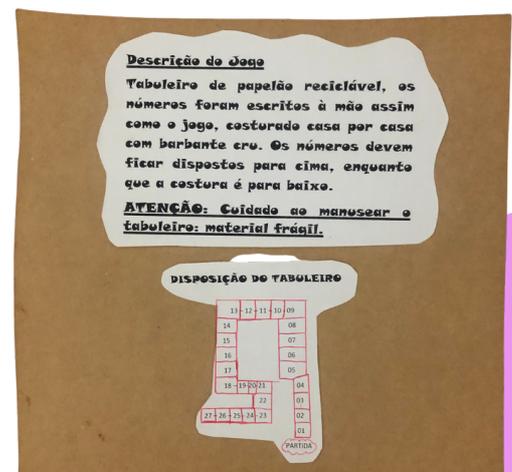


**Faixa Etária:** a partir dos 10 anos (5º ano).  
Até 6 pessoas

**Descrição:** Conta com um tabuleiro humano feito manualmente. O objetivo é chegar ao fim entendendo de ritmo e movimento. As cartas de bônus e castigo podem aumentar a dificuldade ou jogar a seu favor.

## Peças do Jogo:

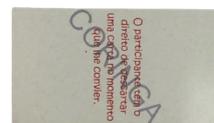
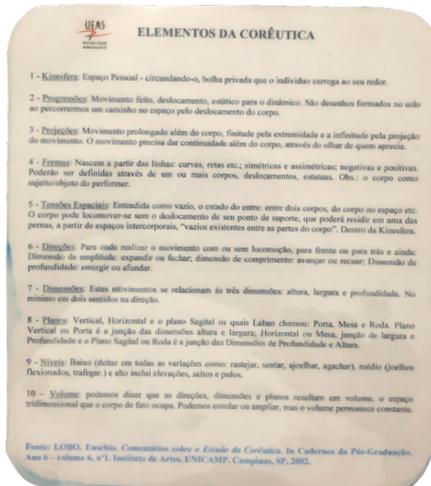
- 6 cartelas de movimento
- 6 cartelas de ritmo
- 2 dados
- cartoes de bônus e castigo



Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:  
Bianca Marconato

# Sapicuíá Corêutico



**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** Corpo; Corêutica; Laban.

**Faixa Etária:** F2, EM, EJA.

**Jogo em grupos**

**Descrição:** O foco é expressão corporal, então todas as atividade serão propostas em forma de dança, procurando atingir todo o corpo de maneira expressiva, englobando as técnicas desenvolvidas em sala.



**Peças do Jogo:**

- 36 cartões de intrução corporal
- 16 cartões corêutica
- instruções
- embalagem CO



**Criação do Jogo:**

Paulo P. da Silva, Marlene Pereira e Jaqueline Figueira.

**Adaptação:**

Bianca Marconato

# Responda-me ou Movimente-se



**Categoria:** Teatro e Dança

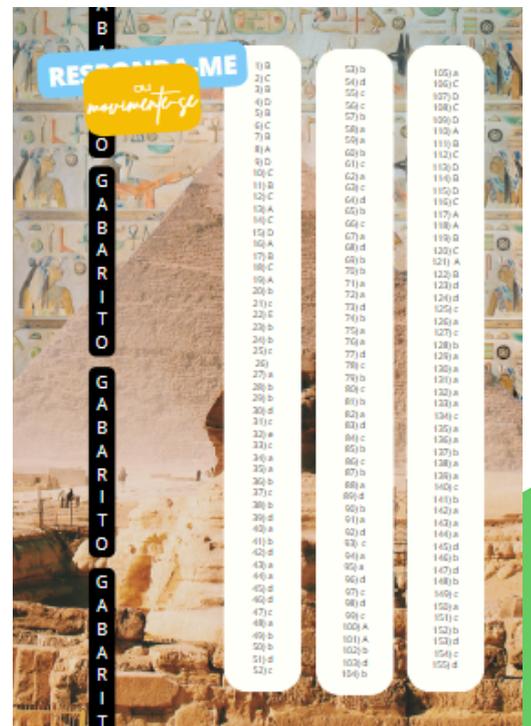
**Palavras Chave:**  
Conhecimentos gerais em teatro; Conhecimento em dança

**Faixa Etária:** a partir dos 12 anos.  
Até 3 jogadores, ou 3 grupos.

**Descrição:** O principal objetivo é aliar os estudos teóricos com a realização prática de exercícios corporais, que denotam ao processo de aprendizagem mais dinâmico e lúdico.

