



CAPÍTULO

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

5.2 Jogos de inteligência e criatividade tática

JOGO 01

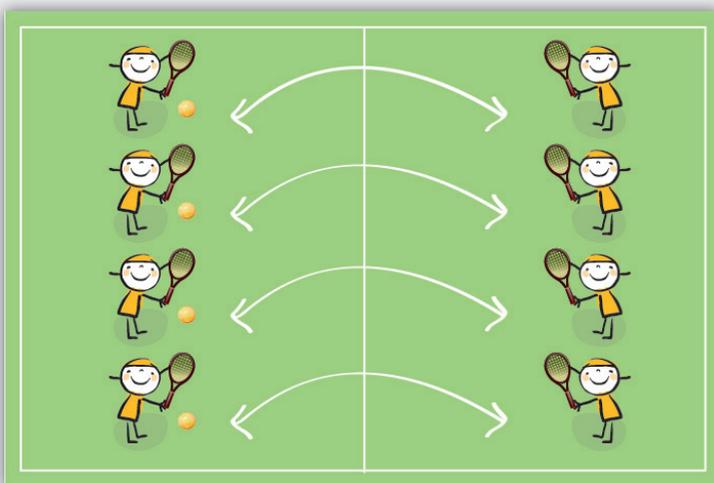
1. Nome do jogo:

Jogo dos passes.

2. Material: Uma bola por dupla, uma corda e raquetes para todos os alunos.

3. Descrição: Em um campo dividido por uma corda a uma altura de 140 cm, várias duplas são dispostas em lados opostos da rede. A dupla que trocar o maior número de passes no menor tempo estipulado pelo professor vence.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 8 a 10 anos: - Os alunos devem bloquear os passes das outras duplas com a raquete;

- Além de passar a bola com a raquete, outra bola deve ser passada com os pés dentro da área limitada pelas filas.

JOGO 02

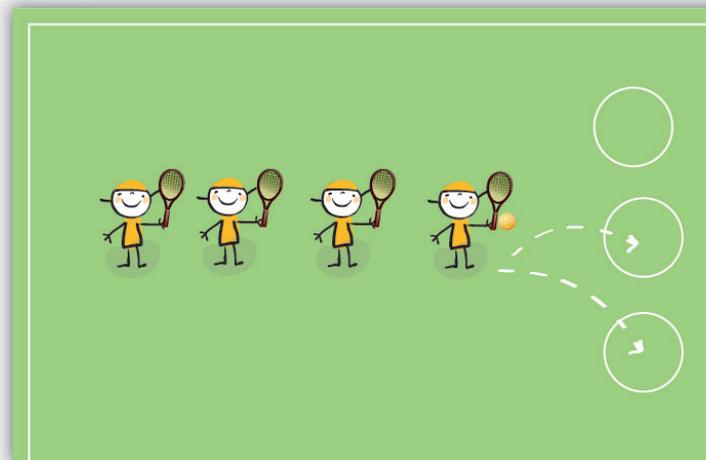
1. Nome do jogo:

Some 100.

2. Material: Uma bola, raquetes para todos os alunos, giz.

3. Descrição: Vários alunos numerados rebatem uma bola com a raquete no paredão. Para vencer os alunos devem somar pontos acertando alvos distribuídos pela parede. Um aluno por vez tem a chance de acumular pontos rebatendo, dentro dos alvos, o máximo de bolas em sua tentativa. Se este errar o alvo a vez é passada para outro aluno.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 8 a 10 anos: - A soma dos pontos não é acumulativa, ou seja, em sua próxima vez, o aluno perde todos os pontos;

- Alvos são dispostos pela parede e a bola deve retornar em setores colocados no chão;

- Alvos são dispostos no chão;

- Os alunos devem somar pontos com rebatidas alternadas – jogo em dupla

JOGO 03

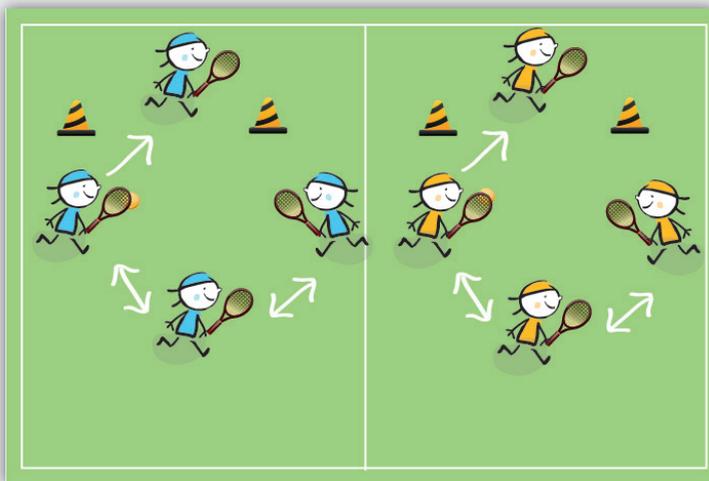
1. Nome do jogo:

Hóquei com raquete.

2. Material: Duas bolas, raquetes para todos os alunos, 4 cones.

3. Descrição: Duas equipes de quatro alunos em posse de raquetes jogam em um campo dividido igualmente por uma linha longitudinal. A equipe A deve conduzir sua bola trocando passes até passá-la por entre dois cones e do outro lado deve haver um receptor de sua própria equipe. O mesmo acontece do lado da equipe B. A equipe que completar a tarefa dez vezes o mais rápido possível vence.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 8 a 10 anos: - O receptor sempre deve ser variado.

