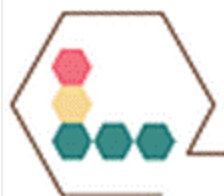


4.º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS [4CRJM]



Semáforo



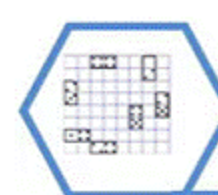
Gatos & Cães



Rastros



Produto



Dominório

GUIA DA FINAL

FUNCHAL, 14 DE FEVEREIRO DE 2020

PAVILHÃO DO COLÉGIO DOS SALESIANOS – FUNCHAL



Guião da Final

- A final do 4.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (4CRJM) realiza-se no próximo dia 14 de fevereiro no Pavilhão do Colégio dos Salesianos, no Funchal.
- Nesta 4.ª edição do CRJM, estão inscritos 364 alunos de 96 escolas do 1.º, 2.º e 3.º Ciclos da RAM.



PROGRAMA DO DIA DA FINAL

- **09:00 – 9:45 – RECEÇÃO ÀS ESCOLAS (PROFESSORES + FINALISTAS)**
- **09:30 – 12:30 – REALIZAÇÃO DAS JORNADAS**
- **12:30 – 13:30 - ALMOÇO**
- **13:30 – 15:30 - FINAIS DO 4CRJM**
- **15:30 – 16:00 - SESSÃO DE ENCERRAMENTO E ENTREGA DE PRÉMIOS**



Na Chegada ao Pavilhão

- Ao chegar, cada **Professor Responsável** deve dirigir-se à Porta 1 ou 2 do Pavilhão, no qual um **Porteiro** assinalará a entrada da sua escola no **4CRJM**.
- De seguida, dirige-se à **Receção** que entregará ao professor e a cada aluno o **respetivo cartão de identificação** (que o coloca ao pescoço) e os **certificados de participação**.



Na Chegada ao Pavilhão

- Os **professores acompanhantes** e os **alunos** devem colocar o seu **cartão de identificação** e mantê-lo até ao final do evento.
- Os alunos **têm de jogar com a camisola vestida (ver cor das camisolas)** e com o cartão de identificação.



Ponto de Encontro

- Os alunos devem dirigir-se ao **Ponto de Encontro** (assinalada na Planta do Pavilhão), de forma a serem agrupados por ciclo de ensino para realizarem uma Jornada.
- Solicitamos que todo este processo seja feito o mais cedo possível, para que se cumpram os horários previstos.

Funcionamento das Jornadas

Cada aluno, de acordo com o Ciclo de ensino que se encontra, irá jogar uma Jornada, a seguir definida:

- **Jornada de 1.º, 2.º e 3.º Ciclo** - conjunto de 4 partidas efetuadas por um grupo de 8 alunos de um Ciclo inscritos no mesmo jogo (por exemplo, 1.º ciclo de Semáforo).
- **Ponto de Encontro** – local, no recinto, onde estão concentrados alunos por ciclo de ensino, com o intuito de realizar uma Jornada.

Funcionamento da Final

Os **três primeiros** classificados em cada **Grupo (8 alunos)** do **1.º Ciclo**, do **2.º Ciclo** e do **3.º Ciclo**, ficarão apurados para a final.



Após cada Jornada

- Após terem realizado a Jornada, os alunos serão encaminhados por um **colaborador** para o Espaço Lúdico (**ver planta**) e só poderão abandonar este local na companhia do seu **professor responsável**.
- No caso de algum **aluno se perder** no recinto, deve **dirigir-se** a um dos colaboradores (***t-shirt* preta**) e será encaminhado para o professor responsável.



Refeições

- **É expressamente proibido**: comer e/ou beber dentro do Pavilhão, nem deixar lixo fora dos recipientes disponíveis para o efeito.
- Os alunos podem lanchar no átrio com mesas junto ao Bar dos alunos (**ver planta**).
- Existe uma máquina de águas, sumos e snacks no Pavilhão.
- Existe uma máquina de café grátis fora do Pavilhão.



Resultados Finais

- Os **resultados** das finais serão afixados num expositor próprio, junto à Zona de Jogo.
- Na **Final** serão anunciados o **1.º**, o **2.º** e o **3.º** classificados de cada jogo por Ciclo.

Cores das T-shirts

- A cada jogo está associada uma cor.
- Todos os jogadores deverão trazer uma t-shirt vestida de acordo com o jogo que irão jogar.