## Peças do Jogo:

- 1 tabuleiro
- gabarito
- marcadores
- 155 cartas Responda-me ou Movimente-se
- 1 dado corpo
- 1 dado ação

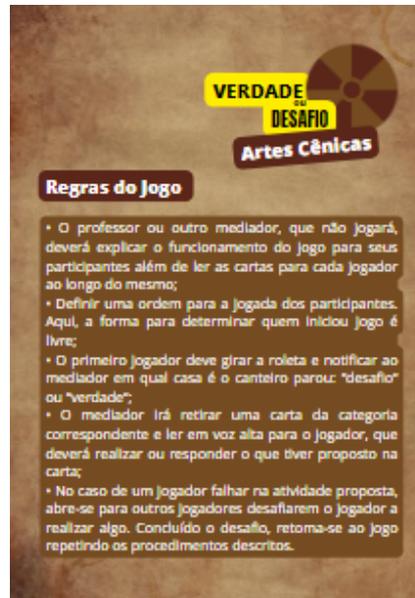


Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s do Estágio II

Adaptação:  
Bianca Marconato e Marcia L. Santos

# Verdade ou Desafio

## Artes Cênicas



**Categoria:** Teatro e Dança  
**Palavras Chave:**  
Conhecimentos gerais em teatro e dança

**Faixa Etária:** De 12 a 16 anos.

Mínimo de 3 jogadores, sem quantidade máxima

**Descrição:** Jogo desenvolvido para auxiliar no ensino das artes cênicas. Pensado para o aprendizado coletivo dos estudantes nos espaços da sala de aula.

**Peças do Jogo:**

- 1 manual do jogador
- 1 caixa com roleta de "Verdade ou Desafio"
- 50 cartas de "verdade"
- 50 cartas de "desafio"



Criação do Jogo:  
Acadêmico(a)s de Estágio II

Adaptação:  
Bianca Marconato e Marcia L. Santos

# Realidades em Cena\*



Categoria: Teatro

Palavras Chave: Improviso;  
Viola Spolin

Faixa Etária: F2 e EM.

Formar até 5 grupos com número ilimitado. Sugestão: 4 jogadores por grupo.

**Descrição:** O principal objetivo é aliar os estudos teóricos do teatro com a realização prática de exercícios corporais, que denotam ao processo de aprendizagem mais dinâmico e lúdico.

**Peças do Jogo:**

- 1 Embalagem;
- 2 Cartões com Instruções;
- 1 Dado de seis partes;
- 20 Cartas para Jogar.



Criação do Jogo:

Acadêmicos do 4º ano de Artes Cênicas e Dança (2016) sob orientação das professoras Gabriela Salvador e Dora de Andrade

Adaptação:

Bianca Marconato e Marcia L. Santos

# Quebra a Cabeça

**Faixa Etária:** A partir de 12 anos

**Participantes:** o mediador e dois ou três participantes (ou equipes).

**Descrição:** O objetivo do jogo é acertar as perguntas das cartas. A cada acerto, o participante acumula pontos que são convertidos em peças de um quebra-cabeça

