CURITIBA

PREFEITURA DA CIDADE

1ª Edição

MANUAL DE ATIVIDADES

Eixo Esporte e Lazer

CURITIBA
PREFEITURA DA CIDADE

SMELJ
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE

Comunidade Escola
O espaço da gente

Orientações:

Programação semanal Atividades Eixo Esporte e Lazer

Programação única, semanal em todas as escolas.

Deverá ser realizada pelo professor ou estagiário de Educação Física que atuará no eixo esporte e lazer na escola no final de semana.

Os Coordenadores das escolas deverão repassar antecipadamente a programação para o profissional que atuará no eixo esporte e lazer de sua escola.

Havendo alterações, o substituto que estiver atuando no eixo esporte e lazer deverá desenvolver a atividade de acordo com a programação previamente divulgada.

Deverá acontecer no sábado , domingo ou ambos a critério da escola.

Horário da atividade será definido pela escola.

O tempo da atividade proposta pela coordenação do eixo será de no mínimo uma hora.

Incluir semanalmente na divulgação de ações da escola no site do programa com o horário. E no relatório da escola no sistema de gestão do programa.

As demais ações realizadas no Eixo Esporte e Lazer pela escola, por professores, acadêmicos de educação física e voluntários deverão ser mantidas. A proposta deste manual deverá se somar as já ofertadas, de acordo com as especificidades de cada escola e regional.

Departamento de Incentivo ao Esporte e Promoção Social
E-mail: incentivoaoesporte@smelj.curitiba.pr.gov.br - Inf: 3350-3758

Diretor: Carlos Eduardo Pijak Jr
Coordenação Eixo Esporte e Lazer : Cleonice de Fátima Minaif Gonçalves
Marcelo Vinicius dos Santos

Supervisores Regionais:
NRELJ-BQ: Felipe Luiz Bot
NRELJ-SF: Rafael Dias de Melo
NRELJ-PR: Juliana Silva Pereira
NRELJ-BV: Wilma T. da Cruz Farias
NRELJ-CIC: Fábio Luis Ribeiro de Lima
NRELJ-BN: Rodolfo Abrantes e Higor Daniel Matos da Silva
NRELJ-CJ: Janaína Prati Barros e Neura Ap. Campos de Lima
NRELJ-PN: Walkiria C. Miranda dos Santos e Gustavo Silva

CURITIBA
PREFEITURA DA CIDADE

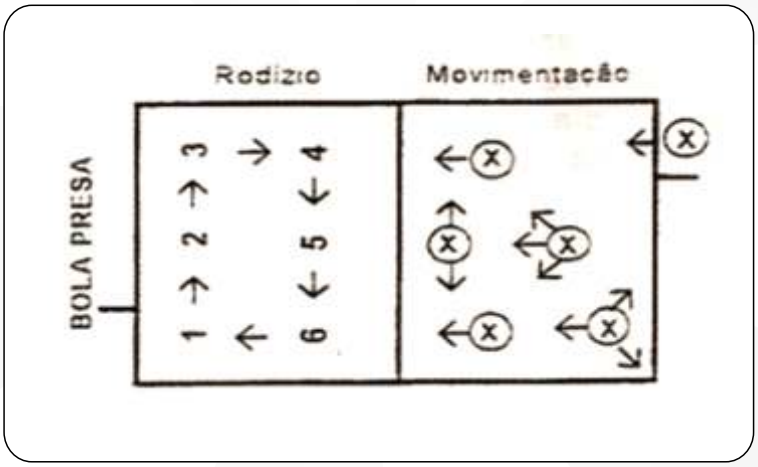
SMELJ
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE

Comunidade Escola
O espaço da gente

Programação:
03/03/2012 e 04/03/2012

VOLEI COM BOLA PRESA
Local: Quadra ou local adaptado.
Altura da rede: De acordo com a idade dos participantes.
Formação da equipe: Seis jogadores distribuídos na quadra em duas linhas de três.

