

Jogos: Regras e Fair Play — Ficha

3.º Ano

Educação Física

3 páginas

Competências que desenvolve: Combinar regras antes do jogo, agir com iniciativa dentro delas, reconhecer faltas, aceitar a decisão do árbitro mesmo quando se discorda e manter o fair play na vitória e na derrota.

1. Verdadeiro ou Falso

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

- a) As regras são combinadas antes do jogo e valem para os dois lados. → ____
- b) Ter iniciativa é fazer o que se quer, mesmo contra as regras. → ____
- c) Um jogador pode discordar do árbitro e continuar o jogo depois de falar com ele. → ____
- d) Fair play inclui cumprimentar o adversário no fim. → ____

2. Completa as frases

- a) Uma regra decidida pela turma antes do jogo chama-se regra ____.
- b) Quando um jogador quebra uma regra, comete uma ____.
- c) Ter ____ é decidir por si dentro das regras, sem esperar que alguém diga o que fazer.
- d) Quem aplica as regras no jogo é o ____.

3. Liga cada palavra à sua descrição

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

1) Jogar com respeito, mesmo sem ninguém a ver 2) Decidir e agir dentro das regras 3) Ação que contraria uma regra 4) Quem aplica as regras

4. Escolhe a resposta correta

- a) O árbitro decide uma falta contra a tua equipa e tu achas que não foi. Deves... 1) discutir até ele mudar. 2) continuar o jogo e falar com ele no fim. 3) sair do jogo. → ____
- b) Ter iniciativa num jogo é... 1) ficar à espera que a bola chegue. 2) pedir a bola e mover-me para um espaço livre. 3) fazer faltas quando ninguém vê. → ____
- c) Se um colega faz uma falta sem querer, o correto é... 1) dizer o que aconteceu com calma. 2) responder com outra falta. 3) não dizer nada e continuar. → ____

5. Ordena os passos de 1 a 4

Para um jogo com regras combinadas.

____ Jogar com iniciativa ____ Combinar as regras e o espaço ____ Cumprimentar no fim ____ Escolher o árbitro e os sinais

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

a) Puxar a camisola do adversário para o parar. → ____

b) Avisar o árbitro que a bola saiu pelo teu lado. → ____

c) Passar a bola a um colega em pior posição. → ____

d) Ficar com a bola e não a passar a ninguém. → ____

e) Ajudar um colega que caiu, parando o jogo. → ____

f) Repetir uma jogada depois de o árbitro dizer que foi falta. → ____

7. Preenche a tabela

Situação	Decisão e atitude
A bola sai do espaço de jogo	Repõe-se a bola; o jogo pára e recomeça
Um jogador empurra outro	_____
Um jogador não respeita a vez	_____
A equipa perde	_____

8. Verdadeiro ou Falso

a) As regras podem mudar durante o jogo, se uma equipa estiver a perder. → ____

b) Um jogador com iniciativa decide quando passa e para quem. → ____

c) O fair play só se nota quando há árbitro a ver. → ____

9. Responde por escrito

a) Explica porque é que as regras têm de ser iguais para os dois lados.

b) Dá um exemplo de iniciativa tua num jogo da aula.

10. As regras do nosso jogo

Escreve duas regras para um jogo da turma e uma atitude de fair play que queiras ver nesse jogo.

Regra 1: _____ Regra 2: _____

Atitude de fair play: _____

Soluções

1. a) V b) F (iniciativa é decidir dentro das regras) c) V d) V

2. a) combinada b) falta c) iniciativa d) árbitro

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

4. a) 2 b) 2 c) 1

5. 1 — Combinar as regras e o espaço; 2 — Escolher o árbitro e os sinais; 3 — Jogar com iniciativa; 4 — Cumprimentar no fim.

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

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. A equipa perde — cumprimenta o adversário e reconhece o resultado.

8. a) F b) V c) F (o fair play é a atitude, com ou sem árbitro)

9. (Resposta pessoal) a) Exemplo: para ninguém jogar com vantagem e para o resultado valer o mesmo para os dois lados. b) Exemplo: pedi a bola e desmarquei-me para um espaço livre antes de a receber.

10. (Resposta pessoal) Exemplo: Regra 1 — a bola passa por todos antes de se poder marcar. Regra 2 — quem empurra fica de fora uma jogada. Atitude — avisar quando a bola sai pelo próprio lado.