

5

Capacidades táticas

CAPÍTULO

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

5.1.4 Jogo coletivo

ATIVIDADE 01

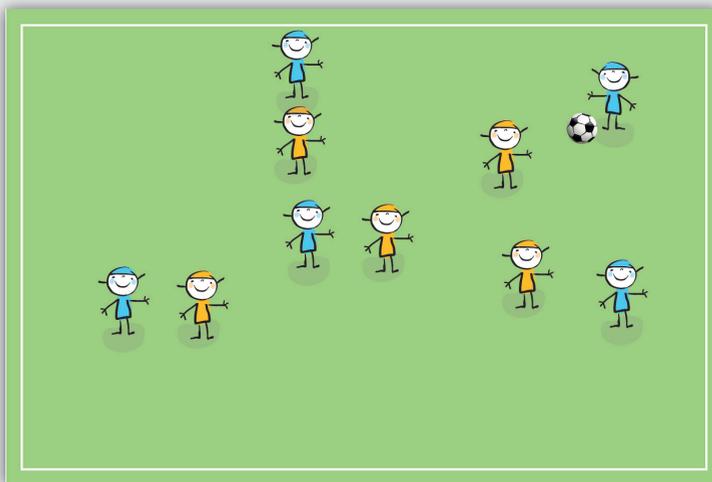
1. Nome do jogo:

Jogo dos cinco passes.

2. Objetivo: Trabalhar a condução de bola e velocidade.

3. Descrição: Os alunos se organizarão em duas equipes. Uma das equipes deverá trocar cinco passes para marcar um ponto, sem permitir que o adversário toque na bola. Caso o adversário toque na bola, deve-se recomençar a contagem. Vencerá o jogo a equipe que marcar cinco pontos primeiro.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 02

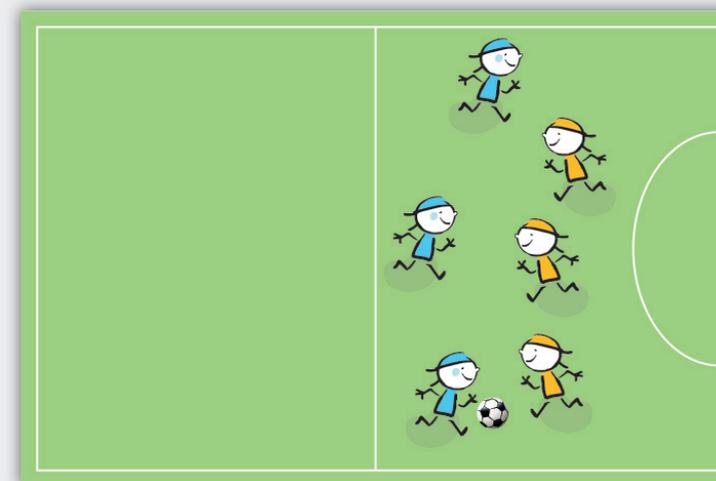
1. Nome do jogo:

Ataque contra a defesa.

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

3. Descrição: Dever-se-á organizar a turma em grupos de três alunos. O jogo será na estrutura funcional de 03 contra 03, definindo-se uma equipe responsável pelo ataque e outra pela defesa. A equipe que estiver no ataque tem o objetivo de entrar na área adversária trocando passes. Se a equipe que estiver defendendo recuperar a posse de bola, deverá passar pelo meio de campo para se tornar o ataque. Cada vez que o ataque entrar na área ganhará um ponto.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 03

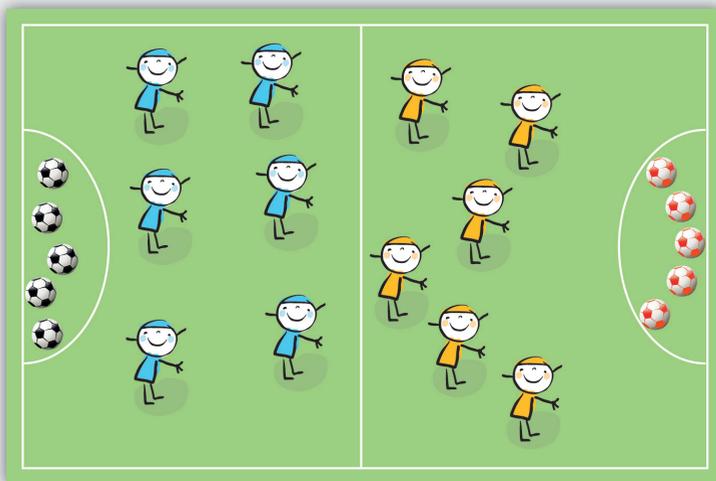
1. Nome do jogo:

Come-bola.

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

3. Descrição: A turma deverá ser organizada em duas equipes e o professor será o responsável por colocar as bolas em jogo. Ele jogará a bola aleatoriamente e as equipes deverão transportar a bola para a sua área. Vencerá a equipe que conseguir levar cinco bolas na sua área.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 04

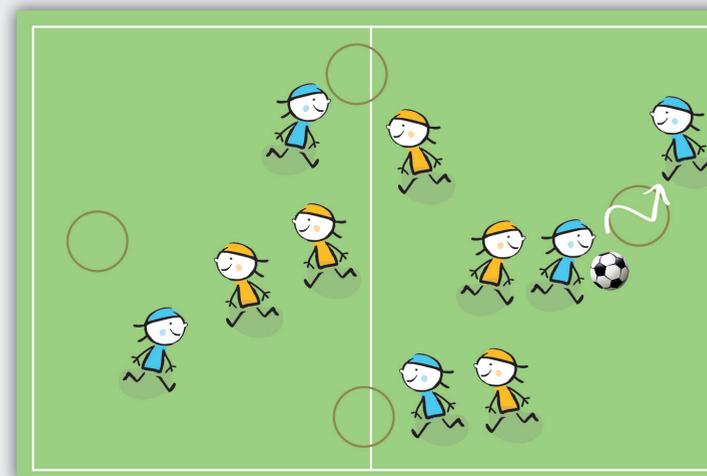
1. Nome do jogo:

Quatro gols.

