

XVI Olimpíada Estudantil Regulamento Geral

Objetivos

Proporcionar o desenvolvimento da prática esportiva, cultural e artística no meio estudantil. Desenvolver o espírito coletivo, ético, desportivo e solidário, possibilitando que os alunos façam novas amizades. Promover a integração de alunos, professores, direção, funcionários, pais e comunidade. Possibilitar o exercício da liderança, da autonomia e da autoconfiança.

Formação das Equipes

Participarão da XVI Olimpíada Estudantil todos os alunos do Colégio Albert Sabin, independentemente de suas habilidades.

As classes da Educação Infantil ao Ensino Fundamental I serão divididas por cores e os alunos do Fundamental II e Ensino Médio terão autonomia, sob supervisão dos professores de Educação Física, para se dividirem em 4 cores:

- Verde
- Amarelo
- Azul
- Vermelho

Equipes responsáveis

Equipe Supervisora: composta pela Direção e Coordenação do Colégio Albert Sabin.

Equipe Organizadora: composta por professor responsável, assessores e professores.

Atividades

Teremos 5 grandes grupos de atividades, cada um deles valendo o máximo de 500 pontos.

4.1 - Atividades da Abertura da Olimpíada

4.1.1 - Vídeos (Valor máximo: 500 pontos por item)

Valores que representam cada uma das cores, Gritos de Guerra, Mascotes e Cheerleaders.

1º lugar – 500 pontos

2º lugar – 300 pontos

3º lugar – 200 pontos

4º lugar – 100 pontos

4.2 - Atividades Culturais

4.2.1 - Gincana Divertida (Dia 07/11)

Durante o período de Olimpíada, os alunos receberão, da comissão organizadora, tarefas e solicitações de itens inusitados, que deverão ser mostrados ao Colégio no dia 07/11, no sistema *drive-thru*. Cada solicitação terá sua pontuação própria, podendo variar de acordo com a complexidade da solicitação.

4.2.2 - Mini Concursos de Super-Heróis (Valor máximo: 500 pontos)

Os alunos de 2º ao 5º ano participarão, juntos com a sua professora de classe, de um concurso para a eleição de um super-herói da turma e elaborarão um desenho do

personagem escolhido. Os desenhos escolhidos pela comissão organizadora participarão de uma eleição para a escolha do melhor desenho de cada ano escolar.

4.3 - Atividades Esportivas Coletivas

4.3.1 - Torneio FIFA 20 (Valor máximo: 500 pontos):

- 1º lugar – 500 pontos
- 2º lugar – 300 pontos
- 3º lugar – 200 pontos
- 4º lugar – 100 pontos

Para participar desta atividade, o aluno deverá realizar uma inscrição até o dia 23/10, via Classapp ou Teams. O Torneio será realizado por meio dos consoles Play Station e Xbox. É necessário ter o *game* FIFA 2020 e a assinatura do PSN ou Xbox live, que é uma autorização das empresas Sony e Microsoft para realizar jogos on-line.

4.4 - Atividades Esportivas Individuais

4.4.1 - Torneio de Xadrez (Valor máximo 500 pontos):

- 1º lugar – 500 pontos
- 2º lugar – 300 pontos
- 3º lugar – 200 pontos
- 4º lugar – 100 pontos

Para participar desta atividade, o aluno deverá realizar uma inscrição até o dia 26/10, via Classapp.

O Torneio será realizado por meio da plataforma Lichess. Esta plataforma exige que cada participante tenha uma conta em seu nome ou do responsável.

4.4.2 - Tik Tok Divertido (Valor máximo 100 pontos por aluno)

Durante as *lives*, os alunos receberão vídeos com coreografias de dança e deverão imitar as professoras.

Para que a *performance* de cada estudante receba uma pontuação, os alunos deverão enviar um vídeo com a sua dança, para o tel. 976873454. A gravação deve ser feita com o celular na posição horizontal. As postagens devem estar devidamente identificadas com o nome do aluno, a turma e a cor a que pertence.

4.4.3 - Lives dos professores (Valor máximo 500 pontos por aluno)

Os professores de Educação Física e Esportes oferecerão *lives* com jogos lúdicos, testando a destreza física e os *games* de perguntas e respostas com temática esportiva.

- 1º lugar – 500 pontos
- 2º lugar – 300 pontos
- 3º lugar – 200 pontos
- 4º lugar – 100 pontos

4.5 - Atividades Socioambientais

A data da arrecadação será informada posteriormente. Aguarde e participe!

O Colégio disponibilizará aos alunos e suas famílias um espaço no estacionamento da escola, preparado para receber a doação dos seguintes itens:

4.5.1 - Tampas Plásticas

- 1º lugar – 5000 pontos

- 2º lugar – 3000 pontos
- 3º lugar – 2000 pontos
- 4º lugar – 1000 pontos

4.5.2 - Chapas de Raio X

- 1º lugar – 5000 pontos
- 2º lugar – 3000 pontos
- 3º lugar – 2000 pontos
- 4º lugar – 1000 pontos

4.5.3 - Lacs de latinhas de alumínio

- 1º lugar – 5000 pontos
- 2º lugar – 3000 pontos
- 3º lugar – 2000 pontos
- 4º lugar – 1000 pontos

4.5.4 - Alimentos da Cesta Básica

- 1º lugar – 5000 pontos
- 2º lugar – 3000 pontos
- 3º lugar – 2000 pontos
- 4º lugar – 1000 pontos

4.5.5 - Itens de Higiene

- 1º lugar – 5000 pontos
- 2º lugar – 3000 pontos
- 3º lugar – 2000 pontos
- 4º lugar – 1000 pontos

4.5.6 - Curtição da Mascote. Valor máximo de 500 pontos para o vencedor

4.5.7 - #olimpiadasabin. Valor máximo diário de 100 pontos para o vencedor

5 - Classificação Geral e Premiação

As equipes somam pontos de acordo com seu desempenho. A somatória dos pontos, acumulados ao longo dos dias de competições determinará a classificação final das equipes e suas respectivas premiações.

Não há distinção entre períodos (manhã e tarde) para efeito da contagem geral, tanto em relação à Gincana Cultural, como na parte esportiva.

As equipes serão classificadas conforme sua pontuação geral, como:

- 1º Lugar
- 2º Lugar
- 3º Lugar
- 4º Lugar