

Teste — Jogos

3.º Ano

Educação Física

20 valores

Instruções: Responde a todas as questões. Duração: 45 minutos. Cada questão vale 2 valores ($10 \times 2 = 20$ valores). Este teste avalia o que sabes **dizer** sobre jogos — tipos de jogo, regras, tática elementar e arbitragem — e não a tua execução motora, que se avalia na aula.

1. Verdadeiro ou Falso (2 val)

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

a) Nos jogos de raquete a bola é batida com a raquete. → ____

b) Num jogo de oposição usa-se sempre a força máxima. → ____

c) Quem está a arbitrar não pode jogar ao mesmo tempo. → ____

d) As regras são combinadas antes de o jogo começar. → ____

2. Completa as frases (2 val)

a) Quem aplica as regras e decide as faltas é o ____ .

b) Afastar-me do adversário para poder receber chama-se ____ .

c) A ação que contraria uma regra é uma ____ .

d) Quem vigia a bola junto à linha é o ____ de linha.

3. Escolha múltipla (2 val)

a) Se o grupo fica todo atrás da bola... 1) há mais linhas de passe 2) o espaço fecha-se e é mais fácil perder a bola 3) o jogo fica mais rápido

b) Depois de passar a bola, o jogador deve... 1) ficar parado 2) mover-se para um espaço livre 3) sair do espaço de jogo

c) Num jogo de raquete, a bola bate-se... 1) com a mão 2) com a raquete, à frente do corpo 3) com o pé

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

a) Passe de peito — ____ b) Recepção — ____ c) Oposição — ____ d) Perseguição — ____

1) Controlar a bola que chega, com as duas mãos 2) Bola enviada à altura do peito com as duas mãos 3) Fugir e apanhar com um toque

4) Dois jogadores disputam a mesma bola

5. Verdadeiro ou Falso (2 val)

- a) A ordem de uma boa decisão é olhar, avaliar, decidir e executar. → ____
- b) Ter iniciativa é fazer o que se quer, mesmo contra as regras. → ____
- c) Num jogo de raquete, as regras são combinadas pelo par. → ____
- d) Um jogador pode discutir com o árbitro a meio da jogada. → ____

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

Para organizar um jogo da turma.

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

7. Escolha múltipla (2 val)

- a) Se o adversário é mais forte do que tu, deves... 1) usar ainda mais força 2) usar a técnica e o equilíbrio 3) desistir da jogada
- b) Se a bola sai do espaço de jogo... 1) continua-se a jogar 2) pára-se e repõe-se a bola 3) sai-se do jogo

8. Completa a tabela (2 val)

- a) Nos jogos de perseguição, uns apanham e outros ____ .
- b) Nos jogos de oposição, dois jogadores ____ a mesma bola.
- c) Nos jogos de raquete, a bola é batida com a ____ .

9. Resposta curta (2 val)

- a) Explica porque é que a equipa não deve ficar toda junto da bola.
- b) Diz o que fazes para receberes um passe em boas condições.

10. Resposta curta (2 val)

- a) Escreve duas regras para um jogo da tua turma.
- b) Explica a diferença entre passar e receber.

Soluções

1. a) V b) F (usa-se a força suficiente) c) V d) V
2. a) árbitro b) desmarcação c) falta d) fiscal
3. a) 2 b) 2 c) 2
4. a) 2 b) 1 c) 4 d) 3
5. a) V b) F (iniciativa é decidir dentro das regras) c) V d) F (fala-se no fim)
6. 1 — Dividir as equipas; 2 — Marcar o espaço com o material; 3 — Escolher o árbitro e os fiscais; 4 — Explicar as regras combinadas.
7. a) 2 b) 2
8. a) fogem b) disputam c) raquete
9. (Exemplo) a) Porque o espaço fica todo ocupado, não sobra linha de passe e o adversário tira a bola com facilidade. b) Desmarco-me para um espaço livre, peço a bola e recebo com as duas mãos em concha.
10. (Exemplo) a) A bola passa por todos antes de se poder marcar; quem empurra fica de fora uma jogada. b) Passar é enviar a bola a um colega; receber é controlar a bola que chega.