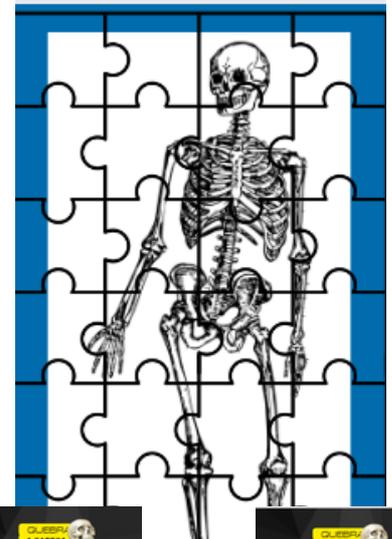
## Peças do Jogo:

- 3 quebra-cabeças (28 peças cada).
- 60 cartas
- 1 Cartão esqueleto de apoio para mediador.
- 36 cartas pergunta: perguntas de múltipla escolha sobre anatomia do corpo humano.
- 12 Cartas Tarefas: tarefas a serem cumpridas pelos participantes.
- 5 Cartas Fratura deixa o participante uma rodada sem jogar
- 7 Cartas Bônus da o jogador vantagem sobre o jogo.

**Categoria:** Teatro e Dança

**Palavras Chave:**

Conhecimentos gerais em teatro e dança



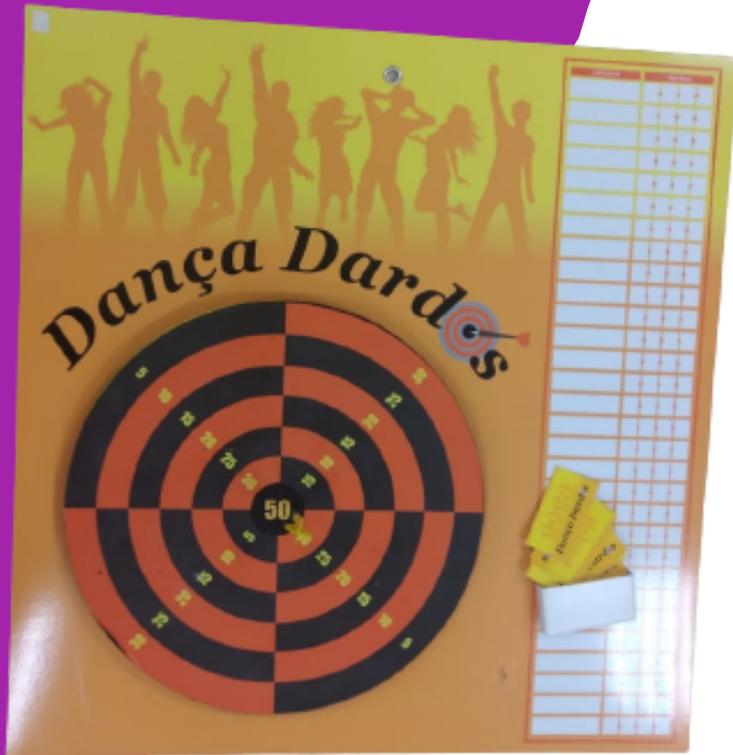
Criação do Jogo:

Leandro Feliciano, Tatiana Vieira, e Tauanne Gazozo Lacerda

Adaptação:

Bianca Marconato

# Dança Dardos



**Categoria:**

Dança

**Palavras Chave:**

Coordenação motora, expressão corporal, socialização

**Idade:** 6 a 12 anos

**Quantidade de jogadores:** 2 a 30

**Descrição:** Realizar tarefas descritas nas cartas para ganhar a pontuação que será estabelecida no numero correspondente de onde ele acertar o dardo.

