



Revisão:

Março/2018

Caeté - MG



MANUAL DE INICIAÇÃO

Ensinando a Ensinar

História - Ambientação - Recreativos - Módulos - Circuito - O Jogo

MARCO AURÉLIO CÂNDIDO ROCHA

Profissional em Educação Física

Pós-Graduando em Treinamento Desportivo

Registro CREF6: 04651G/MG



www.tapembol.com.br



www.facebook.com/tapembol



[Tapembol](https://www.youtube.com/Tapembol)



[@tapembol](https://twitter.com/tapembol)



[\(31\) 98804-6662](https://api.whatsapp.com/send?phone=31988046662)

HISTÓRIA DO TAPEMBOL

Criado em **27 de julho de 2007**, na cidade de Caeté, Minas Gerais, pelo Professor de Educação Física Marco Aurélio Cândido Rocha, registro CREF6 MG 04651/G, o **Tapembol** se originou de uma brincadeira simples, a qual foi se adaptando, com regras e formas de jogar que primam pela participação de todos, independente do biotipo ou destreza em outros esportes. O esporte possui marca registrada, conferida pelo **INPI** - Instituto Nacional de Propriedade Intelectual, que garante a originalidade do nome “**Tapembol**” e de sua logomarca.

O **Tapembol** já está presente em quase todos os estados Brasileiros competições em nível escolar, universitário e para adultos realizadas em Minas Gerais, Bahia, Rio de Janeiro e São Paulo. O **Tapembol** foi inserido em diversas Universidades do Brasil e uma de Portugal. O ensino do esporte segue o país com Workshop's em Minas Gerais, na *FUMEC*, Semana Acadêmica da *UIT Itaúna*; Palestras, Gincana, Torneio e Oficinas na Universidade *Universo BH*; participação na aula de Jogos e Recreação da *UFMG*; Semana Acadêmica da Educação Física na *UFV Campus Florestal*; aula de Jogos e Recreação da *Estácio BH*; Curso Teórico e Prático pela *Unincor Pará de Minas*; Projeto Sombra e Água Fresca, I Encontro de Jogos e Brincadeiras do *Isabela Hendrix*; TCC na *IFSUL Muzambinho*. Em São Paulo, apresentação na *FAJ Jaguariúna*; *UNIBR São Vicente* e *Metodista São Bernardo*. Em Portugal, Faro, trabalho acadêmico na *Universidade do Algarve*; trabalho inscrito no I Congresso Líbero Americano sobre Desporto, Educação, Atividade Física e Saúde, pela *Universidade Lugo*, em Lisboa. No Rio de Janeiro, inserção no III Congresso Internacional Cotidiano Diálogos Sobre Diálogos, na *UFF Niterói*, o que gerou um artigo científico sobre o esporte.

A Qualificação Técnica no Programa Minas Olímpica Geração Esporte foi um divisor de águas, pois possibilitou a inserção do jogo em 100 municípios, com o treinamento de 200 profissionais de educação física. O novo esporte faz parte do Programa Segundo Tempo de Betim, Contagem e Belo Horizonte, bem como do Programa Esporte em Foco, da Secretaria Municipal de Esporte, Lazer e Juventude de Caeté.

O **Tapembol** foi apresentado na Globo - Como Será?, na Record Minas e Record São Paulo, Band Minas, PUC TV, UESB TV da Bahia, na TV Cultura de Itabira, Minas Gerais e TV Interior, no Rio de Janeiro. A **Revista Educação Física do CONFEF** produziu matéria especial em março de 2016 sobre a origem e seus fundamentos. Apresentado em intercâmbio acadêmico pelos alunos do Colégio Padre Eustáquio, de Belo Horizonte, o **Tapembol** foi ensinado no St. Michael Catholic, em Ontario, no Canadá, para os estudantes Canadenses.



jogue
conheça
pratique

ATUALIZAÇÃO

Agosto/2017

Saída de bola na retomada de gol.

Alterado:

- Em caso de gol, a volta para o campo de defesa deverá ser feito pelas laterais, não impedindo assim a saída de bola pelo outro time.

A volta pelo centro caracteriza FALTA DE ATAQUE para o outro time, anotada em súmula.

A saída de bola continua no centro.

Tentar impedir a saída de bola pelo centro caracteriza FALTA TÉCNICA, anotada em súmula.

A tentativa individual leva a cobrança para o PONTO DE VANTAGEM do ataque.

Março/2018

Em caso de arremesso direto do goleiro, o jogador (receptor) precisa **dominar** a bola para depois tentar o gol.

