

## **Intervenção nos Jogos Desportivos Coletivos de Invasão**

### ***Pontos comuns entre o Basquetebol, Andebol e Futebol***

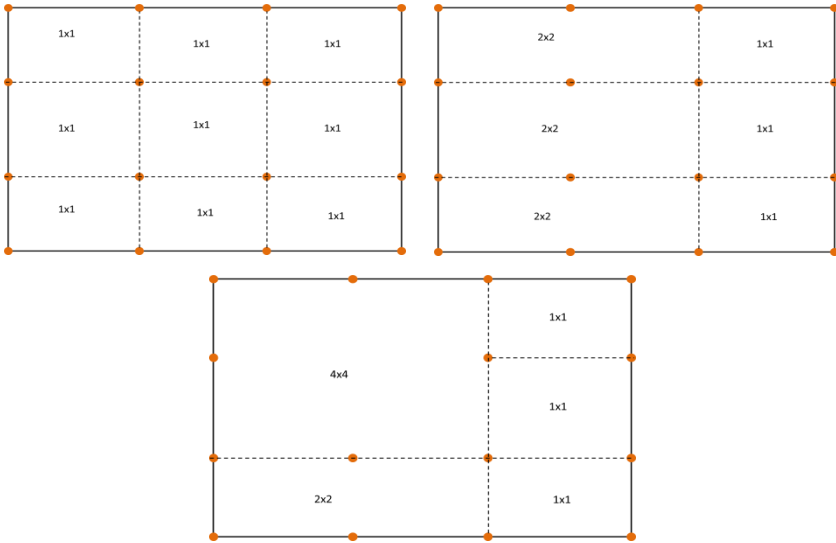


#### **Orientadores:**

Mestre Hamilton Santos  
Mestre Fernanda Santinha

#### **Professores Estagiários:**

# “Sobe e desce”



**Descrição:** Formas jogadas 1x1, 2x2 e 4x4. Os jogadores pontuam após passe ou condução de bola, ultrapassando a linha com controlo e/ou condução de bola.

**Competências a trabalhar:** -Drible; -Condução; -Controlo de bola (todas as formas); Marcação individual.

-Passe; -Recepção orientada; -Interseção de bola; -desmarcação; -fechar linhas de passe (2x2 ou 4x4)

**Variantes:** Dificuldade – Vários alunos a fazer 1x1 no mesmo campo sem limitações de espaço. Têm de levantar a cabeça para não chocar com os colegas. Facilidade – introduzir superioridade numérica ou sem “sobe e desce” (menos competitividade).

**Objetivos:** -Isolamento das ações técnicas para diferenciação; -Relação com a bola; -Melhoria do drible, condução e controlo de bola (1x1)

-Isolamento das ações táctico-técnicas para diferenciação; -Princípios de jogo (penetração, mobilidade, ruturas) (2x2 ou 4x4).

### **Crítérios de êxito:**

<b>1x1</b>	<b>2x2 ou 4x4</b>
Ultrapassa o adversário em drible ou condução	Executa passe para o colega melhor colocado
Executa drible de protecção com sucesso	Executa receção orientada para o objetivo (baliza ou linha de passe)
Realiza marcação individual evitando que o colega chegue à sua linha de golo	Realiza desmarcação
Executa desarme	Realiza coberturas (defensivas e ofensivas)
	Fecha linhas de passe