- Transformar o receptor em goleiro.

JOGO 04

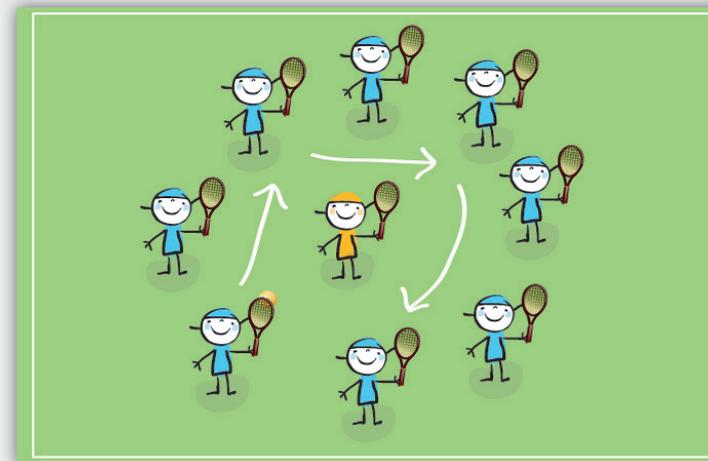
1. Nome do jogo:

Peruzinho com raquete.

2. Material: Uma bola e raquetes para todos os alunos.

3. Descrição: Um número de três a dez alunos forma um círculo com um peruzinho no centro. Estes devem passar a bola e o peruzinho deve interceptá-la.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 10 a 12 anos: - Diferentes tipos de passes previamente determinados por sinal visual;

- Diferentes tipos de passes previamente determinados por cores;

- Aumentar o número de peruzinhos.

JOGO 05

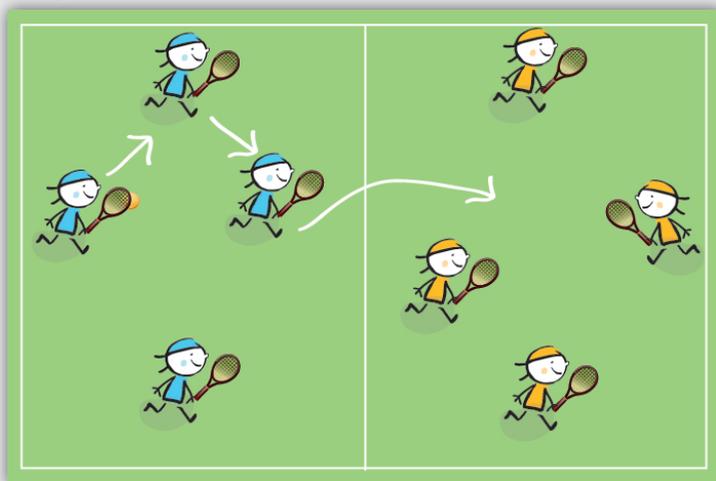
1. Nome do jogo:

Tênis-vôlei.

2. Material: Uma rede ou corda, uma bola e raquetes para todos os alunos.

3. Descrição: Duas equipes de dois a quatro alunos em posse de raquetes jogam em um campo dividido por uma rede ou corda que deve ficar em uma altura aproximada de 180 cm, considerando criança de estatura de 150 cm. Cada equipe deve dar no mínimo dois passes para que a bola seja passada para o campo adversário por cima da rede. A bola deve quicar no chão antes dos passes.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 10 a 12 anos: - A bola não deve quicar no chão antes dos passes;

- As equipes diminuem o número de raquetes;

- Cria-se uma linha de 3 metros e apenas um aluno, após o 1º passe pode entrar na área para dar o 2º passe.

JOGO 06

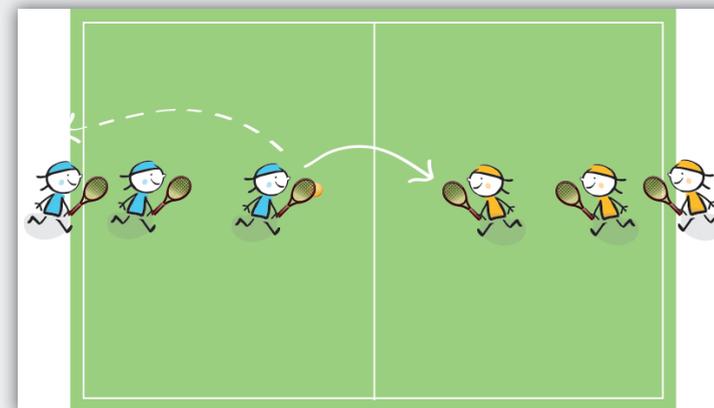
1. Nome do jogo:

Família-go.

2. Material: Uma rede ou corda, uma bola e raquetes para todos os alunos.

3. Descrição: Duas equipes, em coluna, de oito alunos em posse de raquetes jogam em um campo dividido por uma rede ou corda que deve ficar em uma altura aproximada de 150 cm. O aluno da equipe A passa a bola sobre a rede e após dar o passe o aluno se dirige ao final de sua fila. O mesmo acontece do lado da equipe B.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 12 a 14 anos: -- Como tarefa dupla as equipes devem realizar o jogo acima e passar entre si uma bola com os pés, sem que esta saia do seu lado do campo;

- Um aluno domina a bola com a raquete e o outro aluno da fila passa a bola para o campo adversário;

- Divide-se a quadra em 4 setores e quatro equipes de quatro alunos. Os passes devem ser cruzados da equipe A para C e B para D. Após o passe, os alunos devem se dirigir para o final da fila da equipe ao lado.

