

## 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**

Total: 5 pontos

**Nota:** Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.

## 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: 2 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

**Nota:** Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.

## 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.

*Nota: Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.*

## **REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**



### **Regulamento da PROVA DE TEATRO (OPCIONAL)**

**Tipo e Duração:** A prova consta de um momento, com a duração máxima de doze minutos:

**1º** - Prova de **dramatização** com texto, com a duração de 7 a 12 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 dramatização textual, a equipa pode criar o seu próprio texto ou optar por escolher ou adaptar um texto dramático universal, tendo de o dar a conhecer ao júri, oito dias antes, em sobrescrito fechado, entregue à Comissão Organizadora, 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.

**Nota: Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.**

## **REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**



### **Regulamento da PROVA "QUEBRA – TOLAS" (OPCIONAL)** ( No âmbito da Matemática)

**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**



### **Regulamento da PROVA DE EXPRESSÃO PLÁSTICA (OPCIONAL)**

**Tipo:** Realização de uma Composição Pictórica a partir de uma Imagem dada

**Duração:** A duração máxima da prova será de 60 minutos.

**Participantes:** Prova em pequeno grupo. (2 elementos a definir pela equipa.)

**Espaço:** Pavilhão Desportivo.

**Procedimentos:** A Prova da Composição apresenta 2 Fases:

**1-** Reprodução Ampliada de uma Imagem a cores ( Desenho de Observação/ Tratamento Cromático) na metade esquerda da Folha A2 fornecida para a realização do trabalho.

**2-** A partir da Imagem Reproduzida no lado esquerdo da folha, proceder à respetiva Transformação Gradual das formas e tratamento cromático das mesmas, através da Simplificação por Nivelamento/Acentuação, de modo a finalizar a composição pelo uso do Abstracionismo Geométrico ( Desenho Criativo/ Capacidade Comunicativa)

**Material:**

Suporte: Uma Folha A2 de Papel Canson(ou similar, a disponibilizar aos participantes pela Organização).

Meios atuantes: Pastéis de Óleo ( a disponibilizar aos participantes pela Organização).

Outros: régua; esquadro; lápis de grafite; borracha; lenços de papel; toalhetas; cotonetes.

**Pontuação:** A atribuição dos pontos por cada elemento do júri , far-se-á de acordo com os seguintes critérios/ pesos:

- **Criatividade - 2.5 pts.**
- **Expressividade / Capacidade Comunicativa - 2.5 pts.**
- **Técnica / Coerência Representativa - 2.5 pts.**
- **Empenhamento/ Espírito de Equipa - 2.5 pts.**

⇒ **Total Máximo de Pontos da Prova – 10 Pontos**

## *REGULAMENTOS ESPECÍFICOS*



*Nota: Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.*

## REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



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

**Tipo:** A prova deve ser inédita.

**Duração:** 5 a 12 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

*Nota: Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.*



## 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.

*Nota: Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.*



## **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 (selecionado 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:** Por não se tratar de uma prova de representação / dramatização, mas sim de leitura expressiva, serão avaliados os seguintes aspetos:

- **Voz** – (4 pontos)
- **Expressividade da leitura** (ritmo, pausas, entoação, fluência) – (5 pontos)
- **Criatividade** – (1 ponto)

Cada elemento do júri atribui de **um** a **dez** pontos, de acordo com os aspetos enunciados.

**Condições:** A Comissão Organizadora entregará atempadamente o texto selecionado para o 1º momento da prova de leitura. Para o 2º momento a equipa deve **entregar uma cópia do texto selecionado** à Comissão Organizadora, devidamente identificado (autor e título da obra), até à 4ª feira anterior à realização da prova, com a identificação da equipa concorrente.

*Nota: Os tempos de duração da prova são para respeitar integralmente.*



**Regulamento da PROVA DE CULTURA/ ATUALIDADE (Obrigatória)**

**Tipo:** A prova de Cultura/Atualidade é disputada no **sistema de pergunta – resposta**, num total de **20 questões iguais para todas as turmas**. As questões serão relacionadas com temas atuais e com temas de cultura geral, sendo que um dos representantes da equipa escreverá numa folha de papel a resposta que considera ser correta, podendo este representante ser apoiado por um grupo de "conselheiros", que possibilitam a resposta adequada dentro do tempo limite.

**Âmbito temático:** As questões abrangem temas da **atualidade 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 apresentada por **1 representante** (único elemento autorizado a escrever).

**Pontuação:** Cada resposta certa é pontuada com **0,5 pontos**, até um total de 10 pontos.

**Duração:** A prova termina quando estiverem esgotadas as 20 questões dos vários temas postos a concurso. O tempo limite para **cada uma das turmas escrever a sua resposta** é de **1 minuto**.

**Orgânica:** A Comissão Organizadora, de acordo com as propostas dos diferentes grupos disciplinares da escola, reunirá dentro de sobrescritos fechados, 20 questões para serem formuladas às equipas concorrentes.

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.