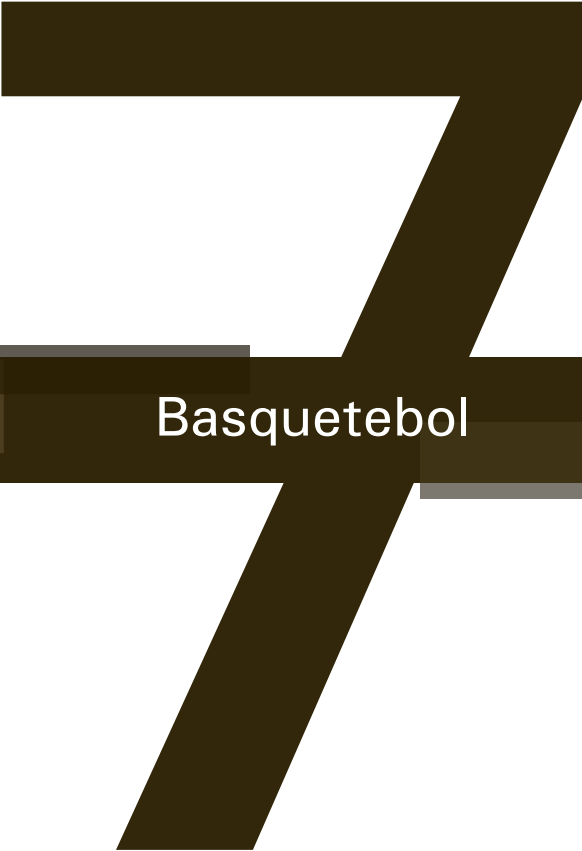


A large, stylized number 7 in a dark brown color, positioned on the left side of the page. It has a thick horizontal base and a diagonal stem that extends upwards and to the right.

Basquetebol

CAPÍTULO

Juan Carlos P. Moraes
Alexandre Santos Anselmo
Cleiton Pereira Reis

7.1

1 X 1 + 1

PRINCIPIANTE 01

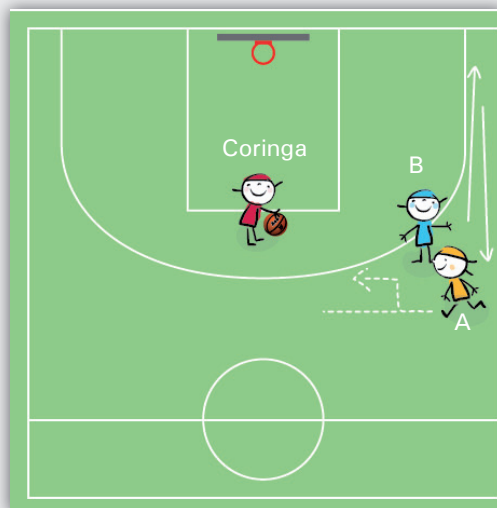
1. Nome do jogo:

Finta e recebe.

2. Objetivo: Vivenciar a situação de receber a bola no perímetro ou realizar um *back door*.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1 + 1. O coringa (+1) posicionado na cabeça do garrafão e o atacante 'A' e o defensor 'B' na ala. O aluno 'A' realiza um movimento de finta correndo em direção à cesta e voltando em direção à lateral. Se 'B' consegue acompanhar 'A' quando estiver aproximando da lateral, esse deve mudar a direção e tentar receber a bola pelas costas do defensor (*back door*). Caso o defensor não acompanhe o atacante, ele recebe a bola e joga 1x1.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1 + 1

PRINCIPIANTE 02

1. Nome do jogo:

Coringa na defesa.

2. Objetivo: Permitir ao aluno vivenciar a situação de superioridade numérica na defesa.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1 + 1. O coringa (+1) posicionado na área restritiva e o atacante 'A' e o defensor 'B' na ala. O aluno 'A' com posse de bola parte para o ataque em direção à cesta. O aluno 'B' deverá defender e evitar a cesta, só que desta vez conta com a ajuda do coringa na defesa. O coringa deverá permanecer na área restritiva evitando o arremesso à cesta e não poderá participar do rebote. Se B recuperar a posse de bola poderá iniciar o ataque e A assumirá a defesa. O coringa permanecerá na função de defesa dentro da área restritiva.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1 + 1

INTERMEDIÁRIO 01

1. Nome do jogo:

Coringa livre.

2. Objetivo: Permitir ao aluno vivenciar a situação de bloqueio na bola, servir e ir (*given and GO*) e cruzamentos.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1 + 1. O coringa (+1) posicionado na cabeça do garrafão e o atacante 'A' e o defensor 'B' na ala. O aluno 'A' realiza um movimento de finta correndo em direção à cesta e voltando em direção à lateral. Ao receber a bola 'A' pode jogar 1x1 utilizando o coringa e passar a bola e cortando para a cesta (*give and go*) ou cruzando por trás dele e pegando a bola da sua mão. Outra opção é o coringa realizar um bloqueio em 'B'.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1 + 1

INTERMEDIÁRIO 02

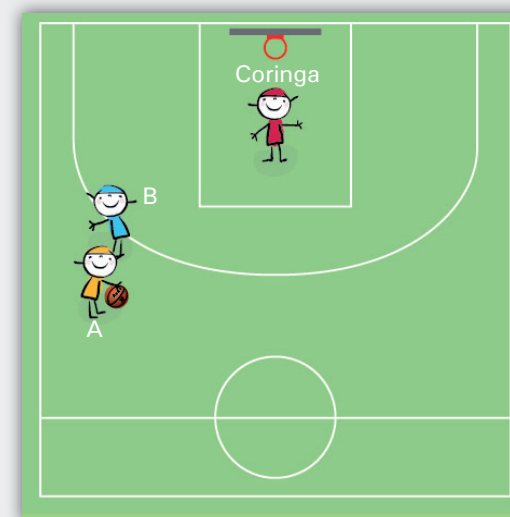
1. Nome do jogo:

Coringa na defesa.

2. Objetivo: Permitir ao aluno vivenciar a situação de superioridade numérica na defesa.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1 + 1. O coringa (+1) posicionado na área restritiva e o atacante 'A' e o defensor 'B' na ala. O aluno 'A' com posse de bola parte para o ataque em direção à cesta. O aluno 'B' deverá defender e evitar a cesta, só que desta vez conta com a ajuda do coringa na defesa. O coringa deverá permanecer na área restritiva evitando o arremesso à cesta. Se 'B' recuperar a posse de bola poderá iniciar o ataque e 'A' assumirá a defesa. O coringa permanecerá na função de defesa dentro da área restritiva podendo participar do rebote e passar a bola para 'B'.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

1 X 1 + 1

AVANÇADO 01

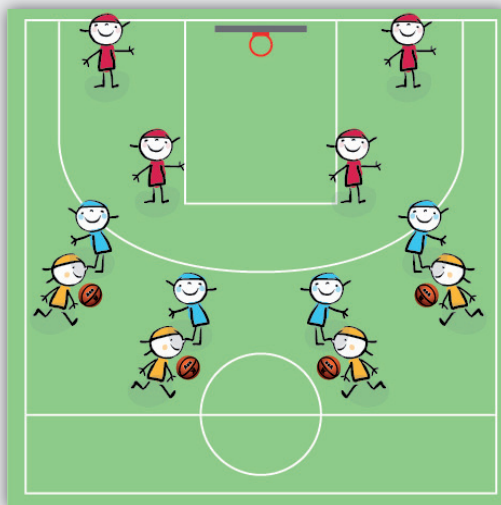
1. Nome do jogo:

Perceber o coringa.

2. Objetivo: Permitir aos alunos vivenciar a situação de 1x1 + 1 com vários jogadores no mesmo espaço.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1 + 1. Os alunos se posicionam em volta da linha de três pontos e em duplas, um em posição de ataque e outro na defesa. Vários coringas (+ 1) esperam passes posicionados na meia quadra. Ao sinal do professor, os atacantes iniciam o ataque de 1x1, podendo utilizar os coringas.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1 + 1

AVANÇADO 02

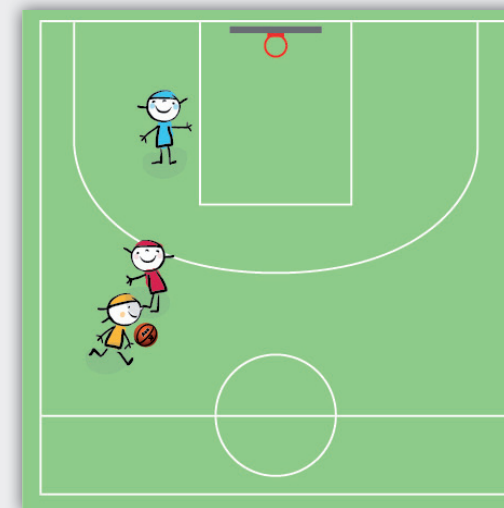
1. Nome do jogo:

Coringa no ataque e na defesa.

