

70º ANO

ENSINO
FUNDAMENTAL

III EDIÇÃO

2023

OLIMPIADAS
DO CONHECIMENTO
EM EDUCAÇÃO FÍSICA**NOME COMPLETO DO ALUNO (A):****ESCOLA:****INSTRUÇÕES**

1. Preencha o cartão-resposta com seu nome completo, e lembre-se de assiná-lo.
2. A duração da prova é de 3 horas.
3. Cada questão tem quatro alternativas de resposta: A), B), C), D) e apenas uma delas é correta.
4. Para cada questão marque a alternativa escolhida no cartão-resposta, preenchendo todo o espaço dentro do círculo correspondente, a caneta esferográfica azul ou preta.
5. Marque apenas uma alternativa para cada questão. Atenção: se você marcar mais de uma alternativa, perderá os pontos da questão, mesmo que uma das alternativas marcadas seja correta.
6. Não é permitido o uso de celulares, ou quaisquer outros equipamentos eletrônicos.
7. Ao final da prova, entregue o cartão-resposta para o professor.

 @olimcefi_2023

QUESTÃO 1- Esportes (EF67EF05P7)

Leia o trecho abaixo e responda.

A corrida de revezamento é uma das provas de corrida que compõem o atletismo. Ela é organizada em diferentes modalidades e tem como principal característica o revezamento no transporte de um bastão entre os corredores durante a corrida.

Na prova de revezamento, a equipe é desclassificada cujo atleta



<https://www.tudosaladeaula.com/2020/11/provasderevezamentoe combinadas.html>
Acesso em 10/08/2023.

- A. passar o bastão com a mão esquerda.
- B. passar o bastão fora da zona de passagem.
- C. passar o bastão dentro da zona de passagem.
- D. passar o bastão quando o atleta já estiver correndo.

QUESTÃO 2- Esportes (EF67EF04P7)

Observe a imagem e depois resolva:



<https://www.tudosaladeaula.com/2020/11/provasderevezamentoe combinadas.html>
Acesso em 10/10/2023.

A prova exposta na questão dois é chamada de

- A. salto com vara.
- B. salto em altura.
- C. salto em distância.
- D. lançamento de peso.

QUESTÃO 3- Ginástica (EF67EF10P7)

Observe uma determinada situação e depois responda à questão:

Juscimeira adora ver televisão, navegar na internet e jogar videogame. Ela faz isso quase todos os dias. Além disso, Juscimeira também vai e volta da escola a pé, faz aulas de capoeira três vezes por semana e brinca com seus amigos na rua todos os dias.

Ela pode ser considerada uma pessoa

- A. ativa, pois mesmo realizando atividades passivas, Juscimeira se movimenta bastante todos os dias.
- B. sedentária, pois quem joga videogame todo dia não pode se considerada uma pessoa ativa.
- C. ativa, pois navegar na internet deixa nossa mente muito rápida, pois absorvemos muitas informações.
- D. sedentária, pois quem vê TV todo dia não pode ser considerada uma pessoa ativa e certamente será obesa.

QUESTÃO 4- Lutas (EF67EF16P7)

Leia o trecho abaixo

A “capoeira é uma representação cultural que mistura esporte, luta, dança, cultura popular, música e brincadeira. Caracteriza-se por movimentos ágeis e complexos, onde são utilizados os pés, as mãos e elementos ginástico-acrobáticos.” A palavra capoeira se refere às áreas de mata rasteira do interior brasileiro. Ela foi criada no século XVII pelos africanos e se difundiu por todo o Brasil. Atualmente, é considerada um dos maiores símbolos da cultura do nosso país.

Observe as imagens abaixo que mostram alguns golpes de luta. Identifique aquela que revela uma prática da capoeira.

A.



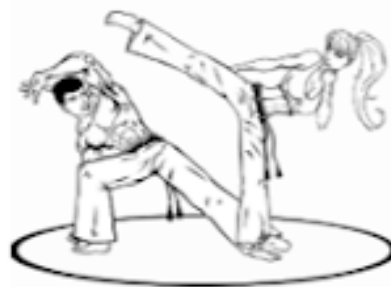
B.



C.



D.