Alterado:

- O gol será válido se o segundo toque do receptor acontecer fora da ÁREA COMUM.
A bola recebida dentro da ÁREA COMUM precisa SAIR para que o mesmo receptor tente o gol.
- O gol será válido se a bola for interceptada na EXPANSÃO DE ÁREA.
- A bola recebida dentro da ÁREA COMUM e ali permanecendo, é considerada em jogo, mas não estará em condição de gol pelo receptor.

Um segundo jogador estará em condição de gol recebendo a bola dentro ou fora da ÁREA COMUM.

O arremesso direto entre goleiros não caracteriza gol.

Alterado:

- Caso a bola arremessada por um dos goleiros tocar, com ou sem intenção em jogador e/ou goleiro do time adversário e entrar no gol, será feita a cobrança de ESCANTEIO para o outro time.

Cobrança de Vantagens.

Alterado:

- Em casos de substituição de jogador para fazer quaisquer cobranças, o mesmo deverá erguer um dos braços e colocar a bola no chão, indicando que a ação será cobrada por outro jogador.
- Caso não o faça, a reversão da posse de bola é dada para o outro time naquele local.

Vantagem de Área.

Alterado:

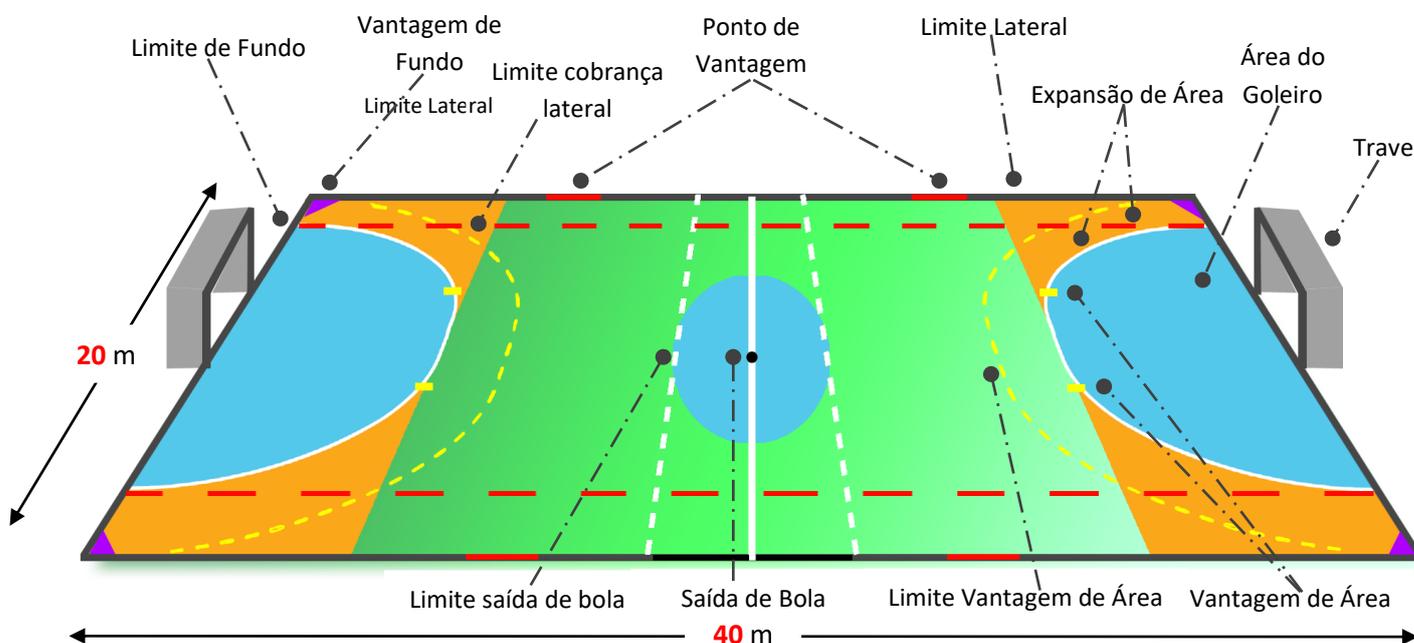
- É considerada VANTAGEM DE ÁREA qualquer falta cometida dentro da ÁREA COMUM, quer sejam elas TÉCNICAS, FÍSICAS E/OU GESTUAIS/VERBAIS.

QUE ESPORTE É ESSE?

O **Tapembol** é um esporte de quadra com duração de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos, onde jogam 06 (seis) atletas por equipe, disputando a bola entre si, dando um ou dois toques (tapas) por vez, com 01 (uma) mão aberta e sem segurar, objetivando fazer gol no time adversário.