Semáforo

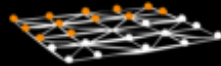
Gatos & Cães

Rastros

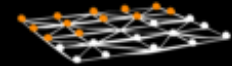
Produto

Dominório

comissão
organizadora



COLABORADOR



Código do Cartão do Aluno

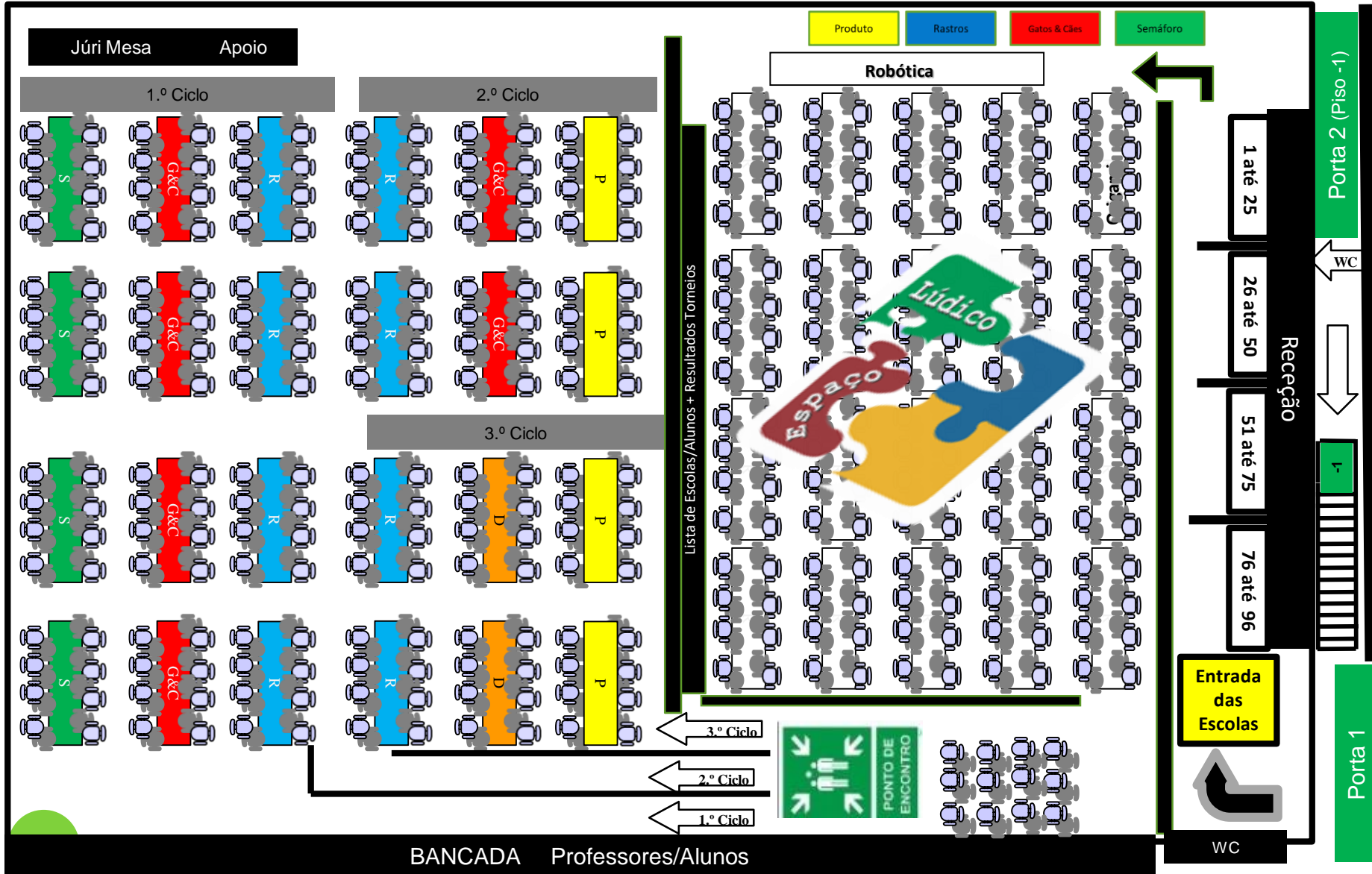
- Os alunos são identificados por números de **quatro** dígitos.
- Este número indica três informações:
 - Os primeiros 2 dígitos são o **código da inscrição da Escola**.
 - O terceiro dígito indica o **ciclo de ensino**:
1 - 1.º ciclo; **2** – 2.º ciclo; **3** – 3.º ciclo
 - O quarto dígito indica o **jogo**:
 - **1 - Semáforo**
 - **2 – Gatos & Cães**
 - **3 – Rastros**
 - **4 – Produto**
 - **5 – Cor-de-Laranja**

Código do Cartão do Aluno

- Todos os alunos receberão um **cartão de identificação** de acordo com o esquema seguinte:



Planta do Espaço do 4CRJM Pavilhão do Colégio dos Salesianos – Funchal





Google

Quinta de Homens

Contactos e endereços importantes

- Em caso de dúvidas contactar a Comissão Organizadora do 4CRJM:
crjm.ram@gmail.com
 - Professor Henrique Flores: 916 234 893
 - Professora Márcia Temtem: 967 697 933
 - Site do 4CRJM: <http://crjmram.wixsite.com/crjmram>

Organização



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Educação, Ciência e Tecnologia
Direção Regional de Educação

Entidades Promotoras Nacionais



Ludus



Apoios



Salesianos Funchal - Colégio



MUNICÍPIO DA
PONTA DO SOL





Nota final

- A Comissão Organizadora agradece o empenho e colaboração **de todos**, espera que este seja um dia memorável e que o 4CRJM vá de encontro às suas melhores expectativas.

A Comissão Organizadora do 4CRJM