QUESTÃO 5- Ginásticas (EF67EF08P7)

Veja a charge abaixo



Disponível <https://www.tudosaladeaula.com/2019/06/atividade-de-educacao-fisica.html> Acesso em 10/07/2023

Marque a alternativa incorreta sobre a charge

- A. O sedentarismo é a principal causa do aumento da incidência de várias doenças. Hipertensão arterial, diabetes, obesidade, ansiedade, aumento do colesterol, infarto do miocárdio são alguns dos exemplos das doenças às quais o indivíduo sedentário se expõe.
- B. O sedentarismo é considerado o principal fator de risco para a morte súbita, estando na maioria das vezes associado direta ou indiretamente às causas ou ao agravamento da grande maioria das doenças
- C. A vida sedentária provoca literalmente o desuso dos sistemas funcionais. O aparelho locomotor e os demais órgãos e sistemas solicitados durante as diferentes formas de atividade física entram em um processo de regressão funcional, caracterizando, no caso dos músculos esquelético.
- D. Uma pessoa sedentária não sofre de fenômenos associados à atrofia das fibras musculares, à perda da flexibilidade articular, além do comprometimento funcional de vários órgãos.

QUESTÃO 6- Esportes (EF67EF03P7)

Leia o texto abaixo

Flagbol

O flagbol, ele começou a se desenvolver como modalidade esportiva no início dos anos 40, em bases militares americanas de forma recreativa para os soldados. Durante os anos 50, já haviam ligas recreativas locais em várias regiões dos EUA, sendo que em 1960 surgiu a primeira liga nacional americana na cidade de St.

Luis. Posteriormente, o esporte consolidou-se em vários países através de programas, torneios e criação de ligas nacionais. No fim dos anos 90, foi fundada a Federação Internacional de Flag Football (IFFF), que organiza a Copa do Mundo de Flag Football, sua principal competição internacional. Sua primeira edição foi realizada em 2000 na cidade de Cancun no México. No Brasil, este esporte começou a ser inserido em escolas do ensino fundamental da cidade de São Paulo no ano de 1999.

Sendo uma versão do futebol americano, as regras básicas do Flag são similares às do jogo profissional, mas em vez de derrubar o jogador com a bola ao chão, o defensor deve retirar uma fita (Flag) para parar um down (faça-lo parar).

O Flag foi desenvolvido para minimizar lesões que o Football americano poderia causar, bem como baratear a prática do esporte, já que os equipamentos destes são mais caros.

Disponível em <https://www.tudosaladeaula.com/2019/05/atividade-de-educacao-fisica-outros.html> Acesso em 10/08/2023.

Marque a imagem que apresenta o esporte citado no texto.

A.



Disponível em <https://ge.globo.com/eu-atleta/treinos/noticia> Acesso 10/09/2023.

B.



Disponível em <https://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2020-12> Acesso 10/08/2023

C.



Disponível em <https://www.lance.com.br/> Acesso em 10/09/2023.

D.



Disponível em <https://conceito.de/beisebol> Acesso em 10/09/2023.

B. Cada jogada do vôlei tem início com os saques. O sacador tem que arremessar a bola por cima da rede e dentro da quadra de seu adversário, podendo repetir o saque apenas uma vez.

C. Os adversários podem realizar um bloqueio ou defesa para que a bola volte e toque no chão da equipe que atacou.

D. Os jogadores recebem o saque geralmente através de recursos como a manchete ou o toque.

QUESTÃO 8-*Ginásticas (EF67EF08P7)*

Observe as imagens abaixo e as associe com a principal habilidade desenvolvida pelo atleta para sua realização.

- (1) Força
- (2) Agilidade
- (3) Elasticidade



()



()



()



()



()



()

QUESTÃO 7- *Esportes (EF67EF05P7)*

Sobre o voleibol, assinale a afirmação **FALSA**:

A. Os levantadores, como o próprio nome já indica, levantam a bola com a ponta dos dedos. Depois, passam aos atacantes que tentam marcar ponto ao lançar para o campo adversário.

A sequência correta é

- A. (1), (3), (2), (3), (1), (2).
- B. (1), (2), (3), (3), (1), (2).
- C. (3), (1), (2), (3), (2), (1).
- D. (2), (3), (2), (1), (3), (2).

QUESTÃO 9- Práticas Corporais de Aventura Urbanas (EF67EF18P7)

Leia o texto

Por que fazer esportes radicais?

