

ESCOLA
DA BOLA

Klaus Roth
Daniel Memmert
Renate Schubert

JOGOS DE ARREMESSO



Porte
editora

ESCOLA
DA **BOLA**

Klaus Roth
Daniel Memmert
Renate Schubert

JOGOS DE ARREMESSO

Tradução:

Prof. Dr. Pablo Juan Greco e Prof.^a Dr.^a Mariana Calábria Lopes

norte
editora

São Paulo, 2016

SUMÁRIO

Capítulo 1 “Do ABC para iniciantes nos jogos...” 9

Introdução	10
Modelo de Aprendizagem Implícita por Meio do Jogo (MAIJ)	12
Estrutura e construção.....	12
Objetivos e conteúdos dos níveis de desenvolvimento.....	17
Objetivo: ABC da Escola da Bola	17
Conteúdo: elementos táticos, coordenativos e técnicos.....	18
Conteúdo: grupo de elementos	19
Metodologia dos níveis de desenvolvimento.....	22
Classificação dos elementos do jogo, das situações táticas e dos exercícios.....	23
Formação metodológica dos elementos do jogo, das situações táticas e dos exercícios.....	26
Princípio do jogar	26
Princípio do exercitar.....	28
Resumo	29

Capítulo 2 **“... para arremessar habilmente com as mãos”** **31**

Introdução e delimitação conceitual	32
Conceitos na área dos jogos de arremesso	33
Escopo e sistematização	33
Objetivos, conteúdos e métodos	36
Escola da Bola: jogos de arremesso	38
Observações preliminares: escopo e sistematização	38
Objetivos e conteúdos	38
CEE: ponderação entre A, B, C	40
CEE: ponderação dentro do A, B, C	41
Considerações finais: métodos	43
Resumo	44

Capítulo 3 **Jogos de arremesso orientados para situações táticas do jogo** **45**

Introdução	46
Microrregras específicas dos jogos de arremesso	46
Legenda e formas gráficas de apresentação	50
Conjunto de grupos de tarefas e de jogos com situações táticas	52
Oferecer-se e orientar-se	52
Manter a posse de bola individualmente	58
Manter a posse de bola coletivamente	63
Criar superioridade numérica individualmente	69
Criar superioridade numérica coletivamente	73
Reconhecer espaços	79
Utilizar possibilidades de finalização	85

Capítulo 4	Jogos de arremesso orientados para o desenvolvimento das capacidades	91
	Introdução	92
	Coleção de exercícios e atividades	94
	Legenda e formas gráficas de apresentação	94
	Pressão de tempo	95
	Pressão de precisão	101
	Pressão de complexidade	103
	Pressão de organização	107
	Pressão de variabilidade	111
Capítulo 5	Jogos de arremesso orientados para o desenvolvimento das habilidades	115
	Introdução	116
	Coleção de atividades e exercícios	118
	Reconhecer a linha de voo da bola	119
	Reconhecer a posição e a movimentação do colega	123
	Reconhecer a posição e a movimentação do adversário	126
	Determinar o percurso até a bola	130
	Controlar a posse de bola	133
	Controlar o passe	137
Anexos		143
	Tipos de bola	145
	Referências	147

