

Jogos: Arbitragem e Organização — Ficha

3.º Ano

Educação Física

3 páginas

Competências que desenvolve: Organizar um jogo da turma — dividir equipas equilibradas, marcar o espaço, escolher quem arbitra e quem fiscaliza —, conhecer os sinais e as faltas simples e aceitar as decisões.

1. Verdadeiro ou Falso

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

- a) Um jogo da turma organiza-se antes de começar. → ____
- b) O árbitro pode jogar ao mesmo tempo que arbitra. → ____
- c) As equipas devem ficar equilibradas em número e em força. → ____
- d) O sinal do árbitro serve para todos saberem o que aconteceu. → ____

2. Completa as frases

- a) Quem aplica as regras e decide as faltas é o ____.
- b) O gesto ou o som que indica uma decisão chama-se ____.
- c) Quem vigia se a bola saiu pela linha é o ____ de linha.
- d) Dividir a turma em grupos equilibrados é ____ as equipas.

3. Liga cada função ao que faz

- a) Árbitro — ____ b) Fiscal de linha — ____ c) Jogador — ____ d) Organizador — ____

1) Aplica as regras e marca as faltas 2) Divide equipas, marca o espaço e explica as regras 3) Vigia a bola junto à linha 4) Cumpre as regras e respeita as decisões

4. Escolhe a resposta correta

- a) Para dividir equipas equilibradas, o melhor é... 1) sortear ou alternar os colegas. 2) escolher sempre os mesmos. 3) deixar os mais novos de fora. → ____
- b) Se um jogador não concorda com a decisão do árbitro, deve... 1) continuar o jogo e falar no fim. 2) insistir até ele mudar. 3) recusar-se a jogar. → ____
- c) Antes de começar, o organizador deve explicar... 1) as regras combinadas e o espaço. 2) só quem ganha. 3) as regras do ano anterior. → ____

5. Ordena os passos de 1 a 4

Para organizar um jogo da turma.

____ Escolher o árbitro e os fiscais ____ Dividir as equipas ____ Marcar o espaço com o material ____ Explicar as regras combinadas

6. Escreve A (árbitro), F (fiscal) ou J (jogador)

a) Apita e marca a falta. → ____

b) Levanta o braço quando a bola sai pela linha. → ____

c) Cumprimenta a equipa adversária no fim. → ____

d) Diz em voz alta o resultado. → ____

e) Respeita a regra mesmo quando ninguém vê. → ____

f) Não pode jogar enquanto está a arbitrar. → ____

7. Preenche a tabela

Aconteceu	Decisão e sinal
A bola saiu pela linha lateral	O fiscal levanta o braço; repõe-se a bola
Um jogador empurrou outro	_____
Um jogador não respeita a vez de servir	_____
Uma equipa tem menos um jogador	_____

8. Verdadeiro ou Falso

a) Um aluno pode arbitrar o jogo da turma. → ____

b) As regras podem ser explicadas a meio do jogo, pela primeira vez. → ____

c) Quem arbitra um jogo da aula está a cooperar com a turma. → ____

9. Responde por escrito

a) Explica porque é que o árbitro não deve jogar ao mesmo tempo.

b) Diz como se organizam duas equipas equilibradas na tua turma.

10. Organiza o teu jogo

Escreve duas regras de organização para o jogo da turma.

1) _____ 2) _____

Soluções

1. a) V b) F (quem arbitra não joga) c) V d) V

2. a) árbitro b) sinal c) fiscal d) dividir

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

4. a) 1 b) 1 c) 1

5. 1 — Dividir as equipas; 2 — Marcar o espaço com o material; 3 — Escolher o árbitro e os fiscais; 4 — Explicar as regras combinadas.

6. a) A b) F c) J d) A e) J f) A

7. Um jogador empurrou outro — falta e aviso; se repetir, sai do jogo. Um jogador não respeita a vez de servir — pára-se a jogada e repete-se a vez. Uma equipa tem menos um jogador — equilibram-se as equipas ou combinam-se trocas ao longo do jogo.

8. a) V b) F (as regras explicam-se antes) c) V

9. (Exemplo) a) Porque não consegue ver o jogo todo e não pode decidir as jogadas de que participa. b) Alternando os colegas um a um; se uma equipa ficar com mais um, troca-se ou joga menos tempo.

10. (Exemplo) 1) As regras são lidas em voz alta antes do jogo. 2) Cada equipa indica um fiscal e o árbitro muda a cada parte do jogo.