Os esportes radicais urbanos estão no gosto de pessoas de idades diversas. Certamente que é bem mais comum eles serem praticados por pessoas entre 16 e 30 anos de idade. Contudo, é possível vislumbrar pessoas das mais variadas idades. Não há necessariamente contraindicações para a prática dos diversos tipos de esportes de aventura e tipos de esporte urbanos. O cuidado que é preciso tomar é que, devido ao grau de riscos oferecidos e a exigência física feita por essas práticas esportivas, pessoas com algum problema de saúde precisam ter maiores cuidados. Uma excelente razão para fazer esses esportes de ação é devido à saúde. Alguns especialistas apontam que os esportes radicais fazem um bem enorme ao corpo e à mente dos indivíduos. Eles ajudam a desenvolver maior capacidade cardiovascular, além de propiciar uma boa dose de força muscular, agilidade e rapidez. É importante colocar que não se recomenda a prática desses esportes a pessoas que já possuem algum tipo de problema cardíaco, hipertensão ou problemas associados a vertigens, equilíbrios e afins. Toda atividade desse tipo pode e deve ser monitorada por profissionais devidamente capacitados, evitando, assim, maiores problemas. Você ganha muita agilidade e habilidade corporal com esses esportes. Pelas características dos mesmos, será preciso realizar uma série de movimentos e ações que fazem com que você desenvolva novas capacidades e potencialidades motoras. Além disso, esporte radical como a escalada, o skate, o surf, entre tantos outros, dão uma enorme sensação de liberdade, de uma vida vivida com muito mais intensidade e melhor aproveitada.

Disponível em https://apppublico.com.br/educacao_cristais/pdf/20210519072803_EF%207.pdf Acesso em 10/08/2023.

Sobre o texto é incorreto afirmar

- A. Esportes radicais não são recomendados para pessoas com algum tipo de problema cardíaco ou problemas com vertigens e equilíbrios.
- B. São exemplos de esportes radicais o skate, escalada, parkour.
- C. Com a prática desses esportes a pessoa ganha pouca ou nenhuma habilidade específica.
- D. Os esportes radicais proporcionam grandes sensações para seus praticantes, entretanto é importante sempre utilizar os equipamentos de segurança.

QUESTÃO 10- Esportes (EF67EF04P7)

Leia

Praticar o Jogo Limpo é ter atitudes baseadas na ética e solidária, tanto com a própria equipe como com a equipe adversária.

A afirmação abaixo que revela um jogo limpo e solidário é:

- A. Acima de tudo o que importa é vencer o jogo.
- B. Devemos facilitar o jogo para o adversário quando estamos com muita vantagem no placar.
- C. Não devemos nos preocupar em ser ético e solidário com nossos companheiros de equipe.
- D. Respeitar a integridade física de todos os jogadores e agir de acordo com as regras são atitudes baseadas na ética solidária.

QUESTÃO 11-Danças (EF67EF13P7)

Leia

O _____ é um gênero musical, de onde deriva um tipo de dança de raízes africanas surgido no Brasil e tido como o ritmo nacional por excelência.

Considerado símbolo de identidade nacional, estamos falando do:

- A. samba
- B. tango
- C. dance
- D. funk

QUESTÃO 12-Esportes (EF67EF03P7)

Leia o texto e complete respectivamente com as palavras que faltam:

Em uma aula de Educação Física, três alunos foram chamados pelo professor para escolherem os colegas que iriam compor seus times. Foram formados 3 times de 5 alunos e o restante ficou de fora do futebol. Pode-se dizer que este não é um jogo _____, porque _____.

- A. cooperativo / não houve o envolvimento de todos.
- B. competitivo / não houve o envolvimento de todos.
- C. cooperativo / houve o envolvimento de todos.
- D. competitivo / houve o envolvimento de todos.

QUESTÃO 13-Ginásticas (EF67EF08P7)

Considere as afirmativas abaixo:

- I – Um dos conceitos de aquecimento é a repetição de exercícios para aumentar a circulação sanguínea.
- II - O alongamento é um movimento lento que busca a elasticidade máxima do músculo dentro do limite do corpo.
- III - Somente quando o corpo já está aquecido, ele torna-se mais flexível e elástico. Depois dessa fase, pode-se fazer alongamentos.

São **verdadeiras** as afirmativas:

- A. I e II, somente.
- B. I e III, somente.
- C. II e III, somente.
- D. I, II e III.

QUESTÃO 14- Brincadeiras e jogos (EF67EF01P7)**Jogos Eletrônicos como Esportes**

No Brasil, ainda não existe uma regulamentação específica para determinar se os jogos eletrônicos são considerados esportes convencionais, alguns países já definiram essas novas modalidades como jogos oficiais promovidos e incentivados pelo poder público. Vale ressaltar que a prática dos jogos eletrônicos quando não associada ao movimento e exercício, a gente necessita repensar esse conceito.