2. Objetivo: Permitir a vivência dos diferentes meios táticos individuais no ataque e na defesa com ajuda do coringa.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1 + 1. O coringa posicionado na meia quadra e o atacante 'A' e o defensor 'B' na ala. O aluno 'A' com posse de bola parte para o ataque em direção à cesta. O aluno 'B' deverá defender e evitar a cesta. O coringa jogará inicialmente no ataque, porém se não receber um passe durante os primeiros 5 segundos assumirá a função de defesa auxiliando a 'B'. Se 'B' recuperar a posse de bola poderá iniciar o ataque e 'A' assumirá a defesa. O coringa retomará a função no ataque com a mesma regra de tempo para receber o passe.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1

PRINCIPIANTE 01

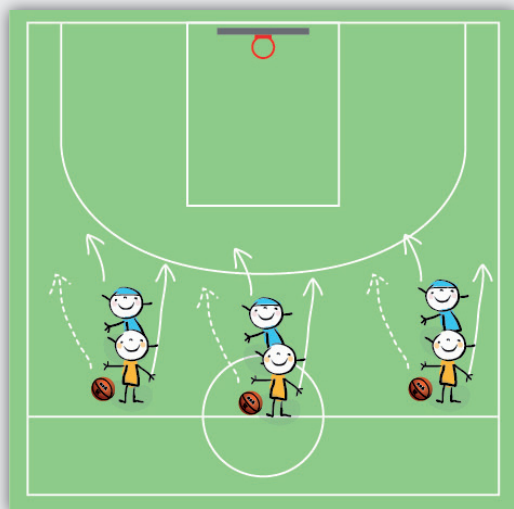
1. Nome do jogo:

Posição de tripla ameaça.

2. Objetivo: .

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 1x1. Os alunos em duplas (3 a 4 duplas) posicionados a 1 m da linha de três pontos. O defensor 'A' inicia a atividade segurando a bola e posicionado atrás do atacante 'B'. O aluno 'A' deverá lançar a bola perto da linha de três pontos, correrá em direção à bola e tentará se posicionar entre o atacante e a cesta. O aluno 'A' corre para pegar a bola e assumir a posição básica de ataque. O atacante tem que perceber a distância da cesta e do defensor. Eles jogam até ocorrer a cesta ou a defesa recuperar a bola.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1

PRINCIPIANTE 02

1. Nome do jogo:

Passe e ataque.

2. Objetivo: Assumir a função de ataque e de defesa em situações de imprevisibilidade.

3. Descrição: Os alunos em duplas e com uma bola se posicionam de frente para a tabela e a 1 m da linha de três pontos. Eles deverão trocar passes e se movimentar pela meia quadra toda. O jogo será na estrutura funcional de 1x1. Ao sinal do professor, o aluno que estiver com posse de bola partirá no ataque para fazer a cesta e o aluno que estiver sem bola assumirá a defesa'.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

1 X 1

INTERMEDIÁRIO 01

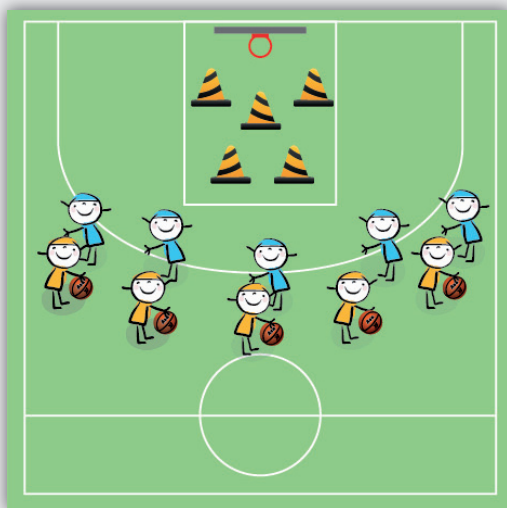
1. Nome do jogo:

Corte e arremesso.

2. Objetivo: Permitir ao aluno vivenciar situações em que tenha que selecionar o tipo de finalização mais adequada: bandeja ou arremesso.

3. Descrição: Os alunos em duplas (3 a 4 duplas) posicionados a 1 m da linha de três pontos. O jogo será na estrutura funcional de 1x1. O defensor 'A' em posição básica e o atacante 'B' de posse de bola de frente para a cesta. Dentro do garrafão são colocados alguns cones que imitarão defensores. O Atacante inicia a jogada, driblando a bola e realizando fintas e mudanças de direção tentando cortar 'B'. Ao realizar o corte 'A', deve perceber se há um cone entre ele e a cesta e tomar a decisão de finalizar em bandeja ou arremessar.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol e cones.

1 X 1

INTERMEDIÁRIO 02

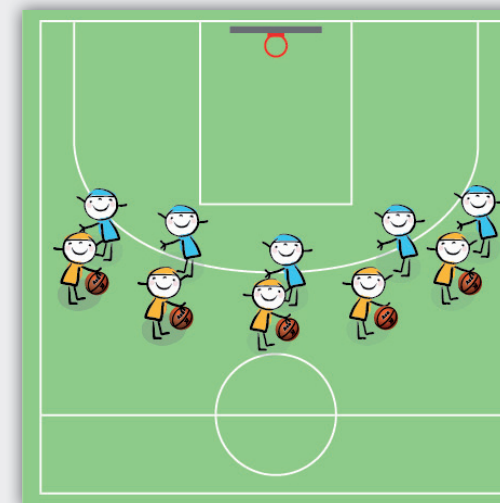
1. Nome do jogo:

Manter a bola.

2. Objetivo: Assumir a função de ataque e de defesa em situações de imprevisibilidade.

3. Descrição: Os alunos em duplas e com uma bola se posicionam de frente para a tabela. O jogo será na estrutura funcional de 1x1 sem finalização. Ao sinal do professor, o aluno que estiver com posse de bola partirá para o contra-ataque para a tabela contrária e o aluno que estava na defesa deverá reagir e evitar a cesta ou recuperar a posse de bola.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1

AVANÇADO 01

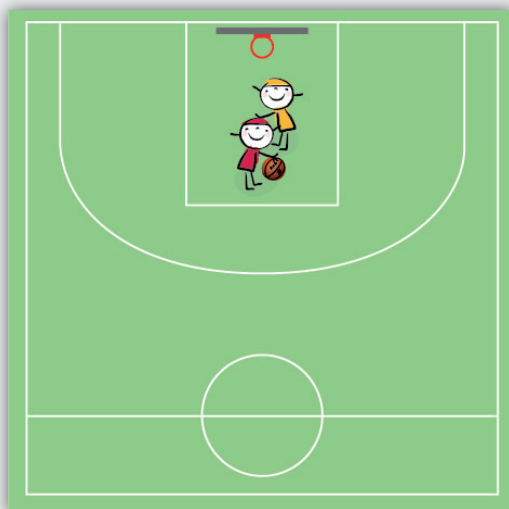
1. Nome do jogo:

Ataque e contra-ataque.

2. Objetivo: Permitir ao aluno vivenciar a situação de rebote, de jogo do pivô e de contra-ataque primário.

3. Descrição: 'A' e 'B' posicionados dentro da área restritiva. O professor lança a bola em direção à cesta de maneira que ocorra um rebote. O aluno que pegar o rebote deverá partir para o ataque jogando 1x1 dentro da área restritiva. O aluno na defesa deverá estar atento para recuperar a posse de bola ou pegar o rebote para sair driblando em direção para a outra tabela e criar uma situação de 1x1 no contra-ataque.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol.

1 X 1

AVANÇADO 02

1. Nome do jogo:

Escolha o ataque.

2. Objetivo: Vivenciar as diferentes funções dos jogadores em situação de 1x1.

3. Descrição: Os alunos em duplas e com uma bola se posicionam de frente para a tabela e a 1 m da linha de três pontos. Eles deverão trocar passes e se movimentar pela meia quadra toda. O jogo será na estrutura funcional de 1x1. Ao sinal do professor, o aluno que estiver com posse de bola partirá no ataque para fazer a cesta assumindo a função de ala e tentando fazer a cesta com um arremesso de três pontos, em suspensão ou em bandeja. Se não der certo, só poderá fazer a cesta executando jogo de pivô.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas.