Execução:
Saque: Atrás da linha de fundo, podendo ser adaptada a distância, dependendo da força dos participantes.
Número de Passes: Neste jogo será limitado 3 passes ou toques antes de passar a bola para o lado da equipe adversária.
Contagem: Será considerado ponto quando a equipe adversária deixar a bola cair. Realizar mais de três toques. Tocar a rede ou invadir a quadra da outra equipe.
Contagem dos Pontos: Será considerada vencedora a equipe que vencer dois set´s.
Pontuação: Se dá conforme as regras do voleibol.



VOLEIXIGA
Bexigas cheias com água e um pouco de ar.
Adaptação do jogo de voleibol, com a diferença que utilizaremos bexiga no lugar da bola.
O jogo procede como um jogo de voleibol, porém a bexiga não deverá ser tocada, mas sim segurada e depois lançada. É interessante tornar obrigatório fazer três passes antes de passar a bexiga para o lado adversário.
A preocupação com a água dentro da bexiga, sendo que esta pode estourar a qualquer momento, é que cria a maior expectativa por parte dos participantes. Cada vez que a bexiga estourar, outra será colocada em jogo.
Se a bexiga estourar nas mãos de um participante, será um ponto do time adversário.
No mais, o jogo prosseguirá como o voleibol propriamente dito.

Programação:
10/03/2012 e 11/03/2012

VOLEIBOL NO ESCURO

Local: Quadra ou local adaptado.
Altura da rede: De acordo com a idade dos participantes
Número de jogadores: De 10 a 14 alunos
Faixa etária: Qualquer adaptando a atividade
Recursos materiais: Uma rede de vôlei ou corda revestida com uma lona preta ou lençóis escuros que impossibilite a visualização da equipe adversária.

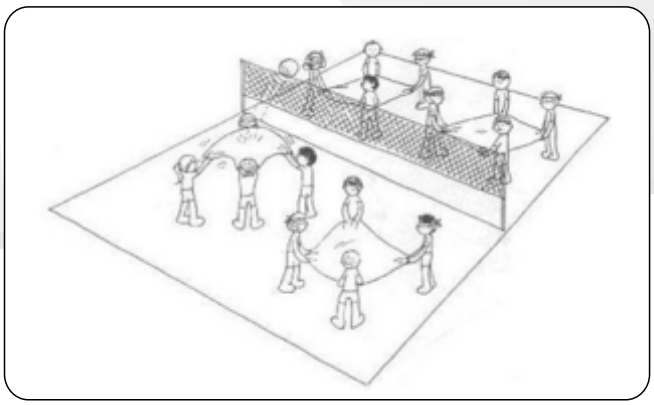
Desenvolvimento: Organizar a quadra de voleibol com o varal / corda que deverá cruzar e dividir a quadra como a rede oficial. Logo deve-se colocar os lençois de modo que não se enxergue o outro lado da quadra. Dividir as equipes em números iguais e dar início ao jogo que poderá ser com as mesmas regras e toques de um jogo de voleibol comum ou adaptando como por exemplo a bola poder quicar uma vez , dar mais de um toque por pessoa, passar a bola com determinado toque , etc.
O jogo segue até a pontuação ser completada ou outra forma estipulada pelo professor.
Joga-se livremente, sem se preocupar com a qualidade de toques. A finalidade principal é fazer com que a bola caia dentro do campo adversário ou toque em um dos jogadores e caia fora da quadra ou espaço demarcado.
Pontuação: Se dá conforme as regras do voleibol.

VOLEI DE LENÇOL

Regras do voleibol comum.

Descrição: Divida o grupo em 4 integrantes. cada um deverá segurar em uma ponta do lençol, jogando a bola para outra equipe que deverá segurar a bola no centro do lençol arremessada pelo movimento de puxar as bordas do lençol e a bola vai ser lançada para o outro campo. Vence a equipe que não deixar a bola cair.
Materiais: lençol, bola, rede, quadra ou salão

Execução: Divide-se a turma em duas equipes ou mais, dependendo da quantidade de participantes com número igual de participantes, sugimos no máximo seis.Cada equipe com um lençol. Inicia-se o jogo com o saque sendo que a bola deverá estar no lençol e o objetivo será marcar pontos na quadra da equipe adversária. não será permitido tocar a bola com quaisquer partes do corpo, apenas com o lençol.
Se tiver uma turma grande podemos estipular um número de pontos para a equipe ser eliminada e outra entrar em seu lugar. Os participantes se divertem muito, o trabalho em equipe é fundamental.