Por outro lado, muitos defendem que os jogos eletrônicos são esportes, pois eles assumem a forma de competição por meio de multijogadores, organizados coletivamente, promovendo a competição com participantes de todo o mundo. Antes, isso não era possível, já que as pessoas jogavam sozinhas em suas casas, ou em grupo no mesmo console, ou computador.

Assim, segundo eles, não é só porque, enquanto se pratica, o participante pode estar sentado ou deitado que ele não pode ser considerado um esporte, já que para vencer a competição virtual, necessita-se elaborar estratégias e ter uma boa velocidade de reação e o conhecimento das regras. O voleibol, por exemplo, é necessário adquirir várias habilidades múltiplas e estudar estratégias para obtenção de um bom resultado numa partida.

Disponível em <https://www.tudosaladeaula.com/2023/01/atividade-sobre-jogos-eletronicos-6ano.html> Acesso em 10/09/2023.

chamado “Reforma do Ensino Primário, Secundário e Superior” que mostrava o valor do desenvolvimento físico e mental e recomendava a obrigatoriedade da sua prática em todas as escolas brasileiras e para ambos os gêneros, incluindo como matéria de estudo. Já em 1910, foi fundada a primeira escola do Brasil a formar profissionais de educação física para conduzir essas aulas pelo país.

Sobre o texto, é CORRETO afirmar que

- A. as pessoas só utilizam os jogos eletrônicos como forma de distração.
- B. os jogos eletrônicos apenas são utilizados para diversão entre as pessoas.
- C. o avanço da tecnologia possibilitou uma diversidade de jogos eletrônicos.
- D. o cansaço do trabalho acaba assim que o usuário inicia um jogo pelo celular.

QUESTÃO 15- Esportes (EF67EF03P7)

A disciplina de Educação Física no Brasil

O início do desenvolvimento da Educação Física no Brasil como disciplina ocorreu no período do Brasil Império. Foi nessa época, com a vinda da Corte Portuguesa, que surgiram os primeiros tratados. Nesse período, a educação e a saúde passaram a ser uma preocupação das grandes elites e os exercícios corporais se tornaram sinônimos de saúde física e mental.

Em 1854, a prática de atividade física passou a fazer parte do currículo escolar, decisão do então ministro do Império Luís Pedreira do Couto. Entretanto, só foi em 1882, com o parecer do jurista Rui Barbosa, que a educação física, na época denominada ginástica, se consolida como disciplina necessária para a formação dos brasileiros. Isso aconteceu através do documento

Sobre o surgimento da prática de atividade física no Brasil, assinale a alternativa VERDADEIRA.

- A. O escritor Pero Vaz de Caminha foi o responsável em trazer para o Brasil as práticas de atividade física.
- B. Através de registros, pode-se comprovar que os índios iniciaram a prática de atividade física após a chegada dos portugueses.
- C. Conclui-se que antes da chegada dos portugueses ao Brasil, os índios já praticavam atividades físicas.
- D. A dança e os movimentos ao som de instrumentos musicais não são considerados atividades físicas.

QUESTÃO 16

Leia o trecho abaixo e responda à questão.

“A Educação Física surge nesse momento do século XIX como um remédio para curar os vícios presentes na sociedade, e surge também como meio de instrumentalização do corpo como força de trabalho. Mas o seu principal uso é para aceitação e reprodução da exploração do capital.”

cbce.org.br

A que movimento mundial o trecho acima relaciona a prática de atividade física?

- a) Revolução Industrial.
- b) Revolução Francesa.
- c) Primeira Guerra Mundial.
- d) Proclamação da República.

QUESTÃO 17- Ginásticas (EF67EF10P7)

Marque V (verdadeiro) ou F (falso) para as seguintes afirmativas.

- () O sedentarismo aumenta a incidência de doenças cardíacas, hipertensão, diabetes e câncer.
- () O sedentarismo aumenta chances de desenvolver ansiedade e depressão.
- () Toda atividade física é benéfica.
- () O sedentarismo é um estilo de vida em que a pessoa realiza pouca ou nenhuma atividade motora.

Marque a sequência correta das afirmativas

- A. F-F-F-F
- B. V-V-V-V
- C. V-F-F-V
- D. V-V-F-V

QUESTÃO 18- Danças (EF67EF12P7)

Marque a 2ª coluna conforme os nomes da primeira.

