

5

Capacidades táticas

CAPÍTULO

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

5.1.3 Tirar vantagem tática

ATIVIDADE 01

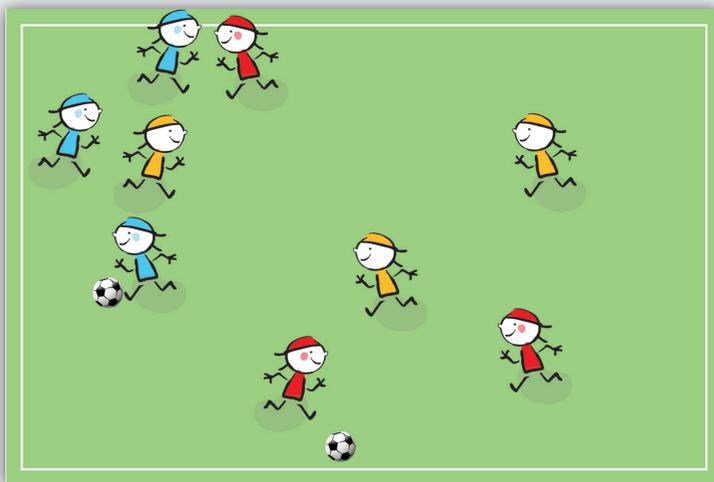
1. Nome do jogo:

Jogo dos trios.

2. Objetivo: Trabalhar a condução de bola e o passe.

3. Descrição: Organizam-se três trios diferenciados por coletes de cores diferentes. Dois dos trios estarão no ataque cada um com uma bola, e um estará na defesa. O objetivo é trocar dez passes no trio sem que o trio defensor roube a bola. Se a bola for roubada, o trio daquele que errar o passe irá marcar.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 02

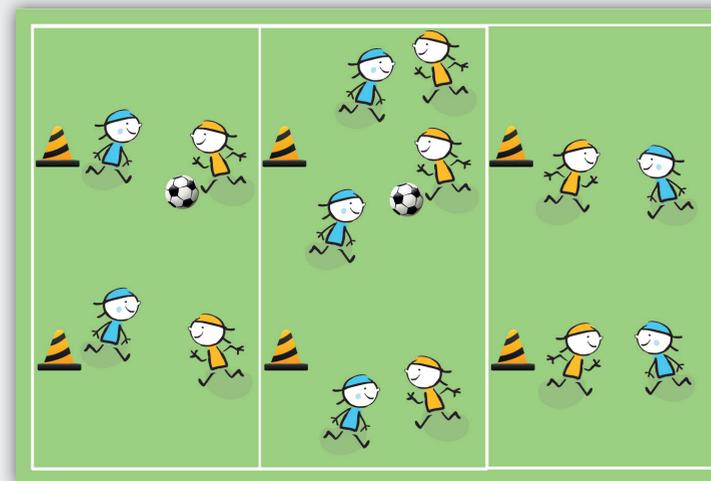
1. Nome do jogo:

Mini-handebol.

2. Objetivo: Trabalhar a precisão do lançamento e situações de ataque e defesa.

3. Descrição: O professor deverá dividir a quadra em três espaços utilizando a sua largura. As áreas desenhadas com giz devem ter a medida menor e adaptada para o jogo nas estruturas funcionais de 2x2 e/ou 3x3. O professor poderá modificar o jogo utilizando-se do coringa ou pré-determinando um número de passes antes do arremesso. O gol poderá ser o cone ou um gol menor.