CURITIBA
PREFEITURA DA CIDADE
SMELJ
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE
Comunidade Escola
O espaço da gente

Programação:
17/03/2012 e 18/03/2012

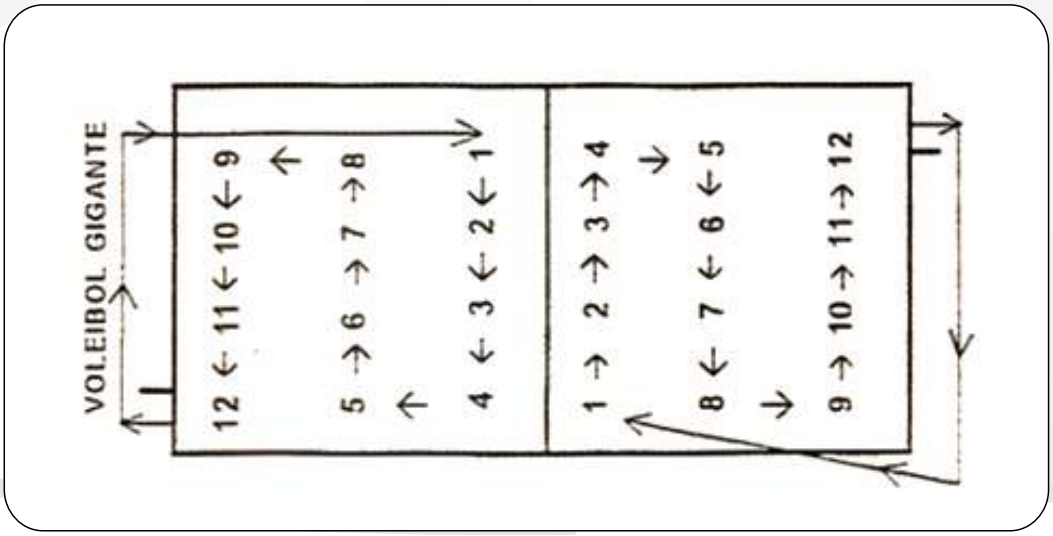
VOLEIBOL GIGANTE

Local: Quadra ou local adaptado.
Altura da rede: De acordo com a idade dos participantes.
Formação de duas Equipes: 10 a 20 jogadores em cada equipe.

Execução:
Saque: Quando realizado o saque, a equipe poderá dar um toque se necessário para a bola passar para o lado adversário.
Bola em Jogo: Ao apito a bola é lançada (bater com uma ou as duas mãos abertas) a bola pode passar para a área adversária ou pode passar por vários da mesma equipe, um participante pode bater duas vezes seguidas na bola se tocar no corpo e depois rebater, se a bola cair no chão será sempre ponto do adversário. Quando a bola estiver em jogo, poderá ser passada entre os jogadores sem limite de vezes, podendo ser combinado um limite entre os participantes.

Variações: Colocar determinadas regras como por exemplo: mandar a bola direto, tem que dar três toques, bater com mão fechada (soco) com 1 ou com as 2 mãos, dividir em vários times (time de 6) cada time joga 3 minutos, o que perde sai. Deve ser rápido o jogo e a distribuição na quadra dos jogador para não se perder ointusiasmo.

Pontuação: Conforme as regras do voleibol. Os participantes adoram é bem motivante e competitivo, dá para fazer até torneio com premiação.



