

Catálogo de Jogos Literários



*I Mostra de Jogos Literários do
IFPE*



Jogos Literários do Barroco e do Arcadismo



Barcadismo

Integrantes:

Júlia Alves Quintão

Maria Carla Pereira Da Silva

Maria Clara Alves Vidal De Negreiros

Maria Eduarda Ferreira Marques

Maria Lúcia de Melo e Lima

Taianny Vitória Bezerra Seixas

Estilo ou inspiração do jogo: Uno e How do You Meme

Breve descrição dos objetivos do(s) participante(s) do jogo e regras.

Até 4 pessoas. Existirão cartas sobre o Barroco e a mesma quantidade de cartas do Arcadismo. As cartas do Barroco só podem ser relacionadas com as cartas do mesmo estilo, assim como as do Arcadismo. Também existirão cartas de bloqueio, inverter ordem, mudar cor/estilo literário e comprar mais cartas. Aquele que primeiro conseguir terminar todas as suas cartas encaixando seu estilo literário e conceitos corretamente vence. O objetivo secundário do jogo é permitir que os jogadores aprendam através da exploração de memes, imagens e conceitos relacionados ao estilo literário.

Baralho Literário

Integrantes:

Allan Vinicius

Bruna Eduarda

Élida Emanuelle

Maria Eduarda Zidanes

Ingrid Fonseca

Maiara Barbosa

Estilo:

Baralho tradicional

Objetivos:

Dividido em quatro naipes: Gregório de Matos, pe. Antônio Vieira, Frei Santa Rita Durão e Basílio da Gama.

O jogador terá que fazer 3 combinações pré-determinadas entre as cartas, que serão personalizadas para cada autor, com versos e características de cada um. Enquanto joga, entra em contato com as características e ideias do Barroco e o Arcadismo, provocando uma imersão lúdica.

Ludo Barcaico

Integrantes

Kallyne Dantas

Camila V. Farias

Kauã D. Lopes

M^a Helena Lima

Estilo: Ludo

Objetivos:

Cada participante terá duas peças, com o objetivo de levá-las até a casa final (dando a volta completa no tabuleiro). Durante o jogo, constarão informações na pista sobre o Arcadismo e o Barroco, que servirão de vantagens e consequências para cada personagem (que será identificado como autores).

Arcarroco

Integrantes do grupo:

Mylkah Nunes Monteiro

Luana Beatris da Silva

Raynne Silva de Jesus

Raynnara Silva de Jesus

Débora Rosendo de Barros

Ruth Rosendo de Barros

Inspirado no jogo: Resta Um;

Jogo de peças e cartas

Formato do jogo: Formato triangular, com orifícios distribuídos, 15 no total. Serão colocadas 14 peças nos buracos, deixando apenas um espaço vazio.

O objetivo é deixar o menor número possível de pinos no tabuleiro. Você "pula" um pino sobre o outro e o que foi "pulado" é retirado do tabuleiro. Os pinos só podem ser movidos se saltarem sobre outros. O desafio é deixar apenas um pino no final. Cada peça retirada terá uma explicação e pergunta que deverá ser respondida acerca dos estilos literários.

Ganha quem conseguir deixar menos peças no jogo, e responder mais perguntas. As perguntas serão sobre literatura barroca e árca.

Conflito de Almas

Integrantes da equipe:

Natalia Marques

Kalicia Queiroz

Dara Monteiro

Letícia Papini

Ellen Rodrigues

Eriberto Cassiano

Estilo do fogo: jogo de tabuleiro com cartas e pinos

O jogo é um tabuleiro em linha reta, por meio do qual os jogadores terão que passar por “desafios”: perguntas básicas envolvendo Arcadismo e/ou Barroco. O jogador vai estar em busca da redenção ou perdão pelos seus pecados. Quem ganhar, ganha um “parabéns”, e quem perder, morre. Para vencer, o jogador precisará responder as perguntas corretamente e ser o primeiro a chegar na linha final.

Cruzadinha Literária

Integrantes da equipe:

Júlia Joana

Matheus Vinícius

Renata Mandarini

Tayná Batista

Villeneuve Eloi

Vitor Gabriel

Estilo do fogo: palavra cruzada

- Breve descrição: O objetivo do jogo é completar as lacunas, respondendo as perguntas propostas nas cartas, sobre o movimento barroco e o movimento árcade. Ganha o jogo se conseguir completar toda a cruzadinha.

