

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 01

DRIBLE

SEGURANÇA

ARREMESSO

MARCA

REGRA

PASSE

SAQUE

PRECISÃO

REDE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 02

PRECISÃO

INVASÃO

PASSE

ARREMESSO

MARCA

REGRA

COOPERAÇÃO

SEGURANÇA

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 03

SAQUE

INVASÃO

DRIBLE

PASSE

COOPERAÇÃO

REDE

ARREMESSO

PRECISÃO

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 04

REGRA

SAQUE

DRIBLE

COOPERAÇÃO

INVASÃO

SEGURANÇA

REVEZAMENTO

MARCA

REDE

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 05

INVASÃO

SEGURANÇA

REGRA

ARREMESSO

DRIBLE

PRECISÃO

REVEZAMENTO

SAQUE

COOPERAÇÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 06

COOPERAÇÃO

SAQUE

REGRA

INVASÃO

REVEZAMENTO

PRECISÃO

MARCA

REDE

PASSE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 07

PASSE

MARCA

PRECISÃO

SEGURANÇA

REDE

DRIBLE

ARREMESSO

SAQUE

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 08

PASSE

MARCA

INVASÃO

SEGURANÇA

DRIBLE

ARREMESSO

REDE

REGRA

COOPERAÇÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 09

SAQUE

REVEZAMENTO

COOPERAÇÃO

REDE

PRECISÃO

MARCA

ARREMESSO

SEGURANÇA

PASSE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 10

DRIBLE

SEGURANÇA

ARREMESSO

INVASÃO

REGRA

PASSE

REVEZAMENTO

REDE

PRECISÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 11

DRIBLE

INVASÃO

ARREMESSO

SAQUE

REVEZAMENTO

COOPERAÇÃO

REDE

MARCA

REGRA

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 12

SEGURANÇA

DRIBLE

PRECISÃO

SAQUE

MARCA

PASSE

COOPERAÇÃO

INVASÃO

REGRA

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 13

INVASÃO

SEGURANÇA

PASSE

REDE

COOPERAÇÃO

DRIBLE

PRECISÃO

SAQUE

ARREMESSO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 14

SEGURANÇA

REGRA

DRIBLE

ARREMESSO

PASSE

REVEZAMENTO

PRECISÃO

SAQUE

MARCA

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 15

REDE

SEGURANÇA

INVASÃO

COOPERAÇÃO

MARCA

REGRA

PRECISÃO

DRIBLE

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 16

INVASÃO

SAQUE

REVEZAMENTO

MARCA

REGRA

REDE

PASSE

ARREMESSO

COOPERAÇÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 17

COOPERAÇÃO

MARCA

REDE

INVASÃO

PRECISÃO

SEGURANÇA

SAQUE

REGRA

DRIBLE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 18

PASSE

PRECISÃO

DRIBLE

REGRA

COOPERAÇÃO

ARREMESSO

REVEZAMENTO

SAQUE

INVASÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 19

INVASÃO

PASSE

MARCA

REDE

SEGURANÇA

PRECISÃO

SAQUE

ARREMESSO

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 20

REVEZAMENTO

COOPERAÇÃO

REDE

SEGURANÇA

DRIBLE

ARREMESSO

REGRA

PASSE

MARCA

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 21

INVASÃO

PRECISÃO

SEGURANÇA

ARREMESSO

MARCA

COOPERAÇÃO

REDE

REGRA

PASSE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 22

REGRA

SAQUE

MARCA

INVASÃO

COOPERAÇÃO

SEGURANÇA

REVEZAMENTO

DRIBLE

PRECISÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 23

MARCA

SAQUE

PRECISÃO

PASSE

ARREMESSO

REDE

COOPERAÇÃO

DRIBLE

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 24

SEGURANÇA

INVASÃO

REDE

SAQUE

DRIBLE

REGRA

REVEZAMENTO

ARREMESSO

PASSE

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 25

PRECISÃO	INVASÃO	PASSE
DRIBLE	REVEZAMENTO	REGRA
MARCA	SAQUE	REDE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 26

SAQUE	PRECISÃO	SEGURANÇA
MARCA	ARREMESSO	REVEZAMENTO
COOPERAÇÃO	REGRA	REDE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 27

REDE	REGRA	REVEZAMENTO
DRIBLE	INVASÃO	PASSE
ARREMESSO	SEGURANÇA	COOPERAÇÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 28