O LOCAL DE DISPUTA (A QUADRA)

A partida acontece em uma área retangular, de **40 (quarenta)** metros de comprimento por **20 (vinte)** metros de largura, com suas respectivas traves e áreas de gol, considerando ainda as linhas limítrofes (laterais, central e de fundos), bem como os Pontos de Vantagem, Vantagem de Área, Expansão da Área e Substituição de Jogadores.



As atividades de lazer e aulas de educação física são adaptadas em quadras poliesportivas, não levando em conta as dimensões oficiais, fazendo-se adaptações, mas obedecendo as marcações do jogo.

COMPANHEIROS E ADVERSÁRIOS (JOGADORES)

A partida de Tapembol conta com **06 (seis)** jogadores em cada equipe, sendo **01 goleiro**, **02 defensores**, **02 apoios laterais** e **01 central**. Observar sempre o posicionamento de cada um para não tumultuar o jogo.

|----- Goleiro -----| |----- Defensor D e E -----| |----- Lateral D e E -----| |----- Central -----|



|----- Restrição de posição -----| |----- Atuação livre -----|



Demonstração do posicionamento para referência. (Foto: Instituto Izabela Hendrix, BH - MG).

Jogadores Reservas

Os atletas na reserva são no mínimo 02 (dois) e no máximo 04 (quatro).

Todos devem jogar obrigatoriamente ao menos um período de 06 minutos.

Função dos Jogadores:



Goleiro (01) - O Goleiro não pode avançar, mas pode agir lateralmente na *Expansão de Área* como um jogador. Ele tem 07 (sete) segundos de posse de bola e pode usar quaisquer partes do corpo para defender a bola. Chutar e agarrar o recuo não são permitidos. Cobra faltas e laterais até a direção da expansão de área.



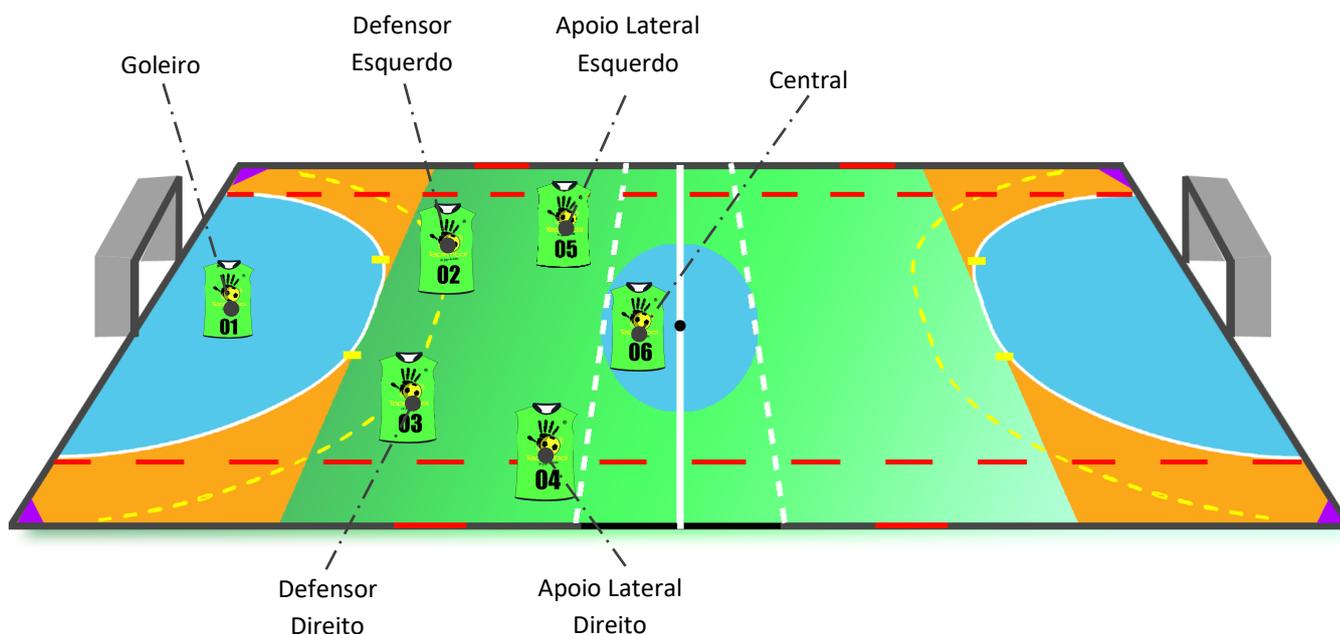
Defensor (02) - Os Defensores *Direito* e *Esquerdo* alternam entre si, mantendo sempre *um jogador* no campo de defesa. Ao passar todos os jogadores, a bola é revertida para o outro time no Ponto de Vantagem do ataque. Cobram faltas, vantagens laterais, de fundo e de área.