2 X 1

PRINCIPIANTE 01

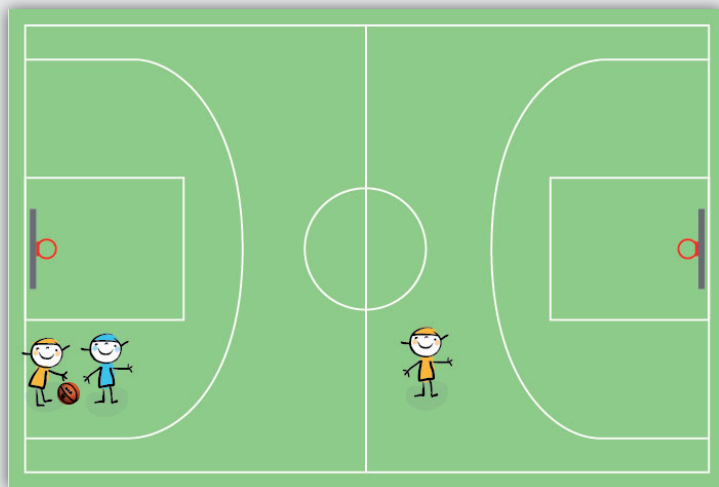
1. Nome do jogo:

Dois atacam.

2. Objetivo: Vivenciar as diferentes ações táticas de grupo em situação de 2x1.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Ao escutarem o sinal se deslocam em direção para a outra tabela em situação de jogo 1x1. Ao ultrapassarem a linha central, outro jogador que está esperando para atacar se une ao outro atacante formando uma situação de 2x1. O jogador que estava na defesa sai junto com o jogador que fez o último arremesso e se dirigem para a outra tabela. Outro jogador deverá se posicionar na linha central para defender e formar novamente uma situação de 2x1.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 1

PRINCIPIANTE 02

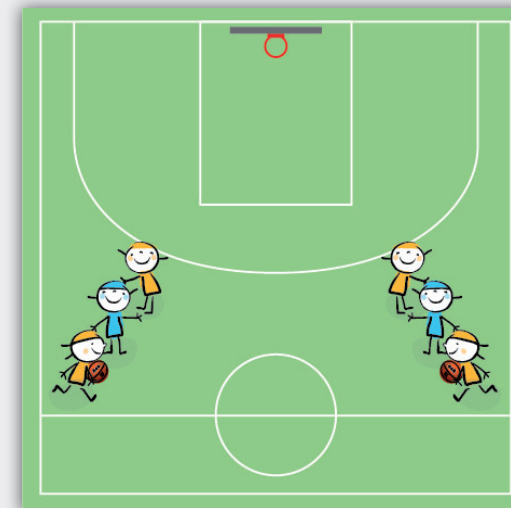
1. Nome do jogo:

Defesa - ataque.

2. Objetivo: Aplicar as diferentes ações táticas individuais na defesa e de grupo no ataque em situação de 2x1.

3. Descrição: Os alunos em trios na meia quadra oportunizam uma situação de 2x1 sem finalização. Se o jogador na defesa interceptar um passe ou tirar a bola das mãos de um dos colegas, inicia o ataque em direção à tabela e o aluno que não estava envolvido na ação de perda da posse de bola o acompanha. O jogador que perdeu a posse de bola tem que reagir e defender para evitar a cesta. Todos os alunos deverão passar por todas as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 1

INTERMEDIÁRIO 01

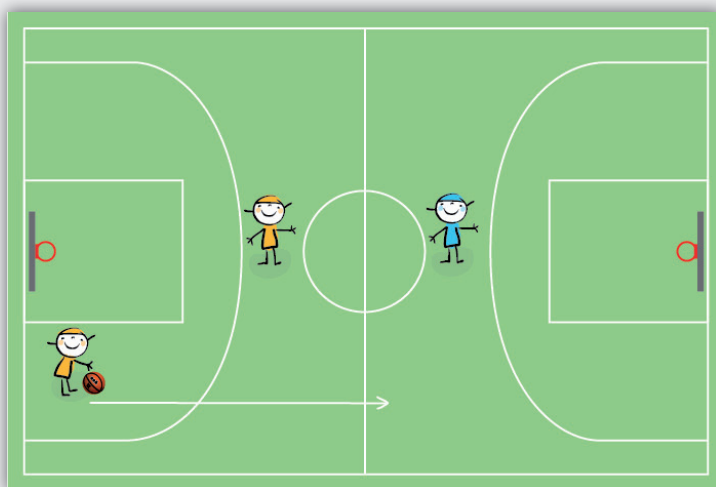
1. Nome do jogo:

Dois no contra-ataque.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x1 no contra-ataque.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Ao escutarem o sinal se deslocam em direção para a outra tabela em situação de contra-ataque. Ao ultrapassarem a linha central se posicionará outro jogador para defender, formando uma situação de 2x1. O jogador que estava na defesa sai junto com o jogador que fez o último arremesso e se dirigem para a outra tabela em situação de contra-ataque. Outro jogador deverá esperar na linha central para realizar a defesa 2x1.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 1

INTERMEDIÁRIO 02

1. Nome do jogo:

Escolha com quem atacar.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x1.

3. Descrição: Os alunos em trios na meia quadra deverão trocar passes sem realizar finalização. Ao sinal do professor, o jogador com posse de bola inicia o ataque em direção à tabela e escolhe um dos colegas para colaborar no ataque realizando um passe. O aluno que não recebeu o passe deverá reagir e defender para evitar a cesta. Todos os alunos deverão passar por todas as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 1

AVANÇADO 01

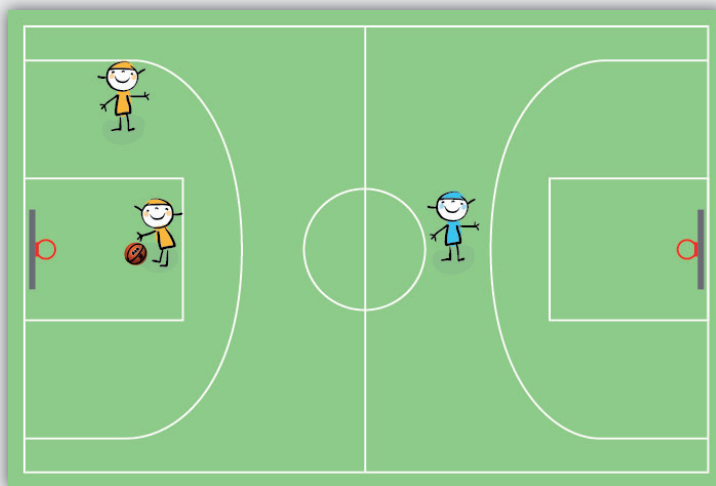
1. Nome do jogo:

Ataque e contra-ataque.

2. Objetivo: Aplicar as diferentes ações táticas entre dois jogadores.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na meia quadra em situação de 2x0. Os atacantes deverão executar ações de ataque e finalizar. O jogador que pegar o rebote deverá sair em contra-ataque e o outro jogador deverá defender e oportunizar uma situação de 1x1. Ao chegarem à linha central, outro jogador se juntará à defesa e criarão uma situação de 2x1.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2X 1

AVANÇADO 02

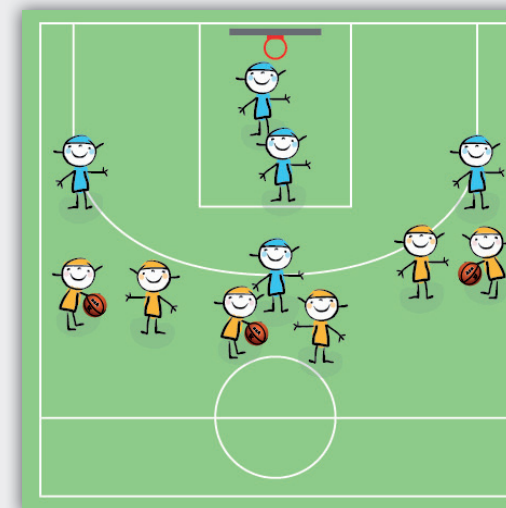
1. Nome do jogo:

Escolha o setor para atacar.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x1.

