

12º CAMPEONATO
NACIONAL

DE JOGOS
MATEMÁTICOS

BEJA

GUIA DA FINAL 2016

6 2 × 3

8

7

×

2

6

+

=

3

2

3

=

7

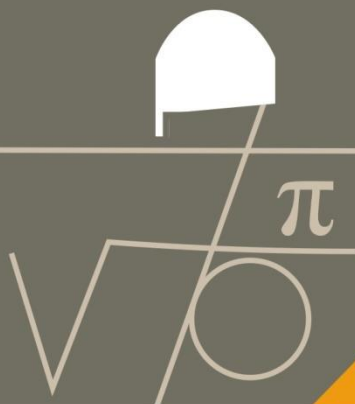
6

+

4

+ 3

4



Beja

*Onde outras serão excesso Beja é pouco
Mais de sombra que sol é seu circuito.
Procurai no recanto e no reboco
vereis então que Beja é muito.*

[Manuel Alegre²]

Beja é a capital do Distrito de Beja, na região Alentejo e sub-região do Baixo Alentejo, com cerca de 23 500 habitantes. É sede de um dos maiores municípios de Portugal, com 1 140,21 km² de área e 35 854 habitantes (2011), subdividido em 18 freguesias.

Com mais de 2500 anos de história, Beja tem muito para ver e para fazer. O sítio da [Câmara Municipal de Beja](#) disponibiliza a informação necessária para percorrer a cidade. Aqui, deixamos apenas um convite.

² In Andrade E., *Alentejo Não Tem Sombra*, Antologia

Fotografias de [Maria Manuela Azevedo](#)













Guia da Final

12º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos

9

A final do **12º Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (CNJM12)** realiza-se no próximo dia 4 de março no **Parque de Feiras e Exposições de Beja**. Nesta edição do CNJM, estão inscritos 1523 alunos de 300 instituições de ensino nacional.

O Campeonato é organizado pela Associação LUDUS, pela Associação de Professores de Matemática, pela Sociedade Portuguesa de Matemática e apoiado pelo programa Ciência Viva. Localmente, conta com a colaboração da Câmara Municipal de Beja, do Instituto Politécnico de Beja, e dos Agrupamentos de Escolas n.ºs 1 e 2 de Beja.

No dia dos Jogos, são disponibilizadas **zonas de estacionamento contíguas ao recinto** onde decorre o Campeonato. Ao chegar, cada **Professor Responsável** deve dirigir-se à **recepção** e **registar** a sua escola, através do **número de escola** (v. [CNJM12](#)). No ato, o professor recebe um **saco** que contém as **camisolas** (t-shirts) e os **crachás** que identificam os jogadores; as **senhas para os almoços** (em caso de reserva prévia) e **informação** relativa ao CNJM12 e às entidades que a ele se associaram. Solicitamos que todo este processo seja feito o mais cedo possível, para que se cumpram os horários previstos.

Para este dia, foi idealizado um programa de **atividades de participação livre**, estruturado em conjunto com instituições parceiras, com o intuito de que este dia seja importante, também, ao nível das escolhas de futuro dos nossos alunos.

Agradecendo o empenho e colaboração de todos, esperamos que o CNJM12 vá de encontro às suas melhores expectativas.

A Comissão Organizadora do CNJM12

Horários Importantes

Evento	Hora	Local
Entrega dos pequenos-almoços aos participantes*	8:00	Pavilhão de alojamento
Receção às escolas	das 8:30 às 11:00	Pavilhão 1
Início das eliminatórias	9:00	Arena Multiusos
Entrega dos almoços *	das 12:30 às 13:30	na receção no Pavilhão 1
Início das finais	14:00	Arena Multiusos
Cerimónia de entrega de prémios	17:00	Pavilhão 1
Atividades paralelas	das 10:00 às 17:00	Parque de Feiras e Exposições

