

Jogos — Resumo

2.º Ano

Educação Física

2 páginas

Resumo: Os tipos de jogo do 2.º ano — perseguição, oposição, bola e raquete —, os papéis de cada um, as regras combinadas e o fair play que mantém o jogo a funcionar.

1. Tipos de jogo

- **Jogos de perseguição** — uns apanham, outros fogem. Exemplo: jogo do apanha.
- **Jogos de oposição** — dois colegas disputam o mesmo objetivo. Exemplo: tirar a bola ao colega.
- **Jogos com bola** — passar, receber e apoiar para levar a bola a um objetivo.
- **Jogos de raquete** — bater a bola para o outro lado e devolvê-la.

2. Papéis e objetivos

- **Apanhador** — quem tenta tocar nos colegas.
- **Fugitivo** — quem tenta não ser tocado.
- **Adversário** — colega que disputa connosco o objetivo; não é inimigo.
- **Colega de equipa** — quem ajuda a alcançar o mesmo objetivo.
- **Árbitro** — quem aplica as regras durante o jogo.

3. Regras combinadas

- As regras são **combinadas antes** do jogo e valem para os dois lados.
- Delimita-se o **espaço**: sair é falta.
- Marca-se o início e o fim com um **sinal** do professor.
- Uma **falta** é uma ação que contraria uma regra; diz-se em voz alta, com calma.
- As regras não mudam a meio do jogo, mesmo que alguém esteja a perder.

4. Fair play

- **Fair play** é jogar com respeito, mesmo quando ninguém está a ver.
- Não se empurra, não se puxa a roupa nem se chama nomes.
- Quem cai é **ajudado** e o jogo pára.
- No fim, **cumprimentam-se** os dois lados — ganhe quem ganhar.

5. O tipo de jogo e o que treina

Tipo de jogo	O que treina
Perseguição	Velocidade, mudança de direção e atenção
Oposição	Força controlada, equilíbrio e respeito
Com bola	Passe, receção, apoio e decisão
De raquete	Coordenação óculo-manual e controlo

6. Num jogo com bola

- Quem tem a bola **olha** antes de passar e escolhe o colega livre.
- Quem não tem a bola **desmarca-se** e dá apoio.
- Depois do passe, **move-se** para um espaço livre.
- A **voz** faz parte do jogo: avisa-se antes do passe.

7. Segurança em qualquer jogo

- Olhar **em frente** enquanto se corre; não correr de cabeça baixa.
- **Distância** dos colegas e do material que está a ser usado.
- Apanha-se com um **toque**, nunca com um empurrão.
- Quem se magoa ou se sente mal **avisa** o professor e descansa.

8. Pontos-chave

Para não esquecer: perseguição (apanhar/fugir) · oposição (disputar) · bola (passar/receber/apoiar) · raquete (bater) · regras combinadas antes e iguais para todos · espaço delimitado · falta diz-se com calma · fair play = respeito mesmo sem ninguém a ver · cumprimentar no fim · toque e não empurrão.