

Regras e Fair Play nos Jogos — Ficha

2.º Ano

Educação Física

3 páginas

Competências que desenvolve: Combinar e cumprir regras antes de jogar, reconhecer uma falta, desempenhar uma arbitragem simples e agir com fair play quando se ganha e quando se perde.

1. Verdadeiro ou Falso

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

- a) As regras de um jogo são combinadas antes de começar. → ____
- b) As regras podem mudar a meio do jogo se alguém estiver a perder. → ____
- c) O árbitro é quem aplica as regras durante o jogo. → ____
- d) Fair play é só não fazer faltas. → ____

2. Completa as frases

- a) As regras decididas pela turma chamam-se regras ____.
- b) Quando um jogador não cumpre uma regra, comete uma ____.
- c) Quem aplica as regras no jogo é o ____.
- d) No fim do jogo, os dois lados ____.

3. Liga cada palavra à sua descrição

- a) Regra — ____ b) Falta — ____ c) Árbitro — ____ d) Fair play — ____

- 1) Jogar com respeito, mesmo quando ninguém está a ver 2) Combinação que diz o que se pode e não se pode fazer 3) Quem aplica as regras 4) Ação que contraria uma regra

4. Escolhe a resposta correta

- a) Se a bola sai do espaço de jogo, deve... 1) continuar a jogar. 2) parar e repor a bola em jogo. 3) sair do jogo.
- b) Se o colega comete uma falta sem querer, devo... 1) gozar. 2) dizer o que aconteceu com calma. 3) fazer o mesmo.
- c) Um árbitro de turma deve... 1) decidir a favor da sua equipa. 2) aplicar as regras combinadas. 3) não dizer nada.

5. Ordena os passos de 1 a 4

Para um jogo justo.

_____ Jogar ao sinal _____ Combinar as regras _____ Cumprimentar no fim _____ Dizer as faltas em voz alta

6. Escreve L (jogo limpo) ou F (falta)

a) Empurrar o colega para lhe tirar a bola → _____ b) Avisar que a bola saiu → _____

c) Ficar com a bola e não a passar a ninguém → _____ d) Esperar pela vez atrás da linha → _____

e) Chamar nomes ao adversário → _____ f) Ajudar um colega que caiu → _____

7. Preenche a tabela

Situação no jogo	O que decide o árbitro
A bola sai do espaço	Bola reposta em jogo pelo lado oposto
Um jogador empurra outro	_____
Um jogador não respeita a vez	_____
Dois jogadores discutem	_____

8. Verdadeiro ou Falso

a) Ganhar a qualquer preço é o objetivo do jogo. → _____

b) A mesma regra vale para os dois lados. → _____

c) Quem perde deve cumprimentar quem ganhou. → _____

9. Responde por escrito

a) Explica porque é que as regras têm de ser combinadas antes do jogo.

b) Dá um exemplo de fair play que tenhas visto na tua turma.

10. As regras do nosso jogo

Escreve duas regras que gostasses de combinar para um jogo da aula.

1) _____ 2) _____

Soluções

1. a) V b) F (as regras combinadas mantêm-se) c) V d) F (fair play é também o respeito e a atitude)
2. a) combinadas b) falta c) árbitro d) cumprimentam-se
3. a) 2 b) 4 c) 3 d) 1
4. a) 2 b) 2 c) 2
5. 1 — Combinar as regras; 2 — Jogar ao sinal; 3 — Dizer as faltas em voz alta; 4 — Cumprimentar no fim.
6. a) F b) L c) F d) L e) F f) L
7. Um jogador empurra outro — falta e aviso; se repetir, sai do jogo. Um jogador não respeita a vez — pára-se a jogada e repete-se a vez. Dois jogadores discutem — pára-se o jogo até se resolver a situação com calma.
8. a) F (ganhar faz parte, mas não a qualquer preço) b) V c) V
9. (Resposta pessoal) a) Exemplo: para todos saberem o que podem fazer e para ninguém inventar regras a meio. b) Exemplo: um colega disse que a bola tinha saído do seu lado, mesmo estando a ganhar.
10. (Resposta pessoal) Exemplo: 1) Cada jogador passa a bola pelo menos uma vez antes de se poder marcar. 2) Quem empurra fica de fora durante uma jogada.