*para as escolas que fizeram a reserva

Sobre o Campeonato

- Os **professores acompanhantes** devem escrever o seu **nome** e respetivo n.º de **telefone** no **verso** do **crachá** de cada um dos seus alunos;
- Os **alunos** devem ser encaminhados aos **Pontos de Encontro (Bancada A)** do respetivo nível de ensino (1º, 2º e 3º Ciclo e Secundário). A partir daqui todos os alunos ficam com um monitor, seguindo os professores para as áreas de acesso geral (Bancada B);
- Os alunos **não podem jogar sem a camisola** vestida e **sem** apresentarem o **crachá**;
- **Após terem realizado o seu torneio**, os alunos devem **manter o crachá** mas **tirar a camisola**, indo para a **Bancada B**, ter com o respetivo professor. Os participantes do **1º ciclo** serão encaminhados por um monitor para uma **zona contígua à Bancada B** (ver planta da arena Multiusos) 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 monitores/organizadores (**t-shirt branca**) e será encaminhado para a **recepção**, no Pavilhão 1.
- Os **resultados** das várias eliminatórias vão sendo **anunciados** nos **locais de projeção**, previamente anunciados;
- Ficar **apurado para a final o primeiro classificado em cada torneio**.

Código dos Crachás

Todos os jogadores receberão um cartão de identificação de acordo com o esquema seguinte:



Código da escola – número atribuído a cada escola e que deverá ser previamente retirado da página da Ludus

Ciclo

- 1 - 1.º ciclo
- 2 - 2.º ciclo
- 3 - 3.º ciclo
- 4 - Secundário

Jogo

- 1 - Semáforo
- 2 - Gatos & Cães
- 3 - Rastros
- 4 - Avanço
- 5 - Produto
- 6 - Sesqui



Código de Cores – Camisolas



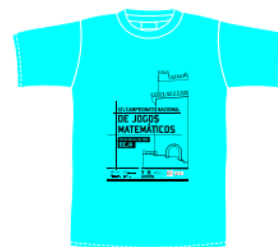
Semáforo

Autor: Alan Parr



Gatos e Cães

Autor: Simon Norton



Rastros

Autor: Bill Taylor



Avanço

Autor: Dan Troyka



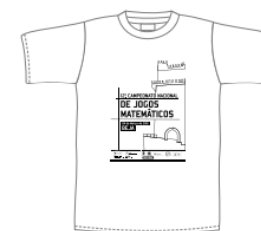
Produto

Autores: Nick Bentley, João Neto, Bill Taylor



Sesqui

do latim *sesqui*: mais metade; e mais meio



Organização

Chegar ao Parque de Feiras e Exposições de Beja

Para conhecer a localização do parque de feiras [clique aqui](#).

Caso se desloque para Beja com recurso à rede de transportes públicos, queira consultar os seguintes endereços:

- Ligações **rodoviárias** em <http://www.rede-expressos.pt/>
A Gare Rodoviária de Beja fica a cerca de 10 minutos a pé do parque de feiras.
- Ligações **ferroviárias** em <http://www.cp.pt/passageiros/pt>
A Estação Ferroviária de Beja fica a cerca de 35 minutos a pé do parque de feiras, mas há sempre a hipótese de apanhar um [transporte urbano](#)³ no local ou um Táxi (284 322 474).

³ Urbana 1 – Ligação Circular Largo da Estação – Largo da Estação

Para o Parque de Feiras e Exposições sair na paragem para a Escola Mário Beirão, que é contígua ao recinto.

Horários: Saídas da estação aos 10,30 e 50 minutos a partir das 7.

