

## **Cubo mágico:**

Vence o aluno que montar o cubo mágico mais rápido, 2 rodadas com 3 participantes e uma final com os vencedores de cada uma das rodadas.

## **Grito de guerra:**

As turmas devem se reunir e, em 10 minutos, criar um grito de guerra, vence o mais criativo e cativante.

## **Corrida da memória:**

Resumo: Serão 5 locais do ifc com 5 perguntas diferentes, tanto as perguntas quanto as respostas devem ser apenas memorizadas.

Um aluno deve correr até o local designado e ler um papel com a pergunta, e então, se não souber a resposta, volta até o grupo para que eles a pesquisem.

Locais das perguntas: guarita, laboratório de eletro (proximidade), bloco dos professores, mesa de pedra e escada para o almoxarifado.

Perguntas: ?

Detalhes: Para que haja um controle, fitas serão entregues aos alunos ao responder corretamente cada pergunta. Ganhá quem responder corretamente mais perguntas no menor tempo e apresentar todas as fitas na frente do ginásio.

5 alunos serão escolhidos para essa atividade, eles podem sair apenas um de cada vez mas podem intercalar entre si.

## **Corrida das fotos:**

Resumo: Alunos receberão papéis sorteados com 10 itens (objetos, animais, pessoas...) que devem ser fotografados, as fotos devem ser tiradas no mesmo celular e devem ser claras e focadas.

Detalhes: 5 alunos serão escolhidos para essa atividade, eles podem sair simultaneamente e sem restrições.

Ideias de fotos que devem ser tiradas: servidores (professores específicos por ex.), animais (quero-queros, peixes...), Itens do campus (extintores de incêndio, Mapa dos blocos do ifc ou placas de salas específicas).

## **Maratona:**

As turmas participarão de um percurso com quatro atividades realizadas uma após a outra, em sequência, envolvendo 16 integrantes.

Na primeira atividade, dois participantes colocarão uma das pernas em um saco e deverão atravessar o percurso designado. Ao final, uma nova dupla estará aguardando para repetir o mesmo trajeto.

Na segunda atividade, 3 alunos deverão desembaralhar uma palavra cada, as letras estarão em cima de uma mesa, impressas. (Ex: ohbaroa -> baralho).

Na terceira atividade, em duplas, um participante deve segurar as pernas do parceiro que deverá conduzir a dupla apoiando apenas as mãos no chão a dupla deve chegar ao cone. Habilitando, então, a próxima dupla que deve fazer o mesmo.

Na quarta atividade, quatro participantes formarão um círculo de costas uns para os outros, “engatando” os braços e segurando uma bola de basquete no centro do grupo. Assim, deverão atravessar o percurso designado sem deixar a bola cair.

Por fim, na quinta atividade, um participante estará aguardando no final do percurso e, ao receber a bola de basquete dos colegas, deverá arremessar e acertar uma cesta de 3 pontos para concluir o desafio.

### **“Dá X”:**

Em cada rodada dessa atividade, 14 alunos de cada turma receberão folhas contendo números de 0 a 9 e os sinais matemáticos de adição (+), subtração (-), multiplicação ( $\times$ ) e divisão ( $\div$ ). Eles deverão se organizar em uma fila, enquanto o restante da turma ficará de frente para observar. A cada rodada, a turma escolherá um líder, responsável por orientar os colegas que seguram as folhas. Um número será anunciado, e as turmas, simultaneamente, precisarão se movimentar e formar uma expressão matemática que resulte nesse número, utilizando os números e sinais disponíveis. A equipe que conseguir montar a operação correta mais rapidamente vencerá a rodada.

### **Arremesso de teclado:**

Um aluno de cada turma irá arremessar um teclado por vez, quem arremessar mais longe, vence.

### **Dança improvisada:**

Uma música será revelada para todas as turmas, e então os alunos devem se reunir e montar uma coreografia de 2 minutos para a respectiva música, o tempo para montar a coreografia será de 10 minutos.

### **Coelho cego:**

Em cada rodada, uma dupla de cada turma será escolhida. Um dos integrantes da dupla será vendado, enquanto o outro ficará responsável por guiá-lo apenas com instruções verbais. No ginásio, serão espalhados cinco bambolês de forma aleatória, sendo que um deles terá uma cor diferente e valerá dois pontos, enquanto os demais valerão um ponto cada. O objetivo do jogo é fazer com que o participante vendado entre em um dos bambolês apenas com a ajuda do seu parceiro. O jogador com venda não poderá retirá-la em nenhum momento, e vence a turma que conseguir somar a maior pontuação ao final das rodadas.