Jogos Literários do Movimento Romântico



Caso 1853

Abraão Albert da Silva

Arthur Gabriel Silva da Luz

Larissa Gabriela Soares Ramos

Maria Fabiane Michely Gonzaga da Silva

Pedro Leonardo Luiz da Silva

Sofia Barros Pinheiro de Oliveira

Estilo do jogo/Inspiração: Jogo de tabuleiro baseado na premissa do livro: "Um de nós está mentindo"

Breve descrição:

1. Quantidade de jogadores: 3 jogadores por partida;
2. Tempo estimado: 10 ~ 12 minutos;
3. Premissa: Trazer elementos da literatura romântica para a atualidade por meio de uma proposta elucidativa de casos policiais a serem investigados e resolucionados pelos participantes. O jogo contará com diversas referências a obras românticas que transitam desde a 1ª Geração até sua última geração. Cabe aos jogadores desvendar os casos a tempo.

Viagem Romântica

Integrantes da equipe:

Ana Carolina de Oliveira

Ana Clara Carvalho

Emerson Pereira de Lira

Ítalo Ryan Souza Chagas

Maria Júlia Silva Brandão

Pedro Lucas Freitas

Estilo:

Jogo de tabuleiro

Descrição:

"Viagem Romântica" é um jogo de tabuleiro cujo objetivo é levar os participantes a viajarem, histórica e literalmente, pelas 3 gerações do Romantismo. O tabuleiro é formado por 45 casinhas, divididas entre os três períodos românticos (15 em cada período) e cada uma traz consigo uma característica ou um desafio relacionado ao período a que estão ligados.

Optamos por transformar cada casinha em um ponto turístico, parte da viagem pelo Romantismo. Todas são informativas e fornecerão fatos indispensáveis sobre literatura aos jogadores, à medida que avançam no jogo. Esteticamente, "Viagem Romântica" é seccionado em paletas de cores que buscam representar o visual de cada Geração. Inclui, portanto, verde e amarelo, preto e cinza e vermelho e marrom.

5 pistas por 1 chocolate

Integrantes;

Hatos Marinho

João Marcos Cavalcanti

Virgínia Alves

Estilo do Jogo: Cara a Cara

Descrição:

Os jogadores terão uma lista de autores românticos para que possam tentar adivinhar, enquanto outra pessoa estará dando dicas sobre o autor. Os jogadores serão divididos em duas equipes, em que a equipe com mais pontos ganha uma lembrancinha. Daremos dicas relacionadas a obras, conquistas e história de vida dos autores. Atrás de nós haverá um painel com a imagem e nome de cada autor retratado (no mínimo 10 autores). Serão 5 dicas para cada autor, por isso chamamos o jogo de "5 dicas por um chocolate". Haverá 3 rodadas e a equipe que mais acertar ganha. Caso tenhamos poucos inscritos na rodada, ou só um, poderão receber o chocolate do mesmo jeito.

Tabuleiro Romântico

Integrantes:

Maria Clara da Silva Nunes

Maria Clara Andrade Ferreira

Maria de Lourdes Lira da Silva

Mariana Amancio da Silva

Mayara Ribeiro do Nascimento

Estilo: Tabuleiro

Inspiração: Jogo do Lugo, Cuca Legal, jogo Twister.

Descrição do jogo: O nosso objetivo com esse jogo é fazer com que os participantes

compreendam de forma lúdica as três fases do

Romantismo, assim como a importância da inclusão a partir da percepção com texturas diferentes e perguntas/respostas sobre o conteúdo.

Effugium

Integrantes:

João Paulo

Juan Augusto

Cecília Sousa

Mykaelle Ferreira

José Afonso

Grazielly Freitas

Ana Carolina Souza da Silva

Estilo do jogo: Jogo de tabuleiro (dados e casas)

Breve descrição: Effugium (escape em latim) é um jogo de tabuleiro em que o objetivo é manter sua sanidade até o final. Cada jogador terá sua vez de jogar o dado e andará a quantidade de casas sorteadas. Há também cartas misteriosas ao longo da jornada. Divirtam-se, caso seja possível. E se lembrem de que a morte é apenas um escapismo.