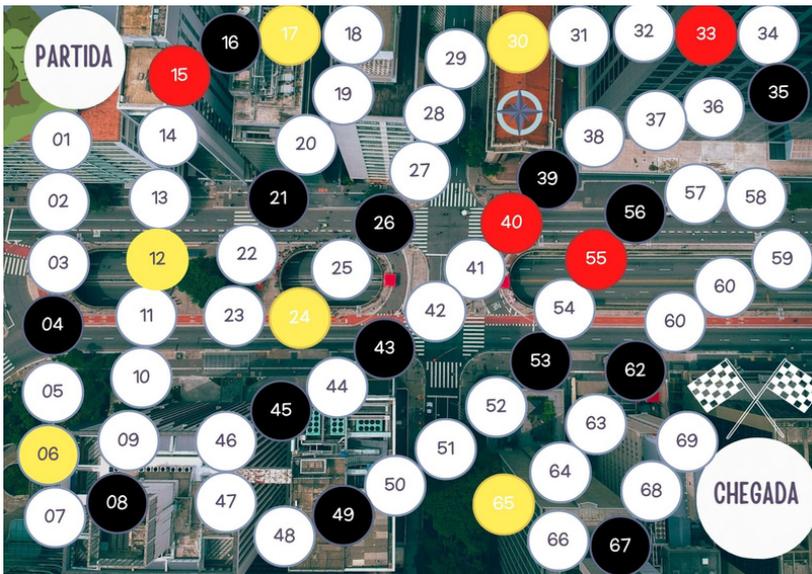
## Peças do Jogo:

- 1 Alvo acrílico grande
- 1 dardo
- 1 marcador p quadro branco
- 50 cartas tarefas
- 1 cartão de instruções

Criação do Jogo:  
Larissa e Suellen



# Quiz da Interpretação



**Categoria:**

Teatro e Dança

**Palavras Chave:**

Interpretação, Improvisação e expressão corporal

**Faixa Etária:** 7 a 12 anos

**Quantidade de jogadores:** 2 a 6

**Descrição:** Objetivo do jogo é que os jogadores interpretem com as imagens relacionando com a direção da dança.



**Peças do Jogo:**

- 1 tabuleiro
- 2 regras
- 1 tabela de azar
- 15 cartas de dança
- 15 cartas de teatro
- 1 dado
- 8 carrinhos
- 1 caixa

**Criação do Jogo:**

Julio Oliveira e Rafaela de Oliveira

**Adaptação:**

Joicy Werner e Lucas Lourenço

*Tabela DE AZAR*

Volte ao início	06
Fique uma rodada sem jogar	17
Volte três casas	30
Volte duas casas	24
Fique uma rodada sem jogar	51
Volte no número 36	65
Fique duas rodadas sem jogar	12



**QUIZ DA INTERPRETAÇÃO**  
Quantidade de jogadores: mínimo dois e máximo seis  
Faixa etária: 7 a 12 anos.

**REGRAS DO JOGO**

Os jogadores escolherão um dos carros para identificação do jogo, que são determinados por cores diferentes.

Com o dado, os jogadores vão decidir a sequência de quem joga primeiro, tirando a pedra maior.

Depois de decidido a sequência de quem joga primeiro, o jogador 1 começa o jogo. Com a numeração dada pelo dado, o jogador avança as casas necessárias com o seu objeto identificador.

Na trilha estão identificadas as casas com cores diferentes, onde nelas precisam ser feitas as ações. Nas casas com cores PRETAS, o jogador precisa pegar uma carta de teatro e a outra da dança e juntar as informações de cada carta.

As cartas de TEATRO possuem as informações base, onde quem jogou a carta precisa interpretar o que a carta pede. Os títulos: rotina, animais, natureza, objeto, precisam ser ditas para o outro jogador antes de começar a encenação para ficar claro sobre o que se trata a interpretação. Nessas cartas se encontram a imagem do que precisa ser interpretado.

As cartas de DANÇA complementam a de teatro, com informações sobre como a interpretação deve ser feita.

Caso a interpretação não for acertada no tem de 2 MINUTOS (cronometrado por quem tenta adivinhar), quem interpretou pode jogar o dado mais uma vez, se for acertada, ele fica uma rodada sem jogar.

As casas que possuem a cor VERMELHA são chamadas de casas desafio. O jogador que cair nessa casa pode desafiar o outro jogador (ou outros) há qualquer desafio. Esse desafio tem que estar dentro da tema TEATRO e DANÇA. Caso os jogadores não aceitaram o desafio, eles voltam uma casa para trás.

