

Jogos: Regras e Fair Play — Ficha

4.º Ano

Educação Física

3 páginas

Competências que desenvolve: Cooperar com os colegas aplicando as regras combinadas na turma, agir com cordialidade e respeito e resolver um conflito sem parar o jogo nem discutir aos gritos.

1. Verdadeiro ou Falso

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

- a) As regras combinadas na turma valem para todos, inclusive para quem as propôs. → ____
- b) Aceitar uma falha de um colega faz parte de cooperar. → ____
- c) Discutir com um colega a meio do jogo resolve melhor o conflito. → ____
- d) A cordialidade só é precisa quando a equipa ganha. → ____

2. Completa as frases

- a) Tratar os colegas e o professor com educação é agir com ____.
- b) Aceitar opções e falhas dos companheiros faz parte de ____.
- c) Quando há um conflito, o primeiro passo é ____ o outro até ao fim.
- d) No fim do jogo, cumprimentam-se as duas ____.

3. Escolhe a resposta correta

- a) Se um colega erra e a equipa perde a bola... 1) diz-se-lhe que estragou o jogo. 2) apoia-se e continua-se. 3) tira-se o colega do jogo. → ____
- b) Se não concordas com uma regra combinada... 1) cumpres durante o jogo e falas no fim. 2) deixas de a cumprir. 3) saís do jogo. → ____
- c) Se dois colegas discutem por causa de uma falta... 1) o árbitro decide e o jogo recomeça. 2) cada um faz o que quer. 3) o jogo acaba. → ____

4. Liga cada palavra ao que significa

- a) Regra combinada — ____ b) Cordialidade — ____ c) Cooperação — ____ d) Conflito — ____

- 1) Desacordo entre jogadores que é preciso resolver 2) Regra decidida pela turma antes do jogo 3) Tratar todos com educação, ganhando ou perdendo 4) Ajudar o grupo a cumprir a tarefa

5. Ordena os passos de 1 a 4

Resolver um conflito durante o jogo.

____ Cumprimentar e recomençar ____ Ouvir o colega até ao fim ____ Dizer o que aconteceu, sem acusar ____ Decidir a solução com o árbitro

6. Verdadeiro ou Falso

a) As regras combinadas podem mudar a meio se uma equipa estiver a perder. → ____

b) Aceitar o apoio dos colegas também é cooperar. → ____

c) O fair play depende de haver um árbitro a ver. → ____

d) Argumentar um ponto de vista é diferente de discutir aos gritos. → ____

7. Completa a tabela

Situação	O que faço
Um colega erra e a bola perde-se	_____
Não concordo com uma decisão do árbitro	_____
Dois colegas discutem por causa de uma falta	_____
A minha equipa ganhou o jogo	_____

8. Escreve C (cooperação) ou R (respeito)

a) Esperar pela minha vez de servir. → ____

b) Cumprimentar o adversário no fim. → ____

c) Ajudar a levantar o material no fim da aula. → ____

d) Não gozar com quem erra. → ____

e) Passar a bola a quem está livre. → ____

f) Aceitar a decisão do árbitro. → ____

9. Responde por escrito

a) Explica porque é que uma regra combinada tem de valer para todos.

b) Diz o que fazes quando um colega erra e a equipa perde a bola.

10. As tuas regras

Escreve duas regras de convivência para os jogos da tua turma.

1) _____ 2) _____

Soluções

1. a) V b) V c) F (o conflito resolve-se com calma e no fim) d) F (vale sempre)

2. a) cordialidade b) cooperar c) ouvir d) equipas

3. a) 2 b) 1 c) 1

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

5. 1 — Ouvir o colega até ao fim; 2 — Dizer o que aconteceu, sem acusar; 3 — Decidir a solução com o árbitro; 4 — Cumprimentar e recomeçar.

6. a) F (as regras combinam-se antes e valem até ao fim) b) V c) F (o fair play não depende de quem vê) d) V

7. Um colega erra — apoio-o e volto à minha posição. Não concordo com a decisão — cumpro e falo no fim. Dois colegas discutem — peço que se ouçam e chamo o árbitro. A minha equipa ganhou — cumprimento a outra equipa.

8. a) C b) R c) C d) R e) C f) R

9. (Exemplo) a) Porque, se cada um cumpre só as regras que lhe convêm, o jogo deixa de ser justo e ninguém se diverte. b) Apoio-o, digo-lhe que há outra jogada e volto à minha posição para continuar.

10. (Exemplo) 1) Quem empurra fica de fora uma jogada. 2) No fim, as duas equipas cumprimentam-se em fila.