

56 - JOGOS DE CAÇA PARA ALUNOS E ATLETAS DO ENSINO MÉDIO DO INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS/CÂMPUS MACÉIO: PRATICANTES DA MODALIDADE DE VOLEIBOL

CASSIO HARTMANN¹

SILVIO LEONARDO NUNES DE OLIVEIRA²

NEWTON CÉZAR DE LIMA MENDES³

KARINNE OLIVEIRA COELHO⁴

(1,2,3,4) Professor do Instituto Federal de Alagoas/Maceió/Brasil
GRUPO GERGILA – Grupo de Ergonomia e Ginástica Laboral

1 – ABEF Academia Brasileira de Educação Física/Foz do Iguaçu/Paraná/Brasil

cassiohartmann04@gmail.com

doi:10.16887/91.a1.56

INTRODUÇÃO

Na Quadra de Voleibol é aonde acontece as partidas de voleibol que são confrontos envolvendo duas equipes disputados em ginásio coberto. O campo mede 18 metros de comprimento por 9 de largura, e é dividido por uma linha central em dois quadrados com lados de nove metros que constituem as quadras de cada time.

O objetivo principal é conquistar pontos fazendo a bola encostar na quadra adversária ou sair da área de jogo após ter sido tocada por um oponente. Acima da linha central, é postada uma rede de material sintético a uma altura de 2,43m para homens ou 2,24m para mulheres (no caso de competições juvenis, infanto-juvenis e mirins, as alturas são diferentes). Cada quadra é por sua vez dividida em duas áreas de tamanhos diferentes (usualmente denominadas "rede" e "fundo") por uma linha que se localiza, em cada lado, a três metros da rede ("linha de 3 metros"). No voleibol, todas as linhas delimitadoras são consideradas parte integrante do campo. Deste modo, uma bola que toca a linha é considerada "dentro" (válida), e não "fora" (inválida).

Acima da quadra, o espaço aéreo é delimitado no sentido lateral por duas antenas postadas em cada uma das extremidades da rede. No sentido vertical, os únicos limites são as estruturas físicas do ginásio. A bola empregada nas partidas de voleibol é composta de couro ou couro sintético e mede aproximadamente 65cm de perímetro. Ela pesa em torno de 270g e deve ser inflada com ar comprimido a uma pressão de 0,30 kg/cm².

Os jogos têm importante papel na formação corporal, eles incluem todas as formas possíveis de movimento ginásticos e os jogos de caça os quais são de funções específicas, visam desempenhar a perseguição onde um é descoberto e outro se esconde para não ser pego. Esses jogos têm fator importantíssimo dentro da sociedade: além da sociabilização diante dos participantes, exige uma aproximação maior devido ao contato mais direto dos mesmos.

Diante do exposto o objetivo do presente trabalho é mostrar os tipos de jogos de caça para alunos e atletas de voleibol do Instituto Federal de Alagoas/Câmpus Maceió.

CONCEITO DE JOGOS

O jogo é uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo uma regra livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado. O jogo tem por função essencial ministrar à criança o prazer moral do êxito que,

enriquecendo-lhe a personalidade, dá-lhe uma certa suficiência, não só aos seus próprios olhos, como também aos dos outros. O jogo aparece, com efeito, como um empreendimento no qual a criança concentra todas as forças com um único objetivo: firmar a sua personalidade pelo êxito. Esse êxito que dá uma “certa suficiência” à pessoa não pode ser alcançado pela criança no trabalho, como é pelo adulto, já que este é uma tarefa difícil e quase sempre inacessível, muito longínqua, exigindo um excesso de perseverança e conhecimentos que a criança não tem.

O jogo tem o objetivo de assegurar o desenvolvimento funcional da criança e auxiliar na sua interação com o ambiente e coletividade (HARTMANN et. al, 2016).

A prática do jogo propicia à criança oportunidades para muitas brincadeiras espontâneas, livres para que ela desfrute a alegria de brincar em conjunto, favorecendo a sua socialização.

Ao analisar a evolução do jogo na criança, constatamos que o jogo, inicialmente egocêntrico e espontâneo, torna-se cada vez mais socializador.

A criança de 7 anos só consegue seguir regras simples, muitas vezes ela quebra as regras do jogo, mas não o faz intencionalmente, e sim porque ainda não consegue se lembrar de todas as regras. Neste estágio, a criança não dá muito valor à competição, pois tem uma idéia não muito definida do que seja ganhar ou perder. Geralmente ela não joga para vencer ou superar os outros, mas pelo simples prazer da atividade.

