

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Regulamento da PROVA DE CANTO / MÚSICA (OPCIONAL)

Tipo: A prova a executar, à escolha da equipa, pode incluir o **conjunto das duas actividades propostas** ou ser **apenas uma** (ou de canto ou de música).

Espaço: A definir pela equipa

Participantes: Número livre a decidir pela equipa concorrente. As equipas podem contar com a participação de um elemento da comunidade educativa (encarregados de educação ou familiares dos alunos, funcionários da escola e/ou professores) desde que estes desempenhem um papel secundário ou de suporte no desenrolar da acção da prova.

Duração: Mínimo: 3 minutos
Máximo: 5 minutos

Tema e Guarda-roupa: livre

Pontuação: Cada elemento do **júri** dispõe de um total de **dez pontos**, a atribuir segundo dois parâmetros distintos, como a seguir se indica:

- Nas provas de **Canto** e de **Música**, a avaliação compreende:

Público (Entretenimento do público) **2 pts**

Afinação (Entoação e controle da afinação) **2 pts**

Expressão vocal (Expressão emocional) **2 pts**

Presença (Presença em palco) **2 pts**

Voz (Qualidade Vocal) **2 pts**

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Regulamento da PROVA DE DANÇA (OPCIONAL)

Tipo: Executar, à escolha da equipa, uma coreografia de dança (são possíveis os mais variados estilos de dança: moderna, hip-hop, clássica, etc.).

Espaço: A definir pela equipa.

Participantes: Número livre a decidir pela equipa concorrente. As equipas podem contar com a participação de um elemento da comunidade educativa (encarregados de educação ou familiares dos alunos, funcionários da escola e/ou professores) desde que estes desempenhem um papel secundário ou de suporte no desenrolar da acção da prova.

Duração: Mínimo: 3 minutos; Máximo: 5 minutos.

Tema e Guarda-roupa: livre, a escolher pela equipa.

Pontuação: Cada elemento do **júri** dispõe de um total de **dez pontos**, a atribuir segundo dois parâmetros distintos, como a seguir se indica:

Avaliação: A avaliação da prova de **Dança** engloba dois parâmetros, um de natureza técnica e outro de natureza artística. A pontuação em cada um destes parâmetros é de 1 a 5 pontos, tal como a seguir se refere:

a) Avaliação Técnica (**5** pontos), relacionada com:

- saber coreograficamente a dança ----- 2 pontos
- a postura corporal correcta em relação à característica da dança –1 ponto
- noção do ritmo musical da dança ----- 2 pontos

total: 5 pontos

b) Avaliação Artística (**5** pontos) relacionada com a expressão corporal:

- o sentimento (alegria no dançar) ----- 1,5 pontos
- a comunicação com o par/grupo ----- 1 ponto
- a perfeição ----- 1,5 pontos
- a caracterização do traje ----- 1 ponto

total: 5 pontos

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Reglamento da **PROVA DE VÍDEO (OPCIONAL)**

Tipo: A prova consiste na realização de um vídeo da autoria da equipa. Compete a cada equipa escolher um tema e dar um título ao filme.

É permitido o recurso a todos os tipos de imagens captadas pela própria equipa e/ou seleccionadas dos diversos bancos de imagens actualmente disponíveis via tv e net.

Duração do vídeo: Mínimo: 1 minuto
Máximo: 5 minutos

Participantes: Número livre a decidir pela equipa concorrente. As equipas podem contar com a participação de um elemento da comunidade educativa (encarregados de educação ou familiares dos alunos, funcionários da escola e/ou professores) desde que estes desempenhem um papel secundário ou de suporte no desenrolar da acção da prova.

Formatos de gravação: DVD, MPEG, AVI ou VHS.

Suportes: CD, DVD ou CASSETE VHS

A **avaliação** engloba **dois eixos:** o técnico e o artístico. Por se tratar de uma prova de tema livre a avaliação dará mais peso ao **eixo artístico, 60 %**. Aqui se consideram inúmeros parâmetros, dos quais se podem destacar como exemplos o Impacto, a Mensagem, a Criatividade, a Força e o Encanto.

Cabem na **avaliação técnica**, com peso de 40 %, todos os parâmetros relacionados com a qualidade de imagem e de som, bem como a complexidade dos recursos técnicos utilizados na produção do vídeo.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Reglamento da PROVA DE TEATRO (OPCIONAL)

Tipo e Duração: A prova consta de dois momentos, com a duração máxima de dez minutos:

1º - Prova de **improvisação** verbal ou mímica, com a duração de 2 a 3 minutos;

2º - Prova de **dramatização** com texto, com a duração de 7 a 8 minutos.

Participantes: Número livre a **decidir pela equipa** concorrente. As equipas podem contar com a participação de um elemento da comunidade educativa (encarregados de educação ou familiares dos alunos, funcionários da escola e/ou professores) desde que estes desempenhem um papel secundário ou de suporte no desenrolar da acção da prova.