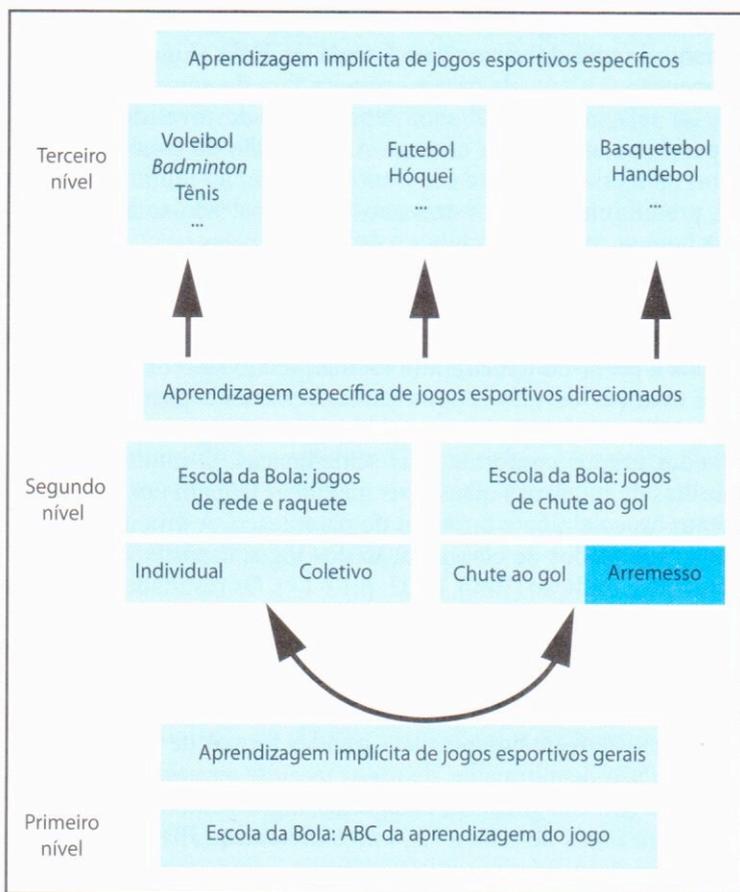


Figura 1.1: Modelo de Aprendizagem Implícita por Meio do Jogo (MAIJ).

Para encontrar a forma de agrupamento mais adequada para o MAIJ, a classificação consensual dos jogos esportivos em quatro famílias teve de ser novamente comprovada, de forma específica e orientada aos critérios de semelhança da filosofia da Escola da Bola: se a criança deve aprender a lidar com *demandas gerais táticas, coordenativas e técnicas*, então o parentesco dos jogos esportivos deve ser avaliado exatamente nesses requisitos. Nos próximos parágrafos serão descritos grupos de capacidades táticas, coordenativas e grupos de habilidades (Kröger e Roth, 2005).

Haverkamp e Roth (2006) têm realizado comprovações desse tipo. Como fundamentação formal de seus estudos, considera-se o pensamento filosófico de Wittgenstein, assim como o modelo de protótipo

**Estudos do MAIJ
para as categorias
dos jogos
esportivos**

Fundamentação teórica: o modelo protótipo

deduzido a partir dele (Eckes e Six, 1984). Falando de forma mais simples, o significado dos elementos (“tijolos” no original em alemão) da Escola da Bola para cada categoria dos jogos esportivos foi avaliado por uma entrevista com *experts*. Assim, por meio de uma fórmula desenvolvida por Haverkamp (2004), foi possível calcular como cada modalidade esportiva formal, com relação às suas demandas e elementos estruturais, encaixa-se nas diferentes famílias de jogos esportivos. O resultado desta conta apresenta, para cada esporte, um *coeficiente de tipicidade* para todas as quatro categorias.

Resultado

A Tabela 1.1 demonstra que o resultado evidencia uma boa concordância com a divisão tradicional dos jogos esportivos. Nas quatro colunas principais, pode-se observar a tipicidade dos cinco esportes com maior valor. Os valores podem variar de 0 a 100.

Tabela 1.1: Tipicidade dos esportes para os quatro grupos dos jogos esportivos

Jogos de rede e raquete individuais		Jogos de rede e raquete coletivos		Jogos de chute ao gol		Jogos de arremesso	
<i>Squash</i>	68	Vôlei de praia	84	Futebol	100	Basquetebol	82
Tênis de mesa	62	Voleibol	72	Hóquei no gelo	65	Handebol	80
<i>Badminton</i>	59	Punhobol	68	<i>Cycle ball (radball)**</i>	65	<i>Streetball</i>	73
Tênis	59	<i>Prellball*</i>	63	Hóquei	58	Futebol americano	58
Peteca	51	Tênis-futebol	61	Handebol	55	Futebol	51

*O *Prellball* assemelha-se ao tênis e é considerado um jogo de rebater pela ação de rebatida da bola com a mão (punho fechado) ou o antebraço. Pode ser jogado por três ou quatro jogadores, e a bola deve quicar no próprio campo antes de passar para o lado adversário por cima de uma “rede” bem baixa (40 cm), que divide os dois lados. São permitidos até três toques na bola entre jogadores (como no voleibol), mas a bola sempre deve quicar no próprio campo após cada contato com ela. (N. T.)

