

Teste — Jogos

4.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 — famílias de jogo, decisão tática, arbitragem, regras combinadas e fair play — e não a tua execução motora, que se avalia na aula.

1. Verdadeiro ou Falso (2 val)

Escreve V (verdadeiro) ou F (falso).

a) Os jogos de raquete fazem parte das famílias de jogo do ciclo. → ____

b) Ter iniciativa é decidir depois de o adversário reagir. → ____

c) As regras combinadas são decididas pela turma antes do jogo. → ____

d) O fair play só conta quando há um árbitro a ver. → ____

2. Completa as frases (2 val)

a) Decidir antes de o adversário reagir é agir com ____ .

b) Fazer a ação no momento certo é agir com ____ .

c) Executar bem o gesto escolhido é agir com ____ .

d) Quem aplica a regra no momento e manda recomeçar é o ____ .

3. Escolha múltipla (2 val)

a) Se o meu colega está bem marcado, o passe deve ir... 1) para ele 2) para o adversário 3) para um colega livre

b) Se o adversário está desequilibrado... 1) espero que recupere 2) aproveito e avanço 3) saio do espaço de jogo

c) Quando a bola sai do espaço de jogo... 1) continua-se a jogar 2) acaba o jogo 3) pára-se e repõe-se a bola

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

a) Iniciativa — ____ b) Oportunidade — ____ c) Correção — ____ d) Decisão — ____

1) Escolher entre as soluções que o jogo oferece 2) Decidir antes de o adversário reagir 3) Executar bem o gesto escolhido 4) Fazer a ação no momento certo

5. Verdadeiro ou Falso (2 val)

- a) O árbitro muda a decisão sempre que uma equipa se queixa. → ____
- b) Um conflito discute-se no fim do jogo, não a meio. → ____
- c) Nos jogos de raquete, as regras são combinadas pelos dois jogadores. → ____
- d) Num jogo de oposição pode empurrar-se e agarrar o adversário. → ____

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

Para resolver um conflito durante o jogo.

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

7. Escolha múltipla (2 val)

- a) Depois de uma falta, o árbitro... 1) espera pelas queixas 2) explica uma vez e manda recomendar 3) deixa o jogo continuar
- b) As regras combinadas valem... 1) até uma equipa estar a perder 2) só para os mais novos 3) até ao fim do jogo
- c) Nos jogos de oposição, o que se disputa é... 1) a força máxima 2) a velocidade 3) o espaço e o equilíbrio

8. Completa a tabela (2 val)

Família de jogo	O que se faz
Coletivos com bola	_____
Perseguição	_____
Oposição	_____
Raquete	_____

9. Resposta curta (2 val)

- a) Explica porque é que se deve decidir antes de o adversário reagir.
- b) Diz o que fazes quando um colega erra e a equipa perde a bola.

10. Resposta curta (2 val)

- a) Escreve duas regras combinadas para um jogo da tua turma.
- b) Explica como se aplica uma falta durante o jogo.

Soluções

1. a) V b) F (é decidir antes de o adversário reagir) c) V d) F (conta sempre)

2. a) iniciativa b) oportunidade c) correção d) árbitro

3. a) 3 b) 2 c) 3

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

5. a) F (a decisão não se muda por queixas) b) V c) V d) F (nunca se empurra nem se agarra)

6. 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.

7. a) 2 b) 3 c) 3

8. Coletivos com bola — cooperar para levar a bola a um objetivo, com adversários a defender. Perseguição — fugir, apanhar e mudar de direção depressa. Oposição — disputar o espaço e o equilíbrio do adversário, sem violência. Raquete — enviar, receber e trocar a bola com regras combinadas entre os dois.

9. (Exemplo) a) Porque a oportunidade dura segundos: quando o adversário já reagiu, a solução que estava aberta fechou. b) Apoio-o, digo-lhe que há outra jogada e volto à minha posição.

10. (Exemplo) a) A bola passa por todos antes de se poder marcar; quem empurra fica de fora uma jogada. b) O árbitro apita ou faz o sinal, diz a falta em voz alta, explica uma vez e manda recomeçar do sítio certo.