

# 7.º CAMPEONATO REGIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS [7CRJM]



Semáforo



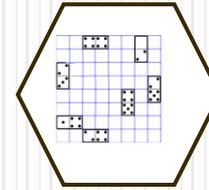
Gatos & Cães



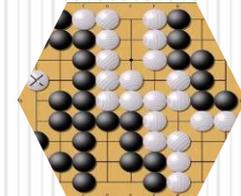
Rastros



Produto



Dominório



Atari Go

## GUIÃO DA FINAL

### 3 DE MARÇO DE 2023

### PAVILHÃO GIMNODESPORTIVO LUÍS MENDES – RIBEIRA BRAVA

## Guião da Final

- A **final do 7.º Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (7CRJM)** realiza-se no dia 3 de março no **Pavilhão Gimnodesportivo Luís Mendes, na Ribeira Brava.**
- Nesta 7.ª edição do CRJM, estão inscritos **326** alunos de **72** escolas do 1.º, 2.º e 3.º ciclos e secundário da RAM.

# PROGRAMA DO DIA DA FINAL

HORA	EVENTO
9:00 – 10:00	Receção às escolas
9:30 – 12:00	Realização das jornadas (1.º, 2.º e 3.º Ciclos)
12:00 – 13:30	Almoço
13:30 – 15:00	Finais do 7CRJM (1.º, 2.º, 3.º Ciclos e Secundário)
15:00 – 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 **7CRJM**.
- 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 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 de pelo menos 10 alunos do 1.º, 2.º e 3.º Ciclos**, ficarão apurados para a final, bem como os **dois primeiros** classificados nos restantes grupos. Os alunos do **secundário** participarão apenas na final do 7CRJM, no turno da tarde.

## 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/sacos disponíveis para o efeito.
- Existirá 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**

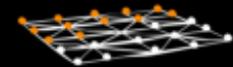
**Dominório**

**Atari-Go**

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; **4** – secundário
  - O quarto dígito indica o **jogo**:
    - **1 - Semáforo**
    - **2 – Gatos & Cães**
    - **3 – Rastros**
    - **4 – Produto**
    - **5 – Dominório**
    - **6 – Atari-Go**

# 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



# Planta do Espaço do 7CRJM Pavilhão Gimnodesportivo Luís Mendes – Ribeira Brava

Acesso 1



# Contactos e endereços importantes

- Em caso de dúvidas contactar a Comissão Organizadora do 7CRJM:  
[crjm.ram@gmail.com](mailto:crjm.ram@gmail.com)
  - Professor Henrique Flores: 916 234 893
  - Professora Márcia Temtem: 967 697 933
  - Site do 7CRJM: <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



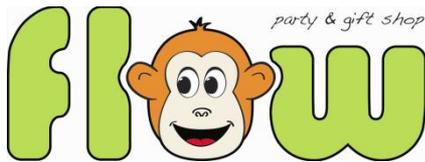
Ludus



# Apoios



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 7CRJM vá de encontro às suas melhores expectativas.

A Comissão Organizadora do 7CRJM