CURITIBA
PREFEITURA DA CIDADE
SMELJ
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE
Comunidade Escola
O espaço da gente

Programação:
17/03/2012 e 18/03/2012

VOLEIBOL COM REDE MÓVEL

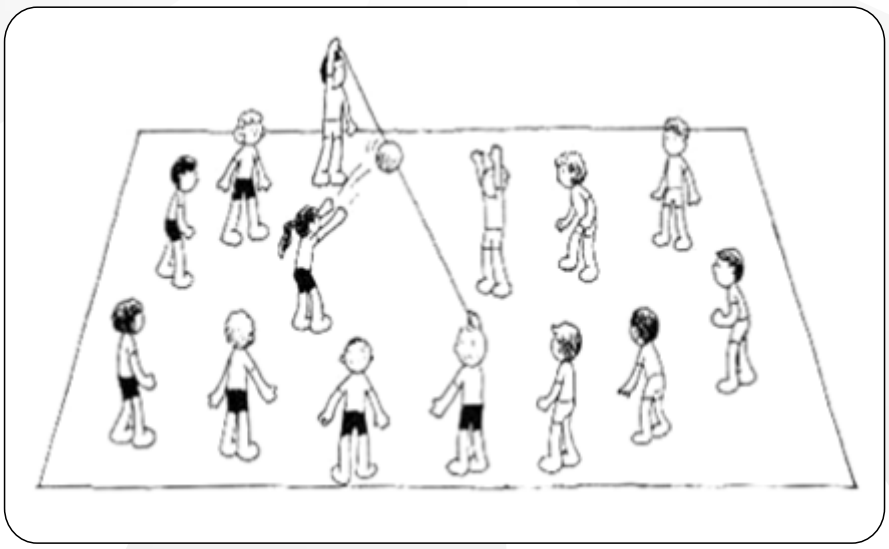
Material: Uma Bola de Voleibol e um Elástico

Recursos: Uma corda elástica ou uma corda feita com tiras de tecido colorido e uma bola que poderá ser de voleibol ou outra mais leve, dependendo do grupo.

Formação: Dois grupos. Seis jogadores de cada lado da rede, podendo este número ser ampliado de acordo com os objetivos.

Desenvolvimento: Solicitar dois participantes, para que de posse do elástico, dinamizarem a rede móvel, os grupos deverão sempre ocupar lados opostos do elástico, independente do espaço de campo de jogo. Usar a dinâmica do jogo de voleibol, com osparticipantes trocando passes para o envio da bola para o campo adversário. A rede irá mover-se nas diversas direções da área de jogo, variando de tamanho e possibilitando grandes e minúsculas áreas de jogo para as equipes. Os participantes deverão ocupar sempre a extensão da área de jogo e o prolongamento do campo.

Variação: Pode-se aumentar a pontuação, fazendo com que a meta seja maior a cada jogo. Pode-se ainda, modificar as regras do voleibol, colocando-se regras do tipo, todos tem que tocar na bola, meninos e meninas tem que tocar na bola alternadamente, ou outras regras que permitam a participação de todos. O professor deverá possibilitar a inclusão e retirada de regras por parte dos participan



CURITIBA
PREFEITURA DA CIDADE

SMELJ
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE

Comunidade Escola
O espaço da gente

Programação:
17/03/2012 - EVENTO PASE AMIZADE

No dia 17/03/2012 nas escolas participantes do Programa Comunidade Escola relacionadas abaixo acontecerá o EVENTO PASE AMIZADE que será realizado pela SMELJ Regional. Somente nestas escolas não acontecerá a programação semanal encaminhada.
O professor ou estagiário do eixo esporte e lazer que estiver atuando nas escolas relacionadas abaixo auxiliarão a SMELJ na execução do evento.

LOCAL: O Evento será realizado no dia 17/03/2012 abrangendo as 09 regionais sendo uma escola participante do Programa Comunidade Escola em cada Regional, como consta no quadro abaixo.