Apoio Lateral (02) - Os Apoios laterais *Direito* e *Esquerdo* atuam no campo de defesa e de ataque. Cobram faltas, vantagens laterais, de fundo e de área, auxiliando os demais, objetivando o gol. *Este jogador não possui restrição em jogo.*



Central (01) - O Central atua nos campos de defesa e ataque, atuando principalmente, do meio de quadra para frente. Este cobra faltas, vantagens laterais, de fundo e de área, interagindo com os demais jogadores, objetivando o gol. *Este jogador não possui restrição em jogo.*



A formação inicial pode ser alterada de acordo com a realidade. As regras que fazem o goleiro não avançar e os defensores alternarem a passagem para o ataque existem para impedir *todos os jogadores irem atrás da bola*, tornando as partidas mais organizadas.

O OBJETO DE DISPUTA (A BOLA)

A bola de Tapembol é confeccionada nos modelos Escolar e Oficial.



Lançamento da Bola Oficial de Tapembol

Professor Gilson George

Dias D'Ávila, Bahia

DESCRIÇÃO:

Específica para o jogo e feita na medida para praticantes de todas as idades pela facilidade de toque e quiques da bola.

Formato: Esférico (53 cm)

Gênero: Unissex

Composição: Revestida internamente com látex e acabamento externo em E.V.A. matizado. Possui câmara e pino.

Seu tamanho é único, diferenciando o peso em 02 (duas) categorias:

Escolar - Para praticantes até 12 anos com o peso estimado de **130** gramas.



Oficial - Para praticantes adolescentes, jovens e adultos com o peso estimado de **160** gramas.





TEMPO DE JOGO

São **dois** tempos de **12 minutos**. Em caso de **empate**, **vence** o time que cometeu o **menor** número de faltas durante a partida

Em caso de empate nos números de faltas, o critério de desempate: Perde o que cometeu a PRIMEIRA falta.

Na escola, sugerimos dois times a cada 08 ou 10 minutos para que todos tenham a possibilidade de jogar.

1º Tempo	Intervalo	2º Tempo
6 minutos	3 minutos	6 minutos
Intervalo Técnico (1min)		Intervalo Técnico (1min)
6 minutos		6 minutos

Em competição, substituir os jogadores pelos reservas no Intervalo Técnico de UM minuto de cada tempo.

Tempos no Jogo:

5 segundos - Jogadores em cobranças de falta, lateral, escanteio, saída de bola, reversão.

7 segundos - Goleiro em saída de bola, recuo, bola em jogo

1 minuto - Tempo Técnico (substituição obrigatória e informações entre as equipes)

3 minutos - Intervalo entre os dois tempos

6 minutos - Parte de um tempo

12 minutos - Um tempo de jogo

24 minutos - Duração total da partida em jogo

LEITURA DO JOGO

O **Tapembol** é um **esporte de quadra**, com **seis** componentes em cada time, onde o jogador utiliza **uma mão aberta**, dando **um ou dois toques** na bola, **sem segurar** e de forma alternada, com o objetivo de **fazer gol** no time adversário.

A partida tem **duração** de **24 (vinte e quatro)** minutos, divididos em **02 (dois)** tempos de **12 (doze)** minutos cada, com intervalo de **03 (três)** minutos entre eles, sendo **02 (dois)** períodos de **06 (seis)** minutos em cada tempo, com intervalo técnico de **01 (um)** minuto para substituição obrigatória.

O jogo é composto por **06 (seis) jogadores** de cada lado, sendo **01 (um) goleiro**, **02 (dois) defensores (Direito e Esquerdo)**, **02 (dois) apoios (Direito e Esquerdo)** e **01 (um) central**.

O **Goleiro** não pode avançar, mas pode agir lateralmente na **Expansão de Área** como um jogador. Ele tem **07 (sete)** segundos de posse de bola e pode usar quaisquer partes do corpo para defender a bola. O chute não é permitido.

A **Defesa** alterna entre si, mantendo sempre um jogador no campo de defesa. Ao passar todos os jogadores, a bola é invertida para o outro time no **Ponto de Vantagem** do ataque.

O **Central** e os **Apoios** tem atuação livre dentro de quadra, sem nenhuma restrição quanto ao posicionamento no campo de ataque ou de defesa.

