

5

Capacidades táticas

CAPÍTULO

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

5.1.6 Superar o adversário

ATIVIDADE 01

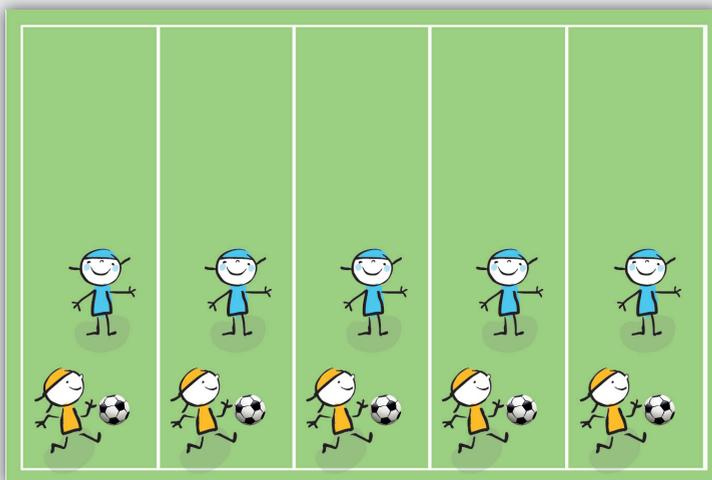
1. Nome do jogo:

Ultrapassar o colega.

2. Objetivo: Trabalhar a condução de bola.

3. Descrição: Os alunos deverão ser organizados em duplas, posicionando-se em uma das linhas laterais da quadra. Enquanto um aluno tentará ultrapassar o colega conduzindo a bola, o outro tentará impedir, sempre se colocando entre o aluno com a bola e a outra linha lateral. Chegando do outro lado, trocam-se as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 02

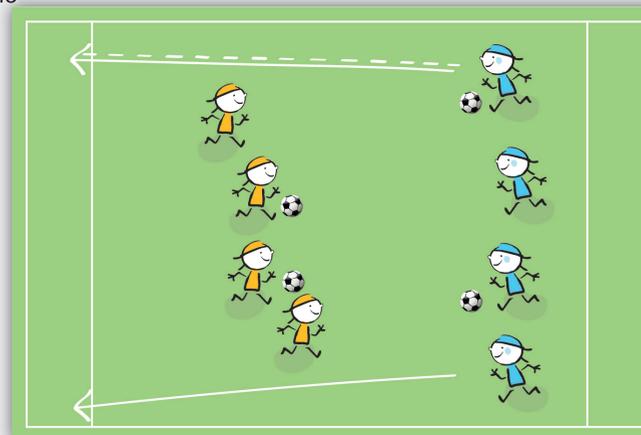
1. Nome do jogo:

Conquista com e sem a bola.

2. Objetivo: Trabalhar o drible, deslocamentos, orientação espacial.

3. Descrição: Organiza-se a turma em duas equipes. Os times atacarão e defenderão ao mesmo tempo. O objetivo do jogo é conseguir que todos os integrantes da equipe invadam a área de ponto da equipe adversária. Para isso, os alunos deverão se deslocar com ou sem posse de bola. O aluno com bola deverá driblar ou passar e o aluno sem bola deverá se deslocar. Ao mesmo tempo, as equipes poderão pegar os integrantes do time contrário (para isto basta só encostar no joelho do adversário, caso esteja com a bola, deve-se tirar esta da posse do jogador) evitando a invasão de sua área, sem cometer falta e sem perder a própria bola. Caso quem defende esteja sem bola e recupera uma tirando-a do adversário, passa a transportar a bola como atacante. Não vale "revanche" (atitude de tentar retomar a bola), quem perde a bola deve procurar outra, com outro adversário. Ganha a equipe que consiga manter sua área livre de invasores durante 1 ou 2 min.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 03