Dia 17/03/2012	
Local	**Responsáveis**
Escola Municipal Paulo Freire (BN)	Prof. James M. Schade
Escola Municipal Eny Caldeira (BV)	Prof. Romulo
Escola Municipal David Carneiro (BQ)	Prof. Juliano e Felipe Bot
Escola Municipal Marumbi (CJ)	Prof. Neura
Pró Morar Barigui (CIC)	Prof. Fábio
Maria Ienkot Zeglin (PN)	Prof. Rodrigo e Rosival
Escola Municipal Adriano Robine (PR)	Prof. Juliana e Wellington
Escola Municipal Merhy Gaertnet (SF)	Prof. Rafael

PROGRAMA: O Programa de Atendimento Sócio-Esportivo - PASE visa prestar atendimento a crianças e adolescentes de 6 a 17 anos através de atividades físicas para sua socialização, qualidade de vida, desenvolvimento do acervo motor, aprimoramento de técnicas e táticas esportivas e, conseqüentemente, ocasionar transformações bio-psico-sociais.

PASE AMIZADE: o PASE AMIZADE tem por finalidade o envolvimento das crianças nas atividades desportivas com caráter lúdico, participativo e alegre, oportunizando também o ensino de técnicas desportivas e estimulando o pensamento tático. Tem, entre outros, garantir o desenvolvimento do acervo motor da criança, de modo a oferecer valores e princípios voltados para uma atividade gratificante, motivadora e permanente de acesso à prática esportiva.

FAIXA ETÁRIA: As atividades realizadas no PASE AMIZADE envolvem crianças entre 06 e 09 anos.

ATIVIDADES PARA DESENVOLVER: Serão desenvolvidas atividades envolvendo MiniAtletismo e atividades com as modalidades básicas de Handebol, Voleibol, Basquetebol e Futebol (futsal, futebol de areia ou demais variações).

CURITIBA
PREFEITURA DA CIDADE

SMELJ
SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE

Comunidade Escola
O espaço da gente

Programação:
24/03/2012 e 25/03/2012

VOLEI COM REDE HUMANA

Local: Quadra ou local adaptado.

Número de Jogadores: Dividido em três equipes com número igual de participantes.

Desenvolvimento: Duas fghnfghfgequipes jogarão entre si, sendo que a terceira será a rede.
A equipe que estiver na rede poderá apenas saltar para interceptar a bola, sendo que a mesma ficará de frente para a equipe que estiver com a posse de bola.
Quando a equipe interceptar a bola, esta deverá trocar de lugar com os participantes que permitiram esta ação. A quantidade de toques será definida pelo facilitador da atividade.
Os dois grupos que se confrontam passam a bola através de manchete ou toque por cima da rede humana até que a bola seja interceptada por algum componente da rede. O grupo que perde a posse da bola passa à função de rede humana e assim sucessivamente.

Pontuação: Vence a equipe que permanecer menos tempo como rede.

VOLEI SENTADO

Regras:
- As batidas na bola poderão ser feitas com qualquer parte do corpo, com no máximo 3 toques individuais e 6 toques coletivos.
- O ponto é considerado quando a bola toca o chão dentro e fora da quadra.
- Caso ela fique no colo, no apoio de pés e/ou em qualquer parte do corpo do jogador é considerada bola em jogo,e deve ser colocada no ar com batidas, não podendo ser segurada pelos jogadores. Esta iniciativa é adotada para incentivar a superação individual e coletiva dos alunos jogadores.
- Caso o árbitro visualize que é impossível retomar aquela bola ele decidirá pelo ponto da outra equipe.
- Todos os jogadores devem ficam sentados no chão.
- O saque é feito pelos alunos que estão frente a rede e deve ser para o alto, com o intuído de colocar a bola em jogo, e não ser feito como uma cortada, tirando as possibilidades dos oponentes.
Observação: Será função do árbitro, analisar se o saque foi para colocar a bola em jogo, ou prejudicar a equipe adversária. Nesse caso a equipe que se exceder no saque perderá o ponto e consequentemente o saque passará para a outra equipe.
- A rede será presa em dois postes apropriados com a parte superior não passando de 110cm de altura.
- Também poderá a bola estar encostada na rede enquanto o aluno tenta colocá-la em jogo.
- Fica proibido o jogador sem bola bater na rede.
- O tamanho da quadra de jogo mede 10m X 6m.
- Cada equipe deverá ter 6 jogadores em quadra, sendo mista. Ex: Quatro meninos e duas meninas.
- As substituições são ilimitadas
- O jogo terá no máximo 3 sets, tendo a equipe vencedora 2 sets a seu favor.
- Ganha o set a equipe que fizer 10 pontos;
- Em caso de empate ganha a o set a equipe que abrir dois pontos de diferença.

