

3.º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS [3CRJM]



GUIA DA FINAL

FUNCHAL, 22 DE FEVEREIRO DE 2019

PAVILHÃO GIMNODESPORTIVO LUÍS MENDES – RIBEIRA BRAVA



Guião da Final

- A **final do 3.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (3CRJM)** realiza-se no próximo dia **22 de fevereiro** no **Pavilhão Gimnodesportivo Luís Mendes**, na **Ribeira Brava**.
- Nesta 3.ª edição do CRJM, estão inscritos 259 alunos de 82 escolas do 1.º e do 2.º Ciclo 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 3CRJM**
- **15:30 – 16:00 - SESSÃO DE ENCERRAMENTO E ENTREGA DE PRÉMIOS**



Na Chegada ao Pavilhão

- Ao chegar, cada **Professor Responsável** deve dirigir-se ao Portão do Pavilhão, no qual um **Porteiro** assinalará a entrada da sua escola no **3CRJM**.
- De seguida, dirige-se à **Receção 1** que entregará ao professor e a cada aluno o **respetivo cartão de identificação** (que o coloca ao pescoço), os **certificados de participação** e posteriormente dirige-se à **Receção 2** que entregará o **lanche**.



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 – Bancada dos Finalistas** (assinalada na **Planta do Pavilhão**), de forma a serem agrupados por ciclo de ensino e por jogo 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 Ciclo** – conjunto de 5 partidas efetuadas por um grupo de 8 alunos do 1.º Ciclo inscritos no mesmo jogo (por exemplo, 1.º ciclo de Semáforo).
- **Jornada de 2.º Ciclo** – conjunto de 6 partidas efetuadas por um grupo de 10 alunos do 2.º Ciclo inscritos no mesmo jogo (por exemplo, 2.º ciclo de Produto).
- **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 do 1.º Ciclo**, ficarão apurados para a final.
- Os **quatro primeiros** classificados em cada **Grupo do 2.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

- Os alunos podem lanchar na Bancada de Professores/Alunos.
- **É expressamente proibido:** comer e/ou beber dentro do espaço da Zona de Jogo, bem como no Espaço Lúdico, nem deixar lixo fora dos recipientes disponíveis para o efeito.
- Existe uma máquina de café/snacks no 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.

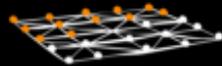
Semáforo

Gatos & Cães

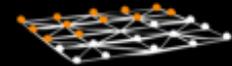
Rastros

Produto

comissão
organizadora



COLABORADOR

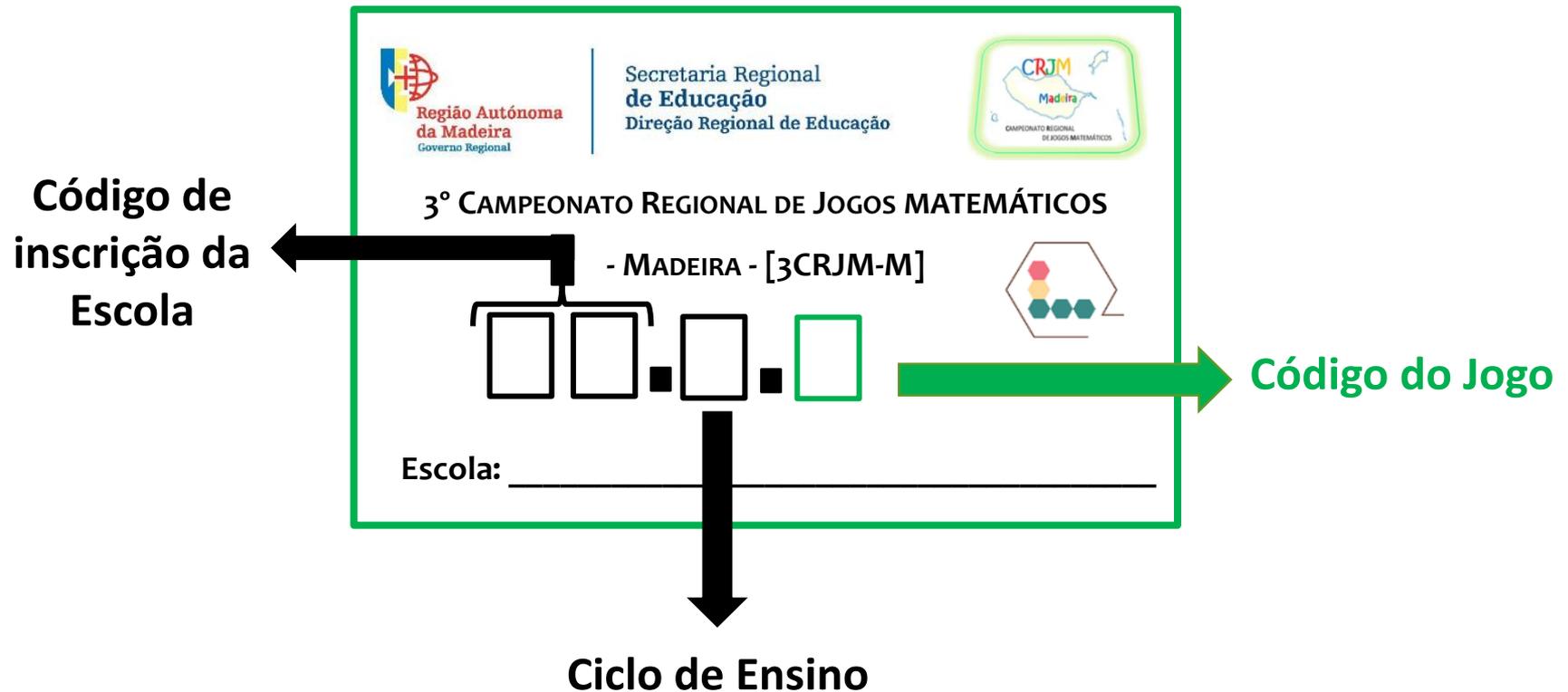


Código do Cartão do Aluno

- 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
 - O quarto dígito indica o **jogo**:
 - **1 - Semáforo**
 - **2 – Gatos & Cães**
 - **3 – Rastros**
 - **4 – Produto**