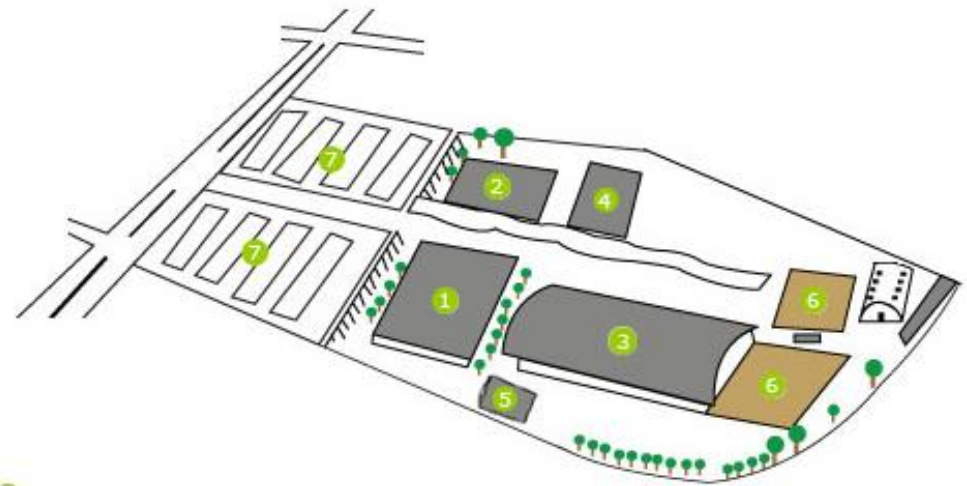
Passagens na Escola Mário Beirão aos 26, 46 e 06 minutos. Último autocarro às 19:26.

O Local da Final

Imagens da zona do Parque de Feiras onde irá decorrer o CNJM12:



Planta do Parque de Feiras e Exposições de Beja:

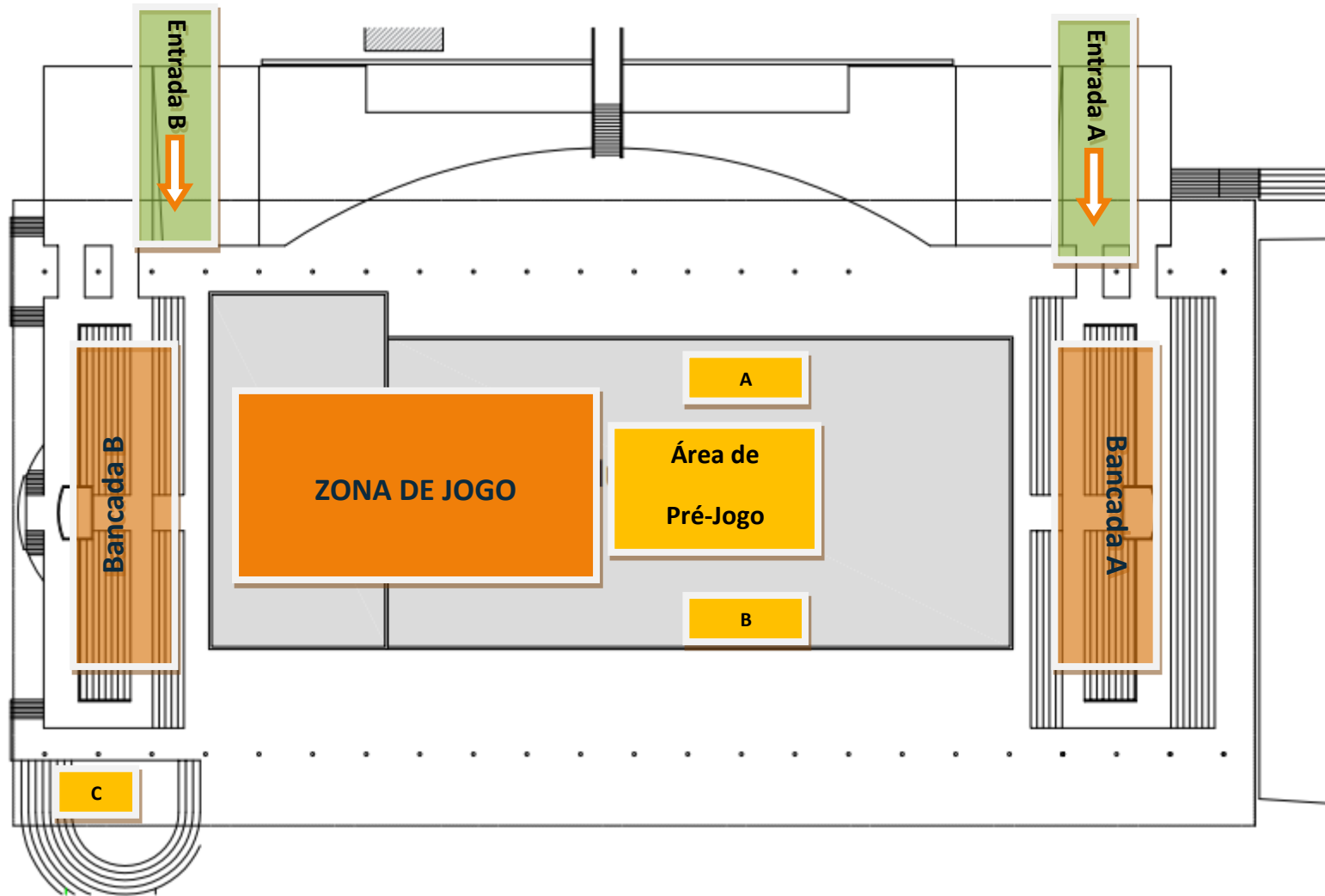


Legenda

- 1 Pavilhão 1
- 2 Pavilhão 2
- 3 Arena Multiusos
- 4 Centro Municipal de Exposições
- 5 Expobeja
- 6 Picadeiros
- 7 Parque de estacionamento

Pode ver mais imagens do interior do Pavilhão n.º1 e da Arena Multiusos [aqui](#).

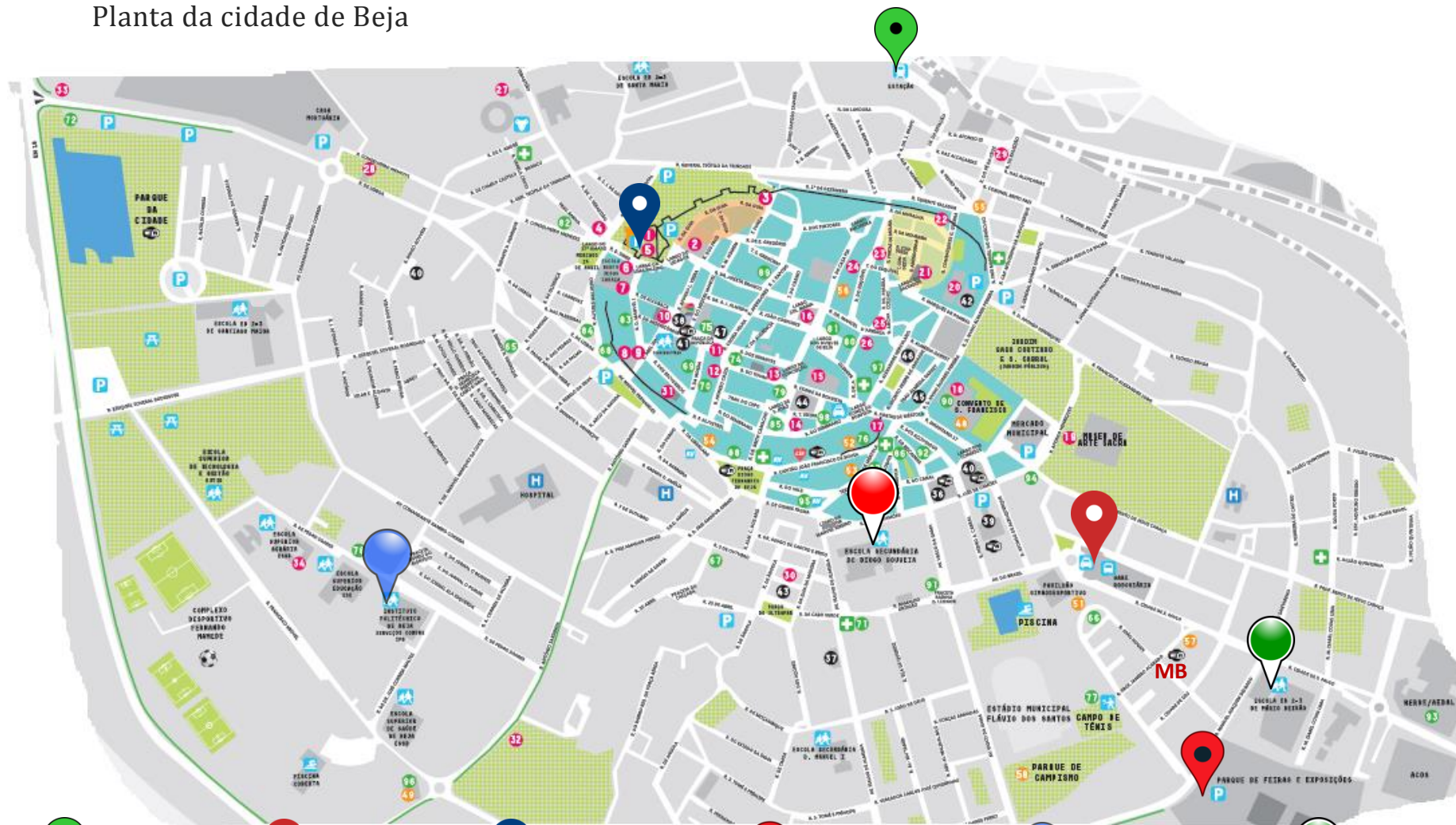
Planta da Arena Multiusos:



