

DESPORTO NA ESCOLA

ANO LETIVO 2015|2016

PASSEIO D' AVENTURA

4 de Novembro 2015 | 18 de Maio 2016 - Quinta do Pisão

Enquadramento técnico: Associação de Desportos de Aventura Desnível

Documento Orientador

Atividade: Percurso Interpretativo

Tipo de atividade: Autonomia e Aventura

Horário: 09.30 – 16.00 horas

Destinatários: alunos do 3º ano do ensino Básico

Data Limite de Inscrição: De 19 de Outubro | 29 de Abril

Participação

Por equipas (cada turma será dividida em duas equipas) tendo por base a realização de um percurso de descoberta e jogos de obstáculos. Obrigatório acompanhamento durante o percurso de 2 adultos (um por cada grupo), de preferência a professora titular de turma e um auxiliar.

4 de Novembro 2015 - Destinado às Escolas que integram o 2º semestre do programa “Nadar a Brincar”

18 de Maio 2016 - Destinado às Escolas que integram o 1º semestre do programa “Nadar a Brincar”

Regras gerais

As equipas devem dirigir-se ao secretariado assim que chegam, onde se realizará um breve briefing, iniciando-se o percurso, por ordem de chegada, entre as 10h e as 11:45 horas, com intervalos de 4 a 5 minutos. A competição tem a duração máxima de 3h, contadas desde a hora de partida de cada equipa até à conclusão do percurso (não existindo momentos de neutralização de tempo, embora a qualquer momento as equipas possam parar para abastecimentos, descanso e/ou alimentação). As equipas que excederem o tempo previsto (tempo segurança) devem avisar a organização.

As equipas são compostas por 10 a 15 elementos. As equipas devem deslocar-se em conjunto (alunos e Professor responsável e/ou auxiliar), sem nunca perderem o contacto visual entre todos os seus elementos. Cada equipa tem de transportar pelo menos um telemóvel, cujo número ficará registado no secretariado. Cada equipa pode ainda transportar um apito (da responsabilidade da escola), que só será utilizado em caso de emergência.

DESPORTO NA ESCOLA

ANO LETIVO 2015|2016

Pontuação

Existem zonas a descobrir, que valem 2 pontos cada (total de máximo 22 pontos), 3 jogos de obstáculos, que valem no máximo 20 pontos cada (total de 60 pontos) e um posto de informação da proteção civil referente á proteção da floresta que vale 20 pontos. Total de 102 pontos possíveis.

Existe ainda, a bonificação do saco do lixo (o saco fornecido pela organização deve ser utilizado para o lixo da equipa, assim como, para recolha de algum lixo encontrado no caminho) que vale 6 pontos. As equipas serão ordenadas pela ordem de pontos obtidos e em caso de empate pelo tempo de prova até ao limite das 4 horas.

Tipo de atividade

Percurso Interpretativo – Tem por base a consulta de um mapa na escala 1:10.000 e a descoberta das diferentes pistas fornecidas e conseqüente interpretação. Em cada local identificado deve-se proceder ao registo de validação, correspondendo, cada validação correta, a 2 pontos.

Jogos - A equipa deverá realizar durante o percurso três jogos. Será estabelecido um tempo máximo de prova/jogo (máximo de 5 minutos). Se esse tempo for ultrapassado serão penalizados. (20 pontos)

Posto Informativo - A equipa tem estar atenta à informação disponibilizada. Esta atividade terá a duração máxima de 5 minutos.

Material necessário

Mochila com almoço frio (obrigatório), água, protetor solar (caso necessário), calçado adequado (sapatos ténis ou equivalente).

Transporte

O transporte para a atividade é da responsabilidade da Câmara Municipal de Cascais.

Casos Omissos

Os casos omissos e alterações ao presente regulamento serão informados no início da prova e/ou resolvidos pela Comissão de Juizes de Prova.