3. Descrição: Serão posicionados cinco jogadores na defesa, dois dentro da área restritiva e três no perímetro. Esses jogadores deverão defender em zona. Três duplas no ataque e com posse de bola se posicionarão na meia quadra toda. Os jogadores no ataque deverão se deslocar e atacar sempre em situação de 2x1. Os defensores posicionados no perímetro deverão forçar arremessos de três pontos e evitar a penetração. Os defensores posicionados na área restritiva deverão evitar os arremessos próximos da cesta e pegar o rebote. O professor estabelecerá um período de tempo para a troca das funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2 + 1

PRINCIPIANTE 01

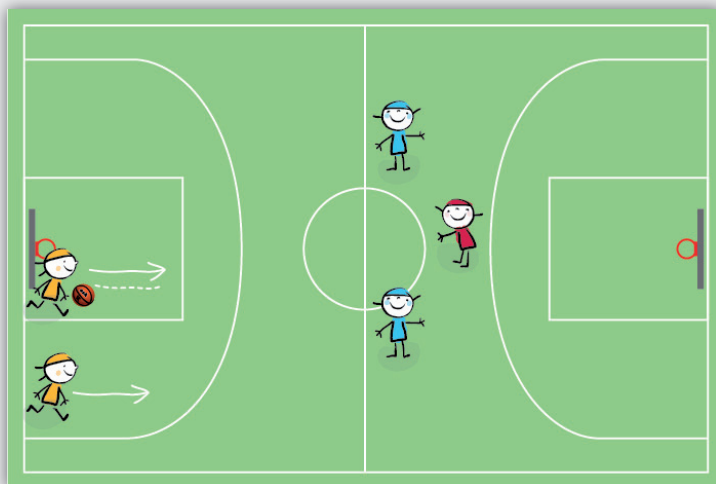
1. Nome do jogo:

Contra-ataque com coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2 + 1 no contra-ataque.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Ao sinal do professor, deslocam-se em direção para a outra tabela trocando passes (máximo, 02 passes). Ao ultrapassarem a linha central, outros dois jogadores estão esperando-os para defender. O coringa se posiciona em qualquer lugar da meia quadra ofensiva e colabora no ataque oportunizando situações de 2x2 + 1. Finalizada a ação do ataque, os jogadores que estavam na defesa se dirigem para a outra tabela e jogam no ataque utilizando o mesmo coringa 2x2 + 1. Quem defende são os colegas que estavam na fila esperando.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2 + 1

PRINCIPIANTE 02

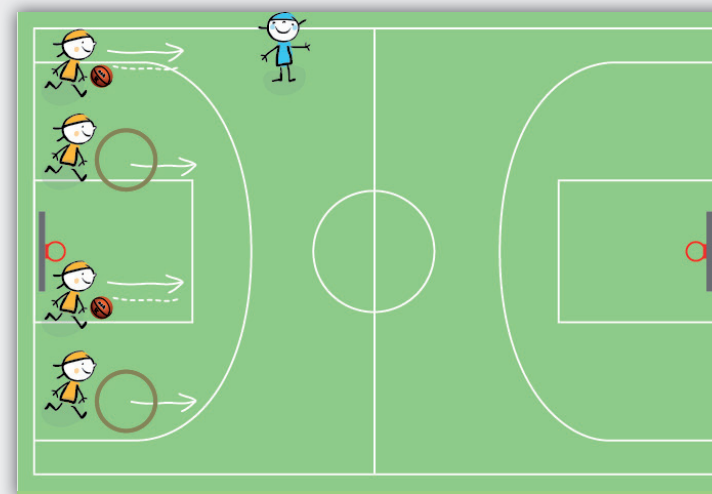
1. Nome do jogo:

Driblar, rolar e atacar.

2. Objetivo: Aplicação dos diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2 + 1.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Cada dupla ficará ao lado da tabela e sobre a linha de fundo. Ao sinal do professor, as duplas deverão se deslocar em direção para a outra tabela, realizando drible e rolando um arco. A dupla que primeiro chegar à linha de fundo contrária começará o contra-ataque e a outra dupla deverá reagir e defender para evitar a cesta. O coringa se posiciona em qualquer lugar da meia quadra ofensiva e colabora no ataque oportunizando a situação de 2x2 + 1.

4. Desenho



5. Materiais: Bola de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2 + 1

INTERMEDIÁRIO 01

1. Nome do jogo:

Passe ao coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2 + 1.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em volta da linha de três pontos e em quartetos, dois em posição de ataque e dois na defesa. Vários coringas (+1) esperam passes posicionados na meia quadra. Ao sinal do professor, os atacantes iniciam o ataque de 2x2, podendo utilizar os coringas.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2 + 1

INTERMEDIÁRIO 02

1. Nome do jogo:

Coringa fixo.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2 + 1 com ênfase no jogo com o pivô.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em volta da linha de três pontos e em quartetos, dois em posição de ataque e dois na defesa. Três coringas (+1) esperam passes posicionados na área restritiva, assumem a função de pivô baixo e pivô alto. Ao sinal do professor, os atacantes iniciam o ataque de 2x2, podendo utilizar os coringas. Os coringas podem trocar de posições entre eles dependendo das situações que forem acontecendo no ataque.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2 + 1

AVANÇADO 01

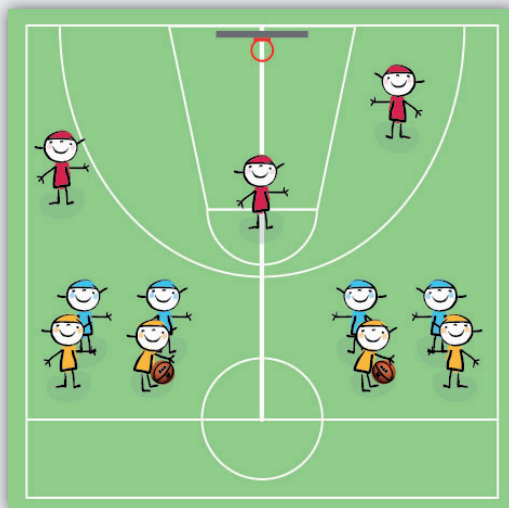
1. Nome do jogo:

Jogo do coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2 + 1 com ênfase na participação do coringa na realização de bloqueios e de cruzamentos.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em volta da linha de três pontos e em quartetos, dois em posição de ataque e dois na defesa. Três coringas (+ 1) esperam passes posicionados na meia quadra. Ao sinal do professor, os atacantes iniciam o ataque de 2x2. Durante o ataque, os coringas deverão realizar bloqueios diretos (defensor do jogador com bola) e indiretos (defensor do jogador sem bola) e combinar com os atacantes para executar cruzamentos. A cesta só é válida se a dupla no ataque realizar qualquer um dos meios táticos citados com ajuda do coringa. Se a dupla na defesa recuperar a posse de bola, inicia o ataque em colaboração com os coringas.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2 + 1

AVANÇADO 02

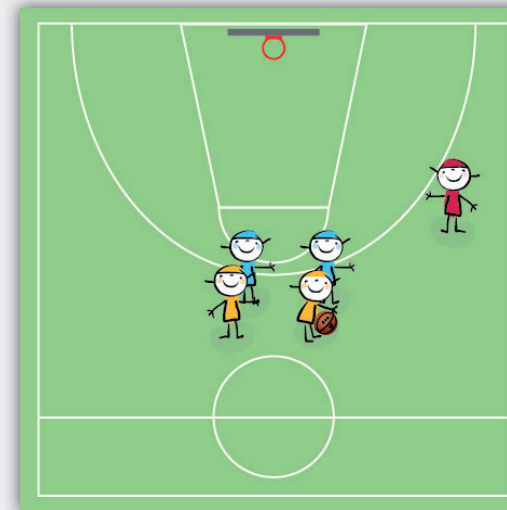
1. Nome do jogo:

Libertar o coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2 + 1 com ênfase na realização de bloqueios, cruzamentos e pontes aéreas.

3. Descrição: Os alunos oportunizam uma situação de 2x2 na meia quadra. O coringa, inicialmente, estará na função de ala em um local fixo. O objetivo dos times no ataque é libertar o coringa permitindo-lhe cada vez mais participar do jogo. Para isso, os atacantes deverão realizar bloqueios, cruzamentos e pontes aéreas. Dessa maneira o coringa poderá, primeiramente, ocupar qualquer posição, depois realizar cruzamentos, participar dos bloqueios e, finalmente, participar do rebote. Em cada oportunidade de ataque, o coringa começa com a posição fixa e à medida que os atacantes consigam executar os meios táticos estabelecidos o coringa terá mais liberdade para agir.