JOGO 07

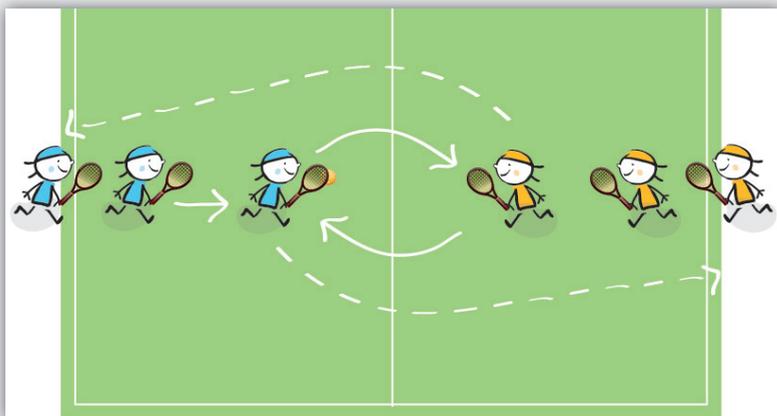
1. Nome do jogo:

Tênis-giro.

2. Material: Uma rede ou corda, uma bola e raquetes para todos os alunos.

3. Descrição: Duas equipes, em coluna, de oito alunos em posse de raquetes jogam em um campo dividido por uma rede ou corda que deve ficar em uma altura aproximada de 150 cm. O aluno da equipe A passa a bola sobre a rede e após dar o passe se dirige ao final da fila da equipe B. O mesmo acontece do lado da equipe B.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 12 a 14 anos: - Diminui-se o número de raquetes e após a rebatida o aluno deve deixar sua raquete com o próximo da fila e se dirigir até a fila do lado oposto.

JOGO 08

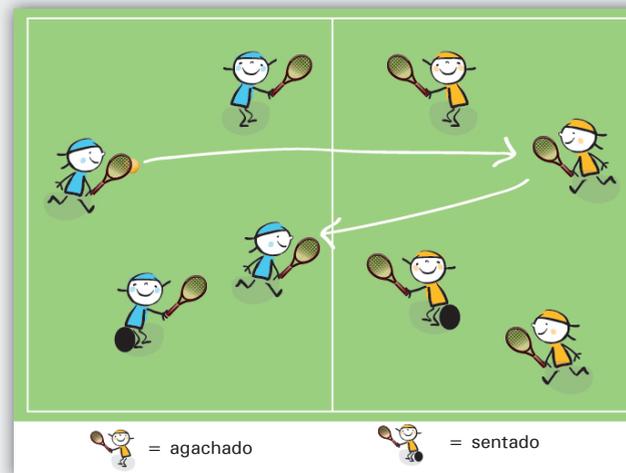
1. Nome do jogo:

Se perder agacha.

2. Material: Uma rede ou corda, uma bola e raquetes para todos os alunos.

3. Descrição: Duas equipes de quatro a seis alunos em posse de raquetes jogam em um campo dividido por uma rede ou corda que deve ficar em uma altura aproximada de 160 cm. As equipes trocam passes sobre a rede. Os alunos que erram devem continuar jogando, porém agachados. Se errarem novamente assentam-se. Vence a equipe que conseguir colocar toda a outra equipe agachada ou assentada.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 14 a 17 anos: - Para serem salvos os alunos devem tocar seus colegas;

- Para serem salvos os alunos penalizados devem passar a bola p/ o outro lado da rede.

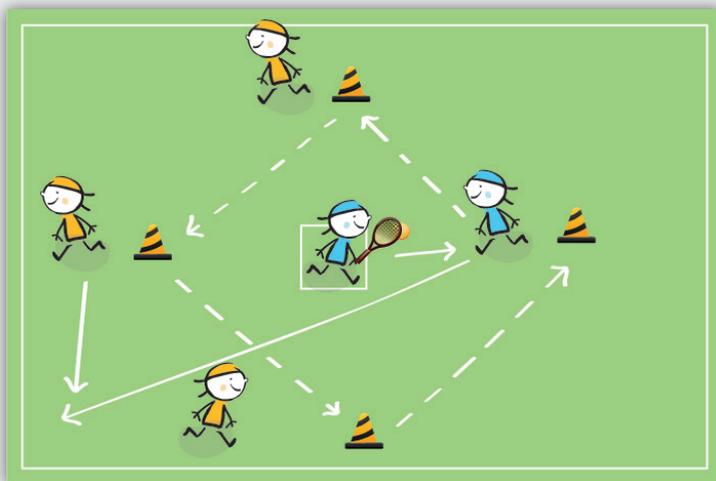
JOGO 09

1. Nome do jogo:

4 bases.

2. Descrição: Em um campo delimitado por 4 cones e uma base central, uma equipe de quatro alunos disputa a bola contra um aluno (4x1) que tem a função de rebatedor. Este rebate a bola e deve percorrer as 4 bases enquanto os adversários alcançam à bola e devolvam-na ao seu lançador na base central.

