

Regulamento do jogo “Caça ao Pi”

14 – Março – 2012

1. As equipas são constituídas por dois ou três alunos.
2. Cada equipa tem um nome.
3. Às 14:30h é efetuada a chamada dos alunos.
4. A ordem de partida das equipas é definida por um sorteio.
5. Cada equipa inicia a sua prova após ter sido dada indicação por um professor.
Este entrega uma folha de atividade com a indicação do itinerário, localização das paragens e algumas questões. Escreve na folha de prova o nome e a hora, minuto e segundo em que a equipa parte.
6. Só pode começar uma equipa de cada vez, havendo um desfasamento de 1 minutos entre o início de duas equipas consecutivas.
7. As equipas devem seguir o percurso indicado no mapa, e em cada ponto de paragem devem dirigir-se a um dos professores. Em todas as paragens há uma atividade para cumprir. Em cada atividade cumprida com sucesso ganham um cartão Pi.
8. Cada ponto de paragem tem um cartão Pi de cor diferente com exceção da paragem no laboratório de matemática.
9. Quando as equipas terminarem, um professor escreve a hora, minuto e segundo na folha de prova.
10. Será atribuído um ponto por cada cartão Pi obtido e por cada resposta correta.
11. Ganha a equipa que tiver mais pontos. Em caso de empate ganha a equipa que terminar a prova em menos tempo.
12. A classificação é afixada na escola e publicada no site do núcleo de estágio.
13. Os vencedores ganham um prémio.