As casas com números em AMARELO são os lugares chamados ZONA DE AZAR, onde no tabuleiro números de azar, você deverá informar o que precisa fazer.

# Adivinha-Corpo

**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** Percepção Corporal, Laban

**Faixa Etária:** Recomendado para acima de 12 anos

**Quantidade de jogadores:** 2 a 20 participantes

**Descrição:** O objetivo do jogo é trabalhar a percepção corporal dos participantes, buscando também a percepção visual daqueles que estão adivinhando. Tem como foco explorar com o corpo as distintas maneiras de se movimentar.

Tempo lento

Sacudir

Girar

Coluna

## Peças do jogo:

- 80 cartas.
- 43 - verde: partes do corpo
- 14 - laranja: ações básicas de Laban
- 10 - roxo: orientações de tempo e espaço
- 13 - azuis: orientações de movimento/gesto

Criação do Jogo: Não consta no jogo.

Adaptação: Gabriel Mikyo e Ádna Henrique

# Jogo da metamorfose



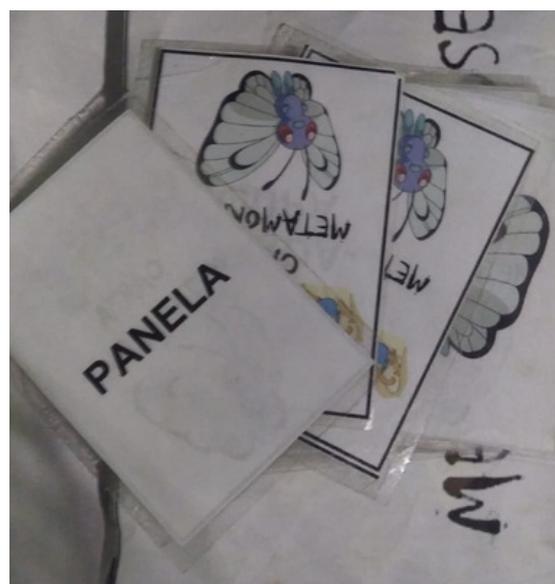
**Categoria:** Dança

**Palavras Chave:** Corpo, movimentação, memória, improviso

**Faixa Etária:** A partir de 10 anos

**Quantidade de jogadores:** 4 - 30 pessoas

**Descrição:** Jogo da memória com base nas cartas ilustrativas diretivas



- **Peças do Jogo:** Livro de regras, 68 cartas metamorfose e 6 cartas de iniciação

Criação do Jogo:  
Joelma

Adaptação:  
Ádna Henrique e Gabriel Mikyo

# Jogo da memória



Categoria:

Dança e Teatro

Palavras-Chave: Memória, -  
Concentração- e Dança

Faixa Etária: 6 a 12 anos

Quantidade de jogadores: 2 Participantes

**Descrição:** Apropriar-se das regras do Jogo da memória- criar e socializar estratégias para ganhar o jogo. coordenar progressivamente diferentes pontos de vistas durante o jogo. realizar movimentos e movimentos dos animais.



## Peças do Jogo:

- 34 peças ilustradas, compartimento para guardar as peças, ficha de instrução.

Criação do Jogo:  
Teófila e Elizabeth

Adaptação:  
Joicymara Werner e Lucas Lourenço

# Arte em...Ação!



**Categoria:** Teatro, Dança e Performance

**Palavras Chave:** Ações, movimentos, experimentações, improvisação.

**Faixa Etária:** A partir de 11 anos.

**Quantidade de jogadores:** 8 (oito).

**Descrição:** Perguntas e propostas de experimentações em Teatro e Dança, em duplas. Estimular a improvisação, experimentação corporal e conhecimentos em Teatro e Dança a partir do trabalho em equipe.

**Peças do Jogo:** Cartas, dados, caixa do jogo, caixa dos dados, manual de instruções, cartas extra para criação de novas perguntas e novas atividades.



Criação do Jogo: Não-identificado

Adaptação:  
Vivianne Corrêa