Nenhum gol pode ser feito de forma direta.

Em caso de arremesso direto do goleiro, o jogador (receptor) precisa **dominar** a bola para depois tentar o gol.

- O gol será válido se o segundo toque do receptor acontecer fora da **ÁREA COMUM**.
*A bola recebida dentro da **ÁREA COMUM** precisa SAIR para que o mesmo receptor tente o gol.*
- O gol será válido se a bola for interceptada na **EXPANSÃO DE ÁREA**.
- A bola recebida dentro da **ÁREA COMUM** e ali permanecendo, é considerada em jogo, mas não estará em condição de gol pelo receptor.

*Um segundo jogador estará em condição de gol recebendo a bola dentro ou fora da **ÁREA COMUM**. Atualização: Março/2018*

O arremesso direto entre goleiros não caracteriza gol.

Caso a bola arremessada por um dos goleiros tocar, com ou sem intenção em jogador e/ou goleiro do time adversário e entrar no gol, será feita a cobrança de **ESCANTEIO** para o outro time. *Atualização: Março/2018*

Todas as cobranças devem ser feitas com a participação de **02 (dois)** ou mais jogadores para que o gol seja válido.

Durante o jogo não é permitido **segurar a bola**, salvo para iniciar o processo de início de partida, saída de bola após o gol, arremesso de escanteio, cobrança de faltas, laterais e vantagens. Não é permitido também **manipular, carregar ou conduzir** a bola. O uso simultâneo das duas mãos só é permitido para o **bloqueio**, sendo este considerado como um toque apenas.

É considerado **01 (um)** toque quando a bola bate sem a intenção de interromper a sua trajetória, em quaisquer partes do corpo, dando ao jogador o direito a mais **01 (um)** toque na bola. Quando há intenção, a posse de bola é invertida para o outro time, que fará a cobrança na linha lateral mais próxima, na direção em que ocorreu a irregularidade.

Caso a bola toque inicialmente sem intenção duas ou mais vezes no corpo do jogador, este terá direito a mais **01 (um)** toque na bola. Se a bola for dominada com uma mão apenas ou com as duas para bloqueio e tocar em seguida, sem intenção, em quaisquer partes do corpo, o jogador não terá direito a outro toque.

A bola dividida entre 02 (dois) adversários dá direito a mais **01 (um)** ou **02 (dois)** toques para qualquer um deles.

No caso de **01 (um)** ou **02 (dois)** toques em direção ao gol, o rebote de bola na trave dá direito a somente mais **01 (um)** toque na bola.

O tempo para cobranças de laterais e escanteio, saída de bola, pontos de vantagem, vantagem de área e inversão tem **05 (cinco)** segundos de tolerância. Caso ultrapasse este tempo, a posse de bola é passada para outro time, naquele local.

O goleiro tem **07 (sete)** segundos de posse de bola dentro da área. Caso ultrapasse este tempo, a posse de bola é passada para o outro time, que fará a cobrança no ponto de vantagem do ataque.

As **Laterais** são cobradas com um pé na linha e outro fora, com **01 (um)** toque para seus companheiros, não valendo gol direto ou por tabela.

Cobrança de Vantagens.

Em casos de substituição de jogador para fazer quaisquer cobranças, o mesmo deverá erguer um dos braços e colocar a bola no chão, indicando que a ação será cobrada por outro jogador.

Caso não o faça, a reversão da posse de bola é dada para o outro time naquele local. *Atualização: Março/2018*

A **Vantagem de Fundo (Escanteio)** é cobrada com um pé na marcação e outro fora, com **01 (um)** toque ou **01 (um)** arremesso para seus companheiros, não valendo gol direto ou por tabela.

Toda **Falta Técnica**, pela bola, é imediatamente cobrada nas linhas laterais, na direção onde ela aconteceu. (Ex.: Três toques, segurar, manipular, chutar, dominar, socar, duas mãos (salvo bloqueio), infringir o momento de espera, etc).

Toda **Falta Física** é imediatamente cobrada no local onde ela aconteceu. Ex.: Empurrar o adversário, tirar da jogada, segurar, bloquear o acesso à bola ou a quaisquer partes da quadra, impedir salto, impedir o toque na bola, etc).

A **Vantagem de Área** é cobrada por dois jogadores. Com **01 (um)** toque para o outro jogador, que converte para o gol. Os demais devem permanecer atrás da linha limite. Em caso de rebote, os dois jogadores podem participar da jogada, mas a tentativa de gol, somente depois do toque de um terceiro.