4. Desenho



5. Materiais: Bola de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2

PRINCIPIANTE 01

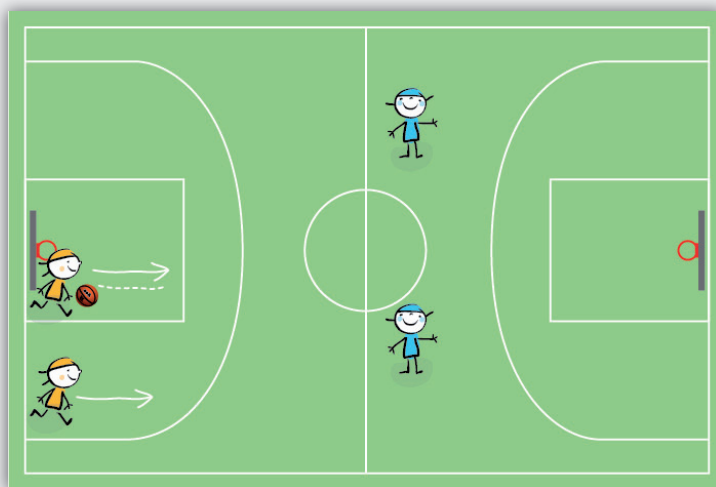
1. Nome do jogo:

Dupla na quadra inteira.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Ao sinal do professor, deslocam-se em direção para a outra tabela, trocando passes (máximo, 02 passes). Ao ultrapassarem a linha central, outros dois jogadores estão esperando-os para defender (2x2), finalizada a ação, os jogadores que estavam na defesa se dirigem para a outra tabela para jogar 2x2, no ataque, e entram dois colegas que estavam esperando.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2

PRINCIPIANTE 02

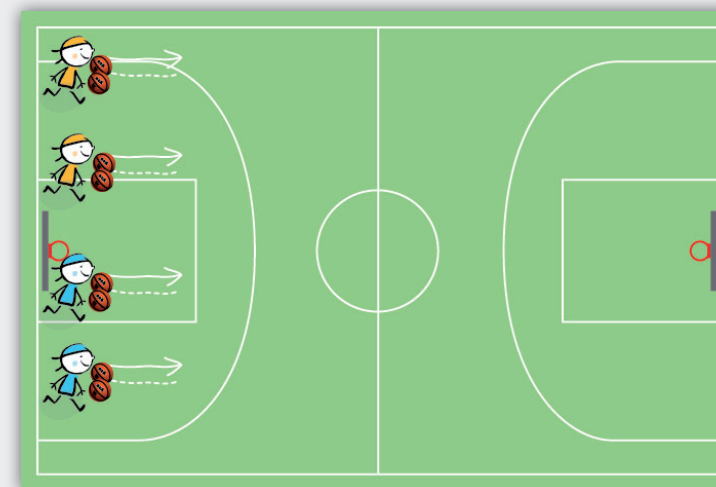
1. Nome do jogo:

Revezamento e ataque.

2. Objetivo: Aplicação dos diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2.

3. Descrição: O jogo será na estrutura funcional de 2x2. Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Uma dupla ficará em cada lado da tabela, sobre a linha de fundo e cada integrante da dupla terá duas bolas. Ao sinal do professor, as duplas deverão se deslocar em direção para a outra tabela driblando as duas bolas. A dupla que primeiro chegar à linha de fundo contrária começará o ataque e a outra dupla deverá reagir e defender para evitar a cesta.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2

INTERMEDIÁRIO 01

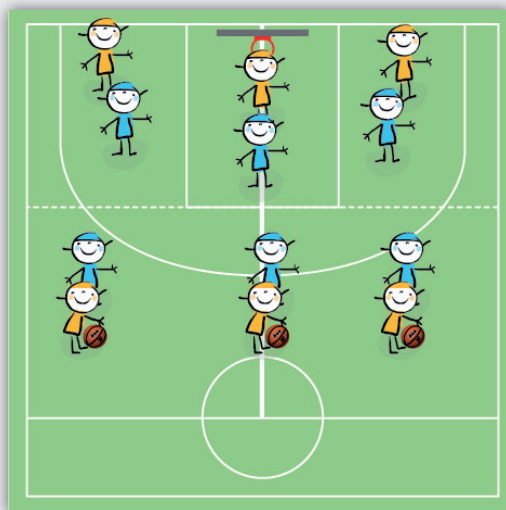
1. Nome do jogo:

1 X 1 mais 1 x 1.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2.

3. Descrição: A meia quadra ofensiva se divide em dois setores usando a linha de arremesso livre e sua prolongação até as linhas laterais. Três duplas se posicionarão no setor I (local mais afastado da tabela) e três duplas se posicionarão no setor II (local mais próximo da tabela). Cada dupla no setor I vai ter uma bola e oportunizarão uma situação de 1x1. O objetivo do atacante nesse setor é fazer com que a bola chegue ao seu colega no ataque no setor II. Para isso, os jogadores no ataque no setor II deverão se desmarcar e procurar o melhor posicionamento para receber o passe e fazer a cesta. Se os defensores interceptarem a bola os alunos trocam de funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2

INTERMEDIÁRIO 02

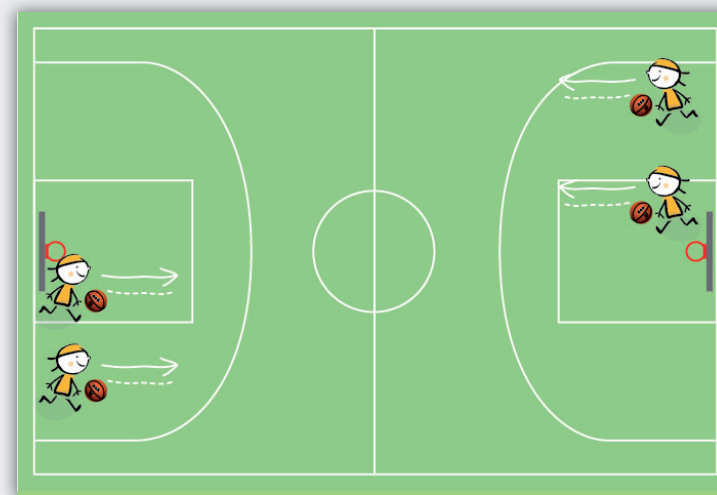
1. Nome do jogo:

Revezamento e ataque.

2. Objetivo: Aplicação dos diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra oposta. Uma dupla ficará em cada lado da tabela, sobre a linha de fundo e cada integrante da dupla terá duas bolas. Ao sinal do professor, as duplas deverão se deslocar em direção para a outra tabela driblando as duas bolas até a linha central. A dupla que primeiro chegar partirá para o ataque na tabela do local que iniciaram o deslocamento. A outra dupla deverá reagir e se posicionar na defesa para evitar a cesta.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2

AVANÇADO 01

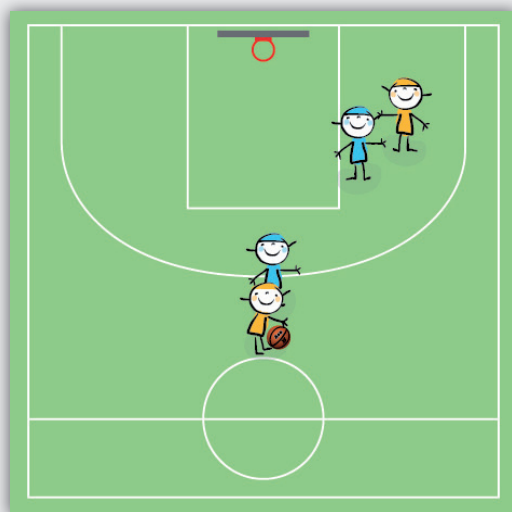
1. Nome do jogo:

Ataque e defesa com regras.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2.

3. Descrição: Os alunos organizados em duplas oportunizarão uma situação de 2x2 na meia quadra. Os jogadores no ataque deverão usar bloqueios, cruzamentos, passar e deslocar e ponte aérea nas ações de finalização para que a cesta seja válida. Os jogadores na defesa deverão marcar individualmente com ajuda ou flutuação. Os jogadores trocarão de funções depois de um período de tempo determinado pelo professor.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

2 X 2

AVANÇADO 02

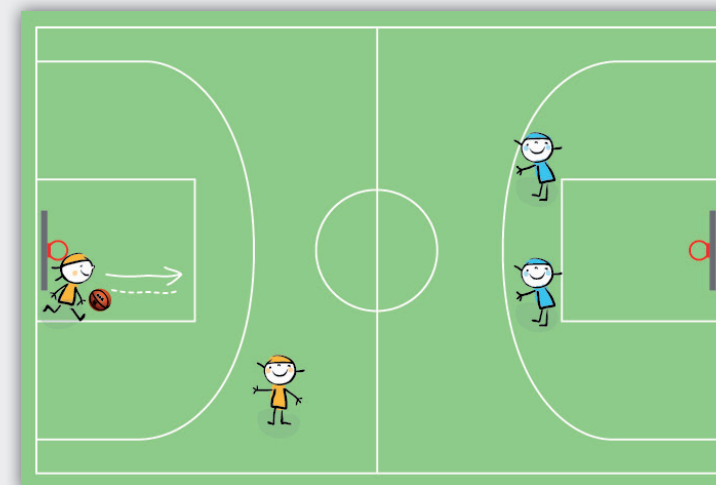
1. Nome do jogo:

Atacar duas vezes.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 2x2.