3. Desenho



4. Variações para a faixa-etária de 14 a 17 anos: - A cada rodada 1 aluno se torna o rebatedor.

JOGO 10

1. Nome do jogo:

Jogo do gol central.

2. Número de participantes / Material: Mínimo de 06 participantes + 01 goleiro; 01 bola, 02 cones ou estacas, pratos demarcatórios e coletes.

3. Descrição: Em um campo de 30 m x 20 m demarcatórios jogam duas equipes de 03 participantes cada (3x3). No centro deste campo há um gol, formado por dois cones ou estacas. O objetivo das equipes é fazer o gol passando a bola por entre os cones ou estacas, em qualquer sentido. Quando a equipe sem a posse de bola recuperar a mesma deverá voltar a um setor marcado, denominado neutro, para poder começar o ataque. No setor neutro não é permitido a roubada de bola.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: limitar o número de toques na bola por participante (02-03 toques);

13-14 anos: aumentar o número de participantes (máximo de 5 x 5). O participante na defesa que interceptar a bola, desarmar o adversário ou mesmo ganhar um rebote, deve passar a mesma para que sua equipe possa finalizar a jogada;

15-16 anos: quando a equipe sem posse de bola recuperar a mesma, deve obrigatoriamente realizar uma mudança do espaço de jogo para o meio-campo contrário antes de tentar finalizar ao gol.

JOGO 11

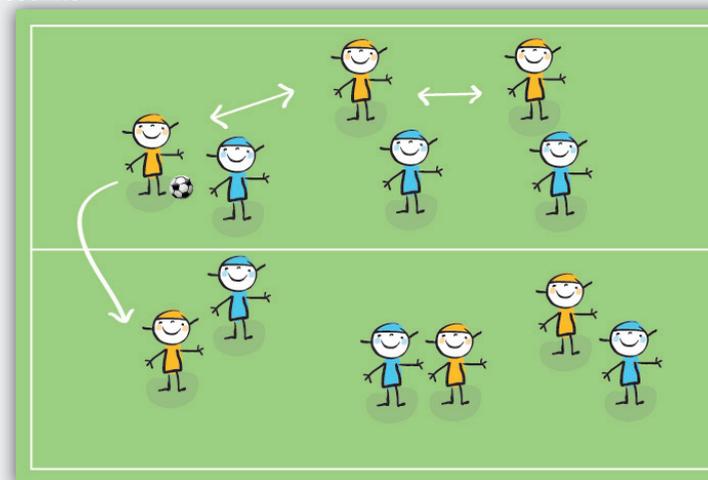
1. Nome do jogo:

Jogo dos dois setores.

2. Número de participantes / Material: Mínimo de 06 participantes, 01 bola, pratos demarcatórios e coletes.

3. Descrição: Em um campo de 40 m x 20 m e dividido em dois setores, duas equipes de 03 participantes cada uma jogam 3x3. Dito jogo deve acontecer em um dos dois setores, pois o objetivo é levar a bola ao setor contrário. Os participantes devem executar no mínimo 03 passes antes de levar a bola ao setor contrário. Cada vez que a bola passa de um setor para outro a equipe marca 01 ponto.

4. Desenho



5. Variações para a faixa-etária de 14 a 17 anos: - Para serem salvos os alunos devem tocar seus colegas;

- Para serem salvos os alunos penalizados devem passar a bola p/ o outro lado da rede.

5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: limitar o número de toques na bola por participante (02-03 toques);

13-14 anos: aumentar o número de participantes (máximo de 5 x 5);

15-16 anos: para realizar uma mudança de setor e pontuar, o participante deve realizar uma tabela, passando a bola para um colega em um setor e recebendo dele no outro setor.

JOGO 12

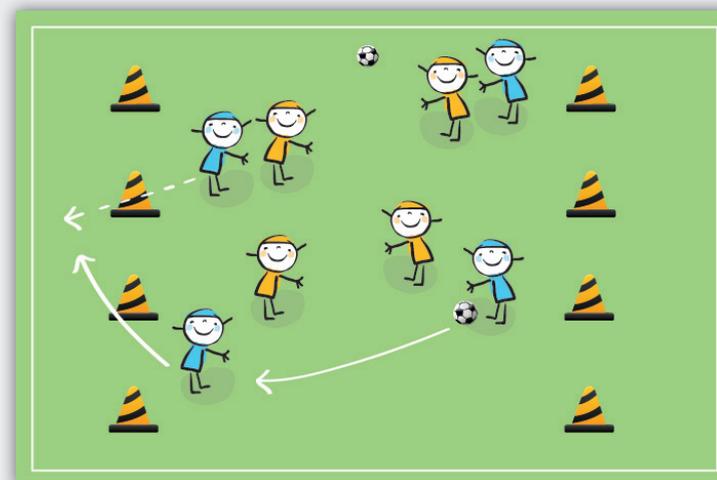
1. Nome do jogo:

Bola na faixa.

