

Regulamento

Peddypaper



Índice

<i>Objetivo.....</i>	<i>2</i>
<i>Dinamizador</i>	<i>2</i>
<i>Destinatários.....</i>	<i>2</i>
<i>Participantes.....</i>	<i>2</i>
<i>Inscrições</i>	<i>2</i>
<i>Carta de prova</i>	<i>3</i>
<i>Partidas e controlos.....</i>	<i>3</i>
<i>Pontuações e penalizações.....</i>	<i>3</i>
<i>Desclassificação.....</i>	<i>3</i>
<i>Classificação final</i>	<i>3</i>
<i>Observações.....</i>	<i>4</i>
<i>Prémios</i>	<i>4</i>

Objetivo

O *Peddypaper* é um jogo onde se procura, de forma lúdica, reconhecer os conhecimentos adquiridos e desenvolver a capacidade de resolução de enigmas, bem como destreza e rapidez de raciocínio. Pretende, ainda, fomentar o convívio entre alunos e professores e desenvolver o espírito de equipa.

Dinamizador

A atividade será dinamizada pelo Departamento de Matemática e Ciências Experimentais, em parceria com os restantes departamentos.

Esta atividade enquadra-se no domínio A – Promoção do Sucesso Educativo dos Jovens e adultos – do Projeto Educativo, e realiza-se no dia 5 de junho de 2018 nos espaços da Escola Básica e Secundária de Sever do Vouga, às 11 horas para o 3º CEB e às 14h e 30m, para o 2º CEB.

Destinatários

Alunos do 5º ao 9º ano de escolaridade da Escola Básica e Secundária de Sever do Vouga.

Participantes

Devem ser constituídas equipas com 5 elementos, obrigatoriamente do mesmo ciclo.

Cada equipa nomeará um capitão, e far-se-á representar pelo nome, de um cientista.

Inscrições

As inscrições serão feitas para o endereço pedipaper.aesv@gmail.com até ao dia 31 de maio de 2018. A ficha de inscrição estará disponível na página web do agrupamento.

A seleção das equipas será feita por ordem de inscrição, até ao máximo de 12 para o 2.º ciclo e 12 para o 3.º ciclo.

Carta de prova

O questionário será entregue aos participantes no momento da partida.

No questionário não se encontra o percurso, este terá de ser descoberto, à medida que vão passando as respetivas tarefas.

O questionário a que os participantes terão de responder é composto por:

- Perguntas de cultura geral, de observação e execução de tarefas.
- As perguntas de cultura geral serão de âmbito interdisciplinar.

Partidas e controlos

A partida será dada na entrada da escola e cada equipa terá 1 hora e 30 minutos para realizar o percurso.

Haverá controlo do horário no início e fim da atividade.

Pontuações e penalizações

No âmbito da prova serão consideradas as seguintes pontuações:

- Cada resposta correta 20 pontos

No âmbito da prova serão ainda consideradas as seguintes penalizações:

- Ausência de resposta 0 pontos
- Resposta incorreta 0 pontos
- Atraso na chegada (por cada 10 minutos de atraso) - 10 pontos

Desclassificação

Será desclassificada toda a equipa que:

- Exceder 30 minutos de atraso no controlo de horário de chegada.
- Cometer qualquer fraude tendente a falsificar o espírito do presente regulamento.

Classificação final

A classificação final será o somatório dos pontos obtidos por cada equipa.

As equipas vencedoras são aquelas que obtiverem o maior número de pontos.

Em caso de empate tomar-se-á pela seguinte ordem os fatores de desempate:

- Menor tempo de penalização
- Melhor observação
- Melhor cultura.

Observações

Cada equipa deve trazer esferográfica.

A organização não se responsabiliza por qualquer incidente que possa acontecer no decorrer da prova.

A organização da prova é soberana. As suas decisões não são passíveis de reclamação.

Os resultados do *Peddypaper* serão divulgados no dia 5 de junho de 2018, na sede do agrupamento.

Prémios

Os prémios serão meramente simbólicos e constituídos por brindes ofertados pela organização.