3. Descrição: Os alunos, organizados em duplas e posicionados em uma das tabelas, deverão sair em situação de ataque rápido sem oposição em direção para a tabela contrária. Deverão finalizar e retornar novamente em situação de ataque rápido sem oposição. Ao finalizar devem estar atentos para defender porque uma nova dupla deverá sair em contra-ataque oportunizando uma situação de 2x2. Ao chegar à outra meia quadra, a dupla no ataque só poderá finalizar em situação de ataque posicionado. Depois de executar o arremesso, a dupla que estava no ataque deverá sair em situação de ataque rápido em direção à tabela contrária e retornar para iniciar uma nova situação de 2x2.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 2

PRINCIPIANTE 01

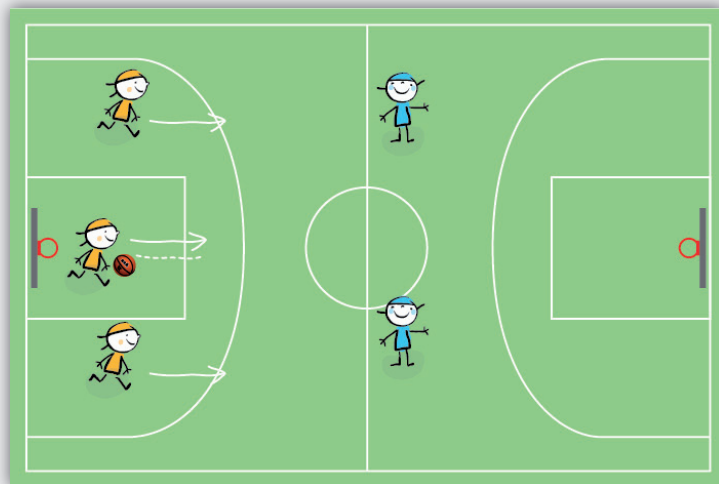
1. Nome do jogo:

Contra-ataque.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x2.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em trios na linha de fundo da quadra. Ao escutarem o sinal se deslocam em direção para a outra tabela em situação de ataque rápido, quando ultrapassarem a linha central dois jogadores estão esperando-os para defender de forma a se apresentar uma situação de jogo de 3x2. Finalizada a ação, os jogadores que estavam na defesa se juntam ao jogador que fez o último arremesso e se dirigem para a outra tabela para jogar 3x2, contra novos adversários que estavam esperando sua vez.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 2

PRINCIPIANTE 02

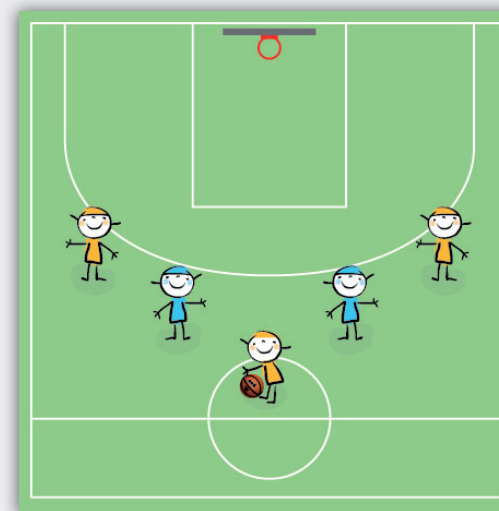
1. Nome do jogo:

Defesa - ataque.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x2.

3. Descrição: Os alunos em quintetos na meia quadra oportunizam uma situação de 3x2 sem finalização. Se a defesa recuperar a posse de bola, deverá iniciar o ataque em direção à tabela e um dos alunos que estava no ataque, inicialmente, deverá se juntar a eles. Os dois jogadores que restarem deverão reagir e defender para evitar a cesta. Todos os alunos deverão passar por todas as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bola de basquetebol, cones e tabela.

3 X 2

INTERMEDIÁRIO 01

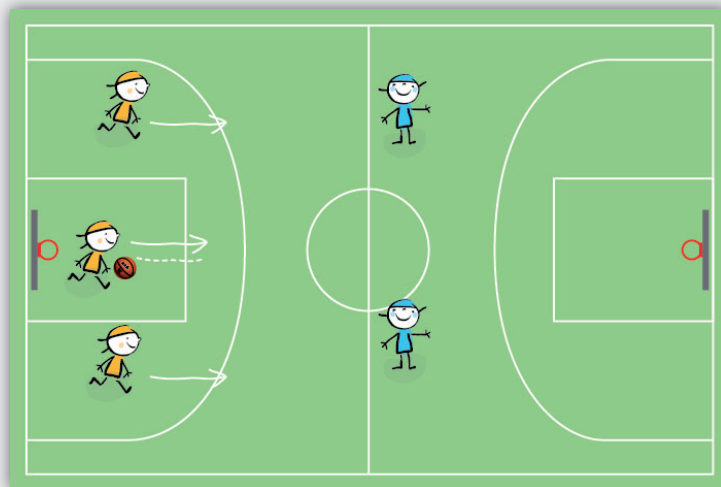
1. Nome do jogo:

Contra - ataque a ataque posicionado.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x2.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em trios na linha de fundo da quadra. Ao escutarem o sinal se deslocam em direção para a outra tabela em situação de ataque rápido, quando ultrapassarem a linha central, dois jogadores estão esperando-os para defender de forma a se apresentar uma situação de jogo de 3x2. Os jogadores no ataque só poderão finalizar por meio do ataque posicionado. Finalizada a ação, os jogadores que estavam na defesa se juntam ao jogador que fez o último arremesso e se dirigem para a outra tabela em ataque rápido. Ao chegarem à meia quadra ofensiva oportunizam uma situação de 3x2 em ataque posicionado, contra novos adversários que estavam esperando sua vez.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 2

INTERMEDIÁRIO 02

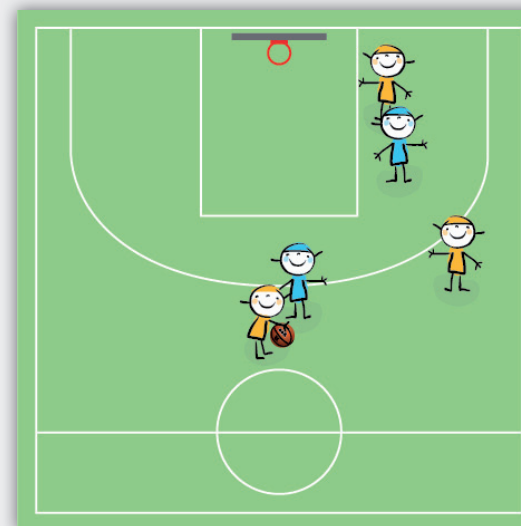
1. Nome do jogo:

Passe ao pivô.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x2.

3. Descrição: Os alunos em quintetos na meia quadra oportunizam uma situação de 3x2. O objetivo dos atacantes, além de fazer a cesta, é fazer a maior quantidade possível de passes para o colega que desempenha a função de pivô. Se a defesa recuperar a posse de bola, deverá iniciar o ataque em direção à tabela e o jogador que estava na posição de pivô permanece. Os dois jogadores que estavam no ataque deverão reagir e defender para evitar a cesta. Todos os alunos deverão passar por todas as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 2

AVANÇADO 01

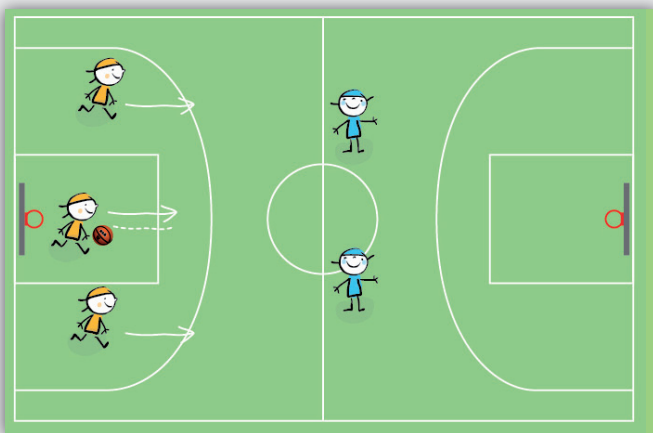
1. Nome do jogo:

Ataque posicionado com pivô.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x2 com ênfase no jogo do pivô.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em trios na linha de fundo da quadra. Ao escutarem o sinal se deslocam em direção para a outra tabela em situação de ataque rápido, quando ultrapassarem a linha central, dois jogadores estão esperando-os para defender de forma a apresentar uma situação de jogo de 3x2 em ataque posicionado. Um dos jogadores no ataque deverá assumir a função de pivô. A cesta só é válida se o pivô receber a bola e executar bloqueios diretos e indiretos com os colegas. Finalizada a ação, os jogadores que estavam na defesa se juntam ao jogador que fez o último arremesso e se dirigem para a outra tabela em ataque rápido. Ao chegarem à meia quadra ofensiva, oportunizam uma situação de 3x2 em ataque posicionado, contra novos adversários que estavam esperando sua vez. Um dos jogadores no ataque deverá assumir a função de pivô.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 2

AVANÇADO 02

1. Nome do jogo:

Jogo do ala.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x2.