2. Número de participantes / Material: Mínimo de 06 participantes, 01 bola, pratos demarcatórios e coletes.

3. Descrição: Em um campo de 30 m x 15 m duas equipes procuram ter a posse de bola. Cada equipe deve defender um setor de 03 metros de largura que está localizado no fundo da quadra e fora do campo onde disputam a posse de bola. O objetivo é fazer com que um companheiro de equipe receba a bola dentro da faixa defendida pela equipe adversária, obtendo-se assim um ponto.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: limitar o número de toques na bola por participante (02-03 toques); recomendar a marcação individual;

13-14 anos: estabelecer um tempo limite (03 s) para permanência do participante dentro das faixas no fundo do campo;

15-16 anos: o participante que receber a bola na faixa no fundo do campo deve conseguir devolve-la a um colega fora do setor para obter o ponto; fixar um participante em cada setor no fundo do campo, sendo que eles só podem dar um toque na bola.

JOGO 13

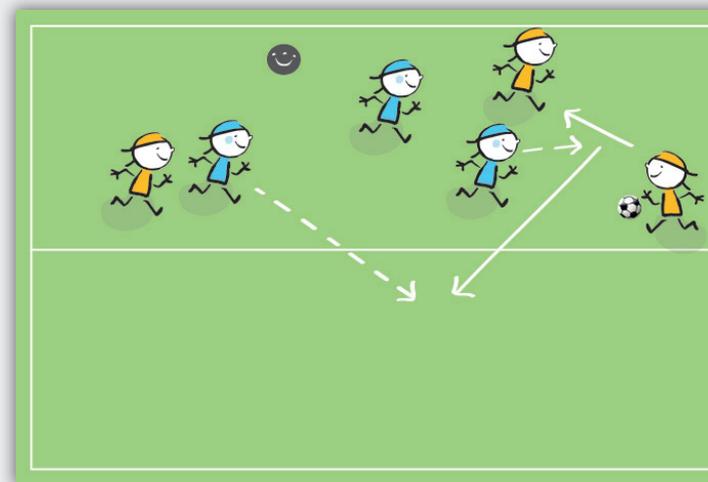
1. Nome do jogo:

Levando a bola para casa.

2. Número de participantes / Material: Mínimo de 06 participantes, 01 bola, pratos demarcatórios e coletes.

3. Descrição: Em um campo de jogo de 20 m x 10 m e dividido em dois setores duas equipes de 03 participantes cada uma deverão manter a posse de bola. O objetivo do jogo é que cada equipe consiga manter a posse de bola no setor ou meio-campo que corresponde a ela, evitando que a equipe contrária tome posse da bola e a leve para o setor dela. A equipe que conseguir manter a bola em seu setor pelo tempo estipulado pelo professor ganha um ponto. Para isso, as equipes contarão com a ajuda de um curinga que participará do jogo ajudando a equipe com a posse de bola a mantê-la em seu setor. A equipe que roubar a bola terá que transportá-la para o seu setor e procurar mantê-la sob seu domínio.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: limitar o número de toques na bola por participante (02-03 toques); colocar mais curingas nas laterais do campo;

13-14 anos: trocar o parâmetro tempo, necessário para obter um ponto, por um número mínimo de passes;

15-16 anos: o curinga só pode dar um toque na bola (de primeira); se a bola parar sobre o terreno, a posse dela passa à equipe que estava defendendo.

JOGO 14

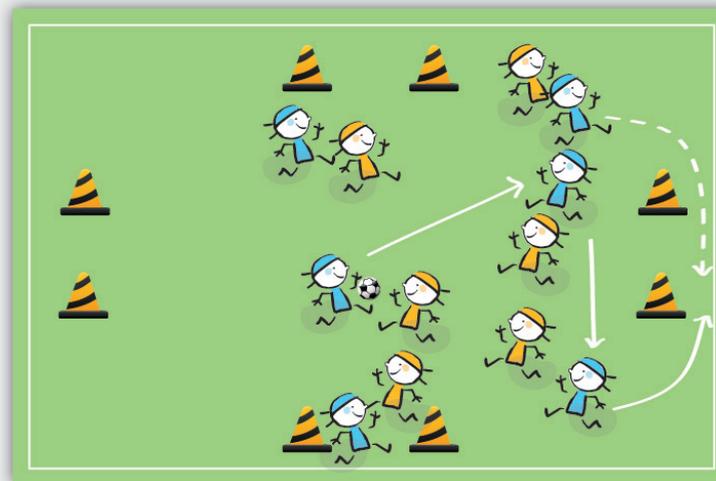
1. Nome do jogo:

Quatro gols.

2. Número de participantes / Material: Mínimo de 08 participantes, 01 bola, 08 cones, pratos demarcatórios e coletes.

3. Descrição: Em um campo de jogo se posicionam 04 gols espalhados de maneira que não fiquem um perto do outro. Duas equipes de 04 participantes cada uma disputam à posse de bola. A equipe no ataque (em posse de bola) deve conseguir passar a bola por entre os gols, de forma que, no momento do passe um companheiro se desloque por trás do gol e consiga recebê-la.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: colocar um curinga no jogo para ajudar o time que estiver no ataque; proibir a marcação de dois gols consecutivos no mesmo local;

13-14 anos: numerar os gols, ficando uma equipe com os gols 'pares' e a outra com os gols 'ímpares';

15-16 anos: alternar o número de toques permitidos na bola por participante a cada 2 passes (toques livres, toque de primeira, toques livres, toque de primeira, ...).