** O *Cycle ball* (em inglês) ou *Radball* (em alemão) é um jogo semelhante ao futebol, mas os jogadores se deslocam de bicicleta no campo, rebatendo a bola com as rodas, e devem fazer gol na equipe adversária. (N. T.)

Os resultados para os JRRI e JRRC demonstram claramente ser perfeitos. Já para os JCG e JA aparece, à primeira vista, uma classificação surpreendente em quinto lugar. Nos JCG aparece o handebol e nos JA o futebol. À segunda vista, o resultado é menos espantoso. Esse resultado não deve ser interpretado como se o futebol, por exemplo, fosse explicitamente caracterizado como JA. Isso significa que o futebol, em sua estrutura de demanda, grupos de capacidades táticas e coordenativas e grupo

já conhecida das fases de ataque em jogos esportivos coletivos. A tática individual compreende as ações ofensivas de "Oferecer-se e orientar-se", "Manter a posse de bola individualmente", "Criar superioridade numérica individualmente", "Reconhecer espaços" e "Utilizar as possibilidades de finalização". Já as táticas coletivas são compostas por "Oferecer-se e orientar-se", "Manter a posse de bola coletivamente", "Criar superioridade numérica coletivamente", assim como a percepção de "Utilizar possibilidades de finalização".

Boxe 1.1: Definição dos elementos do grupo de capacidades táticas

Oferecer-se e orientar-se: tarefas táticas, nas quais o importante é obter uma ótima posição no campo de jogo no momento exato (correr livre/distribuição no espaço).

Manter a posse de bola individualmente: tarefas táticas na situação de 1x1, ou seja, contra um adversário, nas quais o importante é manter a posse de bola e iniciar uma ação ofensiva.

Manter a posse de bola coletivamente: tarefas táticas, nas quais o importante é manter a posse de bola por meio do jogo com o colega e iniciar uma ação ofensiva.

Criar superioridade numérica individualmente: tarefas táticas, nas quais o importante é obter vantagem enganando o adversário – eventualmente por meio de uma simples finta.

Criar superioridade numérica coletivamente: tarefas táticas, nas quais o importante é obter vantagem por meio do jogo com o colega.

Reconhecer espaços: tarefas táticas, nas quais o importante é reconhecer um espaço livre que surgiu para se marcar diretamente um ponto/gol ou ter a chance de uma "brecha" para executar um passe.

Utilizar possibilidades de finalização: tarefas táticas, nas quais o importante é utilizar, no momento certo e a partir de uma posição ótima no campo de jogo, os espaços para um passe, chute ou arremesso ao gol ou para se alcançar a zona-alvo.

Na área dos grupos de capacidades coordenativas (B) é ensinado aquilo que poderia ser caracterizado como "a inteligência motora referente à bola". Crianças experientes e coordenadas devem ser capazes de aprender a realizar ações motoras e técnicas específicas dos esportes. As capacidades coordenativas têm a condição de adequar e facilitar posteriormente o seu repertório técnico. As crianças

Elementos do grupo de capacidades coordenativas "B"

coordenativamente desenvolvidas terão, de forma prudente, melhores condições de partida para adequar suas ações às alternâncias situacionais do jogo. O importante é o entendimento na prática dos termos “controle de bola”/“manejo de bola”, usados nas situações em que se executam as ações. Além disso, a coordenação com bola pode ser melhorada a partir de diferentes condições gerais de pressão (ver Boxe 1.2), conforme Neumaier e Mechling (1995) e Roth (1998). Essas condições correspondem de forma estreita aos critérios clássicos de desempenho da coordenação: velocidade, precisão, complexidade/organização e variabilidade.