Pontuação: Cada elemento do júri atribui de um a dez pontos (1 a 10), tendo em conta a:

- Expressividade
 - corporal
 - gestual
 - fisionómica
- Dicção
- Criatividade

Condições:

- Para a Prova de improvisação será fornecida, na altura da sua realização, a "situação" a encenar.

- Para a Prova de dramatização textual, a equipa pode dispor do texto seleccionado pelo júri, colocado num local a definir, quinze dias antes da sua realização; no entanto, se preferir, a equipa pode optar por escolher o texto a representar, tendo de o dar a conhecer ao júri, oito dias antes, em sobrescrito fechado, entregue no mesmo local a designar com a identificação da equipa concorrente.

Nota: O texto poderá sofrer alterações (supressões, acrescentos, subversão, de acordo com o critério de cada equipa), a utilização de guarda-roupa/adereços ficará também ao critério dos alunos.



Regulamento da PROVA "QUEBRA – TOLAS" (OPCIONAL)
(No âmbito da Matemática ou Informática)

Tipo: A prova é constituída por duas questões, que podem ser de vários tipos, nomeadamente:

- problemas
- jogos
- actividades de dedução
- actividades de generalização
- actividades de estruturação geométrica
- actividades de estruturação numérica.

Duração: O tempo gasto para responder a cada questão será definido em cada “Quebra-Tolas”.

Participantes: A definir consoante a prova.

Orgânica: As questões encontram-se dentro de sobrescritos, separados pelas várias modalidades.

Cada **equipa escolherá**, no início da prova, **dois sobrescritos**, que não poderão voltar a ser escolhidos pelos restantes concorrentes.

Pontuação: O júri pode atribuir uma classificação máxima de **cinco pontos** por **cada questão** (Total de 10 pontos).

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Reglamento da PROVA DE EXPRESSÃO PLÁSTICA (OPCIONAL)

Tipo: Trabalho individual de expressão plástica subordinado ao tema "Linguagens".

Duração: A duração máxima da prova será definida oportunamente.

Participantes: Prova individual ou em grupo, a definir pela equipa.

Espaço: Sala de Oficina de Artes

Material: Caixa de cartão; x-acto; tesoura; cola branca; pincéis; trinchas; copos; acrílicos; panos e jornais.

Pontuação: Cada elemento do júri atribui de **um a dez pontos**, segundo os seguintes critérios:

- **Criatividade**
- **Expressividade**
- **Técnica**
- **Empenhamento**
- **Limpeza dos instrumentos de trabalho**

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Reglamento da PROVA DE DESPORTO (Obrigatória)

Tipo: A prova consta da execução de um conjunto de **jogos tradicionais**, a seguir especificados, tanto ao nível dos objectivos de cada jogo, como das regras de funcionamento das actividades.

Especificação dos jogos:

1. Luta de Tracção com Corda (Jogo da Corda)

Desenvolvimento: Duas equipas com forças idênticas seguram, a igual distância, uma de cada lado, uma corda. O jogo consiste em puxar a corda até que uma equipa seja arrastada pela outra (passando uma marca no solo), caia ou largue a corda.

Constituição da equipa: 6 elementos obrigatoriamente de ambos os sexos

2. Corrida de Sacos

Desenvolvimento: Consiste numa corrida em que cada participante, dentro de um saco, tente percorrer, o mais depressa possível, um percurso que tem uma "partida" e uma "meta".

Constituição da equipa: cada equipa é representada por um elemento.

3. Lançamento da Pedra (ou bola medicinal)

Desenvolvimento: O participante, agarrando a pedra ou bola medicinal apenas com um braço e sem tomar balanço, tenta lançar o objecto o mais longe possível.

Constituição da equipa: cada equipa é representada por um elemento, obrigatoriamente diferente do anterior.

4. Rebuçado na Farinha

Desenvolvimento: O participante tenta encontrar o mais rapidamente possível um rebuçado, que se encontra dentro de um recipiente com farinha, para tal não poderá utilizar as mãos, só o podendo fazer com a boca. Ganha o participante que encontrar o rebuçado no mínimo espaço de tempo.

Constituição da equipa: cada equipa é representada por um elemento

Participantes: Cada equipa concorrente poderá ser constituída por **seis** elementos.

Obs.: A **Luta de Tracção como Corda** é a única **prova colectiva** (em que participa a totalidade do grupo, ao mesmo tempo). Nas **restantes provas**, cada equipa designará um elemento para cada prova, não podendo um elemento da equipa acumular mais que uma prova.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Regulamento da **PROVA DE LEITURA (Obrigatória)**

Tipo: A prova consta da leitura de:

- um texto fornecido pela Comissão Organizadora.
- um texto original ou livre (seleccionado pelos alunos participantes) que não deverá exceder uma página A4 (letra Arial, tamanho 12).

Duração: 2 a 3 minutos + 2 a 3 minutos.

Participantes: Número livre a decidir pela equipa concorrente.

