

FRENTE

1 / 12

Quais são as quatro famílias de jogo do ciclo?

FRENTE

2 / 12

O que significa agir com iniciativa?

FRENTE

3 / 12

O que significa agir com oportunidade?

FRENTE

4 / 12

O que significa agir com correção?

VERSO

1

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

VERSO

2

Decidir antes de o adversário reagir — avançar, passar ou mudar de posição enquanto a solução ainda está aberta.

VERSO

3

Fazer a ação no momento certo: passar quando o colega está livre, avançar quando o adversário está desequilibrado.

VERSO

4

Executar bem o gesto escolhido — um passe firme e dirigido, um remate controlado, uma recepção segura.

FRENTE

5 / 12

O que é desmarcar-me?

FRENTE

6 / 12

Se o meu colega está bem marcado, para quem passo?

FRENTE

7 / 12

Se o adversário que me marca está desequilibrado, o que faço?

FRENTE

8 / 12

Quem aplica a regra durante o jogo?

VERSO

5

Sair da marcação para receber em posição livre — mudar de lugar, não ficar parado à espera da bola.

VERSO

6

Para um **colega livre**. Insistir no colega marcado é entregar a bola ao adversário.

VERSO

7

Aproveito a situação e avanço com a bola controlada — sem falta, sem empurrar. A oportunidade dura segundos.

VERSO

8

O **árbitro** — um aluno destacado para esse jogo ou o professor. Decide no momento, explica uma vez e manda recomeçar.

FRENTE

9 / 12

Como se comunica uma decisão numa falta?

FRENTE

10 / 12

Até quando valem as regras combinadas na turma?

FRENTE

11 / 12

Nos jogos de raquete, quem decide as regras do par?

FRENTE

12 / 12

Num jogo de oposição, o que nunca se faz?

VERSO

9

Com um **sinhal ou apito**, uma explicação breve e o **recomeço imediato**. Não se discute a decisão a meio da jogada.

VERSO

10

Até ao **fim do jogo**. Quem discorda cumpre durante e fala no fim — mudar a regra a meio torna o jogo injusto.

VERSO

11

Os **dois jogadores**, antes de começar: combinam a área, a contagem e o que conta como ponto. São **regras do par**, não regulamento oficial.

VERSO

12

Empurrar, agarrar ou derrubar o adversário. A oposição disputa espaço e equilíbrio com o corpo controlado.