

Jogos de Perseguição — Ficha

2.º Ano

Educação Física

3 páginas

Competências que desenvolve: Participar em jogos de perseguição com papéis definidos — apanhar e fugir —, respeitar o espaço delimitado e as regras combinadas, e cuidar da segurança dos colegas enquanto corre.

1. Verdadeiro ou Falso

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

- a) Nos jogos de perseguição há sempre quem apanhe e quem fuja. → ____
- b) Sair do espaço delimitado é permitido quando se está a fugir. → ____
- c) Basta tocar no colega para ele ficar apanhado. → ____
- d) Empurrar o colega para o apanhar não faz parte do jogo. → ____

2. Completa as frases

- a) Quem persegue os colegas chama-se ____.
- b) Quem foge chama-se ____.
- c) O lugar onde não se pode ser apanhado chama-se ____.
- d) O jogo começa ao ____ do professor.

3. Liga cada palavra à sua descrição

- a) Apanhador — ____ b) Fugitivo — ____ c) Casa — ____ d) Toque — ____

- 1) Forma de marcar que o colega foi apanhado 2) Zona onde o fugitivo está a salvo 3) Quem tenta tocar nos colegas 4) Quem tenta não ser tocado

4. Escolhe a resposta correta

- a) Ao fugir, devo olhar... 1) para os pés. 2) em frente e para os lados. 3) para trás o tempo todo.
- b) Se um colega cai à minha frente, devo... 1) saltar por cima. 2) parar e ajudá-lo. 3) continuar a correr.
- c) Quando sou apanhado, o mais correto é... 1) ficar a apanhar também. 2) sair do jogo sem avisar. 3) discutir com o colega.

5. Ordena os passos de 1 a 4

Para começar um jogo de perseguição.

____ Ouvir as regras ____ Delimitar o espaço ____ Começar ao sinal ____ Escolher quem apanha

6. Escreve A (apanhador) ou F (fugitivo)

a) Corre atrás dos colegas → ____ b) Muda de direção para não ser tocado → ____

c) Toca no colega com a mão → ____ d) Procura a casa para descansar → ____

e) Fica atento a quem está mais perto → ____ f) Avisa que vai passar → ____

7. Preenche a tabela

Situação	O que faço
Dois colegas chocam de frente	Parar o jogo e ver se estão bem
Um colega fica sempre apanhado	_____
Alguém sai do espaço delimitado	_____
O jogo fica demasiado rápido	_____

8. Verdadeiro ou Falso

a) Nos jogos de perseguição treina-se a velocidade e a mudança de direção. → ____

b) Quem é apanhado deve ser gozado pelos outros. → ____

c) As regras podem ser mudadas se todos concordarem antes de começar. → ____

9. Responde por escrito

a) Explica porque é que o espaço do jogo tem de estar delimitado.

b) Diz o que fazes para não chocar com um colega enquanto foges.

10. Regras de segurança

Escreve duas regras para os jogos de perseguição.

1) _____ 2) _____

Soluções

1. a) V b) F (sair do espaço é falta) c) V d) V
2. a) apanhador b) fugitivo c) casa d) sinal
3. a) 3 b) 4 c) 2 d) 1
4. a) 2 b) 2 c) 1
5. 1 — Delimitar o espaço; 2 — Ouvir as regras; 3 — Escolher quem apanha; 4 — Começar ao sinal.
6. a) A b) F c) A d) F e) A f) F
7. Um colega fica sempre apanhado — trocar de papel ou dar-lhe mais espaço. Alguém sai do espaço — avisar que é falta e voltar para dentro. O jogo fica demasiado rápido — reduzir o espaço ou aumentar a casa.
8. a) V b) F (ninguém goza com quem é apanhado) c) V
9. (Exemplo) a) Para o jogo ser justo e para ninguém correr para sítios perigosos, como escadas ou fora do pavilhão. b) Olho em frente, corro com a cabeça levantada e aviso quando passo.
10. (Exemplo) 1) Não empurrar: apanha-se com um toque. 2) Quem cai é ajudado e o jogo pára.