Boxe 1.2: Definição dos elementos do grupo de capacidades coordenativas

Manejo da bola: tarefas coordenativas, nas quais o importante é um controle habilidoso e bem dosado das ações com bola.

Pressão de tempo: tarefas coordenativas, nas quais o importante é minimizar o tempo, ou seja, maximizar a velocidade.

Pressão de precisão: tarefas coordenativas, nas quais o importante é ser o mais preciso possível.

Pressão de complexidade: tarefas coordenativas, nas quais o importante é resolver diversas exigências sucessivamente, uma atrás da outra.

Pressão de organização: tarefas coordenativas, nas quais o importante é resolver muitas exigências simultaneamente.

Pressão de variabilidade: tarefas coordenativas, nas quais o importante é resolver exigências sob diferentes condições ambientais e situacionais.

Pressão de carga: tarefas coordenativas, nas quais o importante é resolver exigências sob condições de sobrecarga físicas ou psíquicas.

Elementos do grupo de capacidades técnicas “C”

Os grupos de habilidades “C” descrevem parte de atividades perceptivas e/ou motoras que aparecem, frequentemente, em muitos jogos esportivos. Sua origem baseia-se no pensamento de Hossner (1995) que, juntamente à referência de Fodor (1983), inseriu o conceito de “módulo” para caracterizar grandes grupos de habilidades com objetivos semelhantes. Os elementos integrantes desse grupo estão ordenados de forma rudimentar no Boxe 1.3, de acordo com a sequência de acontecimento das fases das ações no jogo. Os três primeiros elementos citados caracterizam exigências perceptivas (*fase de antecipação e percepção*). A origem de cada ação no contexto esportivo está em reconhecer a linha de voo

da bola, assim como a posição e o caminho de corrida do companheiro de equipe e do adversário. Depois da antecipação, com a passagem para a *fase de realização*, o importante é estabelecer o caminho e a posição até a bola, além do momento de jogá-la. Por fim, estão os elementos de recepção, controle e condução da bola, assim como o de controle do passe.

Boxe 1.3: Definição dos elementos do grupo de habilidades

Reconhecer a linha de voo da bola: tarefas sensórias, nas quais o importante é perceber e antecipar-se a distância, a direção e a velocidade da bola passada.

Reconhecer a posição e a movimentação do colega: tarefas sensórias, nas quais o importante é antecipar e perceber a posição e o percurso, assim como a velocidade, de um ou mais colegas de equipe.

Reconhecer a posição e a movimentação do adversário: tarefas sensórias, nas quais o importante é antecipar e perceber a posição e o percurso, assim como a velocidade, de um ou mais adversários.

Determinar o percurso até a bola: tarefas sensório-motoras, nas quais o importante é antecipar e determinar a distância, a direção e a velocidade necessárias para se chegar até a bola.

Determinar o momento de jogar a bola: tarefas sensório-motoras, nas quais o importante é antecipar e determinar a posição e a distância até a bola, assim como o local e o melhor momento para jogá-la.

Controlar a posse de bola: tarefas motoras, nas quais o importante é receber/conduzir a bola.

Controlar o passe: tarefas motoras, nas quais o importante é controlar a força e a direção (ângulo) da bola no momento da rebatida, do chute ou do arremesso.

Metodologia dos níveis de desenvolvimento

Nos livros *Escola da Bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos* e *Jogos de rede e raquete*, descreveu-se de forma extensiva a posição do modelo da aprendizagem implícita dos jogos em relação a três amplas regras da metodologia de iniciação (ver também Figura 1.1). Essas regras seguem a seguinte ordem:

Jogo 16 – Diga um número!

Pressão de organização



Formar um percurso de *slalom* com cones para que os jogadores atravessem driblando a bola. No final do percurso, o jogador C mostra um número, de 1 a 5, com a mão. Os jogadores devem, então, atravessar o *slalom* com a bola, ver o número indicado por C, dizer o número e finalizar no alvo.

Atividade

- A distância entre os cones deve ser de, no mínimo, 1,5 m.
- Os jogadores devem alternar sempre as mãos durante o percurso de *slalom*.
- Utilizar diferentes técnicas para o arremesso.