2. Objetivo: Tomada de decisão, orientação espacial.

3. Descrição: Em cada um dos quatro cantos da quadra, coloca-se um arco. As duas equipes podem marcar ponto em qualquer um dos arcos. Para fazer o ponto, um colega deve quicar a bola dentro do arco e o outro da mesma equipe deve receber a bola do outro lado do arco. O jogo possui as regras de handebol. O professor poderá realizar dois jogos ao mesmo tempo, utilizando as duas metades da quadra. O professor poderá determinar uma quantidade mínima de passes antes de uma das equipes marcarem o ponto.

4. Desenho



5. Materiais: Arcos e bolas.

ATIVIDADE 05

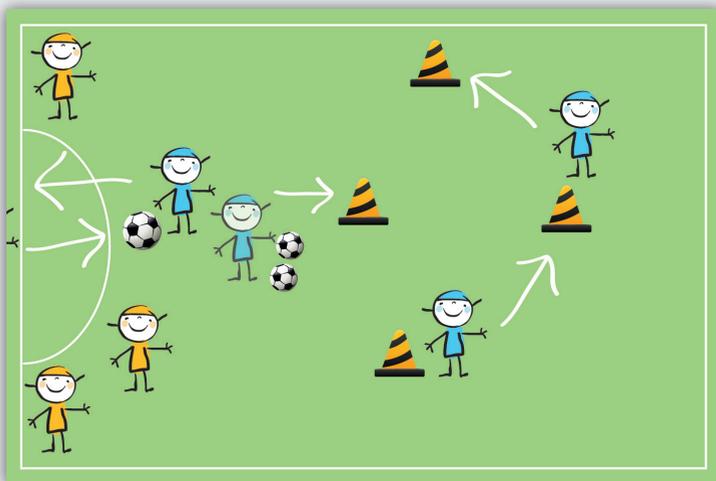
1. Nome do jogo:

Hand-beiseball.

2. Objetivo: Passe, drible, lançamento, vivência de goleiro, orientação espacial.

3. Descrição: O professor deverá posicionar quatro cones na quadra que serão utilizados como bases. Organizam-se dois grupos, defesa e ataque. O objetivo da defesa é encostar a bola no atacante que marcou o gol no tiro de 7 m antes dele chegar às bases. A defesa só poderá se deslocar quicando a bola ou passando para outro colega. Quando o atacante atingir a base, o mesmo não poderá mais ser queimado, apenas na próxima rodada quando se deslocar novamente. O atacante terá três tentativas de marcar o gol de 7 m antes de correr. Quando ele marcar o gol, deverá sair em direção às bases tentando completar o 'diamante' (percurso com 04 bases pré-determinadas) sem ser queimado pela defesa. Em cada base só poderá ter um atacante.

4. Desenho



5. Materiais: Cones e bolas.

ATIVIDADE 06

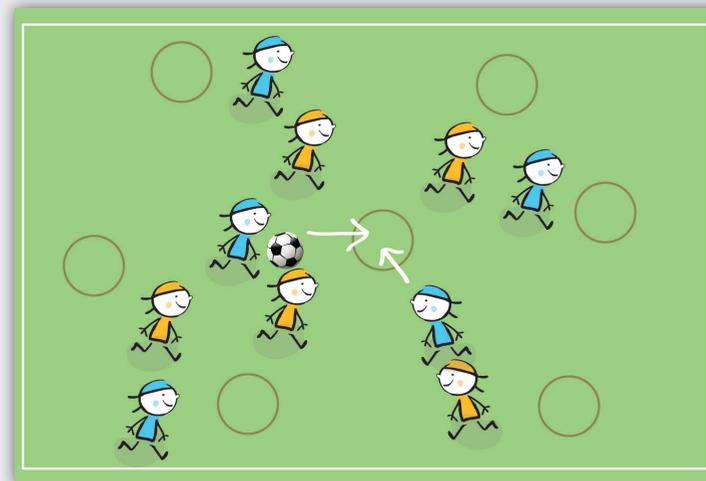
1. Nome do jogo:

Ponte aérea com arcos.

2. Objetivo: Trabalhar o tempo e precisão do passe, tomada de decisão, orientação espacial.

3. Descrição: Distribuem-se arcos pela quadra e a turma é organizada em duas equipes. A equipe no ataque pode marcar ponto em qualquer um dos arcos dispostos na quadra. Para fazer o ponto um integrante da equipe no ataque deverá receber a bola no ar caindo com um ou ambos os pés dentro do arco. O jogo possui as regras de handebol. O professor poderá realizar dois jogos ao mesmo tempo, utilizando as duas metades da quadra. Pode-se determinar uma quantidade mínima de passes antes de marcar o ponto.

4. Desenho



5. Materiais: Bola e arcos.