Para Hartmann et, 2016 o profissional de Educação Física deve procurar não despertar o sentimento de competição acirrada, aproveitando essa disposição natural da criança para jogar pelo simples prazer de jogar. Além disso, deve selecionar jogos simples, com poucas regras, para serem praticados pelas crianças que estão nesta fase de desenvolvimento.

A interação social precisa ser incentivada, dando-se destaque às atividades de linguagem.

No período de 8 a 12 anos, os jogos tornam-se cada vez mais coletivos e menos individuais, uma vez que a criança já tem noção do que seja cooperação e esforço grupal e exige regras definidas para regulamentar o jogo. Ela observa e controla os outros membros do grupo para verificar-se estão seguindo adequadamente as regras.

A violação das regras gera grandes discussões. Nesta fase, surge um forte sentimento de competição. O fato de perder torna-se quase intolerável para algumas crianças, dando origem a cenas de choro e até mesmo agressão.

O professor de Educação Física deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. A criança precisa de ajuda para aprender a vencer, sem ridicularizar uma atitude de compreensão e aceitação; e quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente e tende a aceitar mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo normal, decorrente do próprio jogo.

O papel do professor é fundamental, no sentido de preparar a criança para a competição sadia, na qual impere o respeito e a consideração pelo adversário.

O espírito de competição deve ter como tônica o desejo do jogador de superar a si próprio, empenhando-se para aperfeiçoar, cada vez mais, suas habilidades e destrezas.

A situação de jogo deve constituir um estímulo desencadeador do esforço pessoal tendo em vista o auto-aperfeiçoamento.

Dentre uma diversidade de jogos que têm a função precípua de favorecer a integração social da criança, ou seja, de facilitar a interação entre seus pares, e, assim, permitir um melhor conhecimento de si e do outro (HARTMANN et. al, 2020), destacam-se os seguintes:

TIPOS DE JOGOS DE CAÇA:

1- Pega-Bicho

Vai ser determinado um pegador, ele vai correr atrás dos outros participantes aquele que for pego terá que sair imitando algum animal em que o pegador irá determinar que o que foi pego irá fazer.

2- Pega-círculo

O pegador vai sair correndo para pegar alguém para ajuda-lo, a partir da terceira pessoa eles irão sair de mãos dadas e na hora de pegar alguém terão que formar um círculo e prender quem foi pego dentro da roda ou círculo.

3- Pega-musical

O pegador sairá correndo para pegar uma pessoa quando a pessoa que irá ser pega ficará de joelhos e terá que dizer o nome de um instrumento musical (se a pessoa que está ajoelhada errar, será o pega-atenção não pode repetir os nomes).

4- Caça aos números

O: raciocínio, conhecimento matemático, agilidade e cooperação.

M: vinte números escritos em pedaços de papel separados.

F: turma dividida em duas partes.

D: ao sinal do professor todos sairão em busca de números que serão divulgados anteriormente e o jogo só se acabará quando todos os números forem descobertos.

Será vencedora a equipe que obtiver o maior somatório com os números encontrados.

5- Pique-arco

O: Atenção, agilidade e integração.

M: Arcos.

F: Despesas pela quadra.

D: Um aluno será o pegador e correrá com o arco na mão para pegar os fugitivos. Para isto terá que capturar o fugitivo com o arco, o qual se tornará também pegador, formando assim um “trenzinho” com o primeiro. Do segundo pegador será dado para que ele tente capturar outro fugitivo o qual depois de pego será o próximo pegador, e assim, sucessivamente até formar um único “trem” em que todos os fugitivos tenham passado pela posição de pegador e estejam entrelaçados através dos arcos.

6- Pegador surpresa

O: Percepção auditiva, atenção, coordenação e integração.

M: -

D: dentre os alunos dispersos, haverá um que será o pegador. Ele ao tocar qualquer aluno, dirá o nome de um deles ou do que está sendo tocado que, automaticamente, passará a ser o novo tocador.

U: Os alunos perseguidos deverão estar dispostos dois a dois e os pegadores também.

7- Gato comandante

O: Atenção, criatividade, agilidade e disciplina.

M: -

F: Aluno em círculo, com um no centro “Gato-comandante”.

