5

Capacidades táticas

CAPÍTULO

Pablo Juan Greco
Gustavo de Conti T. Costa
Juan Carlos P. Moraes

5.1.1 Acertar o alvo

cap5.1.1.indd 1 27/05/13 18:03

cap5.1.1.indd 2 27/05/13 18:03

ATIVIDADE 01

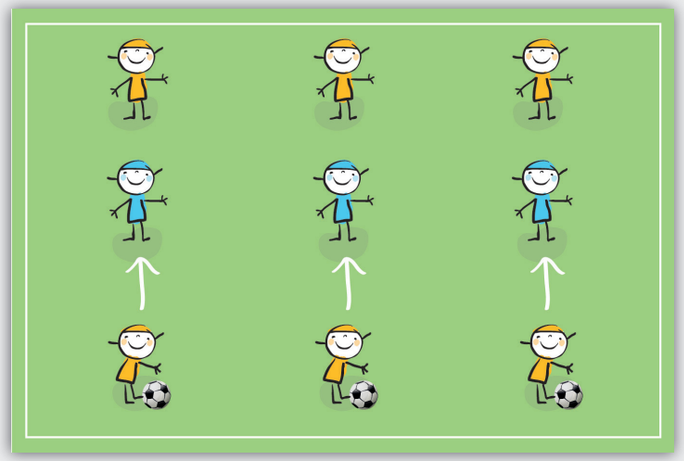
1. Nome do jogo:

Passe por debaixo das pernas.

2. Objetivo: Trabalhar o passe com precisão.

3. Descrição: Os alunos se dividirão em trios e posicionarão de modo que um aluno fique entre os outros dois que estarão nas laterais do espaço delimitado. A bola iniciará em uma das laterais. O aluno de posse de bola deverá realizar o passe para o seu companheiro posicionado na outra lateral. A bola deverá passar por entre as pernas do aluno que ficou no meio da quadra e este deverá estar com as pernas afastadas, para facilitar o passe. Após um determinado tempo, trocar-se-á de posição.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 02

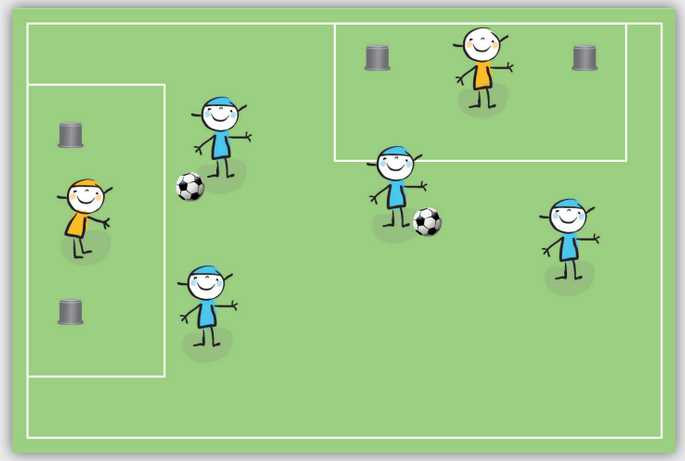
1. Nome do jogo:

Jogo do um toque.

2. Objetivo: Trabalhar o passe e a finalização.

3. Descrição: Uma dupla de alunos se posicionará fora da área do goleiro e trocará passes, podendo realizar apenas um toque na bola. Os alunos deverão trocar passes e chutarão a bola para o gol assim que estiverem dentro da área do goleiro, na tentativa de superar o goleiro e realizarem o gol. A finalização poderá acontecer a qualquer momento, desde que o aluno que irá finalizar esteja dentro da área do goleiro. Se o goleiro defender, quem chutou a bola será o goleiro e o aluno que era goleiro passa a ser atacante.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas, cones ou latas.

cap5.1.1.indd 3 27/05/13 18:03

ATIVIDADE 03

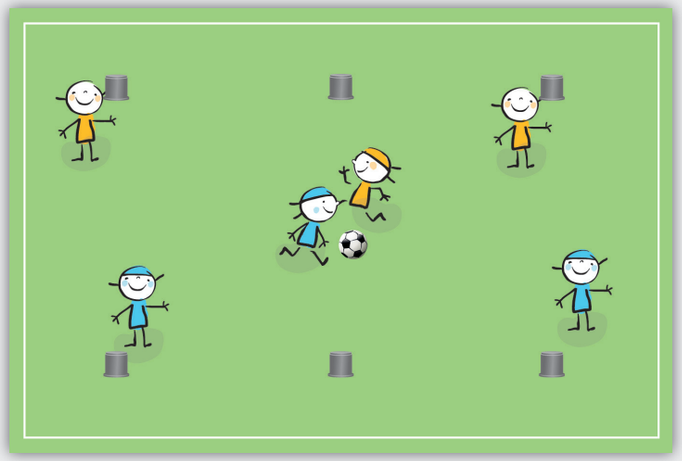
1. Nome do jogo:

Derrubar a lata coletivo.

2. Objetivo: Trabalhar a agilidade, controle da bola para a recepção e precisão no passe.

3. Descrição: Em um espaço demarcado pelo professor, os alunos deverão posicionar uma lata em qualquer local de sua preferência. O professor jogará a bola para o alto para iniciar o jogo. Os alunos deverão dominar a bola e utilizarão desta para derrubar a lata dos adversários, ao mesmo tempo em que deverão proteger a sua lata. O aluno cuja lata for derrubada sairá do jogo. O vencedor será o aluno que permanecer até o final, sem ter a lata derrubada.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas e latas ou cones.

