



Provas do Encerramento do JEPRI

Prova 1.

Quantas “curtidas” cada Equipe é capaz de obter para o seu Avatar?

As Equipes deverão criar os seus Avatares da Mascote para o Instagram.

Acharam que era somente isso? Não...

Agora, vamos ver quantas “curtidas” cada equipe consegue ter neste *post*.

Regras

- O CCCC vai postar o Avatar de cada Equipe em seu *feed* do Instagram (@colegiocecilia).
- Os membros das Equipes deverão “curtir” e procurar obter o maior número de “curtidas” para o seu Avatar.
- No dia 24 de outubro, terça-feira, às 13h, serão contabilizadas as “curtidas” que cada Equipe obteve para o seu Avatar.
- A Equipe que obtiver o maior número de “curtidas” para o seu Avatar, vence a prova.
- Não serão computados os comentários, nem as “curtidas” dos comentários.
- Somente as “curtidas” da postagem no Instagram do Colégio Cecília serão contabilizadas

Prova 2.

Álbum completo e mais antigo da Copa do Mundo de Futebol

A história da Copa do Mundo de Futebol Masculino começa em 1928 quando o francês Jules Rimet assume o comando da Federação Internacional de Futebol - FIFA e começa a organizar a primeira competição de futebol mundial. A estreia do evento aconteceu em 1930 no Uruguai.

Ao todo, aconteceram 21 edições da Copa do Mundo, realizadas a cada 4 anos desde 1930. Os únicos anos em que não houve o evento foram os de 1942 e 1946, devido à Segunda Guerra Mundial.

O desafio das Equipes é encontrar e trazer o álbum completo e mais antigo da Copa do Mundo de Futebol Masculino e apresentá-lo no dia do Encerramento do JEPRI.

Regras

- A Equipe que apresentar, no dia do Encerramento do JEPRI, o álbum completo e mais antigo da Copa do Mundo de Futebol Masculino vence a prova.
- Caso haja empate, ambas Equipes pontuam.

Prova 3.

Soletando in English para os Alunos do 6º ao 9º Ano EF

A Comissão Organizadora escolherá 16(seis) palavras em Língua Inglesa para que os Representantes de cada Equipe soletem.

Regras

- A Equipe deverá escolher 8(oito) Representantes, quatro meninas e quatro meninos, para soletrar as palavras selecionadas pela Comissão Organizadora.
- Um Representante deverá ser do 6º A, um do 6º B, um do 7º A, um do 7º B, um do 8º A, um do 8º B, um do 9º A e, por fim, um do 9ºB.
- Cada Representante deverá soletrar duas palavras alternadamente.
- As palavras serão atribuídas aos Participantes por meio de sorteio.
- Antes de soletrar a palavra, o Representante deverá repeti-la para que não haja dúvidas sobre o seu entendimento. Em seguida, a soletrará e, ao final, deverá repetir a palavra novamente.

- Caso o participante não compreenda corretamente a palavra, o membro da Comissão Organizadora a repetirá, no máximo, 2 (duas) vezes.
- O participante terá o direito de pedir à Comissão Organizadora um sinônimo da palavra que ele deverá soletrar.
- O participante terá o direito de pedir à Comissão Organizadora que aplique a palavra em uma frase.
- O participante, ao iniciar a soletração, não poderá voltar atrás, na tentativa de corrigi-la.
- A cada palavra soletrada corretamente pelo Participante, a Equipe pontua.

Prova 4.

Sapatos Misturados para os Alunos do 2º ao 5º Ano EF

Regras

- Um Aluno de cada Turma, do 2º ao 5º Ano A e B, ou seja, oito Alunos de cada Equipe, deverão vir com tênis com cadarço com laço.
- Todos os Participantes tirarão os tênis e os colocarão dentro da área reservada.
- Os calçados serão misturados. Neste momento, os participantes ficarão de costas para que eles não vejam como os tênis foram misturados.
- Começa-se o jogo. Os participantes devem achar seu par de tênis, colocá-los e amarrá-los e, depois, se posicionarem um ao lado do outro em fila.
- A Equipe que todos os componentes estiverem corretamente calçados e posicionados vencem a prova.

Prova 5.

Responsabilidade Social

a) As Equipes deverão arrecadar **ARROZ E FEIJÃO**, que serão doados às Instituições Assistenciais do município de Caçapava.

A Equipe que trazer maior quantidade de arroz, em quilograma, pontua.

A Equipe que trazer maior quantidade de feijão, em quilograma, pontua.

Todas as embalagens deverão estarem lacradas, nas suas embalagens originais.

b) As Equipes deverão arrecadar **ÓLEO USADO** e armazená-los em garrafas ou vasilhames cujo volume seja possível identificar. Essa identificação deve ser própria da embalagem. Não serão computadas embalagens cujo volume venha registrado manuscrito.

A Equipe que trazer a maior quantidade de óleo usado, em litros, pontua.

c) As Equipes deverão arrecadar **LACRES DE LATAS DE ALUMÍNIO** e, necessariamente, armazená-los em garrafas PET com rótulo original de identificação de volume; 1L, 1,5L etc.

A Equipe que trazer a maior quantidade de lacre, por volume, pontua.

Prova 6.

Show de Encerramento para os Alunos do Ensino Médio

Regras

- Cada Equipe deverá produzir uma performance musical, individual ou coletiva representando um artista nacional ou internacional.
- O tempo da performance será de 3(três) a 5(cinco) minutos.
- Os Jurados atribuirão notas segundo os Critérios de Avaliação abaixo:

Critérios de Avaliação

Produção do Cenário

Coreografia

Figurino

Semelhança com o(s) artista(s)

Desenvoltura

- A Equipe que somar a maior nota segundo os Critérios de Avaliação, vence a prova.