Programação:
31/03/2012 e 01/04/2012

Atividades Sugeridas: 1- Reis da Quadra e ou 2-Torneio

1 - REIS DA QUADRA

Formação: Equipes participantes em duplas ou trios.
Desenvolvimento: Faz-se um revezamento nas equipes, os jogadores que obtiverem o maior número de vitórias, serão considerados os Reis da Quadra.
Sugestão Regulamento: Os jogos serão disputados em um set vencedor de 21 pontos e, os jogos da fase final serão disputados em dois sets vencedores de 18 pontos.
Em caso de empate em número de sets vencidos (1x1), será jogado um terceiro set de quinze pontos. Havendo empate em quatorze pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

2 - TORNEIO VIVA VOLEI (Anexo: Orientações para Organização de Sistemas de Disputa de Competições)

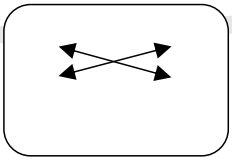
Equipes mistas compostas de no mínimo 6 integrantes.

Sugestão Regulamento:
1. Inscrição de no mínimo 6 (seis) participantes fixos e até 10 (dez) participantes poderão ser incluídos no dia do jogo.
2. O formato da competição será:
   2.1 os jogos serão disputados em melhor de três sets, sendo os dois primeiros sets de 25 (vinte e cinco) pontos. Em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos
   2.2 em caso de empate em número de sets vencidos (1x1), será jogado um terceiro set de quinze pontos. Havendo empate em quatorze pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos
3. As alturas das redes serão as seguintes:
   - feminino - 2,10m
   - masculino - 2,20m
4. Em caso do não comparecimento de uma equipe para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
5. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos participantes.

1- SISTEMA DE COMPETIÇÃO:

Até 05 EQUIPES:
Sistema de rodízio em turno único, todos contra todos.
Sendo campeã a equipe com maior número de vitórias.

Seis equipes ou mais, dois grupos com 3 equipes sendo que os dois primeiros de cada grupo se enfrentam no sistema cruzamento olímpico.



CURITIBA PREFEITURA DA CIDADE
SMELJ SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE
Comunidade Escola O espaço da gente

Anexo:
Organização de Sistemas de Disputa de Competições

As formas de disputa para as modalidades coletivas serão:

a)até 05 concorrentes:
Sistema de rodízio em turno único;

b)de 06 a 08 concorrentes:
- fase classificatória: os concorrentes serão divididos em dois grupos (A e B) que disputarão pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se duas equipes de cada grupo.
- fase semifinal: cruzamento olímpico

1ºA X 2ºB
1ºB X 2ºA

- fase final:

PERDEDOR X PERDEDOR (decisão do 3º lugar)
VENCEDOR X VENCEDOR (decisão do 1º e 2º lugares);

c) de 09 a 12 concorrentes:
- primeira fase: serão divididos em três grupos (A, B e C) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se duas equipes de cada grupo para a fase semifinal.
- fase classificatória: os seis semifinalistas constituirão dois grupos (D e E) que disputarão pelo sistema de rodízio, classificando-se duas equipes de cada grupo para a fase final.

GRUPO D	GRUPO E
1º Grupo A	2º Grupo A
2º Grupo B	1º Grupo B
1º Grupo C	2º Grupo C

- fase semifinal: cruzamento olímpico

1ºD X 2ºE
1ºE X 2ºD

- final:

PERDEDOR X PERDEDOR (decisão do 3º lugar)
VENCEDOR X VENCEDOR (decisão do 1º e 2º lugares);

Anexo:
Organização de Sistemas de Disputa de Competições

d) de 13 a 17 concorrentes:
- primeira fase: serão divididos em quatro grupos (A, B, C e D) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se duas equipes de cada grupo para a fase seguinte

- fase classificatória: estas equipes serão divididas em dois grupos (E e F) com quatro equipes cada que disputarão pelo sistema de rodízio em turno único, classificando-se duas equipes de cada grupo para a fase semifinal (cruzamento olímpico) e final.