É considerada VANTAGEM DE ÁREA QUALQUER FALTA cometida dentro da ÁREA COMUM, quer sejam elas TÉCNICAS, FÍSICAS E/OU GESTUAIS/VERBAIS. *Atualização: Março/2018*

O **Momento de Espera** se caracteriza por um intervalo, a partir de **02 (dois)** quiques na bola, entre o primeiro e o segundo toque e/ou entre o domínio e o último toque na bola. Este fundamento é feito somente com uma das mãos, sem movimentação dos pés (permitido apenas para recuperar o equilíbrio) e não pode caracterizar disputa.

A saída de bola em início de partida é feita com um pé na linha central e um toque em qualquer direção.

A saída de bola na retomada de gol. *Atualização: Agosto/2017*

- Em caso de gol, a volta para o campo de defesa deverá ser feito pelas laterais, não impedindo assim a saída de bola pelo outro time.

A volta pelo centro caracteriza FALTA DE ATAQUE para o outro time, anotada em súmula.

A saída de bola continua no centro.

Tentar impedir a saída de bola pelo centro caracteriza FALTA TÉCNICA, anotada em súmula.

A tentativa individual leva a cobrança para o PONTO DE VANTAGEM do ataque.

Dicas Importantes para o PROFESSOR!

Observações para que o jogo não caia no desgosto e fique cada vez mais dinâmico:

Não deixe todos irem atrás da bola. *(Frise sempre a posição de cada um, fica mais organizado)*

Mantenha sempre um jogador na defesa. Fortalece o trabalho em equipe. *(O time fica preparado em um eventual contra-ataque)*

Reforçar sempre que o gol se dá com a ajuda dos companheiros.

Laterais, escanteio e faltas sempre com participação de mais de dois jogadores para ser gol.

(Reforçar esta regra para ter mais jogabilidade entre os companheiros)

Interromper quaisquer manifestações de ofensa entre companheiros e/ou adversários.

(Isto faz com que a presença do professor fique em evidência e evite futuras disputas pessoais)

Punir as faltas verbais, gestuais e os palavrões com advertência. Interrompa o jogo.

(Isto mostra que o objetivo é a bola e as regras. Três advertências gera a expulsão)

Sempre pare a bola em caso de 3 toques, segurar ou carregar a bola.

(Estas artimanhas podem contaminar a pedagogia por trás do jogo)

Não deixe que as cobranças excedam os 5 segundos. *(Desta forma o jogo continua dinâmico)*

Não fique somente do lado de fora da quadra. Não deixe os alunos tomarem as decisões, isto evita brigas desnecessárias. Acompanhe cada lance, seja atuante!

Resumindo algumas regras:

O que podemos fazer dentro da quadra, os principais **SIM** e **NÃO** que acontecem durante a partida.

 SIM	 NÃO
Dar 01 (um) ou 02 (dois) toques	Dar 03 (três) ou mais toques
Mais de três toques em Momento de espera	Segurar, manipular, carregar, conduzir, chutar, prensar a bola no corpo (mesmo sem intenção)
Usar uma mão aberta	Soco, 02 (duas) mãos para tocar
Tocar em qualquer parte do corpo sem intenção (conta como um toque)	Momento de espera (trocar de mãos, movimentar os pés, deslocar, driblar)
Usar duas mãos para bloqueio	Cobrar lateral ou escanteio sem um pé na linha
Um toque extra após bola na trave	Buscar a bola no alto, fora da linha lateral
Mais dois toques em dividida	Goleiro sair da área para frente
Goleiro sair da área lateralmente	Empurrar, agarrar e/ou puxar o adversário
Jogadores entrarem na área	Usar mão livre no adversário para impulsionar
Bloquear goleiro com a bola em jogo	Bloquear goleiro em saída de bola de fundo
Defesa do goleiro com qualquer parte do corpo	Impedir a passagem do adversário
Punho fechado do goleiro sem movimentação de braço	Impedir o acesso à bola
Arremessar ou tocar a bola em saída de bola de fundo	Palavrões e gestos obscenos (Colegas, adversários, árbitro, técnico, torcida)
Trocar de lugar com o cobrador de Vantagens	Arremessar a bola em cobrança (Lateral, Vantagem de área, falta)
Recuo devolvido ao jogo com toque	Goleiro agarrar a bola em recuo
Dominar a bola recebida do goleiro e fazer gol	Fazer gol direto com bola recebida do goleiro
Voltar pelas laterais na retomada de gol	Voltar pelo centro na retomada de gol impedindo a saída de bola adversária

METODOLOGIA:

Partindo do princípio de “**Ocupar e Oferecer**”, todo o curso se baseia em que, ao passar a bola, o jogador deve **ocupar** uma nova posição em referência ao seu parceiro, à bola, e aos demais componentes dos módulos e do jogo e se **oferecer** para uma nova recepção, quer seja em virtude do jogo ou dos módulos, podendo ele receber ou não a bola, mas estando preparado, em constante expectativa.

