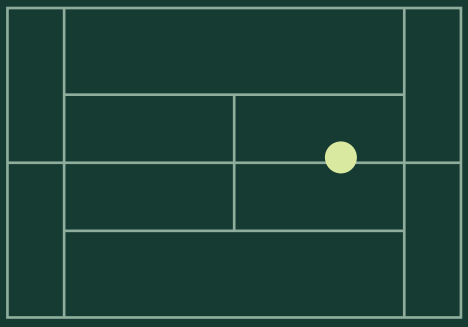
VILLA TENNIS CLUB

GUIA DE EVOLUÇÃO

Da 6ª para a 5ª classe

Troca estável. Escolhas com intenção.



AMOSTRA EDITORIAL • 3 PÁGINAS

Conheça a proposta: entender o seu jogo, escolher uma prioridade e conversar com o professor sobre o próximo passo.

Nesta amostra: o mapa do guia e uma atividade para conhecer o formato.

amostra editorial; formato e condições combinados com equipe

Material educativo. Não há classificação automática, prazo universal ou promessa de promoção.

Um caminho acompanhado

Da troca que se sustenta à bola que tem propósito.

A 6ª classe começa a escolher a direção em trocas acessíveis dos dois lados. A proposta da 5ª é usar regularidade, trajetória e profundidade conforme a situação: sustentar, ganhar tempo ou aproveitar uma oportunidade.

Na edição integral	Para que serve
Autopercepção e prioridade	Levar uma pergunta concreta ao professor.
Seis atividades de quadra	Controle dos dois lados; saque/devolução; altura/direção; profundidade; recuperação; leitura.
Ficha de treino	Registrar condições, escolhas e resultados.
Transferência e revisão	Verificar se a solução reaparece no ponto e em outra ocasião.

Como funciona a proposta do combo

01 O guia digital organiza perguntas, tarefas e registros para a conversa.

02 A avaliação com professor observa o jogo e ajuda a ajustar uma prioridade.

03 Formato, duração, local, condições e eventual retorno são combinados com a equipe antes de contratar.

Conversar sobre o guia + avaliação →

amostra editorial; formato e condições combinados com equipe

A classe pedagógica orienta o ensino. Categoria de torneio segue as regras do circuito. A proposta não inclui promoção automática nem equivalência com ratings.

Mais margem, uma escolha

Pergunta: você escolhe a trajetória que a situação permite?

Objetivo gradual: usar altura e direção para criar tempo ou sustentar a troca, sem tentar resolver toda bola com velocidade.

Combine as condições

Com o professor, defina bola, espaço, ritmo e duas zonas amplas. Combine uma situação com tempo e outra com maior dificuldade, ambas acessíveis. Defina as oportunidades antes do bloco; a altura é uma referência visual acordada, sem obstáculo sobre a rede.

Experimente em três passos

01 Em troca cooperativa, escolha uma zona ampla e uma trajetória com margem. Observe a resposta produzida.

02 O professor alterna uma bola confortável e outra que pede ganhar tempo. Ajuste a altura e mantenha um alvo viável.

03 Jogue pontos com essa mesma variação. Entre trechos, explique uma escolha: "usei altura para..." ou "mantive a direção porque...".

Observe e registre

Anote situação recebida, escolha, bola em jogo/erro e posição para a próxima. Separe uma escolha viável de uma execução que falhou. Inclua rede e fora; não conserve apenas os melhores exemplos.

Ajuste e leve ao ponto

Facilite com ritmo menor, zona maior ou direção anunciada. Avance retirando o anúncio de uma variável. Em pontos livres, procure uma situação em que a altura ajudou a recuperar tempo; reveja a solução em outra ocasião.

Atividade para conhecer o formato; condições e adaptações são combinadas com o professor. Base editorial: referenciais Villa e Atlas pedagógico v4 (2026), Q2 e Q6.

Quero conhecer o guia e a avaliação →

amostra editorial; formato e condições combinados com equipe