- 1 Tempo
- 2- Espaço
- 3- Movimento corporal

- () Remete ao trajeto feito pelo corpo que vai desde o início ao fim. Nessa classificação são estudadas as direções, isso é: diagonais, cima, baixo, lado, costas e frente.
- () Remete à referência do tempo estabelecido entre a música e a dança. O tempo é responsável por compor o compasso musical que pode ser lento, moderado ou rápido.
- () Remete às variedades de posições que o corpo faz com referência a um ponto. Ao falar de dança, trata-se de movimentos básicos exercidos chamados de rotações e translações.

A sequência correta é

- A. 1-2-3
- B. 3-1-2
- C. 2-3-1
- D. 2-1-3

QUESTÃO 19- Lutas (EF67EF15P7)

Leia o texto abaixo

O Judô tem DNA indiscutível: seu “pai” é o japonês Jigoro Kano. Com o estudo das técnicas de jiu-jitsu, Kano tratou de selecionar, modificar e aprimorar vários dos golpes da arte marcial, sempre com o cuidado de eliminar os mais perigosos. Criou um novo estilo de luta, batizado de “Judô” (Caminho Suave).

Disponível em https://drive.google.com/file/d/12JlbXz568rJmGBulhaS6_uvaRdyoDU/view Acesso em 01/11/2023

Foi por meio de estudos e aprimoramento de qual modalidade que o Judô foi criado?

- A. Muay Thai.
- B. Karatê.
- C. Kendô.
- D. Jiu-Jitsu.

QUESTÃO 20- Ginásticas (EF67EF10P7)

Leia o texto abaixo

O conceito de qualidade de vida está diretamente associado à autoestima e ao bem-estar pessoal e compreendem vários aspectos, nomeadamente, a capacidade funcional, o nível socioeconômico, o estado emocional, a interação social, a atividade intelectual, o autocuidado, o suporte familiar, o estado de saúde, os valores culturais, éticos e religiosos, o estilo de vida, a satisfação com o emprego e/ou com atividades diárias e o ambiente em que se vive.

Disponível em <https://www.saudebemestar.pt/pt/blog-saude/qualidade-de-vida/> Acesso em 01/08/2023

Sobre a qualidade de vida é correto afirmar.

- A. Exercícios físicos regulares ajudam na qualidade de vida.
- B. Exercícios físicos não afetam a qualidade de vida da pessoa.
- C. A qualidade de vida não está relacionada a cuidados pessoais e ao bem estar.
- D. Um estilo de vida sedentário ocasiona uma boa qualidade de vida.

QUESTÃO 21- Esportes (EF67EF05P7)

Preencha as lacunas do texto com as respectivas palavras das opções abaixo relacionadas à evolução do Tênis de quadra.

No século XVI, a história do tênis chegou à nobreza _____. Os novos adeptos demandaram a construção de espaços específicos para o jogo, que começaram a ser formados a partir de um espaço _____ de dimensões mais alargadas e com marcações no chão. Outra novidade desse período foi a chegada das _____ em substituição às _____ usadas anteriormente para proteger as mãos. Naquele momento, já se sabia que o objetivo do jogo era atingir a quadra do _____, de forma que ele não conseguisse revidar.

Marque a resposta correta

- A. Europeia, retangular, luvas, raquetes, oponente.
- B. Europeia, oponente, luvas, raquetes, retangular.
- C. Europeia, retangular, raquetes, luvas, oponente.
- D. Oponente, retangular, raquetes, luvas, europeia.

QUESTÃO 22- Esportes (EF67EF04P7)

Leia o texto

O primeiro Jogo



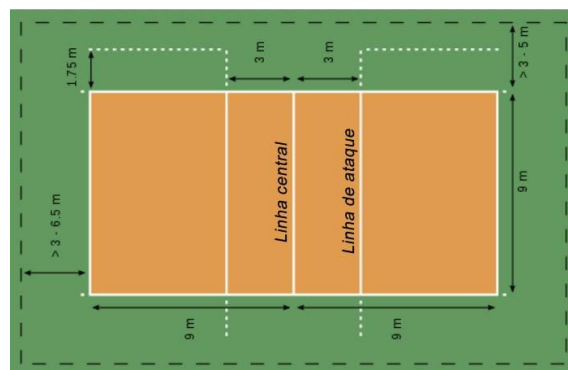
O primeiro jogo de Basquetebol foi disputado em 20 de Janeiro de 1892, com nove jogadores em cada equipe e utilizando-se uma bola de futebol, sendo visto apenas por funcionários da ACM. Cerca de duzentas pessoas viram os alunos vencerem os professores por 5 a 1.