INVASÃO	COOPERAÇÃO	SEGURANÇA
SAQUE	ARREMESSO	DRIBLE
PRECISÃO	PASSE	MARCA

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 29

INVASÃO

PRECISÃO

REDE

PASSE

DRIBLE

SAQUE

ARREMESSO

REVEZAMENTO

REGRA

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 30

DRIBLE

MARCA

PRECISÃO

SAQUE

REVEZAMENTO

REGRA

ARREMESSO

COOPERAÇÃO

SEGURANÇA

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 31

PASSE

REVEZAMENTO

PRECISÃO

COOPERAÇÃO

SEGURANÇA

REGRA

MARCA

REDE

INVASÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 32

INVASÃO

MARCA

SAQUE

DRIBLE

REDE

SEGURANÇA

PASSE

COOPERAÇÃO

ARREMESSO

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 33

SAQUE

DRIBLE

REDE

COOPERAÇÃO

SEGURANÇA

INVASÃO

PASSE

MARCA

REGRA

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 34

REGRA

SEGURANÇA

SAQUE

COOPERAÇÃO

PASSE

INVASÃO

REVEZAMENTO

ARREMESSO

PRECISÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 35

ARREMESSO

SEGURANÇA

PRECISÃO

MARCA

PASSE

INVASÃO

REDE

REVEZAMENTO

DRIBLE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 36

PRECISÃO

COOPERAÇÃO

REDE

DRIBLE

MARCA

REVEZAMENTO

REGRA

ARREMESSO

SAQUE

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Quatro cartelas recortáveis por página • uma por participante

CARTELA 37

INVASÃO

COOPERAÇÃO

MARCA

DRIBLE

PASSE

REGRA

SEGURANÇA

SAQUE

ARREMESSO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 38

ARREMESSO

SAQUE

INVASÃO

SEGURANÇA

REVEZAMENTO

COOPERAÇÃO

PRECISÃO

DRIBLE

REDE

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 39

REVEZAMENTO

MARCA

ARREMESSO

PRECISÃO

SEGURANÇA

REGRA

PASSE

REDE

INVASÃO

OUÇA • PENSE • MARQUE

CARTELA 40

MARCA

DRIBLE

REDE

PASSE

COOPERAÇÃO

SAQUE

REGRA

PRECISÃO

REVEZAMENTO

OUÇA • PENSE • MARQUE

Bingo dos Esportes e Jogos

Cartas de chamada • recorte e embaralhe

CHAMADA 01

LEIA A PISTA

Categoria em que se compara um resultado mensurável, como tempo ou distância.

RESPOSTA

MARCA

CHAMADA 02

LEIA A PISTA

Categoria em que se busca acertar um alvo ou aproximar um objeto dele.

RESPOSTA

PRECISÃO

CHAMADA 03

LEIA A PISTA

Categoria em que se envia o objeto por cima de uma rede para o outro lado.

RESPOSTA

REDE

CHAMADA 04

LEIA A PISTA

Categoria em que equipes avançam pelo espaço adversário para pontuar.

RESPOSTA

INVASÃO

CHAMADA 05

LEIA A PISTA

Atividade em que participantes se alternam em uma tarefa ou percurso.

RESPOSTA

REVEZAMENTO

CHAMADA 06

LEIA A PISTA

Envio de uma bola ou objeto a um colega.

RESPOSTA

PASSE

CHAMADA 07

LEIA A PISTA

Ação de controlar a bola enquanto se desloca ou supera um marcador.

RESPOSTA

DRIBLE

CHAMADA 08

LEIA A PISTA

Lançamento de um objeto, muitas vezes em direção a um alvo.

RESPOSTA

ARREMESSO

CHAMADA 09

LEIA A PISTA

Ação que inicia uma jogada em algumas modalidades com rede.

RESPOSTA

SAQUE

CHAMADA 10

LEIA A PISTA

Trabalho conjunto para atingir um objetivo ou apoiar colegas.

RESPOSTA

COOPERAÇÃO

CHAMADA 11

LEIA A PISTA

Combinado que organiza o que pode e o que não pode ocorrer no jogo.

RESPOSTA

REGRA

CHAMADA 12

LEIA A PISTA

Cuidado com espaço, material e pessoas durante a prática.

RESPOSTA

SEGURANÇA

Bingo dos Esportes e Jogos

Guia do professor • organize, jogue e discuta

OBJETIVO PEDAGÓGICO

Distinguir tipos de práticas esportivas e ações coletivas valorizando participação segura.

PREPARAÇÃO

Imprima uma cartela por estudante (40 diferentes). Recorte as 12 cartas de chamada. Separe marcadores reutilizáveis e embaralhe as pistas.

COMO JOGAR

Leia apenas a pista, sem mostrar a resposta. O estudante relaciona a definição a um termo e marca uma casa. Cada chamada autoriza uma marcação. Vence quem completar linha, coluna ou diagonal e justificar as três escolhas.

EXEMPLO DE MEDIAÇÃO

Pista: categoria em que se busca acertar um alvo com precisão. Resposta: PRECISÃO.

ATENÇÃO CONCEITUAL

Classificações esportivas são modelos didáticos; uma modalidade pode ter várias ações. Adapte regras para inclusão.

DEPOIS DO BINGO

Por que um jogo pode precisar de árbitro? Como incluir alguém com diferentes habilidades?

RODADA DE EXPLICAÇÃO

Em grupos, modifiquem uma regra de uma modalidade conhecida para ampliar a participação e testem o efeito.

EVIDÊNCIA DE APRENDIZAGEM

Observe se o estudante explica uma regra, coopera e diferencia objetivo da modalidade de gesto técnico.

CONTROLE DE QUALIDADE

40 cartelas únicas • 12 respostas • 9 termos sem repetição por cartela
Cada termo aparece exatamente 30 cartelas.