Código do Cartão do Aluno

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



Como chegar ao Pavilhão Luís Mendes – Ribeira Brava

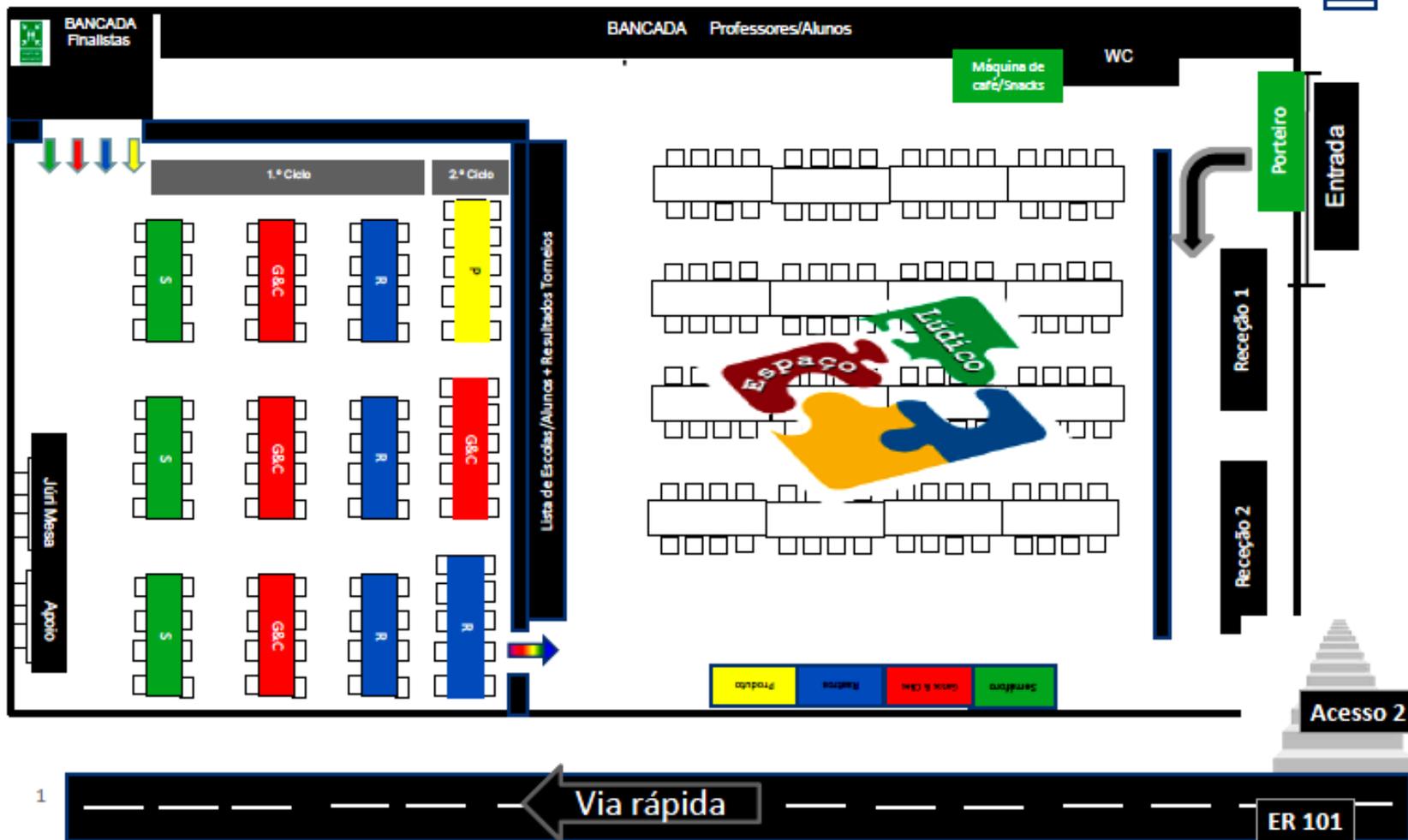


Rua 6 de Maio

Centro Ribeira Brava

Planta do Espaço do 3CRJM Pavilhão Gimnodesportivo Luís Mendes – Ribeira Brava

Acesso 1



Contactos e endereços importantes

- Em caso de dúvidas contactar a Comissão Organizadora do 3CRJM:
crjm.ram@gmail.com
 - Professor Henrique Flores: 916 234 893
 - Professora Márcia Temtem: 967 697 933
 - Site do 3CRJM: <http://crjmram.wixsite.com/crjmram>

Organização



Secretaria Regional
de Educação
Direção Regional de Educação

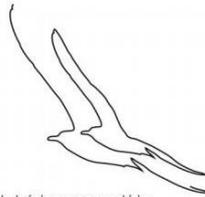
Entidades Promotoras Nacionais



Apoios



MUNICÍPIO DA
PONTA DO SOL



escola básica e secundária
Padre Manuel Álvares



Nota final

- A Comissão Organizadora agradece o empenho e colaboração **de todos**, espera que este seja um dia memorável e que o 3CRJM vá de encontro às suas melhores expectativas.

A Comissão Organizadora do 3CRJM