Ambientação: (1ª Parte)

Este momento se preocupa em fazer o primeiro contato dos participantes com o jogo, uma vez que ele vai manusear, arremessar, agarrar, conduzir, perceber a bola e os espaços.

1. Círculo único: Todos os participantes se dispõem em roda. A bola é passada por um toque simples, com uma das mãos e agarrada com as duas pelo próximo, repetindo o processo até que todos tenham feito ao menos uma vez.

Excluir o ato de segurar a bola e fazer a prática de **02 (dois)** toques com a bola dentro da roda, usando o primeiro toque para **dominar** a bola e o segundo para **passar**.

Dinamizando a experiência: Aquele que arremessa tem que ocupar uma nova posição e se oferecer, assim como os demais.



Este primeiro contato com a bola, sem cobranças, percebe-se a noção de cada um com a bola. Serve também para conhecer o peso e facilitar a interação do aluno com a bola. Foto: Universidade Metodista de SP.

2. Meia Lua dupla: Com este posicionamento, serão explorados vários tipos de toques, dos simples aos mais complexos. Colocar duas pessoas ao meio para passar a bola a bola, de um a um.



3. Meia Lua dupla alternada: De forma mais dinâmica, assim que fizer o toque proposto, o aluno passa para a meia lua seguinte, fazendo cada um, o toque por duas vezes. Vários tipos de toques podem ser explorados nesta sequência. *Foto: Universidade Metodista de SP.*



RECREAÇÃO (2ª Parte)

4. Peru de Tapa: Esta brincadeira iniciou o Tapembol em quadra como conhecemos hoje.



De forma simples, fundamentos do jogo vão sendo vivenciados. Foto: Universidade Metodista de SP.

Em um círculo, com uma pessoa ao centro, a bola deverá ser passada utilizando-se dos fundamentos do jogo. Caso o peru pegue a bola, este a devolve para a roda, aumentando assim o número de participantes no centro.

Quando estiverem **1/3** dentro da roda, começar a troca mantendo o mesmo número de pessoas dentro, mas voltando quem pegou a bola para a roda. Outra variação é voltar um a um até que sobre o último no centro.

Possibilidades que podem ser utilizadas no recreativo determinando a ida para o centro da roda:

Determinar o número de toques na bola.

Determinar o tipo de toque na bola.

Não mandar a bola para quem você recebeu.

Mandar a bola para fora da roda.

Utilizar de soco, chute, duas mãos, segurar, dominar com partes corpo

Não se movimentar em relação à bola.

Ir aumentando as exigências de ser peru no desenrolar da atividade:

Permanecer mais de 5 segundos com a bola

Mandar a bola com muita força

Devolver a bola para a mesma pessoa constantemente

Não ocupar novo espaço

MÓDULOS: (3ª Parte)

Esta fase demonstra com especificidade e dinamismo várias situações encontradas no jogo, estando os alunos mais aptos para decisões em quadra.

5. Condução em Dupla: Esta dinâmica dá a exata noção de como levar a bola com o seu companheiro até o gol, fazendo desta, a primeira noção real de como o jogo acontece. Finalizar com a tentativa de gol.



Observação: Não atrasar a jogada e mandar sempre a bola para frente. Utilizar um ou dois toques, mantendo a velocidade para chegar mais rápido à área do adversário. Lembrar dos princípios de OCUPAR e OFERECER. Foto: Universidade Metodista de SP.

6. CIRCUITO ITINERANTE:

Formar grupos de alunos com **seis** integrantes em cada um. Observar o porte físico e distribuir uniformemente, pois estes serão os times para a última fase.

Colocar um tipo de toque em cada grupo, que será feito observando-se a função de “Ocupar e Oferecer”. Em um momento definido, um integrante do primeiro grupo leva o toque que estava



em seu grupo para o próximo, ensinando-o, enquanto que um integrante deste grupo vai ao próximo levando o seu toque e assim por diante. A cada momento irá uma pessoa diferente do grupo até que todos tenham mudado, levando um toque diferente. Quando todos já tiverem ido, renovar os toques de cada grupo.

Alguns Tipos de Toques: Todos os toques deverão ser feitos com uma mão, que estará aberta. Como variação, uma nova posição deve ser ocupada.