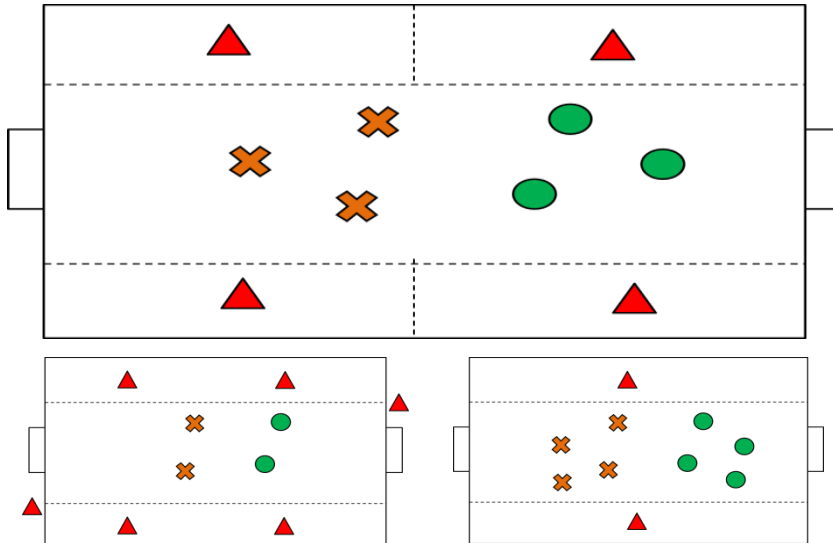
**Interdisciplinaridade/Logística:** -Mesmo espaço para três matérias (futebol, andebol e basquetebol); -Marcas e bolas; -Pode ser utilizado em todos os espaços excetuando o ginásio; -Mesmo espaço para várias formas jogadas.

**Diferenciação:** -Através da competitividade é possível diferenciar, de grosso modo, os alunos mais fortes dos alunos mais fracos espacialmente.

**Vantagens:** -Útil para a avaliação inicial pois diferencia os alunos através da competição (1x1); -Poderá ser utilizado para desenvolvimento e aplicação através do jogo 2x2 ou 4x4; -Logística; - Exercício com elevada intensidade (1x1 com competitividade) que poderá servir para trabalho de condição física (capacidade aeróbia).

**Desvantagens:** -1x1 poderá ser demasiado exigente para alunos com pouca motivação e domínio, sobre a matéria (deverá ser combatido através da variante de superioridade numérica "1x1 + joker"); -Rotação poderá ser complexa para os alunos, numa fase inicial, e difícil de assimilar (deverá ser combatida através de uma demonstração cuidada); -Utilização de muitas bolas.

# “Apoios”



Legenda:

J-jogador que se encontra dentro de campo

A-jogador que se encontra nos corredores em apoio

**Descrição:** Jogo formal condicionado em superioridade numérica para o ataque, onde os jogadores jokers se encontram nos corredores laterais. Estes podem contactar a bola apenas nesses mesmos corredores e os jogadores de campo não podem entrar no seu espaço. A equipa que está em jogo para poder finalizar tem que passar a bola por um ou dois corredores.

**Competências a trabalhar:** -Criar linhas de passe (J/A); -Passe e desmarcação (J); -Passe e receção (J/A)

**Variantes:** Dificuldade – bola tem de passar por um maior número de apoios antes da finalização; alunos fracos em apoio e alunos fortes em campo; Facilidade – bola passa pelo menos por um apoio ou corredor; alunos fortes em apoio e alunos fracos em jogo; aumentar número de apoios e recolocá-los (adicionar apoios frontais); com o aumento de apoios reduzir o espaço de forma a colocar os apoios com maior proximidade.

**Objetivos:** -Combater “jogo nuvem” (alteração do centro de jogo); -Superioridade numérica do ataque;

**Critérios de êxito:**

Jogador	Apoio
Recebe a bola orientado para o objetivo (linha de passe ou alvo)	Recebe a bola orientado para o objetivo (linha de passe ou alvo)
Decide corretamente na realização do passe, drible e remate (sem perder posse de bola)	Decide corretamente na realização do passe, drible e remate (sem perder posse de bola)
<b>Desmarca-se após efetuar passe</b>	Apoia o colega criando linhas de passe facilitadoras