D: O “gato comandante” dará ordens para os outros “gatos” executarem. Ex.: “gatos” andando, “gatos” engatinhando, etc.. quando for ordenado, “gato com pressa”, todos tentarão fugir do “gato comandante” e aquele que for pego assumirá o cargo.

8- Avião pegador

O: atenção, equilíbrio, agilidade, coordenação motora e integração.

M: -

F: Crianças dispersas e um pegador – “O avião”.

D: A um determinado sinal, o “avião” sairá perseguindo as crianças. Aquele que for pego substituirá “O avião”, sendo que caso a pessoa se sinta em perigo, parará e se equilibrará imitando um avião. Desse modo “o avião” pegador não poderá pagá-lo.

9- A caça

O: Atenção, agilidade, coordenação e integração.

M:-

F: Turma dividida em duas equipes, uma de “caças” e outra de “caçadores”, ficando os alunos dispersos pela quadra.

D: Os “caçadores” deverão a “caça”, que automaticamente, ao ser tocada, permanecerá “colada” na posição sentada com as pernas estendidas. Para a caça sair desta posição, deverá ser solta por um companheiro de equipe, e assim, continuará fugindo dos “caçadores”... Quando a “caça” estiver “colada”, não poderá desloca-se mais poderá “colar” um “caçador” que estiver passando. Após todas as “caças” terem sido “coladas”, investir-se-ão os papéis.

10-Pegar o par

O: Agilidade e integração.

M:-

F: Alunos dispersos pela quadra.

D: O primeiro pegador formará um par com qualquer aluno que tocar. A seguir de mãos dadas, perseguirão um terceiro aluno e posteriormente um quarto, formando uma corrente que se dividirá em duas duplas pagadoras, e assim, sucessivamente. Sempre que a corrente alcançar o número de quatro alunos, esta se dividirá até que todos os alunos sejam tocados.

11-Pega cabra cega

Pega-se um aluno, tapa-se os olhos do mesmo, coloca os outros alunos em lugar determinado com pouco espaço para facilitar ao pega e começa a brincadeira, quem for pego ocupa o lugar do pegador.

12-Pega galinha

Escolhe quem pega e os outros correm para não serem pegos, os alunos terão que se acocorar.

13-Pega polícia e ladrão

Separam-se duas turmas com números X – iguais de participantes, em cada time separa-se 2 espaços para cada prisão A e B. o time que conseguir prender mais participantes do outro time ganhará o jogo.

14-Pega dura

Escolhe um participante para ser o pega e todos correm e quando o escolhido para ser o pega pagar alguém, a pessoa pega ficará dura. E será salva se outro participante tocar em você.

15-Pega ajuda

Escolhe um participante para ser o pega e quem ele pegar terá que ficar numa posição ensinada onde os seu colegas tocarão nele dizendo “ajuda” e ele estará salvo.

16-Pega corrente

Onde um participante corre para pegar os outros e cada pessoa que for pega tem que dar as mãos formando uma corrente.

17-Pega matemática

Onde quem for pego tem que sentar e o pegador lhe fazer uma pergunta sobre matemática. Ex.: quanto é $2+2=4$.

18-Pega-pega

Onde tem o pegador que irá pegar os outros e quem ele pegar será o pegador.

19-Caça a raposa

O: Criatividade, observação, raciocínio, agilidade e integração.

M: -

F: Alunos dispersos pela quadra.

D: Um aluno do grupo será a ‘raposa “e o restante, os “caçadores”. A “raposa” fugirá e os “caçadores” a perseguirão imitando-a em tudo que fizer. O “caçador” que não conseguir imitar a “raposa” transformar-se-á em “arvore” e o jogo terminará quando todos os “caçadores” tiverem se transformado em “arvore” ou um dos “caçadores” tiver apanhado a “raposa”.

20-Pique das colunas

O: Atenção, agilidade, velocidade e integração.

M: -

F: Alunos formando duas colunas não muito afastadas e dispostas paralelamente.

D: Escolher-se-á um pegador e um fugitivo, que para escapar deverá entrar atrás de uma das colunas, passando o primeiro aluno desta a ser o pegador e o outro fugitivo.

V: O fugitivo passará a refugiar-se no início da coluna e o último aluno da mesma, passará a ser o pegador.

21-Jaula

O: Atenção, agilidade e integração.