Legenda:

- A-** Espaço reservado para os alunos com deficiência auditiva
- B-** Espaço reservado para os alunos de baixa visão/cegueira
- C-** Ponto de recolha dos alunos do 1.º ciclo, após jogarem

Planta da cidade de Beja



Estação CP

Gare Rodoviária

Castelo

Parque de Feiras

Instituto Politécnico

Escola Mário Beirão

Escola Diogo Gouveia

Atividades Paralelas

A organização preparou um conjunto de atividades paralelas ao 12.º CNJM, sem inscrição ou marcação prévias, algumas das quais consistindo em sessões de duração limitada. Estas atividades estão organizadas em cinco áreas temáticas indicadas na tabela abaixo. No Pavilhão 1 estará a funcionar um pequeno espaço de petiscos e doçaria.

Tema	Local de realização
Ciência e Tecnologia	Pavilhão 1
Saúde e Cidadania	Pavilhão 1
Atividade Física e Desporto*	Parque de feiras
Ambiente	Pavilhão 1
Território e Tradições	Pavilhão 1

*dependendo das condições atmosféricas no próprio dia

Contactos e endereços importantes

12.º CNJM

Em caso de dúvidas ou problemas contactar:

- Organização do 12.º CNJM – cnjm12@ipbeja.pt
- Professor Luís Carvoeiras – 965424794
- Professora Teresa Godinho – 962849951
- Página do 12.º CNJM - <http://ludicum.org/cnjm/2015-2016-cnjm12>

Outros contactos

- Bombeiros Voluntários de Beja – Avenida Fialho de Almeida n.º 30 (284 311 660)
- Hospital José Joaquim Fernandes - Rua Dr. António Fernando Covas Lima (284 310 200)
- Farmácia de serviço mais próxima do parque de feiras – Farmácia Fonseca, Rua Sousa Porto n.º 11 tel: 284324413
- Táxis – 284 322 474

Organização, promoção e apoios

Entidades Organizadoras Locais

Câmara Municipal de Beja



Instituto Politécnico de Beja



Agrupamento de Escolas n.º 1



Agrupamento de Escolas n.º 2



Entidades Promotoras

Associação Ludus



Associação de Professores de Matemática



Ciência Viva



Sociedade Portuguesa de Matemática



Apoios

Caixa de Crédito Agrícola



Luduscience



Ciência Viva



Delta Cafés



Herdade dos Grous



Cooperativa Agrícola de Moura e Barrancos



Herdade do Pinheiro



Empresa de Desenvolvimento e de Estruturas do Alqueva