JOGO 15

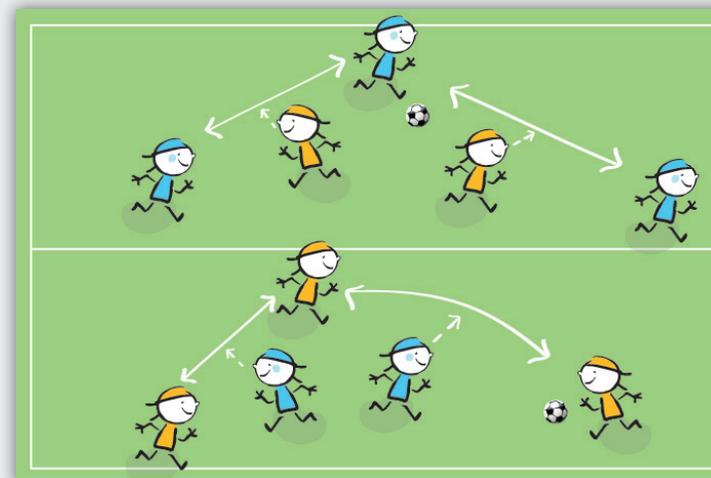
1. Nome do jogo:

Tirar vantagem.

2. Número de participantes / Material: 10 participantes, 02 bolas, pratos demarcatórios e coletes.

3. Descrição: São formadas 02 equipes A e B, cada uma com 05 participantes. Elas se posicionam de forma que, na primeira metade do campo, haja 03 participantes da equipe A e 02 da equipe B, e na outra metade, 03 participantes da equipe B e 02 da equipe A. A equipe em superioridade numérica em cada metade da quadra está com a posse da bola. Ao sinal do Professor, cada equipe procura trocar 10 passes, sem que os participantes adversários consigam interceptar a bola. Se a equipe conseguir executar os dez passes sem serem interceptados, recebe um ponto.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: os participantes na defesa não podem desarmar somente interceptar e antecipar;

13-14 anos: aumentar o número de participantes para 06 por equipe (04 no ataque e 02 na defesa), sendo que toda vez que um participante passar a bola deve correr até a outra metade do campo e trocar de função com um companheiro de equipe;

15-16 anos: limitar o número de toques na bola.

JOGO 16

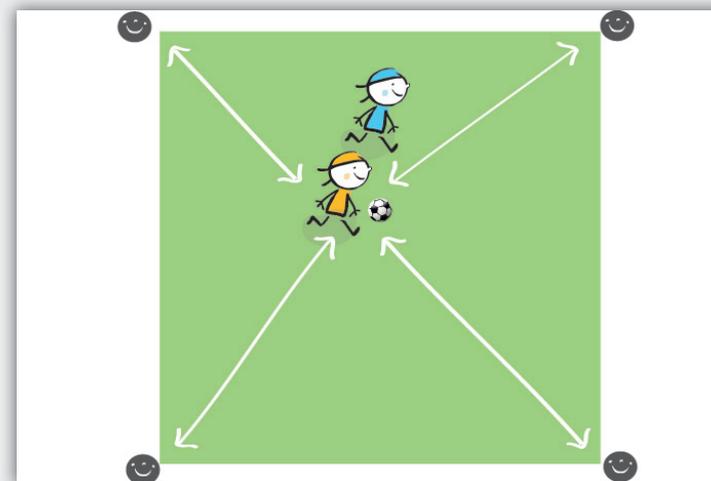
1. Nome do jogo:

1 X 1 na jaula.

2. Número de participantes / Material: 06 participantes, 01 bola, pratos demarcatórios.

3. Descrição: Dois participantes jogam um contra um, tentando manter a posse de bola, dentro de um quadrado de 10 m x 10 m. Nos vértices de cada quadrado posicionam-se 04 participantes curingas. O participante com a posse de bola deve mantê-la tabelando com os curingas. Os curingas não podem trocar passes entre si. Depois de 1 minuto troca-se a dupla no interior do campo. Vence o participante que estiver com a bola ao final desse tempo.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: limitar o tempo que os participantes podem permanecer com a bola (máximo 03 s);

13-14 anos: limitar o número de toques na bola (curinga 2 toques, participante com posse de bola 01 toque);

15-16 anos: 2 x 2 dentro da jaula; 2 x 2, sendo que o participante que utiliza o curinga troca de posição com ele.

JOGO 17

1. Nome do jogo:

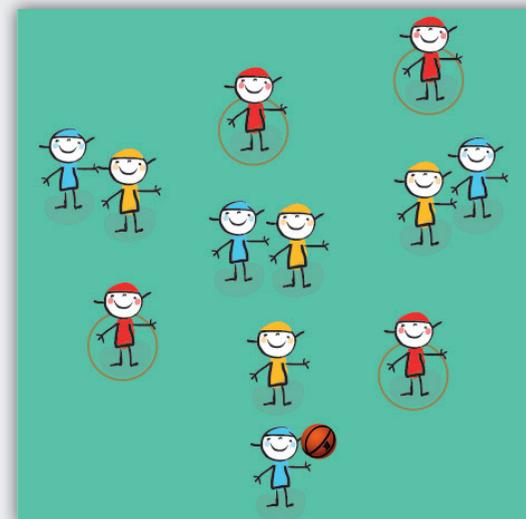
Jogo dos três times.

2. Material: Bola de basquetebol, arcos e coletes.

3. Objetivo: Fazer passes para os alunos dentro dos arcos.

4. Descrição: No campo do jogo marcado por cones, há três equipes (A, B e C), a equipe 'A' começa o jogo com todos seus alunos dentro dos arcos. Equipes 'B' e 'C' disputam à posse de bola e através de passes tentam fazer a bola chegar a um aluno da equipe 'A'. Quando isso acontece à equipe marca um ponto, automaticamente 'A' passa para o ataque e a equipe que sofreu o ponto entra nos arcos passando a ser o alvo.

