

FRENTE

1 / 12

Quais são os quatro tipos de jogo do 3.º ano?

FRENTE

2 / 12

Quando é que as regras de um jogo são combinadas?

FRENTE

3 / 12

O que é uma falta?

FRENTE

4 / 12

Quem arbitra pode jogar ao mesmo tempo?

VERSO

1

Jogos **coletivos com bola**, de **perseguição**, de **oposição** e de **raquete**.

VERSO

2

Antes de começar e valem para os dois lados. Regra combinada a meio do jogo não é regra — é vantagem.

VERSO

3

A ação que **contraria uma regra**: empurrar, puxar a camisola, não respeitar a vez, sair do espaço.

VERSO

4

Não. Quem arbitra **não joga** — senão decide as jogadas de que participa e não vê o jogo todo.

FRENTE

5 / 12

Para que serve o fiscal de linha?

FRENTE

6 / 12

Porque é que o grupo não deve ficar todo atrás da bola?

FRENTE

7 / 12

O que é desmarcar-se?

FRENTE

8 / 12

Qual é a ordem de uma boa decisão em jogo?

VERSO

5

Para **vigiar a bola junto à linha** e avisar o árbitro, levantando o braço quando ela sai.

VERSO

6

Porque o espaço fica todo ocupado, **não sobra linha de passe** e o adversário tira a bola com facilidade.

VERSO

7

Afastarmo-nos do adversário para ficarmos livres e podermos receber.

VERSO

8

Olhar para o campo, **avaliar** quem está livre, **decidir** e só depois **executar**.

FRENTE

9 / 12

A que altura vai um passe de peito?

FRENTE

10 / 12

Qual é a posição base na oposição?

FRENTE

11 / 12

Que força se usa num jogo de oposição?

FRENTE

12 / 12

O que é fair play quando se perde?

VERSO

9

À altura do **peito** do colega, com as duas mãos e força suficiente.

VERSO

10

Pés afastados, joelhos fletidos, tronco à frente — pronta para arrancar em qualquer direção.

VERSO

11

A **força suficiente**, não a máxima: a força a mais tira equilíbrio, rapidez e pode magoar.

VERSO

12

Cumprimentar o adversário, reconhecer o resultado e não procurar desculpas — com ou sem árbitro a ver.