O basquete feminino iniciou em 1892 quando a professora de educação física do Smith College, Senda Berenson, adaptou as regras criadas por James Naismith. A primeira partida aconteceu em 4 de Abril de 1896. A Universidade de Stanford venceu a Universidade da Califórnia.

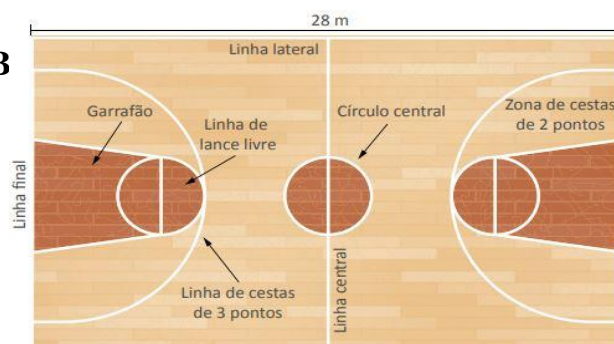
Disponível em <https://www.tudosaladeaula.com/2019/05/historia-do-basquetebol-em-dezembro-de.html> Acesso 10/08/2023

Marque a alternativa ao lado que indica uma quadra de basquete.

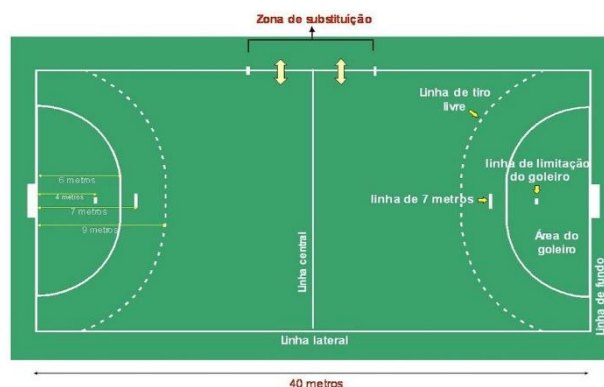
A.



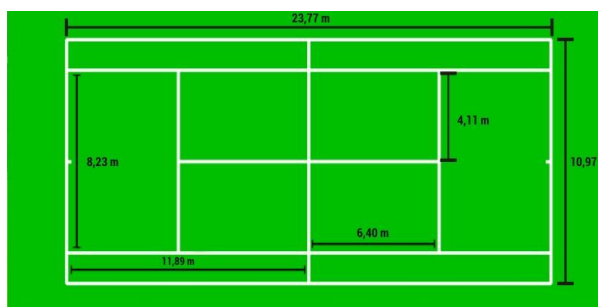
B.



C.



D.



QUESTÃO 23- Brincadeiras e jogos (EF67EF01P7)

Leia o texto

Jogos populares são aqueles que foram passados de geração a geração, isto é, aprendemos com nossa família. Alguns brinquedos, jogos e brincadeiras conhecidos pelos adultos e crianças brasileiras têm origens surpreendentes. Vêm tanto dos povos que deram origem à nossa civilização: o índio, o europeu e o africano; como até mesmo do longínquo Oriente.

Assinale a questão que apresenta jogos e brincadeiras tradicionais:

- A. Peteca, taco, pular corda e esconde-esconde.
- B. Natação, atletismo, tênis e basquetebol.
- C. Bambolê, pipa, futebol e bolinha de gude.
- D. Amarelinha, passa anel, pega-pega, e vôlei.

QUESTÃO 24- Brincadeiras e jogos (EF67EF02P7)

Leia as frases abaixo e responda à questão correta.

I- No esporte as regras são fixas e preestabelecidas pelas federações, confederações, ligas e comitês que regem as modalidades.

II - No jogo as regras são flexíveis e adaptadas.

III- No esporte é necessário um espaço físico adequado para sua prática e os jogos podem ser praticados nas ruas, campinhos, praias, etc

A alternativa correta é

- A. Somente a frase I está correta.
- B. As frases II e III estão corretas.
- C. Todas as frases estão corretas.
- D. Todas as frases estão incorretas.