M:-

F: Alunos dispostos em círculo, sendo que alguns serão os “animais” e ficaram fora da “jaula” – círculo.

D: Os “animais” ficarão circulando pela “jaula”. Ao sinal de professor, os alunos da “jaula” darão as mãos caracterizando “jaula fechada”, os ‘animais” capturados passarão a fazer parte da “jaula”.

Obs.: todos deverão passar por ‘jaula” e “animal”.

22-O pântano

O: Atenção, percepção auditiva e visual, equilíbrio, agilidade e integração.

M: Giz.

F: Os alunos deverão permanecer dentro de círculos desenhados no solo, com a exceção de um, o “crocodilo”.

D: Ao sinal do professor, os alunos sairão dos círculos e irão ao “pântano”, obedecendo as seguintes regras:

- Uma batida de palmas – caminhar normalmente.
- Duas batidas de palmas – fugir de um pé só.

Os alunos não poderão ser pegos dentro do círculo. Quem for pego passa a ser o “crocodilo”.

V: Pode-se usar apitos, instrumentos musicais ou cores para identificação dos movimentos.

23-Tira-põe

O: Agilidade, cooperação.

M: Bolas de meia e uma caixa.

P: alunos espalhados pelo local, divididos em duas equipes sendo uma com as bolas. Uma caixa ficará colocada no meio da quadra. Ao sinal do professor, os alunos que estiverem com as bolas, deverão coloca-las na caixa, enquanto que a outra equipe deverá tira-las. Depois do tempo estipulado pelo professor invertem-se as posições. Vence a equipe que tiver colocado mais bolas dentro da caixa.

24-Sete pecados

Seleciona-se uma pessoa para ficar com uma bola de costas para um grupo de alunos, onde ela deverá lançar a bola para trás. Após lançada esta deverá dizer o nome da pessoa que está atrás, enquanto todos correm a pessoa dita o nome pegará a bola enquanto ela estiver no ar. Parando todos ficarão no lugar. A pessoa que está com a bola contará sete pessoas tentando queimar os outros componentes.

25-O incêndio

O: Atenção, agilidade e integração.

M: Giz.

F: Aluno de pé, dentro de um respectivo círculo – “prédio”.

D: O professor desenhará círculos no chão e cada aluno será colocado dentro de um círculo. A um sinal, todos andarão aleatoriamente até o aviso de “incêndio”, em um ou mais “prédios”. Os alunos deverão ocupar os outros “prédios” e os que pegarão fogo serão apagados no chão. Assim prosseguirá, até que haja um aluno apenas dentro do único “prédio” não incendiado.

Obs.: o aluno que não conseguir ocupar um prédio não será eliminado do jogo.

Conclusão

Um time que deseja competir em nível internacional precisa dominar um conjunto de seis habilidades básicas, denominadas usualmente sob a rubrica "fundamentos". Elas são: saque, passe, levantamento, ataque, bloqueio e defesa. A cada um destes fundamentos compreende um certo número de habilidades e técnicas que foram introduzidas ao longo da história do voleibol e são hoje consideradas prática comum no esporte.

Através desta pesquisa observou-se a importância na utilização dos jogos de caça nas atividades desportivas, principalmente nas aulas e treinamentos do voleibol, onde os mesmos desenvolvem não só o raciocínio, como também agilidade, equilíbrio, coordenação motora, noção de tempo e espaço, proporcionando aos alunos e atletas do ensino médio do Instituto Federal de Alagoas/Câmpus Maceió, momentos de recreação e lazer.

Mais o voleibol ao longo do tempo assumiu característica devido a sua situação de aciclicidade de um esporte rápido e de muita velocidade e força. Dando assim a característica de esporte de rendimento e também de um esporte que exige análise das situações com tomadas de decisões imediatas. Percebemos, também neste transcurso histórico, a adequação que a modalidade voleibol passou (e vem passando) nas últimas décadas com o intuito de se tornar um esporte massificador.

BIBLIOGRAFIA

- BIZZOCHI, C. **O voleibol de alto nível: da iniciação à competição**. Barueri: Manole, 2004.
- BOJIKIAN, J. C. M. **Ensinando voleibol**. Guarulhos: Phorte, 1999.
- CAVALARRI, Vinicius Ricardo; Zacharias, Vany. **Trabalhando com a Recreação**: 3ª ed. São Paulo. Vozes, ano 1998.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL. Disponível em: Acesso em: 26 ago. 2015.
- MOLINA NETO, V. Marketing esportivo.
- FRITZEN, Sivino José. **Jogos dirigidos Para Grupos, recreação e Aula de ed. Física**: 24ª ed. Petrópolis, Vozes, ano 1999.