ATIVIDADE 04

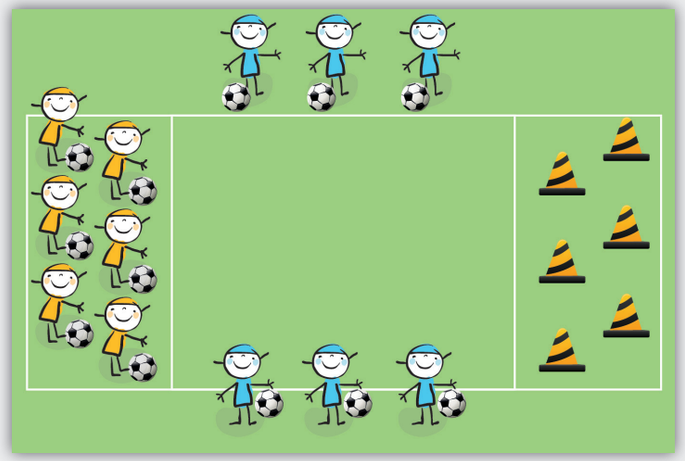
1. Nome do jogo:

Derrubar os cones.

2. Objetivo: Derrubar a maior quantidade possível de cones.

3. Descrição: Divide-se o grupo em dois times A e B. A seguir, o campo de jogo é dividido em três setores. No setor I, serão colocados os cones que deverão ser derrubados. Nas laterais do setor 2 se posicionarão os componentes do time B, cada um com uma bola. No setor 3 se posicionarão os componentes do time A, cada um com uma bola. O objetivo do time A é o de derrubar a maior quantidade possível de cones rolando ou arremessando as bolas, sem invadir os outros setores. O time B deverá arremessar ou rolar as bolas que estão de posse para evitar que as bolas do time A derrubem os cones do setor 1. Depois de um tempo estabelecido pelo professor, os times trocarão de funções. Ganhará o time que conseguir derrubar a maior quantidade de cones.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de diferentes tamanhos, cones e coletes.

cap5.1.1.indd 4 27/05/13 18:03

ATIVIDADE 05

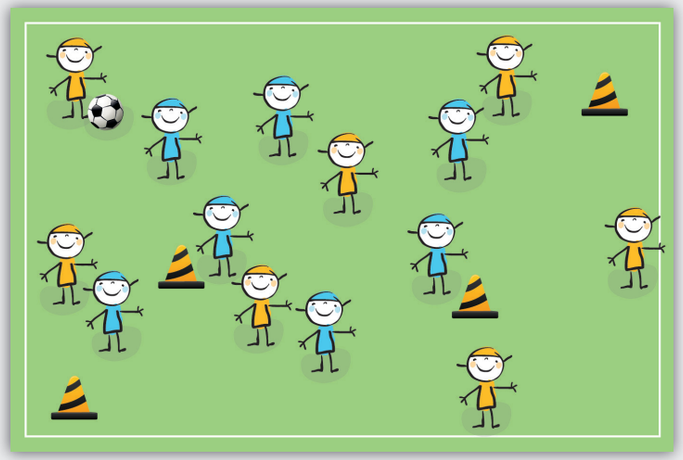
1. Nome do jogo:

Jogo aéreo.

2. Objetivo: Trabalhar o cabeceio e o passe.

3. Descrição: A turma deverá ser dividida em dois grupos. Os alunos deverão trocar passes entre si, com o pé, sofrendo a marcação individual da equipe adversária. Quando o professor apitar uma vez, os alunos deverão continuar a troca de passes, porém com a mão e vice-versa. Contudo, quando o professor gritar 'valendo', os alunos deverão tentar derrubar alguns cones que estarão espalhados pela quadra, pelo cabeceio e podendo trocar, no máximo, cinco passes antes da finalização.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas e cones.

ATIVIDADE 06

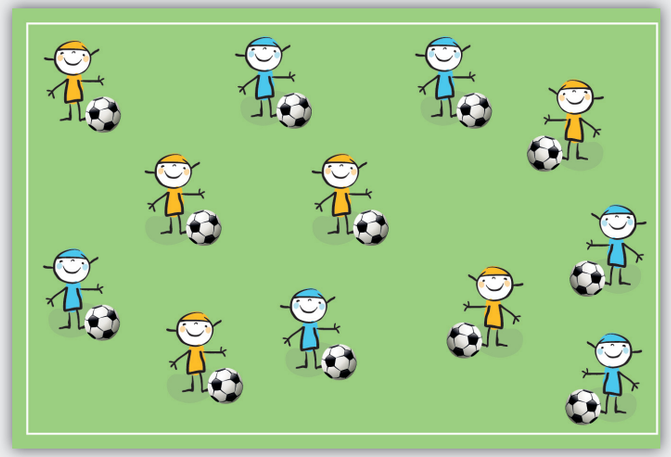
1. Nome do jogo:

Jogo das bolas.

2. Objetivo: Trabalhar a condução e domínio da bola, bem como a precisão do arremesso

3. Descrição: Os alunos deverão se dividir em dois grupos A e B. Em um espaço delimitado, estes deverão conduzir a bola quicando e ao sinal do professor os alunos da equipe A deverão arremessar acertando na bola dos alunos da equipe B. Nesse momento os alunos da equipe B não poderão segurar a bola, e os alunos da equipe A só poderão segurar a bola no momento que forem realizar o arremesso. O aluno da equipe B que ficar sem bola, deverá sair do jogo. O jogo terminará quando todos os alunos da equipe B estiverem sem bola. Depois, o professor deverá alterar as equipes que estão atacando e defendendo.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

cap5.1.1.indd 5 27/05/13 18:03

cap5.1.1.indd 6
27/05/13 18:03