

CAPÍTULO

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

5.1.7 Oferecer orientar

cap5.1.7.indd 1 27/05/13 18:12

cap5.1.7.indd 2 27/05/13 18:12

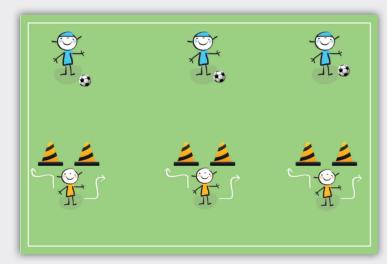
ATIVIDADE 01

1. Nome do jogo:

Troca de passes em dupla.

- 2. Objetivo: Trabalhar o passe com precisão.
- 3. Descrição: Em duplas, um aluno será o passador e o outro será o movimentador. O primeiro deverá trocar passes com o segundo, mas permanecendo estático. O segundo, para receber o passe, deverá se descolar por fora dos cones, ou fazendo um movimento em "oito", entre eles, de forma ao colega que passa perceber o momento de lhe fazer o passe entre os cones.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas e cones.

Capitulo 5 - Capacidades Táticas

ATIVIDADE 02

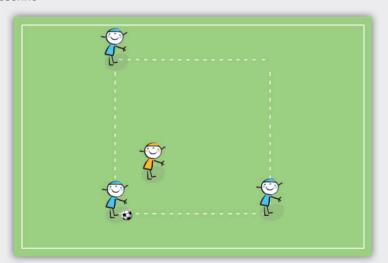
1. Nome do jogo:

Jogo do quadrado.

- 2. Objetivo: Trabalhar o passe com precisão e a agilidade.
- 3. Descrição: Três alunos formarão três vértices de um quadrado. Dentro desse quadrado estará um defensor, que deve procurar roubar a bola. O objetivo é trocar dez passes sem permitir que o marcador encoste na bola. Os atacantes só poderão movimentar e trocar passes nas linhas do quadrado. O jogador que estiver com a bola deverá ter sempre os dois companheiros como opção de passe. Após passar os jogadores devem trocar de lado no quadrado.

ATIVIDADES

4. Desenho



5. Materiais: Bolas e cones.

cap5.1.7.indd 3 27/05/13 18:12

91

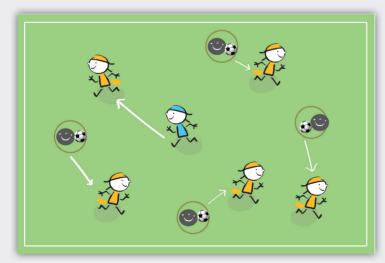
ATIVIDADE 03

1. Nome do jogo:

Rouba-rabo com bola.

- 2. Objetivo: Trabalhar a precisão e o tempo do passe.
- 3. Descrição: O professor deverá distribuir quatro arcos pela quadra. Dentro de cada arco, posiciona-se um aluno, que será o coringa e terá a posse da bola. O(s) pegador(es) deverão tentar roubar o rabo dos alunos sem a posse de bola. Ao serem perseguidos, os alunos deverão se oferecer para receber o passe dos alunos que estão posicionados dentro do arco. Em posse de bola, o aluno não poderá ter seu rabo roubado. Os alunos podem ou não trocar de lugar com o coringa, dependendo do nível de aprendizagem da turma.

4. Desenho



- = colegas dentro do arco
- 5. Materiais: Arcos, cones e coletes (rabos).

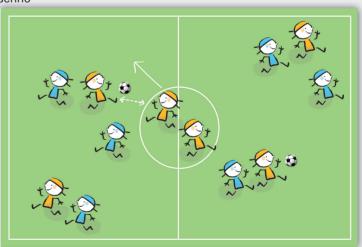
ATIVIDADE 04

1. Nome do jogo:

Polícia e ladrão com bola.

- 2. Objetivo: Trabalhar o deslocamento com e sem posse de bola e a precisão do passe.
- 3. Descrição: Organiza-se a turma em dois grupos (polícia e ladrão). A prisão será o círculo central da quadra. Os ladrões quando em posse da bola, não poderão ser pegos. A equipe em ataque procura passar a bola entre si de forma a que a defesa não pegue o colega sem a bola. Jogador do trio que foi pego vai para a cadeia. Para salvar o ladrão da cadeia, o jogador deverá passar a bola para o mesmo no círculo central e receber o passe novamente. O professor deverá colocar uma bola para cada três ladrões. Os alunos não poderão quicar a bola, apenas passar.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

Capitulo 5 - Capacidades Táticas

cap5.1.7.indd 4 27/05/13 18:12

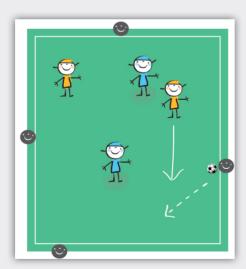
ATIVIDADE 05

1. Nome do jogo:

Passes em duplas.

- 2. Objetivo: Trabalhar a marcação individual, mudança de direção e precisão e tempo do passe.
- 3. Descrição: O professor deverá organizar a turma em duplas. Duas das duplas deverão se posicionar em cima da marcação da quadra de vôlei em sua meia quadra, sendo um aluno em cada linha. O restante das duplas deverão se posicionar dentro desse quadrado. As duplas de ataque devem se deslocar para tentar receber o passe de um dos colegas posicionados sobre as linhas. Os defensores deverão impedir que o ataque receba o passe ou intercepte o mesmo. O professor deverá organizar um rodízio de modo que todos os alunos exercam todas as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bola.

ATIVIDADE 06

1. Nome do jogo:

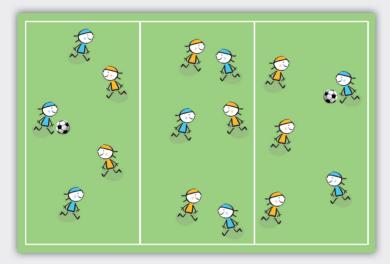
Chuva de passes.

- 2. Objetivo: Trabalhar a marcação individual, mudança de direção e precisão e tempo do passe.
- 3. Descrição: organizar dois times do mesmo número de alunos. O campo de jogo ou a quadra se divide em três setores. No setor do centro, os alunos jogam em igualdade numérica (3x3, 4x4, 5x5 etc); nos setores laterais, os alunos no ataque jogam em superioridade numérica (3x2, 4x3 etc). Os atacantes posicionados nos setores laterais começam com a posse de bola, o objetivo é fazer um passe para seus colegas no setor do centro e marcar um ponto. Os atacantes posicionados no setor central deverão se desmarcar para receber o passe e retornar a bola no setor em que foi passada. Os defensores posicionados nos setores laterais e central deverão evitar a troca de passes. Os alunos deverão permanecer e jogar nos setores estabelecidos inicialmente. O professor poderá estabelecer o rodízio para que os participantes troquem de setores. Depois de um período de tempo determinado pelo professor, o time no ataque passa a defender e o time na defesa passa a atacar. Ganha o time que maior quantidade de pontos consiga marcar durante a fase de ataque.

Capitulo 5 - Capacidades Táticas

cap5.1.7.indd 5 27/05/13 18:12

4. Desenho



5. Materiais: Cones e bolas.

Capitulo 5 - Capacidades Táticas

cap5.1.7.indd 6 27/05/13 18:12