3. Descrição: Os alunos em quintetos na meia quadra oportunizam uma situação de 3x2. O objetivo dos atacantes, além de fazer a cesta, é fazer a maior quantidade possível de passes para o colega que desempenha a função de ala. Se a defesa recuperar a posse de bola, deverá iniciar o ataque em direção à tabela e o jogador que estava na posição de ala permanece. Os dois jogadores que estavam no ataque deverão reagir e defender para evitar a cesta. Todos os alunos deverão passar por todas as funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bola de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3 + 1

PRINCIPIANTE 01

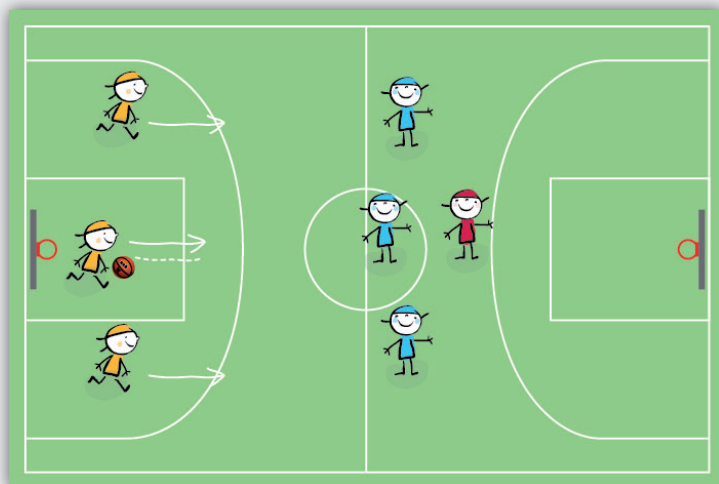
1. Nome do jogo:

Jogo com pivô.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3 + 1 fazendo ênfase nas funções do pivô.

3. Descrição: Os alunos se posicionam em trios na linha de fundo da quadra. Ao sinal, deslocam-se em direção para a outra tabela trocando passes (máximo, 02 passes). Ao ultrapassarem a linha central, outros três jogadores estão esperando-os para defender. O coringa se posiciona em qualquer lugar da meia quadra ofensiva e colabora no ataque formando uma situação de 3x3 + 1. Finalizada a ação, os jogadores que estavam na defesa se dirigem para a outra tabela e jogam 3x3 + 1, para jogar no ataque, contra novos adversários que estavam esperando sua vez.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3 + 1

PRINCIPIANTE 02

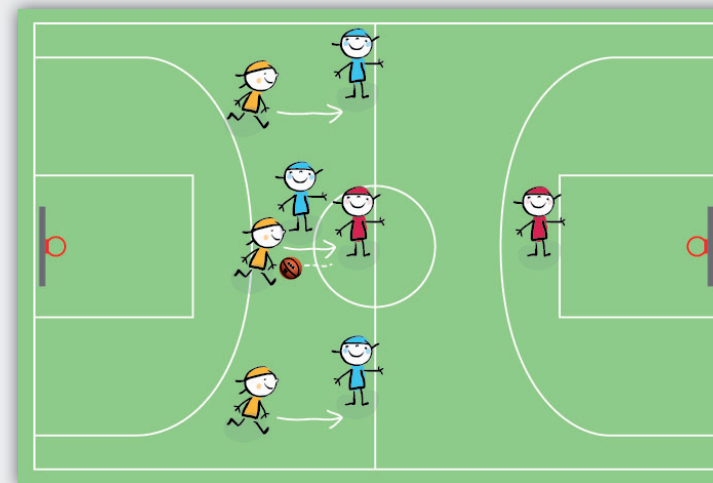
1. Nome do jogo:

Posse de bola com coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3 + 1.

3. Descrição: Dois times de três integrantes jogam 3x3 sem finalização na meia quadra e perto da tabela. O objetivo do time no ataque é tentar fazer dez passes e assim que completá-los atacar em direção à tabela contrária para marcar o ponto. Outro aluno terá a função de curinga oportunizando uma situação de 3x3 + 1 tanto na troca de passes quanto no ataque para marcar o ponto. Os passes feitos para o curinga não entram na contagem e também não poderá marcar o ponto. O time na defesa deverá evitar a troca de passes e que os atacantes completem os dez passes. Se a defesa recuperar a posse de bola deverá iniciar o ataque em direção à tabela contrária e o time que estava no ataque reagir e defender.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3 + 1

INTERMEDIÁRIO 01

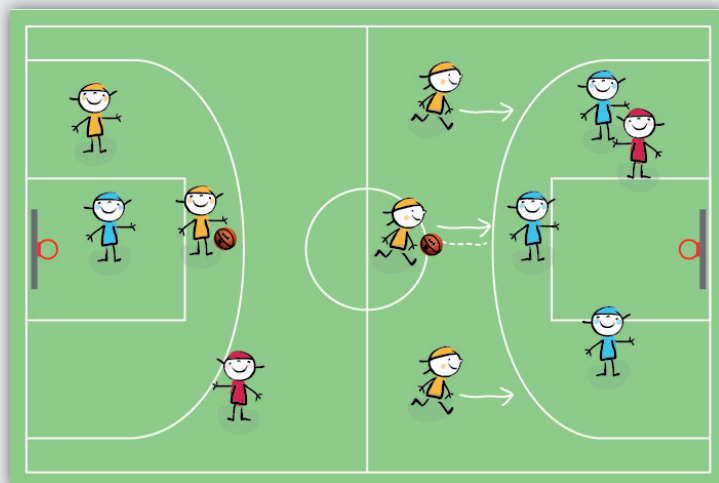
1. Nome do jogo:

3 X 3 X 3 com coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3 + 1 fazendo ênfase nas funções do pivô.

3. Descrição: Três times de três integrantes se posicionam na quadra de maneira que um time estará defendendo cada tabela e um time se posicionará no centro da quadra. O time que está no centro da quadra contará com um coringa e iniciará o ataque para qualquer uma das tabelas oportunizando uma situação de 3x3 + 1. O time que não participa dessa situação deverá jogar 2x1 e estar atento no momento que algum dos times inicie o ataque na sua meia quadra defensiva. O coringa participa em todas as situações de ataque (3x3 + 1).

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3 + 1

INTERMEDIÁRIO 02

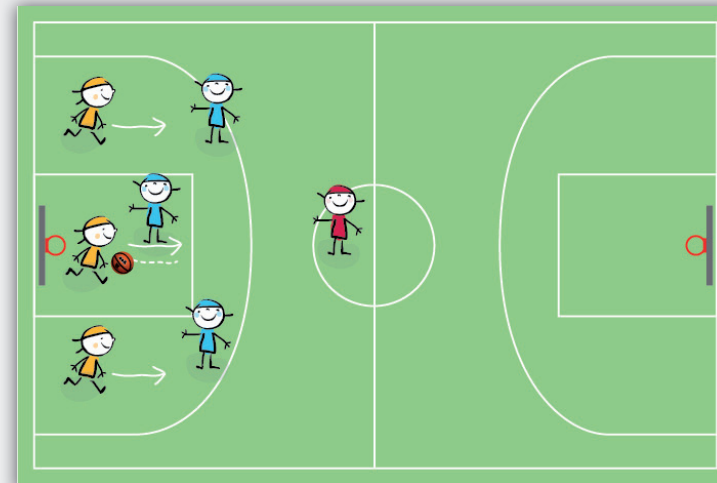
1. Nome do jogo:

Passe para o coringa.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3 + 1.

3. Descrição: Dois times de três integrantes jogam 3x3 sem finalização na meia quadra e perto da tabela. O objetivo do time no ataque é fazer um passe para o coringa que está posicionado no círculo central. Assim que o coringa receber o passe, o time pode iniciar o ataque rápido em direção à tabela contrária. O time na defesa deverá, inicialmente, evitar o passe ao coringa e se não tiver sucesso deverá reagir e defender a tabela contrária, oportunizando uma situação de 3x3 + 1. Finalizada a ação os times trocam de funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3 + 1

AVANÇADO 01

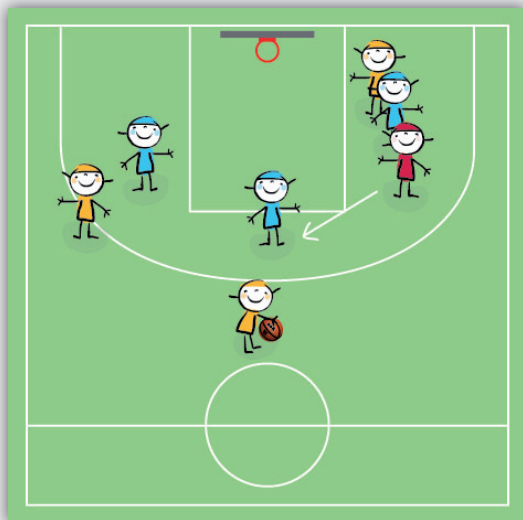
1. Nome do jogo:

Jogo dos bloqueios.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3 + 1 com ênfase nos bloqueios.