GRUPO E	GRUPO F
1º Grupo A	2º Grupo A
2º Grupo B	1º Grupo B
1º Grupo C	2º Grupo C
2º Grupo D	1º Grupo D

- fase semifinal: cruzamento olímpico

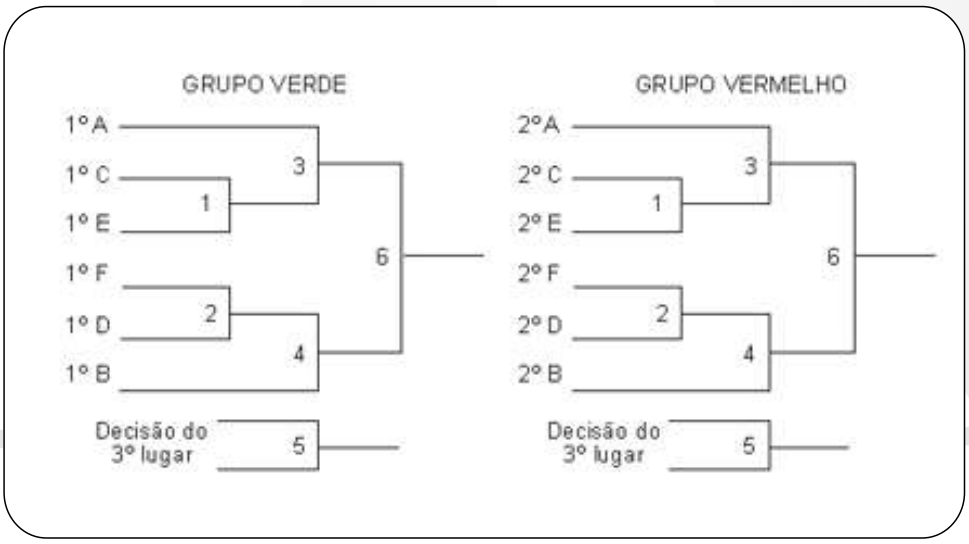
1ºE X 2ºF
1ºF X 2ºE

- fase final:

PERDEDOR X PERDEDOR (decisão do 3º lugar)
VENCEDOR X VENCEDOR (decisão do 1º e 2º lugares)

e) de 18 a 24 concorrentes:
- fase classificatória: serão divididos em seis grupos (A, B, C, D, E e F) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se o 1º colocado de cada grupo para fase final verde e o 2º colocado de cada grupo para fase final vermelha.

- fase final: será disputada em eliminatória simples obedecendo as chaves:

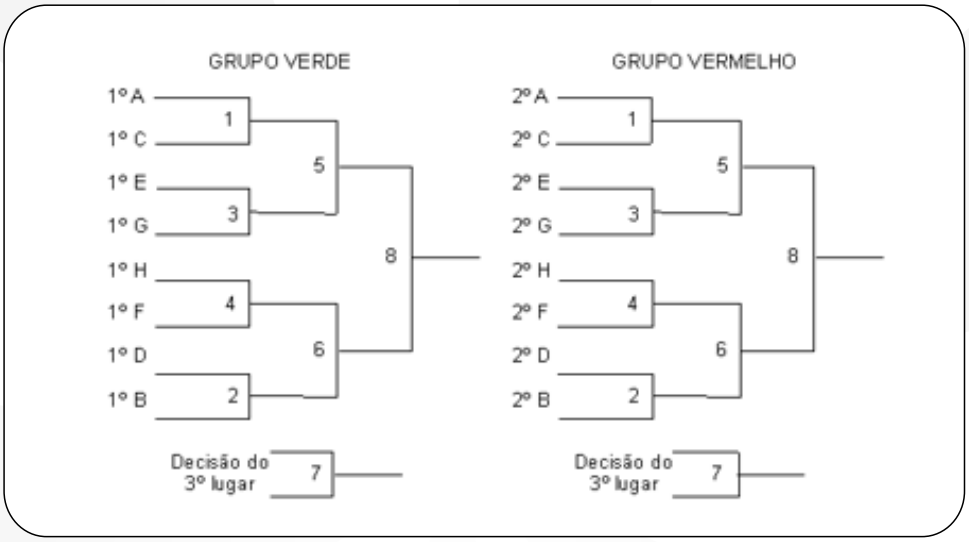


CURITIBA PREFEITURA DA CIDADE
SMELJ SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER e JUVENTUDE
Comunidade Escola O espaço da gente

Anexo:
Organização de Sistemas de Disputa de Competições

f) de 25 a 27 concorrentes
- fase classificatória: serão divididos em 08 grupos (A, B, C, D, E, F, G e H) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se o 1º colocado de cada grupo para fase final verde e o 2º colocado de cada grupo para fase final vermelho.

- fase final: será disputada em eliminatória simples obedecendo às seguintes chaves:



- Não haverá cabeças de chave para o ano de 2012.
- Todas as modalidades serão realizadas desde que, no encerramento das inscrições, haja no mínimo três equipes.
- As competições serão regidas pelas regras internacionais de cada modalidade e de acordo com as adaptações previstas neste Regulamento.
- Nas competições, quando o tipo de disputa for rodízio, a classificação será por pontos ganhos, obedecendo aos seguintes valores:

f.a) basquetebol, voleibol e vôlei de areia
vitória - 2 pontos
derrota - 0 ponto

f.b) handebol
vitória - 2 pontos
empate - 1 ponto
derrota - 0 ponto

f.c) futsal
vitória - 3 pontos
empate - 1 ponto
derrota - 0 ponto

f.d) em caso de empate, na classificação do grupo, nas modalidades de basquetebol, handebol e futsal, os desempates obedecerão aos seguintes critérios, pela ordem:

- empate entre duas equipes:
- confronto direto
- saldo de gols ou pontos de todos os jogos realizados no grupo
- ataque mais positivo de todos os jogos realizados no grupo
- gols ou pontos average de todos os jogos realizados no grupo
- sorteio
- empate entre três ou mais equipes:
- saldo de gols ou pontos dos jogos realizados entre as equipes empatadas
- saldo de gols ou pontos dos jogos realizados no grupo
- ataque mais positivo dos jogos realizados entre as equipes empatadas
- ataque mais positivo dos jogos realizados no grupo
- gols ou pontos average dos jogos realizados entre as equipes empatadas
- gols ou pontos average dos jogos realizados no grupo
- sorteio

f.e) em caso de empate, na classificação do grupo, nas modalidades de voleibol e vôlei de areia, o desempate obedecerá os seguintes critérios:

- empate entre duas equipes:
- set average de todos os jogos realizados no grupo
- pontos average de todos os jogos realizados no grupo
- sorteio
- empate entre três ou mais equipes:
- sets average entre as equipes empatadas
- pontos average entre as equipes empatadas
- sets average em todos os jogos da fase
- pontos average em todos os jogos da fase
- sorteio

f.f) os critérios de desempate serão adotados em todas as fases e colocações.

- Na modalidade de atletismo, será obedecido o que segue:

1) para a realização das provas não será exigido número mínimo de atletas;
2) a competição será realizada em tantas etapas quantas forem necessárias;
3) a programação/horário das provas será elaborada pela coordenação técnica da competição.

- A classificação da modalidade de atletismo será conquistada através da somatória dos pontos dos oito primeiros lugares obtidos em cada prova, sendo adotada a seguinte tabela:

1° lugar – 10 pontos	5° lugar – 04 pontos
2° lugar – 08 pontos	6° lugar – 03 pontos
3° lugar – 06 pontos	7° lugar – 02 pontos
4° lugar – 05 pontos	8° lugar – 01 ponto

- Os revezamentos serão computados em dobro.
- No caso de competição em pista com seis raias, não haverá 7° e 8° colocados nas provas de pista.