QUESTÃO 25- Práticas Corporais de Aventura Urbanas (EF67EF19P7)

DEFININDO ESPORTES DE AVENTURA



É o conjunto de práticas esportivas, vivenciadas em interação com a natureza, a partir de sensações e de emoções, sob condições de incerteza em relação ao meio e de risco calculado em resposta aos desafios desses ambientes, quer seja em manifestações educacionais, de lazer e de rendimento, sob controle das condições de uso dos equipamentos e comprometidas com a sustentabilidade socioambiental

Disponível em <https://www.tudosaladeaula.com/2019/05/atividade-de-educacao-fisica-esportes.html> Acesso em 10/08/2023

Marque a opção correta que demonstra um esporte de aventura com a sua devida nomenclatura.

A.



VOO LIVRE

B.



ESCALADA

C.



PARAQUEDISMO

D.



MONTANHISMO

QUESTÃO 26- Lutas (EF67EF16P7)

Associe corretamente as colunas abaixo as lutas nas alternativas indicadas.

1. É uma arte onde uma pessoa aprende a utilizar as suas mãos ou outros membros do corpo (pés, joelhos...) para se defender. TE significa em japonês Mão; KARA significa em japonês Vazio. Deste modo, significa então "Mão vazia"

2. O princípio é o de lutar sem lutar. A técnica engloba torções e imobilização do oponente através dos membros superiores, e movimentos de lançamento. Ai = Harmonia; Ki = Energia; Do = Caminho

3. São utilizados alguns conceitos norteadores para a arte marcial: cortesia, integridade, perseverança e autocontrole e espírito indomável. "Tae", refere-se ao "pé"; "Kwon", refere-se a "mão"; "Do", refere-se a "arte" ou ao "caminho".

4. Utilizam-se movimentos de tem um número relativamente pequeno de golpes que podem, no entanto, atingir uma harmoniosa complexidade através de suas variações. O contexto da capoeira ainda é uma discussão entre autores tentando contextualizá-la como Luta, Dança e Jogo, por vários conceitos inseridos como religião, cultura e arte do movimento

- A. (1) Capoeira, (2) Judô, (3) Caratê, (4) Muay Thai.
- B. (1) Judô, (2) Capoeira, (3) Muay Thai, (4) Caratê.
- C. (1) Caratê, (2) Aikido, (3) Taekwondo, (4) Capoeira.
- D. (1) Taekwondo, (2) Aikido, (3) Caratê (4) Capoeira.

QUESTÃO 27- Esportes (EF67EF03P7)

Posição na quadra no começo de um game

A pessoa que serve deve ficar dentro da área de serviço no lado direito da quadra (olhando para a rede). Quem recebe fica do outro lado da rede dentro da área de serviço no lado direito da quadra, na diagonal de quem serve. Nos jogos em duplas, o parceiro pode ficar em qualquer lugar da quadra desde que não bloqueie a visão do recebedor.

Marque a alternativa que indica a modalidade citada acima.

A.



Disponível em <https://www.terra.com.br/esportes/volei> Acesso em 10/09/2023

B.



Disponível em <https://www.promoview.com.br/blog/redacao/> Acesso em 10/09/2023.

C.



Disponível em <https://oglobo.globo.com/esportes/dupla-feminina-do-brasil-prata-no-badminton-16772433> Acesso em 10/09/2023.

D.



Disponível em <https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao-fisica/tenis-mesa.htm> Acesso em 10/09/2023

QUESTÃO 28- Esportes (EF67EF06P7)

Leia o texto

Fundamentos do Handebol

A Empunhadura é um dos fundamentos mais básicos do Handebol, trata-se do ato de segurar a bola de Handebol com uma das mãos.

A Recepção deve ser feita sempre com as duas mãos paralelas e ligeiramente côncavas (em forma de concha) e voltadas para frente.

O Passe é um dos principais fundamentos técnicos do Handebol, sendo o ato de lançar a bola entre os jogadores de uma mesma equipe.

O Drible trata-se do ato de quicar a bola com uma das mãos sem perder o domínio da bola.

O Arremesso é também um dos principais fundamentos técnicos do Handebol, é através do arremesso que se marcam os gols. É o ato de lançar a bola em direção ao gol (meta) da equipe adversária.

Disponível em https://drive.google.com/file/d/1HYGOMkTRs5N651pp9_vMvXSlvCZDeANY/view Acesso 01/08/2023.

Marque a alternativa que indica os fundamentos do handebol.

- A. Condução, toque e arremesso.
- B. Recepção, passe, chute e cabeceio.
- C. Empunhadura, recepção e chute.
- D. Empunhadura, recepção, passe, drible e arremesso.

