



# 2.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos – Madeira - [2CRJM | M]







**GUIÃO DA FINAL** 

FUNCHAL, 26 DE JANEIRO DE 2018

PAVILHÃO DO COLÉGIO DE SANTA TERESINHA [FUNCHAL]



### **Guia da Final**

- A final do 2.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos – Madeira - (2CRJM) realiza-se no próximo dia 26 de janeiro no Pavilhão do Colégio de Santa Teresinha – Funchal.
- Nesta 2.ª edição do CRJM, estão inscritos 184 alunos de 62 escolas do 1.º Ciclo da RAM.



### **Guia da Final**

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





### **Guia da Final**

- Depois, devem manter-se no Espaço Lúdico [EL] e/ou na bancada até ao início das Jornadas.
- Solicitamos que todo este processo seja feito o mais cedo possível, para que se cumpram os horários previstos.





#### **Guia da Final**

 Agradecendo o empenho e colaboração de todos, esperamos que este seja um dia memorável e que o 2CRJM vá de encontro às suas melhores espectativas.

A Comissão Organizadora do 2CRJM



# PROGRAMA DO DIA DA FINAL

- 9:15 9:45 Receção às escolas (Professores + Finalistas)
- 10:00 12:30 REALIZAÇÃO DAS JORNADAS
- 12:30 13:30 Almoço
- 13:30 15:00 FINAIS DO 2.º CRJM
- 15:00 15:30 SESSÃO DE ENCERRAMENTO E ENTREGA DE PRÉMIOS



# **Sobre o Campeonato**

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



# **Sobre o Campeonato**

- Após terem realizado o seu torneio, 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 dirigirse a um dos colaboradores (*t-shirt* preta) e será
  encaminhado para o professor responsável.



# **Sobre o Campeonato**

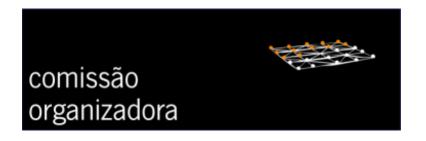
- Os resultados das finais serão afixados num expositor próprio.
- Na Final serão anunciados o 1.º, o 2.º e o 3.º classificados de cada jogo.

# **Cores das T-shirts**

Semáforo

**Gatos & Cães** 

**Rastros** 



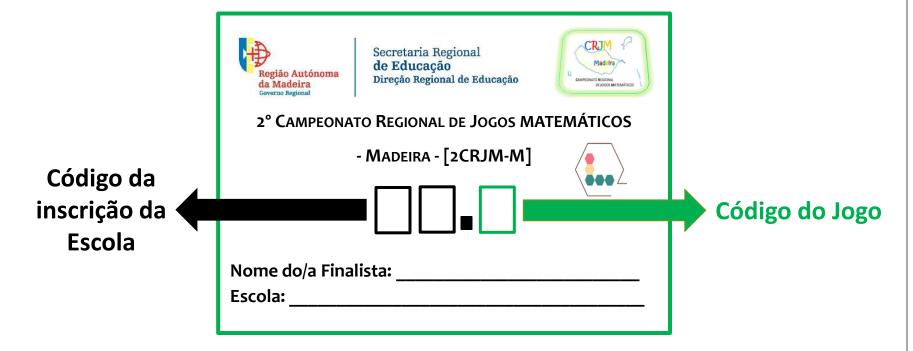


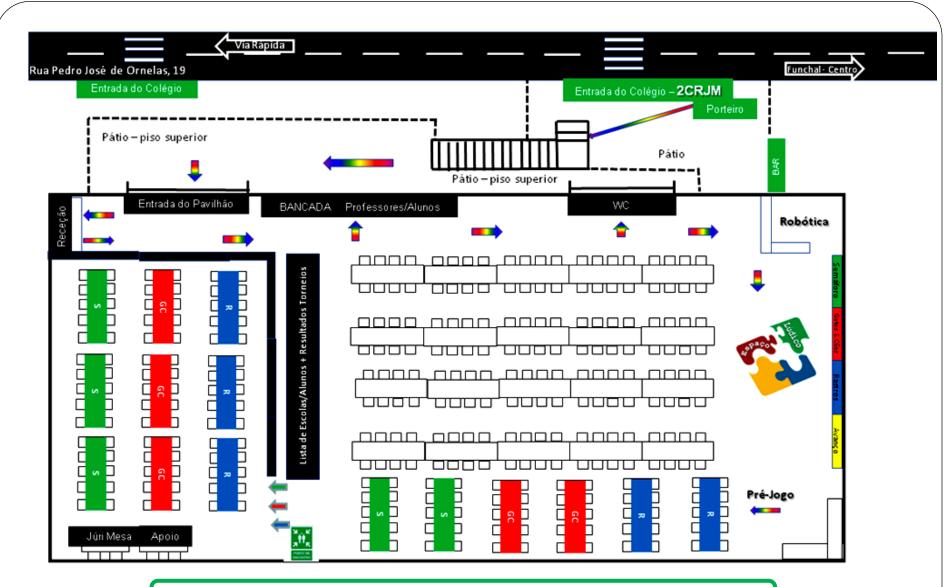
## Cartão do Aluno

- Os alunos são identificados por números de três dígitos.
- Este número indica duas informações:
  - Os primeiros 2 dígitos são o código da inscrição da Escola.
  - O dígito das unidades indica o jogo:
    - 1 Semáforo; 2 Gatos & Cães; 3 Rastros
- Assim, num grupo todos têm números com a mesma terminação, por exemplo:
  - \_\_\_. 1 para grupos de Semáforo;
  - \_\_ . 2 para grupos de Gatos & Cães;
  - \_\_. 3 para grupos de Rastros.

#### Cartão do Aluno

 Todos os jogadores receberão um cartão de identificação de acordo com o esquema seguinte:





Planta do Espaço do 2CRJM – Pavilhão do Colégio de Santa Teresinha

# Contactos e endereços importantes

- Em caso de dúvidas contactar a Comissão Organizadora do 2CRJM:
   <u>crjm.ram@gmail.com</u>
  - Professor Henrique Flores: 916 234 893
  - Professora Márcia Temtem: 967 697 933
  - Site do 2CRJM: <a href="http://crjmram.wixsite.com/crjmram">http://crjmram.wixsite.com/crjmram</a>

# **Organização**



Secretaria Regional de Educação Direção Regional de Educação

## **Entidades Promotoras Nacionais**











## **Apoios**





















# **Nota Final**

 A Comissão Organizadora não pode deixar de agradecer aos cerca de 50 voluntários/colaboradores que emprestaram uma imensa alegria a esta realização e que foram inexcedíveis no seu empenho, determinação e vontade, e sem os quais não seria possível a realização de tão grande evento.

Um grande bem haja para todos e para cada um.

A Comissão Organizadora do 2.ºCRJM