

Teste — Jogos

2.º Ano

Educação Física

20 valores

Instruções: Responde a todas as questões. Duração: 45 minutos. Cada questão vale 2 valores.

1. Verdadeiro ou Falso (2 val)

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

a) Um jogo de perseguição tem colegas que apanham e colegas que fogem. → ____

b) Num jogo de oposição, o adversário é um inimigo. → ____

c) As regras combinadas valem para os dois lados. → ____

d) Fair play é jogar com respeito, mesmo quando ninguém está a ver. → ____

2. Completa as frases (2 val)

a) A ação que contraria uma regra chama-se ____ .

b) Quem aplica as regras durante o jogo é o ____ .

c) Quem tem a bola deve ____ antes de passar.

d) No fim do jogo, os dois lados ____ .

3. Escolha múltipla (2 val)

a) Num jogo em que se disputa a bola com um colega, isso é um jogo de... 1) perseguição 2) oposição 3) raquete

b) Se a bola sai do espaço de jogo, deve... 1) continuar a jogar 2) parar e repor a bola 3) sair do jogo

c) Um colega apanha outro com... 1) um empurrão 2) um toque 3) um puxão à camisola

4. Liga cada palavra à sua definição (2 val)

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

1) Quem aplica as regras 2) Combinação decidida antes do jogo, igual para todos 3) Jogar com respeito 4) Ação que contraria a regra

5. Verdadeiro ou Falso (2 val)

- a) As regras podem mudar a meio do jogo se uma equipa estiver a perder. → ____
- b) Quem perde deve cumprimentar quem ganhou. → ____
- c) O espaço de jogo é delimitado antes de começar. → ____
- d) Só as faltas contam para o fair play. → ____

6. Ordena os passos de 1 a 4 (2 val)

Para um jogo justo.

____ Jogar ao sinal do professor ____ Combinar as regras ____ Cumprimentar no fim ____ Dizer as faltas em voz alta e com calma

7. Escolha múltipla (2 val)

- a) Depois de passar a bola, o jogador... 1) fica parado no mesmo sítio 2) desmarca-se para um espaço livre 3) sai do campo
- b) Se um colega comete uma falta sem querer, o outro deve... 1) gozar 2) dizer o que aconteceu com calma 3) fazer o mesmo

8. Completa a tabela (2 val)

- a) Nos jogos de perseguição, uns apanham e outros ____ .
- b) Nos jogos de raquete, a bola é batida e devolvida com a ____ .
- c) Nos jogos com bola, o colega sem bola deve dar ____ ao portador.

9. Resposta curta (2 val)

- a) Explica porque é que as regras têm de ser combinadas antes do jogo.
- b) Dá um exemplo de uma atitude de fair play durante um jogo.

10. Resposta curta (2 val)

- a) Escreve duas regras que gostasses de combinar para um jogo da turma.
- b) Explica o que fazes para receberes um passe em condições de o devolver.

Soluções

1. a) V b) F (o adversário é um colega que também joga) c) V d) V

2. a) falta b) árbitro c) olhar d) cumprimentam-se

3. a) 2 b) 2 c) 2

4. a) 2 b) 4 c) 1 d) 3

5. a) F b) V c) V d) F (fair play é também a atitude e o respeito)

6. 1 — Combinar as regras; 2 — Jogar ao sinal do professor; 3 — Dizer as faltas em voz alta e com calma; 4 — Cumprimentar no fim.

7. a) 2 b) 2

8. a) fogem b) raquete c) apoio

9. (Resposta pessoal) a) Exemplo: para todos saberem o que podem fazer e ninguém inventar regras a meio. b) Exemplo: avisar que a bola saiu do nosso lado, mesmo estando a ganhar.

10. (Resposta pessoal) a) Exemplo: a bola passa por todos antes de se poder marcar; quem empurra fica de fora uma jogada. b) Exemplo: olho para a bola, abro as mãos em concha e fico pronto para passar.