- Toque por baixo
- Toque por cima
- Soltar a bola no chão e dar um toque
- Dominar com uma mão e bater com a outra
- Dominar e bater com a mesma mão
- Bloquear com as duas mãos e bater por baixo
- Momento de espera com um toque por baixo
- Bola rasteira (Mostrar os dois tipos)
- Conduzir a bola com dois toques por baixo sem tocar o solo
- Conduzir a bola com dois toques por cima sem tocar o solo
- Conduzir a bola com dois toques por baixo, tocando uma vez o solo
- Conduzir a bola com um toque por cima, tocando uma vez ao solo e o próximo por baixo
- Conduzir a bola tocando duas vezes o solo (Toques por cima)
- Conduzir a bola tocando duas vezes o solo (Toques por baixo)

7. MINI-TAPEM:

Este cooperativo trabalha a ideia de trocar passes e fazer o gol. É aplicado em *meia quadra* com *um goleiro* e *duas equipes de três jogadores*.



Foto: Dias D'Ávila, Bahia.

Utiliza-se todas as regras do jogo, com algumas observações:

- O gol só é válido com bola recebida de um companheiro
- **A saída de fundo conta como escanteio (Um time tenta o gol e o outro defende) Usar esta variável, ou a de que todas de fundo reiniciam com o goleiro.**
- Assim que o gol acontece, a saída de bola vai para o meio da quadra, iniciando com a equipe que sofreu gol. Os outros permanecem na defesa.
- O goleiro faz a saída de bola aleatoriamente. O gol não pode ser direto.

Os alunos restantes são colocados em uma roda central para treinar os toques. Mudar as equipes a cada três gols ou tempo de cinco minutos para que todos tenham esta vivência prática.

TOUR PELA QUADRA: (4ª Parte)

Passar nas marcações e posições da quadra para demonstrar as ações com a bola pelas regras.



**Vantagem Lateral,
Escanteio e Ponto de
Vantagem.**

*Demonstrar a pisada, as
formas corretas e incorretas
da cobrança.*



**Vantagem de área e
Expansão de área.**

*Demonstrar a aplicação e o
desenvolvimento da cobrança.*

*Mostrar a área de atuação do
goleiro como jogador.*



**Início de partida, saída
de bola e retomada de
gol a partir do meio de
quadra.**

O JOGO: (5ª Parte)

Dispor os jogadores em seus respectivos lugares e trabalhar a ideia de ocupação de área, pois isso mantém o aluno atento, primeiro ao seu espaço e depois na bola, evitando que todos saiam correndo atrás da bola ao mesmo tempo. Usar situações do jogo para explicar situações e regras.

Fazer as partidas com duração de um único tempo de **08 (oito)** ou **10 (dez)** minutos para que todos tenham a oportunidade de jogar. Colocar dois novos times a cada vez para que os alunos não fiquem muito tempo do lado de fora. Se ficarem ociosos, eles podem perder o interesse neste primeiro contato com o jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com 10 anos de existência, o **Tapembol** tem feito muito por crianças e adolescentes que não praticavam nenhuma atividade física na escola, ficando somente por conta de ajudar o professor ou até mesmo executando jogos de tabuleiros e atividades que não exigiam muito esforço físico.

Hoje, levar esta “Ferramenta Pedagógica” a todos que necessitem de atividades físicas inclusivas, é uma forma de ampliar os benefícios que outros tiveram e estão tendo pela vivência do jogo.

O **Tapembol** entra na área escolar sendo uma opção a mais para a participação de meninos e meninas, aptos ou não, em um mesmo ambiente, nas aulas de educação física.

O jogo pode ser utilizado como iniciação esportiva, sendo feito de forma mista entre gêneros e faixas etárias diferentes.

Com a limitação de um ou dois toques na bola, de forma alternada, todos os jogadores se encontram em igual situação, pois vão depender dos companheiros de equipe para alcançar o objetivo do jogo.

Sugerimos montar um grupo para a prática uma vez por semana, em sua cidade, para discussão das regras e aprimoramento das técnicas.

Pedimos para sempre fortalecerem o **Tapembol** através do site www.tapembol.com.br, com novos adeptos, reforçando as seguintes atuações:

- **Deixar um DEPOIMENTO sobre a experiência.**
- **Seguir a Fanpage no Facebook curtindo a página para notícias, fotos e vídeos.**
- **Entrar em CONTATOS e mandar fotos e vídeos das práticas em sua cidade.**

Agradecemos à todos que acreditam em nosso projeto e fazem parte do **MOVIMENTO TAPEM**.

Agora você é um Tapem e sua missão é ajudar a disseminar o “Jogo de Todos”!