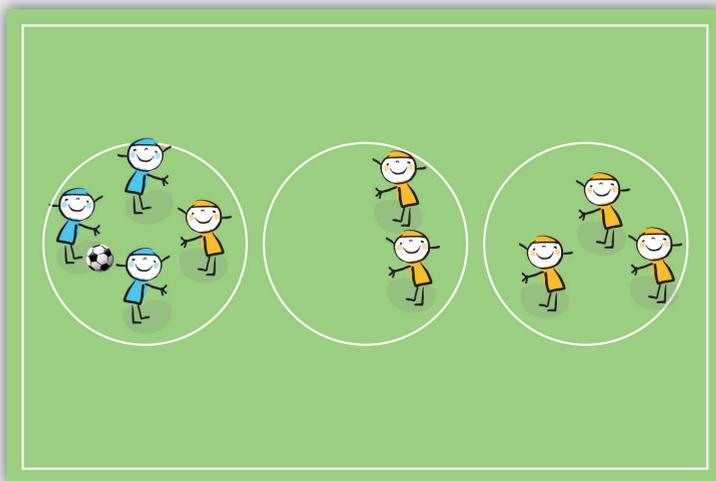
1. Nome do jogo:

Cada casa um morador.

2. Objetivo: Trabalhar o passe com precisão e defesa com inferioridade numérica.

3. Descrição: O professor deve desenhar vários círculos pela quadra. Dentro de cada um deles posicionam-se um, dois e três defensores progressivamente. O ataque deve passar por todos os círculos e executar determinado número de passes sem perder a bola. O número de defensores, inicialmente, será menor até configurar uma situação de igualdade numérica com os atacantes. Quando o defensor dentro do círculo interceptar o passe, o ataque deve retornar ao primeiro círculo, ou ao círculo anterior, e retomar os passes.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas e giz.

ATIVIDADE 04

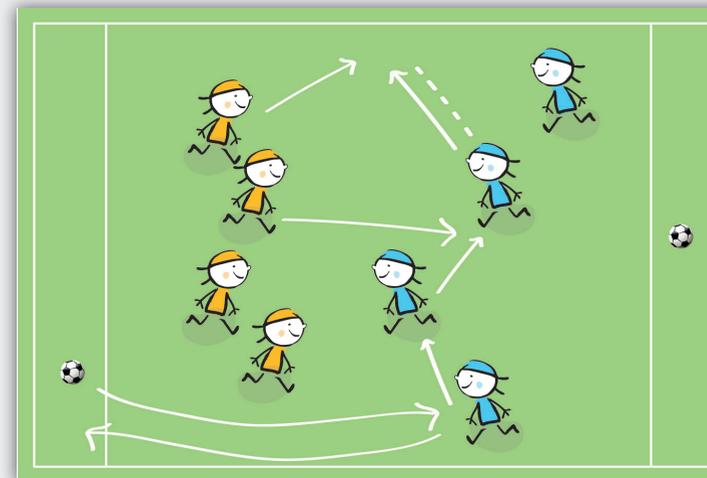
1. Nome do jogo:

Rouba bandeira com a bola.

2. Objetivo: Passe, drible, correr e passar, distribuição da atenção.

3. Descrição: Organiza-se a turma em duas equipes. Cada equipe deve buscar a bola (bandeira) da equipe adversária. Ao retornar para o campo defensivo, os jogadores devem passar a bola entre si ou conduzir a mesma driblando. Para se defender, os jogadores deverão roubar a bola no drible, interceptar o passe ou encostar a mão no ombro do jogador sem a posse de bola (bandeira).