4. Desenho



5. Materiais: Cones, bolas e giz.

ATIVIDADE 03

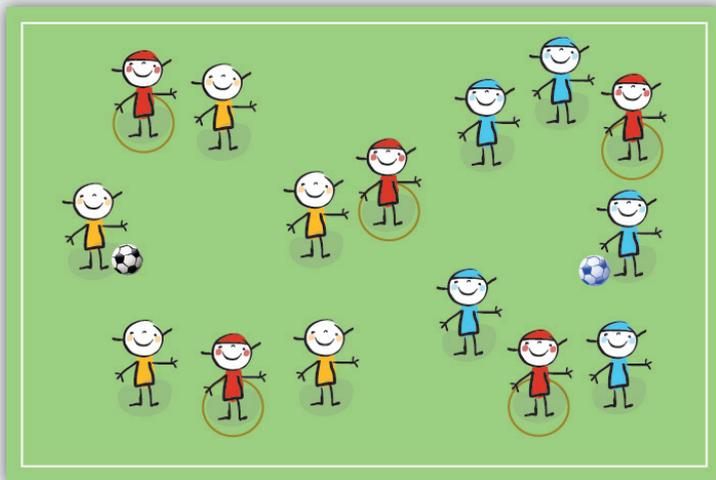
1. Nome do jogo:

Pé no arco.

2. Objetivo: Trabalhar o drible, tomada de decisão, orientação espacial e o passe.

3. Descrição: O professor deverá espalhar vários arcos pela quadra. Organiza-se a turma em três equipes. Os alunos da equipe um se posicionarão dentro dos arcos. As equipes dois e três devem executar cinco passes antes de tentarem marcar o ponto. Para se marcar o ponto, a bola deve ser passada para o aluno de dentro do arco. Se a equipe adversária pisar no arco, o colega não poderá receber o passe e o gol não será válido. As equipes em campo cada uma delas terá uma bola, e devem decidir qual tática vão usar. Por exemplo, se passar a bola rapidamente entre eles ou alguns deles serão defensores e vão evitar passes dos outros. Antes de fazer gol devem ser feitos 5 passes.

4. Desenho



5. Materiais: Arcos e bolas.

ATIVIDADE 04

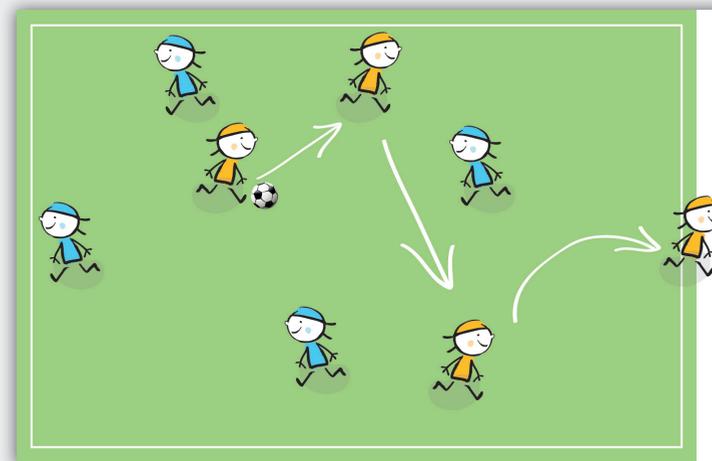
1. Nome do jogo:

Linha de fundo.

2. Objetivo: Jogo coletivo, precisão e tempo do passe.

3. Descrição: Organiza-se a turma em duas equipes. Os alunos devem executar um número mínimo de passes antes de marcar o ponto, sendo que não será permitido o drible no jogo., isto é, a ação de quicar a bola e correr com ela quicando. Somente se consideram os passes. Para se marcar o ponto, o aluno deve receber a bola no ar, e cair com ela atrás da linha de gol. Ou seja, quando se jogar com as mãos não será permitido aos jogadores quicar a bola. Quando se jogue com os pés, se permitirá por exemplo ao jogador em posse da bola realizar um máximo de três toques na bola, no terceiro se deve passar a mesma para o colega, para se fazer o gol, o receptor deve receber a bola caindo atrás da linha de fundo da equipe adversária. Amarelo ataca em uma direção, azul em outra.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 05