3. Descrição: Dois times de três integrantes jogam 3x3 na meia quadra. O coringa deverá perceber as diferentes situações no ataque e executar constantemente bloqueios diretos (defensor do jogador com bola) e indiretos (defensor do jogador sem bola). O time no ataque só poderá arremessar a cesta se o coringa realizar previamente algum tipo de bloqueio. O time na defesa deverá evitar os bloqueios e recuperar a posse de bola para iniciar o ataque.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3 + 1

AVANÇADO 02

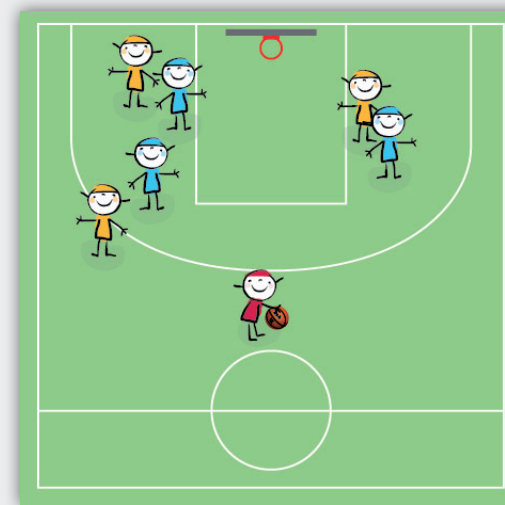
1. Nome do jogo:

Jogo do armador.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3 + 1.

3. Descrição: Dois times de três integrantes jogam 3x3 na meia quadra. O coringa deverá assumir a função de armador e oportunizar situações de superioridade numérica nos diferentes setores da quadra. Os jogadores no ataque deverão assumir a função de ala, de pivô e de ala – pivô. O time na defesa deverá recuperar a posse de bola e iniciar o ataque com colaboração do coringa, oportunizando uma situação de 3x3 + 1.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3

PRINCIPIANTE 01

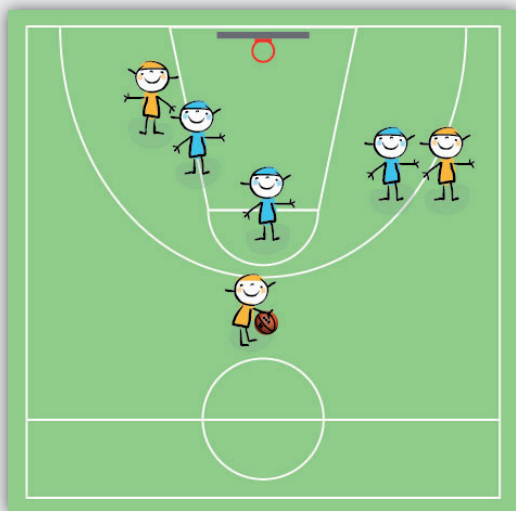
1. Nome do jogo:

Jogo de meia quadra.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3.

3. Descrição: Dois times de três integrantes jogam 3x3 em cada tabela da quadra. O objetivo é tentar fazer a maior quantidade de pontos possíveis. Os alunos devem executar ações técnico-táticas para solucionar as diferentes situações problemas da situação 3x3.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3

PRINCIPIANTE 02

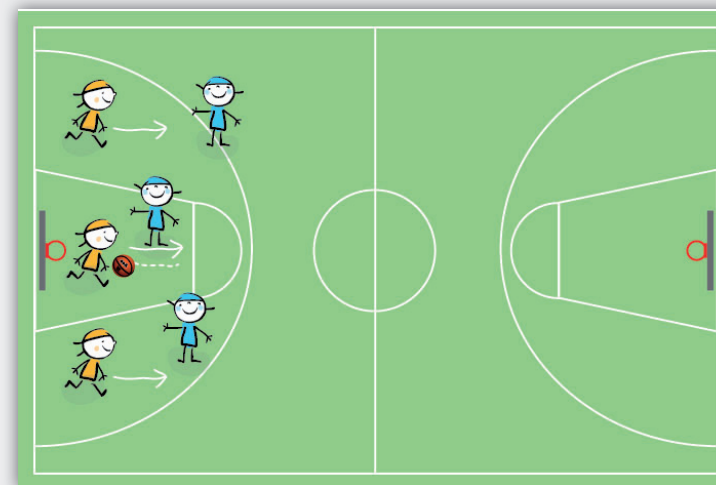
1. Nome do jogo:

Posse de bola e contra-ataque.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3.

3. Descrição: Dois times de três integrantes jogam 3x3 sem finalização na meia quadra e perto da tabela. O objetivo do time no ataque é tentar fazer dez passes e assim que completá-los atacar em direção à tabela contrária para marcar o ponto. O time na defesa deverá evitar a troca de passes e que os atacantes completem os dez passes. Se a defesa recuperar a posse de bola deverá iniciar o ataque em direção à tabela contrária e o time que estava no ataque reagir e defender.

4. Desenho



5. Materiais: Bola de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3

INTERMEDIÁRIO 01

1. Nome do jogo:

Posse de bola.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3.

3. Descrição: A meia quadra ofensiva se divide em dois setores usando a linha de arremesso livre e sua prolongação até as linhas laterais. Seis alunos se posicionarão no setor I (local mais afastado da tabela) e seis alunos se posicionarão no setor II (local mais próximo da tabela). No setor I acontecerá um jogo de 3x3 sem finalização. O objetivo do trio no ataque nesse setor é fazer com que a bola chegue aos seus colegas no ataque no setor II. Para isso, os jogadores no ataque no setor II deverão se desmarcar e procurar o melhor posicionamento para receber o passe e fazer a cesta. Se os defensores interceptarem a bola os alunos trocam de funções.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3

INTERMEDIÁRIO 02

1. Nome do jogo:

Passes rápidos.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3.

3. Descrição: Dois times de três integrantes se posicionam em cada lado da tabela. O objetivo é realizar dez passes no local em que estão no menor tempo possível. O time que primeiro completar os dez passes sairá rapidamente para pegar a bola de basquetebol que está em cima do cone no círculo central. Esse time iniciará o ataque na meia quadra em que trocaram de passes e o outro time deverá reagir e defender oportunizando uma situação de 3x3.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3

AVANÇADO 01

1. Nome do jogo:

Jogo das funções.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3.

3. Descrição: Os alunos oportunizam uma situação de 3x3 na meia quadra. Os jogadores definirão suas funções no ataque e na defesa, sendo que o trio no ataque jogará com um armador, um ala e um pivô e o trio na defesa executará defesa individual com flutuação.

4. Desenho



5. Materiais: Bolas de basquetebol, cones e tabela.

3 X 3

AVANÇADO 02

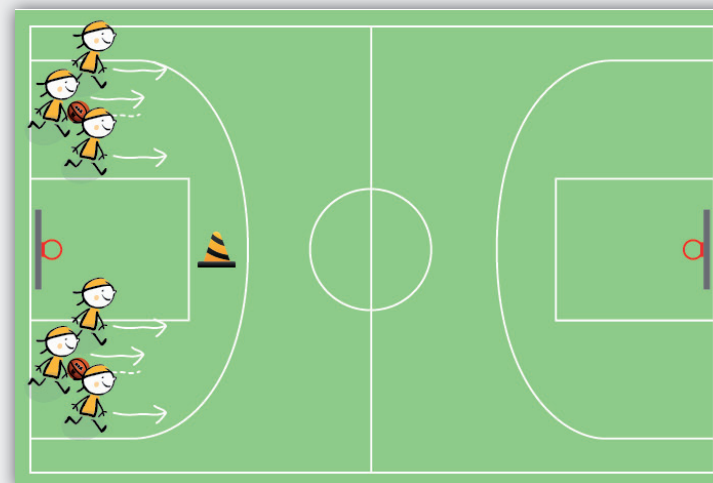
1. Nome do jogo:

O mais rápido ataca.

2. Objetivo: Aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3.

3. Descrição: Dois times de três integrantes se posicionam em cada lado da tabela. O objetivo é realizar dez passes no local em que estão no menor tempo possível. O time que primeiro completar os dez passes sairá rapidamente para pegar a bola de basquetebol que está em cima do cone na linha de arremesso livre. Esse time iniciará o contra-ataque em direção à tabela contrária e o outro time deverá reagir e defender oportunizando uma situação de 3x3.

4. Desenho



5. Materiais: Bola de basquetebol, cones e tabela.