GONÇALVES, Maria Cristina; PINTO, Roberto Costacurta Alves; TEUBER, Sílvia Pessoa. **Aprendendo a Educação Física**. São Paulo: Bolsa Nacional do Livro, s.d.

HARTMANN, Cassio et. al. **História do Voleibol**. FIEP BULLETIN – Volume. 86 – Special Edition – ARTICLE I – 2016.

HARTMANN, Cassio et. al. **Jogos Sociais**. FIEP BULLETIN – Volume. 86 – Special Edition – ARTICLE I – 2016.

MOLINA NETO, V. **Marketing esportivo**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis: CBCE, vol. 13, nº 3, p.357-364, 1992.

MÜLLER, U. **Esporte e mídia: um pequeno esboço**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis: CBCE, vol. 17, nº 3, p.212-219, maio 1996.

SHALMANOV, Alexander A./ **Voleibol: Fundamentos Biomecânicos**/ Phorte Ed., 1997

ABSTRACT

Among the activities that should be exercised by Physical Education, hunting games are pointed out, actions that are easy to understand and have varied functions, serving to move the body, in order to provide greater agility, balance, motor coordination and notion of time. and space for those who are participating in classes and training, and that is what is important in this study, which can help the individual to interrelate with his / her self and with others, thus allowing him / her to socialize in these actions. The game is a spontaneous activity and generates freely chosen rules, which must be observed, or a deliberately established obstacle, which must be overcome. For a child or adolescent, it is essential to learn the grammar rules so that they can participate in society, it is also necessary to create personal skills and consolidate the body image so that it can integrate into a group, so there is a need for classes and Physical Education training, with hunting game activities and practices for students and athletes at the Federal Institute of Alagoas / Câmpus Maceió.

Keywords: Hunting games; Athletes; Volleyball.

RESUMEN

Entre las actividades que debe ejercer la Educación Física se destacan los juegos de caza, acciones fáciles de entender y que tienen funciones variadas, que sirven para mover el cuerpo, con el fin de brindar mayor agilidad, equilibrio, coordinación motora y noción del tiempo. y espacio para quienes están participando en clases y capacitaciones, y eso es lo importante en este estudio, que puede ayudar al individuo a interrelacionarse consigo mismo y con los demás, permitiéndole así socializar en estas acciones. El juego es una actividad

espontânea y genera reglas libremente elegidas, que deben ser observadas, o un obstáculo deliberadamente establecido, que debe ser superado. Para un niño o adolescente es fundamental aprender las reglas gramaticales para que pueda participar en la sociedad, también es necesario crear habilidades personales y consolidar la imagen corporal para que pueda integrarse en un grupo, por lo que hay necesidad de clases. y formación en Educación Física, con actividades y prácticas cinegéticas para estudiantes y deportistas del Instituto Federal de Alagoas / Câmpus Maceió.

Palabras clave: Juegos de Caza; Atletas; Vôleibol.

RESUMO

Dentre as atividades que devem ser exercidas pela Educação Física, são apontados os jogos de caça, ações de fácil entendimento e que têm funções variadas, servindo para a movimentação do corpo, a fim de dar maior agilidade, equilíbrio, coordenação motora e noção de tempo e espaço a quem está participando nas aulas e nos treinamentos, e é isso o que neste estudo interessa, podendo auxiliar o indivíduo a se inter-relacionar com o seu eu e com o próximo, permitindo-lhe, assim, uma socialização nessas ações. O jogo é uma atividade espontânea e gera regras livremente escolhida, que deve ser observada, ou um obstáculo deliberadamente estabelecido, que deve ser superado. Para uma criança ou adolescente, é indispensável aprender as regras gramaticais para que ela possa participar da sociedade, faz-se também criar aptidões pessoais e consolidar a imagem do corpo para que ela possa se integrar em um grupo, por tanto há a necessidade das aulas e treinamentos de Educação Física, com atividades e práticas de jogos de caça para alunos e atletas do Instituto Federal de Alagoas/Câmpus Maceió.

Palavras-Chave: Jogos de Caça; Atletas; Voleibol.