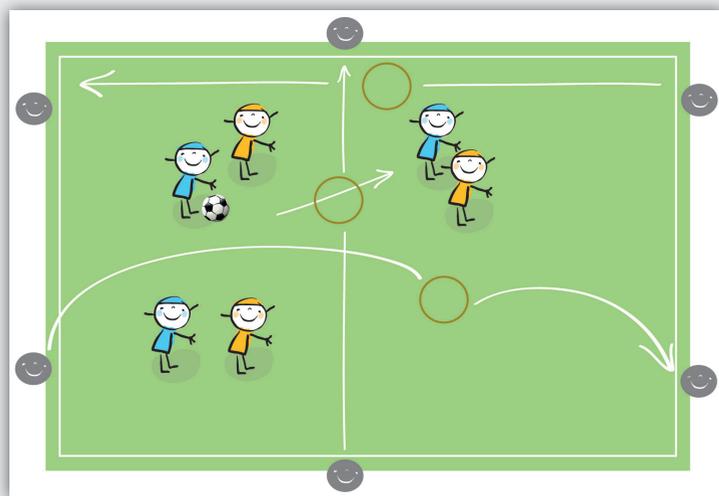
1. Nome do jogo:

Arco é gol.

2. Objetivo: Lançamento, orientação espacial, coordenação, drible e passe.

3. Descrição: O professor deverá posicionar uma dupla em cada linha lateral da quadra e mais duas duplas nas linhas de fundo. As duplas posicionadas nas linhas laterais e de fundo deverão jogar um arco pelo alto e outro arco rolando entre si. Os arcos serão os gols do jogo. Duas equipes estarão posicionadas dentro do espaço de jogo. O objetivo da equipe no ataque é marcar gol arremessando ou chutando uma bola para que passe por dentro dos arcos lançados ou rolados pelas duplas. A equipe na defesa deverá evitar os gols. Se a equipe na defesa recuperar a posse de bola poderá iniciar o ataque.

4. Desenho



5. Materiais: Bola e arcos.

ATIVIDADE 06

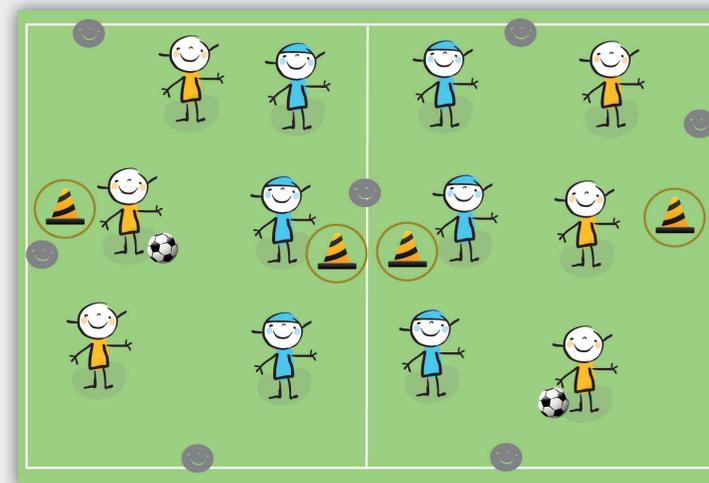
1. Nome do jogo:

Jogo do castelo.

2. Objetivo: Trabalhar com o coringa.

3. Descrição: Divide-se a quadra na metade. Em cima da linha central e sobre as linhas de fundo se posicionam os coringas. Em cada meia quadra jogam duas equipes. Os jogadores devem tentar derrubar o cone de dentro do arco. Cada equipe deverá realizar no mínimo duas tabelas, ou seja, passe e devolução entre dois jogadores antes de tentar marcar o ponto. A marcação deverá ser individual. Utiliza-se o coringa para criar superioridade numérica. Não será permitido driblar a bola.

4. Desenho



5. Materiais: Arco, cone e bolas.