Observações

- Os jogadores devem mostrar o número com a mão (II).
- Diminuir a distância entre os cones (III).
- A cada drible no *slalom*, o jogador deve dizer o número indicado por C (III).
- A cada drible no *slalom*, o jogador deve mostrar, com a mão, o número indicado por C (III).
- O treinador varia a forma de indicar o número, por exemplo, com palmas, com movimentos dos braços (II).

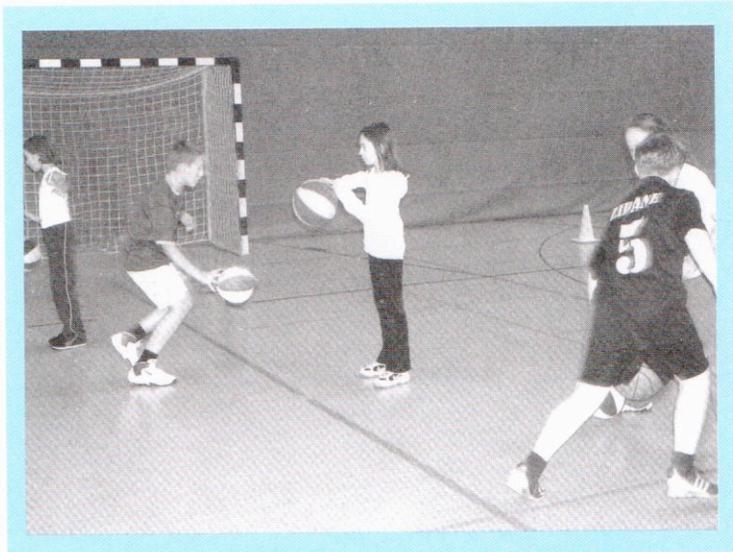
Variações do jogo

Jogo 17 – Bons olhos
Pressão de variabilidade

I



52 21

**Atividade**

Os jogadores são divididos em dois grupos, e cada grupo vai para um lado de um quadrado demarcado no chão. Somente um grupo possui bolas, e cada jogador deste grupo fica com uma. Os jogadores se posicionam frente a frente, cada um escolhendo um companheiro do outro lado do quadrado. Ao sinal do treinador, os jogadores sem bola correm para o meio do quadrado e escolhem um dos três sinais predeterminados: estender o braço direito para o lado, o braço esquerdo ou afastar as pernas. Os jogadores com bola devem observar seu companheiro, visualizar o sinal escolhido e atravessar o quadrado. Caso o companheiro escolha um dos braços, o jogador deve quicar a bola por baixo do braço estendido; caso tenha escolhido afastar as pernas, o jogador deve quicar a bola por entre as pernas do seu companheiro.

Observações

- A cada rodada, variar o sinal.
- Os sinais devem ser claramente mostrados.

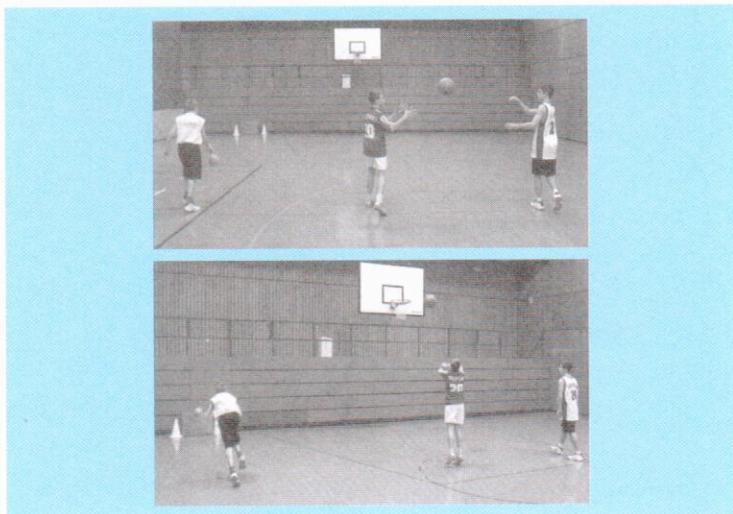
Variações do jogo

- Variar o número de sinais predeterminados (II).
- Aumentar a velocidade dos dribles (II).
- Colocar sinais não predeterminados (III).
- Os jogadores podem usar fintas de corpo durante o exercício (III).