Escape Kronos

Integrantes:

Davi Pessoa da Silva

Joana Luziara Barbosa Sitônio

Lívia da Silva Cosmo

Marcus Vinicius de Jesus Santana

Mariana Temoteo Ramos

Miguel Dias de Freitas Andrade de Araújo

Estilo: Tabuleiro

Regras: O jogo consiste em uma visita a uma casa misteriosa, podendo ser jogado por no mínimo 2 e até no máximo 3 pessoas. Ao entrarem na misteriosa casa, os participantes são enviados para uma dimensão paralela, onde encontram vários elementos literários do Romantismo. Quando menos esperam, eles percebem que estão presos, e precisam explorar essa vasta dimensão para escapar. O objetivo do jogo é progredir o percurso do tabuleiro do início até a chegada, a partir do uso das seguintes ferramentas: Um tabuleiro (no qual existe uma linha de percurso composta por 30 casas, enumeradas de 1 a 30, com 2 casas extras de partida e chegada, nas extremidades do percurso); 3 peças de identificação; 1 dado de 6 lados e um baralho de 18 cartas. No início do jogo, os participantes devem posicionar as suas peças de identificação na casa de partida, e deverão fazer um sorteio para decidirem a ordem dos turnos dos jogadores. Em cada turno, o respectivo jogador deverá rodar o dado de 6 lados e deverá se mover (por meio da peça de identificação) considerando a quantidade de casa correspondente ao valor resultante. Há também algumas casas especiais que acionam certas condições para o jogador, as quais são: amarela - se o jogador parar nessa casa, ele deverá pegar uma carta do baralho e seguir suas instruções; vermelha - se o jogador parar nessa casa, ele deverá voltar duas casas. O primeiro jogador a atingir a casa de chegada vencerá o jogo.

Mal do século

Integrantes:

Zaida Silva

Emily Vitória da Silva

Vanessa Sales

Iolanda Muniz

Maria Helena Soares

Maria Eduarda Carvalho

Gabriela Rani

Inspiração:

Cidade dorme

Breve descrição:

1. 7 jogadores por partida;
2. Premissa: a partir de um jogo falado, informar sobre autores e obras do ultrarromantismo;
3. Como funciona? Os participantes devem descobrir quem é a morte a partir de uma história com características ultrarromânticas elaborada por diferentes narradores.

Quem sou eu romântico?

Integrantes:

Thayssa Wanessa
Guilherme Mendes
Mateus Martins

Estrutura do jogo: Quem sou eu?

Breve descrição do objetivo e das regras do jogo:

O jogo é constituído de cartas contendo trechos de livros do movimento. Os jogadores pegarão essas cartas e terão que adivinhar a fase do romantismo a que aquele trecho pertence. O objetivo do jogo é que os participantes tenham uma introdução ao estilo romântico, e que se interessem em conhecer mais sobre esse movimento literário.

Detetive Romântico

Integrantes:

Gabriela Anita Silva

Luiza Barros Izídio

Maria Eduarda dos Santos

Mariana Beatriz Campêlo Ferreira

Tarsila Silva

Estilo do Jogo: Tabuleiro

Inspiração: Detetive

Descrição:

Inspirado no jogo de tabuleiro Detetive, teremos uma história para ser resolvida. Nela, teremos suspeitos, uma vítima, a arma do crime e uma introdução para localizar os jogadores. Também teremos locais específicos no tabuleiro que trarão pistas e tornarão a jornada mais "emocionante". Os personagens são autores das 3 fases românticas, e o tabuleiro representa bem a ambientação dessas fases.

Romanquismo

Integrantes

Camila Themóteo do Nascimento
Grazyelly Victória Nascimento dos Santos
Ilze Maria Silva de Vasconcelos
Isabela de Marcena Leite
Lorena Roberta Rocha Vasconcelos

Inspiração: Tabuleiro

Regras:

- 1 - Serão 3 jogadores por partida.
- 2 - Cada um terá um tempo de até 5 minutos para ler os resumos presentes no tabuleiro.
- 3 - Serão feitas perguntas para que eles associem com as 3 fases do Romantismo.
- 4- Será feita uma pergunta por rodada, aquele que levantar a mão primeiro responderá a pergunta. Caso erre, permanecerá na mesma casa e a vez passará a outra pessoa.
- 5 - Avançará uma casa aquele que responder corretamente.
- 6 - Haverá também prendas durante as rodadas.
- 7 - Quem chegar primeiro na última casa do tabuleiro, ganha.