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

ATIVIDADE 05

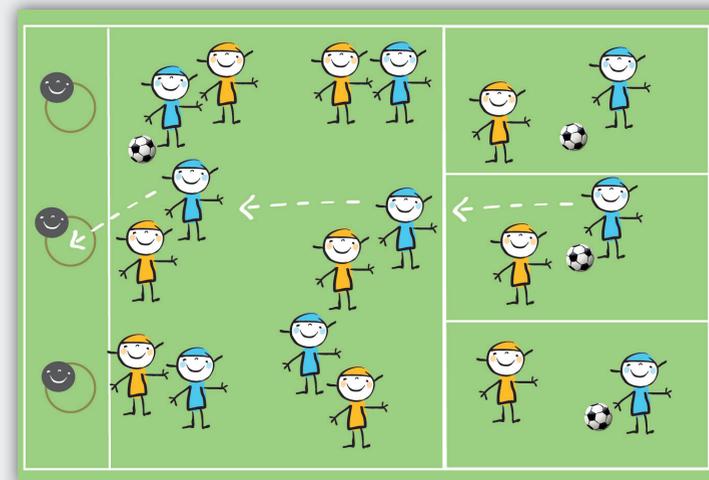
1. Nome do jogo:

Chuva de gols.

2. Objetivo: Trabalhar as ações individuais e de grupo no ataque e na defesa.

3. Descrição: O campo de jogo ou quadra será dividido em três setores. O setor 1 estará próximo da linha de fundo e terá uma profundidade de no máximo 04 m. Nesse setor, estarão posicionados três alunos segurando um arco cada. O objetivo deles é evitar que o ataque marque ponto arremessando a bola no arco. Para isso, eles poderão deslocar-se pelo setor todo, porém não poderão esconder o arco, colocá-lo no meio das pernas ou nas costas. No setor 2, dois times de seis participantes se posicionarão cada com o objetivo de jogar 6x6. O setor 3 será dividido em três subsetores. Em cada subsetor acontecerá um jogo de 1x1. Nestes subsetores, os jogadores no ataque terão posse de bola cada. O objetivo é fazer com que a bola chegue ao setor 2. Se a bola ou as bolas chegarem ao setor 2, o objetivo dos atacantes é marcar gol em qualquer um dos três arcos que estão segurando os participantes posicionados no setor 1. O professor determinará o tempo para a troca de funções e do rodízio dos participantes pelos setores.

4. Desenho



5. Materiais: Bola e cones.

ATIVIDADE 06

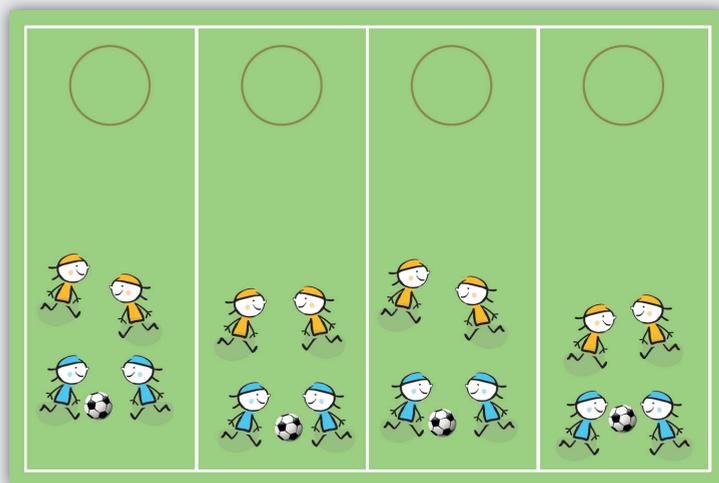
1. Nome do jogo:

Passa na toca.

2. Objetivo: Trabalhar as ações de grupo no ataque e na defesa.

3. Descrição: O campo de jogo ou a quadra será dividido em vários corredores de no máximo 5 m de largura. Nos extremos de cada corredor será posicionado um arco e dentro dos corredores acontecerão simultaneamente vários jogos de na estrutura funcional de 2x2. A dupla no ataque trocará passes e deverá avançar até um dos arcos dispostos nos extremos do corredor. O gol será marcado se um aluno no ataque receber o passe de seu colega dentro do arco (os pés devem estar dentro do arco). Após marcar o gol, a dupla que estava no ataque passa para a defesa e a dupla na defesa passa para o ataque.

4. Desenho



5. Materiais: Arcos, cones e bolas.