Jogo 16 – Trio de ataque

Controlar a posse de bola

II



Os jogadores formam trios e posicionam-se no fundo da quadra, um jogador em cada linha lateral e um no meio. Cada jogador das laterais possui uma bola, uma de basquete e uma de handebol. O trio deve atravessar o campo trocando passes, o jogador do meio recebe sempre um passe e devolve para o seu companheiro. Chegando do outro lado da quadra, o jogador da lateral que está com a bola de handebol arremessa a gol, enquanto o outro jogador que estiver com a bola de basquete deve arremessar na cesta. A cada rodada, troca-se as funções dos jogadores.

Atividade

- Os jogadores das laterais, cada vez que receberem o passe de volta, devem quicar uma vez a bola contra o solo.
- Conforme o material disponível e o ginásio utilizado, trabalhar somente handebol ou somente basquete, ou ainda variar os alvos.
- Jogar com três bolas, cada jogador com uma. Para cada passe os jogadores devem trocar as bolas. Acrescentar mais um alvo (III).
- Executar passes com saltos (III).
- Os jogadores das laterais variam, durante o exercício, a sua distância para o jogador do meio (II-III).

Observações

Variações do jogo

Jogo 17 – Quem é meu parceiro?

Controlar a posse de bola

II-III



71



Atividade

Dois times são divididos e distribuídos em dois campos de jogo (quadrados), um do lado do outro. Cada jogador do time da direita é denominado com uma letra e cada jogador do time da esquerda, com um número. Cada jogador do time do lado direito está com uma bola e deve se deslocar aleatoriamente, driblando-a. O outro time deve simplesmente se deslocar sem bola. O treinador chama, então, uma letra, e este jogador se apresenta e grita um número. Ele deve reconhecer o companheiro do outro time e trocar passes com o jogador correspondente. Após alguns passes, os jogadores voltam a se movimentar. Depois de dois minutos de jogo, troca-se a função dos times.

Observações

- Para facilitar o jogo, inicialmente podem ser distribuídos números ou letras.
- Os passes podem ser somente indiretos ou pode-se estabelecer conforme o sentido (direita ou esquerda) se serão diretos ou indiretos.

Variações do jogo

- O passe é feito com a mão não dominante (III).
- Após o sinal do treinador, os jogadores trocam a mão que está driblando a bola (II-III).
- Utilizar diferentes bolas para o time que fica à direita; a cada sinal do treinador, os jogadores devem trocá-las (II-III).

Phorte Editora Ltda. CNPJ 07.387.857/0001-79 São Paulo, Made in Brazil. Todos os direitos da obra gravada são reservados. A reprodução, a locação, a execução pública e a radiodifusão estão proibidas.

ESCOLA DA BOLA

JOGOS DE ARREMESSO

Klaus Roth
Daniel Memmert
Renate Schubert



phorte editora

Não pode ser vendido separadamente.

Neste livro será apresentado o segundo nível do modelo integrativo para o ensino dos jogos esportivos. Com base na proposta do livro *Escola da Bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos*, esta obra trata de um primeiro passo para a especialização em uma modalidade esportiva. Ela complementa a publicação intitulada *Jogos de rede e raquete* e conduz ao variado mundo dos jogos de arremesso. Seguindo a filosofia geral da Escola da Bola, os objetivos e os conteúdos centrais são divididos em três áreas. Com ênfase no jogo livre, em experiências de movimentos de formas de jogar, as crianças adquirem, em particular, competências táticas, coordenativas e habilidades técnicas básicas. Uma ampla quantidade de jogos e exercícios é apresentada nos capítulos práticos, os quais podem ser aplicados no ensino do esporte tanto na escola quanto em clubes.