QUESTÃO 29- Esportes (EF67EF05P7)**Lançamento de Dardo**

O dardo utilizado nas provas de atletismo é uma espécie de lança, fabricado em metal ou ainda em fibra de carbono ou de vidro. Como nos demais objetos de arremesso, o peso e o tamanho mudam de acordo com a categoria.

No feminino, o dardo tem 2,3 m de comprimento, e peso de 0,6 kg. Já no lançamento de dardo masculino, o peso é de 0,8 kg e o comprimento de 2,7 m.

Para realizar o lançamento, o atleta tem à sua disposição uma pista com 35 m de comprimento, por 4 m de largura. Ele corre para tomar o impulso necessário, e com um giro do corpo efetua o lançamento, puxando o dardo de trás do corpo e o arremessando para cima e para frente, com velocidade que facilmente atinge mais de 100 km/hora. A medição é feita até o ponto de contato do dardo com o chão, que em geral fica enterrado, por conta de sua ponta. O lançador deve permanecer dentro da zona de lançamento durante todo o movimento, permanecendo ali até o dardo tocar o solo, caso contrário, será desclassificado. O mesmo ocorre se o dardo tocar o chão com qualquer outra parte que não seja a ponta. Nas competições oficiais, cada lançador realiza três arremessos, e donos das oito melhores marcas fazem a fase final, também com mais três lançamentos, e o vencedor será o que alcançar a maior distância num lançamento válido.

Disponível em <https://www.tudosaladeaula.com/2019/06/atividade-de-educacao-fisica-arremesso.html> Acesso em 09/09/2023.

Marque a imagem que reproduz uma prova do lançamento de dardo.

A.

Disponível em <https://www.dicionariolimpico.com.br/atletismo/cenario> Acesso em 10/08/2023

B.



Disponível em <https://www.surtoolimpico.com.br/>. Acesso em 10/08/2023.

C.



Disponível em <http://sportv.globo.com/site/eventos/mundial-juvenil-de-atletismo>. Acesso em 10/08/2023.

D.



Disponível em <https://www.gazetaesportiva.com/tag/>. Acesso em 10/08/2023.

estiver empatado é realizada a prorrogação. Caso a disputa permaneça empatada, haverá cobrança de pênaltis para definição do vencedor.

Disponível em <https://www.tudosaladeaula.com/2022/09/atividade-sobre-o-futebol-anos-finais-com-gabarito.html>. Acesso em 10/08/2023.

São durações de tempos oficiais a seguinte alternativa:

- A. Dois tempos de 45 minutos cada e, se houver prorrogação, mais dois tempos de 15 minutos cada.
- B. Dois tempos de 90 minutos cada e mais dois tempos de 30 minutos cada, caso haja prorrogação.
- C. As duas partidas iniciais tem duração total de 90 minutos e prorrogação, se houver, de duração total de 15 minutos.
- D. Dois tempos de 45 minutos cada e prorrogação, se houver, composta por dois tempos de 30 minutos cada.

Agradecimentos: As escolas, professores, alunos e apoiadores que contribuíram para a realização do projeto.

Realização: GEPEF_BM/Grupo de Estudos, Pesquisa e Desenvolvimento da Educação Física de Brasília de Minas e do Norte de Minas Gerais (https://www.instagram.com/gepef_bm/)

Apoio: Secretaria Municipal de Educação de Brasília de Minas/MG

Apoio: Impulsiona (<https://impulsiona.org.br>)

Edição e Organização: Prof. Paulo Emílio Ribeiro Pinto

CREF: MG-048287/ **MASP:** 1408729-0

QUESTÃO 30- Esportes (EF67EF06P7)

Leia o texto

As partidas de futebol possuem tempos específicos e as pausas são repostas com acréscimos determinados pelo árbitro. Em disputas eliminatórias, comumente conhecidas como mata-mata, se o jogo

7º ANO
ENSINO
FUNDAMENTAL**CARTÃO-RESPOSTA**

@olimcefi_2023

III EDIÇÃO
**OLIMPIADAS
DO CONHECIMENTO
EM EDUCAÇÃO FÍSICA** 2023**NOME COMPLETO DO ALUNO (A):****ESCOLA:****TURMA:**

1. Preencha o cartão-resposta com seu nome completo e o nome da escola e sua turma, abaixo não esqueça da sua assinatura.
2. Você deverá pintar apenas uma alternativa.

RESULTADO: _____

1	A	B	C	D
---	---	---	---	---

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D

16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D
21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

Assinatura do (a) Aluno (a)