5. Desenho



6. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: utilizar coringas, permitir driblar a bola.

13-14 anos: limitar número de dribles e quantidade de passe.

15-17 anos: colocar coringas defensivos (criar superioridade numérica defensiva), não permitir dribles.

JOGO 18

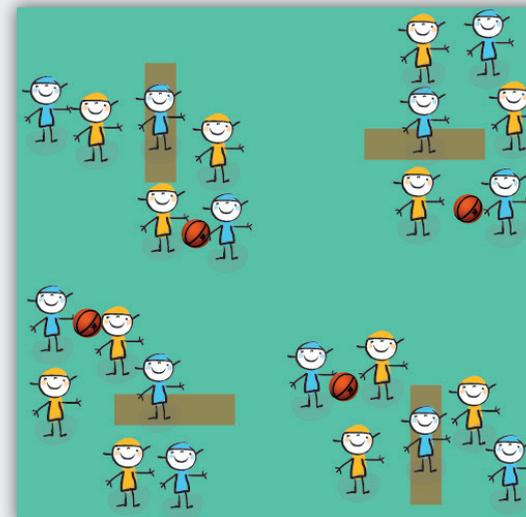
1. Nome do jogo:

As 04 torres.

2. Material: Bola de basquetebol, 04 bancos e coletes.

3. Descrição: No campo do jogo marcado por cones, há duas equipes (A, B). A equipe que têm a posse da bola pode colocar seus alunos em cima dos bancos para que estes sirvam de objetivo. Os alunos devem trocar passes para que a bola seja passada para um colega que esta em cima do banco. O ponto pode ser feito em qualquer um dos 04 bancos. Quando a equipe 'A' perde a posse da bola seus componentes não podem mais subir nos bancos e a equipe 'B' começa a tentar passar a bola para seus companheiros que sobem nos bancos.

4. Desenho



5. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: utilizar drible e utilizar coringas.

13-14 anos: não permitir marcar ponto no mesmo banco consecutivamente e limitar o número de dribles.

15-17 anos: utilizar coringas defensivos, diminuir tamanho da quadra de jogo e não permitir dribles.

JOGO 19

1. Nome do jogo:

Jogo dos três setores.

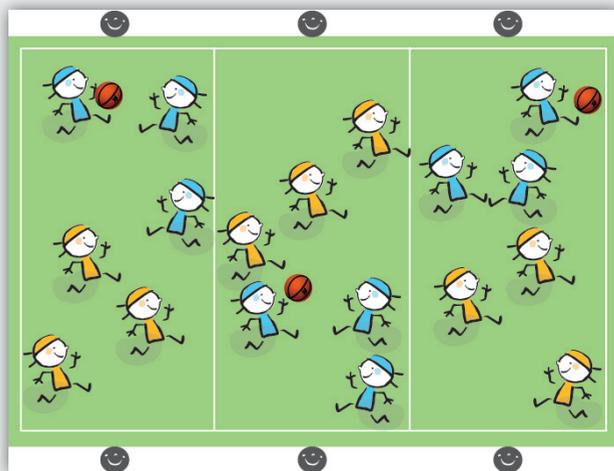
2. Material: Bola de basquetebol, arcos e coletes.

3. Objetivo: Passar a maior quantidade de bolas aos colegas que se encontram no setor de definição e assim eles marcarem ponto.

4. Descrição: A quadra ou campo de jogo se divide em três setores: sendo um deles o setor central e os outros dois os setores de definição. Os alunos se organizam em dois times de 12 integrantes cada. Os times posicionam 03 alunos em cada setor e ao lado da linha lateral posiciona-se um coringa. Os atacantes deverão trocar passes e passar a bola para os colegas de time no setor subsequente. Os coringas colaboram no ataque. O coringa poderá jogar com as equipes posicionadas nos três setores, mas só poderá passar a bola dentro do setor em que se encontra a troca de passes, sendo proibido ao coringa passar a bola para o outro setor. A equipe na defesa tentará recuperar a posse de bola, realizar a troca de passes e marcar o ponto. Cada equipe pontua em seu gol (golzinho com cones ou arcos) de ataque. O professor vai acrescentando o número de bolas conforme a evolução do jogo para aumentar a complexidade do mesmo.

5. Desenho

5. Desenho



6. Variações conforme a faixa-etária:

10-12 anos: utilizar coringas, permitir driblar a bola.

13-14 anos: limitar número de dribles e quantidade de passe.

15-17 anos: colocar coringas defensivos (criar superioridade numérica defensiva), não permitir dribles.

JOGO 20

1. Nome do jogo:

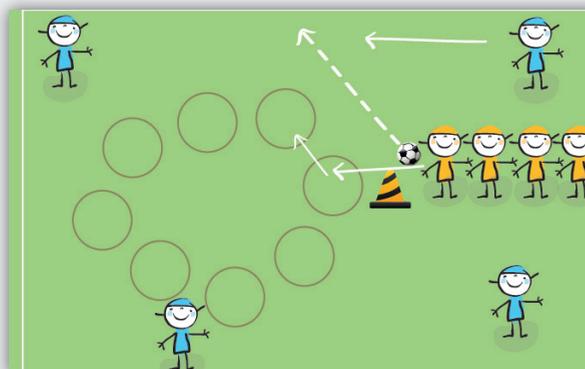
Beisebol.