Pontuação: Cada elemento do júri atribui de um a dez pontos (1 a 10), tendo em conta:

- correcção da dicção (3 pontos)
- expressividade (3 pontos)
- originalidade/criatividade (2 pontos)
- postura (atitude/gesto/contacto visual) (2 pontos)

Condições: A Comissão Organizadora entregará atempadamente o texto seleccionado para o 1º momento da prova de leitura. Para o 2º momento a equipa deve **entregar uma cópia do texto seleccionado** à Comissão Organizadora, devidamente identificado (Autor e Título da obra), até à Quarta-feira anterior à realização da prova, com a identificação da equipa concorrente.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Regulamento da **PROVA DE CRIATIVIDADE (Opcional)**

Tipo: A prova deve ser inédita.

Duração: 5 a 15 minutos

Participantes: Individual ou em grupo (não havendo limite de concorrentes). As equipas podem contar com a participação de um elemento da comunidade educativa (encarregados de educação ou familiares dos alunos, funcionários da escola e/ou professores) desde que estes desempenhem um papel secundário ou de suporte no desenrolar da acção da prova.

Espaço: Local da Escola a indicar pelos intervenientes.

Condições: Duas semanas antes da realização da Prova, a equipa deverá **entregar**, num local a definir, **um sobrescrito fechado**, contendo as seguintes indicações:

- Nome(s) do(s) participante(s)
- Ano e Turma
- Tipo/Conteúdo da prova a realizar
- Espaço pretendido

Pontuação: Cada elemento do júri dispõe de um total de **dez pontos**, divididos pelos seguintes parâmetros:

- **Impacto despoletado pela prova/ Efeito Surpresa** – 2 pontos
- **Originalidade/ Inovação** – 2 pontos
- **Naturalidade/À vontade** – 2 pontos
- **Expressividade** – 2 pontos
- **Exuberância** – 2 pontos



Regulamento da PROVA DE CULTURA/ ACTUALIDADE (Obrigatória)

Tipo: A prova de Actualidade é "tipo sabatina", disputada no **sistema de pergunta – resposta**, num total de **10 questões**, sobre problemática actual (em língua materna ou estrangeira), com a presença de um porta-voz, que pode ser apoiado por grupo de "conselheiros", que possibilitam a resposta adequada dentro do tempo limite.

Âmbito temático: As questões abrangem temas da **actualidade nacional/internacional**, no campo da **ciência/cultura** (arte e letras), **desporto, educação e política**.

Participantes: Cada equipa é constituída por um grupo de **4 "conselheiros"** (que colaboram na procura da solução) e representada por **1 porta-voz** (único elemento autorizado a responder).

Pontuação: Cada resposta certa é pontuada com **1 ponto**, até ao total de 10.

Duração: A prova termina quando estiverem esgotadas 10 questões dos vários temas postos a concurso (de cada tema poderão escolher no máximo 2 questões). O tempo limite para **cada resposta** é de **1 minuto**.

Orgânica: Cada porta-voz escolhe, antes da prova, um conjunto de 10 sobrescritos, contendo o total das 10 questões.

Posteriormente, cada pergunta, retirada ao acaso do conjunto dos sobrescritos, é formulada em voz alta por uma professora do júri, finda a qual se inicia a contagem de 1 minuto para a resposta. A pergunta poderá ser repetida, dentro desse tempo limite, se o porta-voz o solicitar.

A decisão da validade ou não da resposta dada cabe exclusivamente ao júri, que, para cada resposta, avisa a equipa da passagem dos 50 segundos.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Regulamento da **PROVA de INFORMÁTICA (OPCIONAL)**

Tipo: A prova de informática é constituída por **2 Etapas distintas**.

A **primeira etapa** baseia-se na **descodificação de uma palavra Encriptada**. (Esta descodificação será feita através do Método de Vigenére, para tal haverá uma explicação prévia do método).

A **segunda etapa** baseia-se em **ultrapassar um nível de um jogo lógico**.

Para conseguir resolver a Prova de Informática, serão postos à prova conhecimentos nas áreas de hardware, capacidades de cálculo matemático e raciocínio lógico.

Etapas:

1ª etapa: – descobrir a palavra chave;

– realizar cálculos através da folha de cálculo – Excel (com a apresentação de todos os cálculos);

– descobrir a palavra encriptada.

2ª etapa:- ultrapassar o nível do jogo lógico (com um **máximo de 3 tentativas**).

Espaço: A definir pelo júri.

Participantes: cada equipa é constituída por **4 elementos**.

Duração total: 25 minutos.

Pontuação: Cada elemento do **júri** dispõe de um total de **dez pontos**, a atribuir segundo os seguintes parâmetros:

- **pontuação máxima**, para a **1ª equipa** que **termine correctamente a prova dentro do tempo limite**;

- **9 pontos** para a equipa que **terminar correctamente a prova em segundo lugar dentro do tempo limite**;

- **8 pontos** para as **restantes equipas** que **terminarem correctamente a prova ainda dentro do tempo limite**;

- **7 pontos no máximo**, para as equipas que **não concluíram correctamente todas as etapas dentro do tempo limite**. Os quais serão distribuídos de acordo com determinados critérios pelo júri da prova.