Objetivos:

Que os jogadores, por meio da gincana, consigam compreender características e principais autores do Romantismo.

Jogo da Roleta

Integrantes:

Ana Caroline Nunes

Maria Isabella Santos

Maria Clara Moraes Marinho

Maria Lourdes Rodrigues

Ingrid Pinto

Descrição:

O jogo consiste em uma roleta dividida em seis números.

Para cada número, há um bloco de perguntas sobre o Romantismo.

Haverá dois grupos, e a cada número definido pela roleta haverá uma pergunta. Se o grupo responder corretamente, ganha a pontuação. Se não souber responder, pode passar para o outro grupo que, caso acerte, ganhará metade da pontuação

Caminho da Sorte Romântico

Integrantes:

Camilla Alves (monitora)

Henrique Silva (personagem da 2º Geração)

Jéssica Vitória (personagem da 1º Geração)

Kauan Gabriel (personagem da 3º Geração)

Leticia Lys (monitora)

Objetivos:

Aprender sobre as 3 gerações do Romantismo, de forma dinâmica e leve. Ah, e não podemos esquecer: também há desafios ao longo de qualquer aprendizado, não é mesmo?!

Você está preparado?

Agora vamos descobrir sobre o jogo e saber das suas regras!

Vocês encontrarão três personagens que talvez nunca conheceram na vida. Alguns podem ter ouvido falar, outros podem saber apenas sobre o que está relacionado... mas agora você irá conhecer de pertinho os três. Aproveitamos para lhe dar uma super dica: prestar atenção nas vozes de cada um talvez não seja uma má ideia.

Regras:

Silêncio absoluto (somente os monitores falam); Não será permitido retirar a venda; Poderão participar somente 4 jogadores por partida;

Caso haja o acerto da pergunta, avançar apenas 1 casa; A mesma quantidade de perguntas será feita a todos os jogadores, então poderá haver mais

Responda ou receba

Integrantes:

Yasmim Menezes

Maria Clara Ramos

Isadora Feitosa

Willayne Matias

Estilo de jogo: cara a cara

Nome do jogo: responda ou receba

Descrição: duas pessoas irão tirar par ou ímpar para girar um dado de quatro lados. Em três dos lados, haverá cores que representarão as gerações românticas.

A dupla competirá com rapidez e quem bater primeiro na mesa responderá a pergunta. Se errar, leva torta na cara.

Regras:

1. Esperar o sinal para bater
2. Só pode sujar a área do rosto
3. Os jogadores terão 10 segundos para responder

O amor é cego?

Integrantes:
Luciana Vitória

Inspiração:
Jogos de tabuleiro; ludo

OBJETIVO E REGRAS:

O jogo intitulado “O amor é cego” possui o objetivo de fazer com que os alunos conheçam e se aprofundem sobre a temática do Romantismo de uma maneira divertida e diversificada, tendo em vista que uma das principais regras do jogo é que os participantes estejam vendados, fazendo com que seus outros sentidos sejam utilizados para chegar ao objetivo final do jogo. O tabuleiro será montado no chão e os estudantes precisarão utilizar o tato para avançar na competição. Ao todo, o jogo precisará de 4 participantes para sua realização, e ganha aquele que obtiver melhor resultado ao responder as perguntas sobre a temática central.

Um passo mais romântico

Integrantes:

Adacia Silva

Dulce Oliveira

Júlia Auria

M. Eduarda L.

Inspiração:

Jogos de tabuleiro, exemplo: ludo

OBJETIVO:

Este jogo tem a finalidade de abordar um pouco sobre a estética romântica. A cada passo, com a ajuda da sua dupla, o jogador estará mais apto a responder a pergunta final e garantir o seu prêmio.

REGRAS:

- este jogo deverá ser jogado em dupla
- o jogador símbolo (que andar no tabuleiro) deverá estar vendado e descalço
- o jogador guia, responsável por guiar seu/ua companheiro/a, deverá dar as direções para caminhar no tabuleiro
 - uma vez dita a resposta, não poderá ser refutada
 - apenas uma dupla será finalista
- se o jogador retirar a venda, estará automaticamente desclassificado/a