2. Objetivo: Jogo para desenvolver inteligência - corrida de velocidade e lançamento.

3. Material: Um cone, arcos e pelotas.

4. Descrição: os arcos deverão ser dispostos formando um círculo grande e o cone estará ao lado de um arco. Os alunos serão divididos em dois grupos, sendo que enquanto um ataca o outro defende. Os atacantes deverão se posicionar em fila atrás do cone e os defensores podem se posicionar livremente pela quadra. O primeiro aluno da fila irá lançar a pelota o mais longe possível e em seguida deverá correr pisando dentro dos arcos com o objetivo de completar a volta e marcar o ponto, se ele conseguir esta volta, o outro da fila já sai para correr sem realizar o seu lançamento. Os defensores poderão impedi-lo, para isso deverão recuperar a pelota e colocá-la em um dos arcos antes que o atacante pise nele, e se o atacante estiver fora do arco quando a pelota voltar ele perde seu lançamento, voltando para a fila. Se o atacante continuar no jogo ele pára e fica no último arco em que pisou e, após o lançamento da pelota pelo próximo aluno do seu grupo, deverá continuar a correr pisando dentro do arco. Cada aluno do grupo de atacantes deverá proceder da mesma maneira.

5. Desenho



JOGO 21

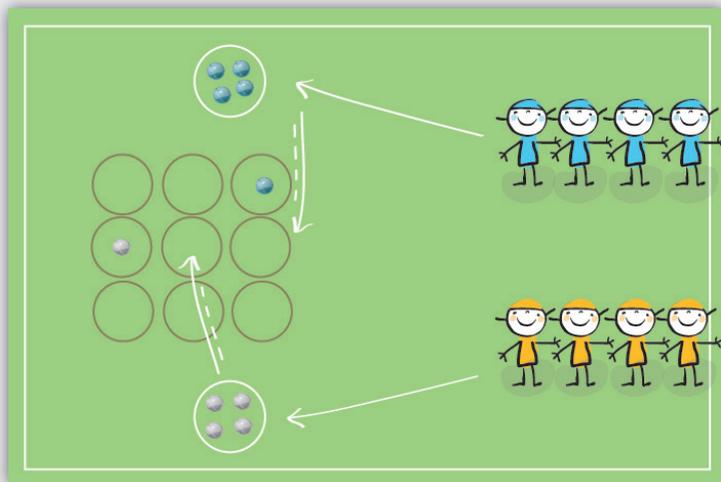
1. Nome do jogo:

Jogo da velha em estafeta.

2. Objetivo: Desenvolver a inteligência tática.

3. Descrição: Alunos em fila formam duas equipes, uma com a bola azul e a outra com bolas pretas; ao sinal do professor, o 1º aluno sai em direção ao jogo da velha e coloca a bola em um dos arcos, retorna à fila e quando tocar na mão do companheiro, sai o próximo e assim sucessivamente; até que uma equipe complete uma coluna com três bolas e ganhe o jogo da velha; caso nenhuma equipe consiga formar o jogo da velha, vence a equipe que tiver colocado mais bolas.

4. Desenho



5. Variação: - O aluno sai conduzindo uma bola de handebol, joga no jogo da velha, retorna conduzindo e entrega ao companheiro de equipe.

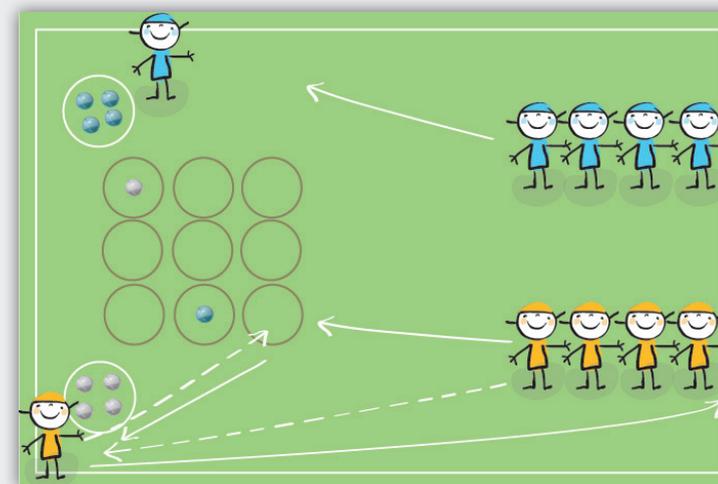
JOGO 22

1. Nome do jogo:

Jogo da velha em estafeta com maior número de participantes.

2. Objetivo: Desenvolver a inteligência tática.

3. Desenho



JOGO 23

1. Nome do jogo:

Trenzinho.

2. Objetivo: Passe, marcação e contra ataque; jogo coletivo.

3. Descrição: Duas equipes, posicionadas em círculo, de lados opostos da quadra, com a posição de um marcador (bobinho); cada equipe tenta realizar 10 passes sucessivos, sem permitir que o bobinho toque na bola, a equipe que conseguir primeiro, sai em forma de trenzinho passando entre os cones em direção ao outro lado da quadra conduzindo ou quicando a bola, vence o trem que chegar primeiro.

5. Desenho