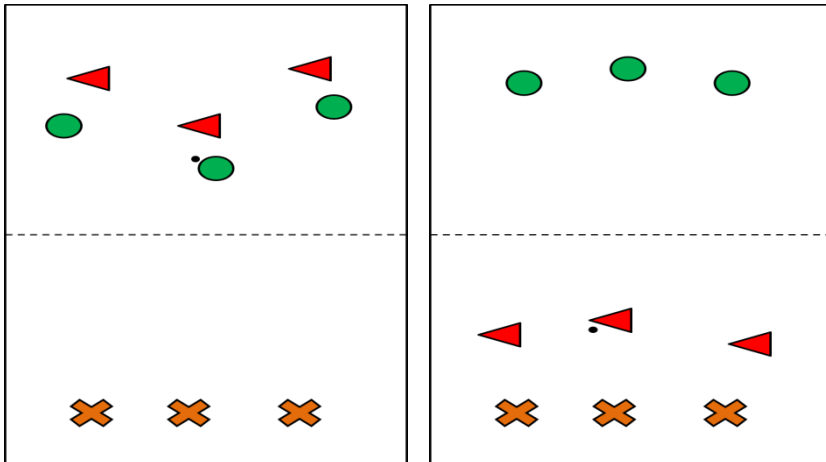
**Interdisciplinaridade/Logística:** -Mesmo espaço para três matérias (futebol, andebol e basquetebol); -Logística (pouco material); -Pode ser utilizado em todos os espaços excetuando o ginásio.

**Diferenciação:** -Separar grupos de nível entre apoios e campo (ver a variantes).

**Vantagens:** -Maior distribuição espacial dos jogadores pelo campo (combate do jogo nuvem); -Exercício vantajoso para aprendizagem e desenvolvimento com alguma contextualização, servindo de progressão para um exercício com maior contextualização/aproximação ao jogo; -Proporciona mais situações de passe/desmarcação.

**Desvantagens:** -Quando colocados poucos apoios, com alunos fracos, poderá perder-se alguma da dinâmica de jogo; Alunos que se encontram em apoio poderão estar com pouco empenhamento motor (no entanto poderá ser combatida com rotações mais frequentes).

## “Holandês”



**Descrição:** Os alunos saem em drible (condução de bola) ou passe para o outro meio campo, estando já uma equipa a defender. Quando os atacantes passam o meio campo, os defesas podem pressionar e tentar recuperar a bola. Após recuperação da bola essa equipa deverá atacar o outro meio campo contra uma terceira equipa que já está a defender. Se uma equipa finalizar com sucesso tem direito a atacar o outro meio campo.

**Competências a trabalhar:** -Drible, Condução, Passe, receção e finalização.

-Desmarcação, coberturas, marcação individual e contra-ataque (variante).

**Variantes:** Dificuldade – equipa que ataca, quando perde a bola tem de fazer pressão defensiva imediata; limitar número de passes para chegar ao meio campo adversário. Facilidade – colocar apoios na linha de meio campo; colocar joker que acompanhe os sucessivos ataques.

**Objetivos:** -Tomada de decisão condicionada pela pressão dos adversários (com variante de dificuldade de pressão defensiva); -Grande número de ações ofensivas e defensivas (táticas e técnicas)

### **Critérios de êxito:**

Ataque	Defesa	Transições
Realiza coberturas ofensivas (A)	Defende entre o adversário e o objetivo (E)	Pressiona após perda de bola impedindo contra-ataque
Avança em condução de bola com ou sem pressão	Marcação individual (E)	Desmarca-se de forma a receber o passe
Finaliza na baliza/alvo	Interceta a bola dificultando a ação do atacante (E)	
Desmarca-se para o objetivo	Pressiona o adversário com ou sem bola (A)	

**Interdisciplinaridade/Logística:** -Mesmo espaço para três matérias (futebol, andebol e basquetebol); -Material a utilizar (igual para todas as matérias muda apenas a bola); -Pode ser utilizado em todos os espaços excetuando o ginásio.

**Diferenciação:** -Colocar alunos mais fortes em apoio e *joker* (ver variantes).

**Vantagens:** -Logística (utilização de pouco material); -Exercício com elevada dinâmica com muitos momentos de transição; -Trabalhar tomada de decisão limitada não só pelo espaço, mas também pelo tempo; -Elevado nível de contextualização.

**Desvantagens:** -Exige uma demonstração prévia mais cuidada; -O facto de existirem várias transições defesa/ataque e vice-versa pode tornar o exercício complexo numa primeira abordagem; -Equipas deverão estar bem equilibradas, para que uma equipa não esteja constantemente a atacar ou a defender.

OBRIGADO  
PELA  
VOSSA  
PARTICIPAÇÃO  
E  
ATENÇÃO!!!