

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS SANTA ROSA



REGULAMENTO DA 7ª GINCANA DO CAMPUS SANTA ROSA

DOS OBJETIVOS:

1. A Gincana será uma competição integradora com objetivo sócio-cultural, artístico e esportivo. Constituído-se em um torneio de inteligência, perseverança, capacidade de organização, direção de grupos voluntários e trabalho de equipe.
2. As equipes irão realizar um trabalho de cooperação entre um grupo de pessoas, todas voltadas para um único fim.
3. Os participantes serão desafiados a desenvolver as seguintes habilidades:
 - 3.1. Habilidades de expressão musical, corporal e verbal.
 - 3.2. Habilidades de observação e memória.
 - 3.3. Habilidades físico-motoras.
 - 3.4. Habilidades de raciocínio.
 - 3.5. Habilidades culturais (conhecimentos gerais).
 - 3.6. Habilidades esportivas (recreativas, jogos, etc.).

DAS EQUIPES:

4. Cada equipe deverá ter no **mínimo 20 (vinte)** participantes, entre eles:
 - 4.1. alunos de uma mesma turma;
 - 4.2. um servidor (professor ou técnico administrativo) ativo na participação com a equipe;
 - 4.3. um servidor suplente;
 - Cada professor e técnico-administrativo poderá participar de apenas uma equipe.
 - O servidor (professor ou técnico administrativo) integrante da equipe poderão auxiliar em toda e qualquer tarefa, exceto nos casos em que a tarefa dispor o contrário.
5. Os integrantes da Comissão Organizadora e Avaliadora não poderão aceitar convites para participar das equipes.
6. O líder e vice-líder da turma serão os representantes da equipe. Estes alunos, e somente estes alunos, serão os representantes das equipes junto à Comissão Organizadora e caberá a eles entregar as tarefas, quando assim for exigido, e apresentar recursos.
7. Cada equipe deverá estar identificada de forma uniforme, a qual ficará a critério da equipe, desde que respeitados os logotipos e demais normas da Instituição.

DAS INSCRIÇÕES:

8. Cada equipe deverá entregar a ficha de inscrição, conforme o Anexo I, na Coordenação de Assistência Estudantil (CAE) até o dia **14 de agosto, às 12h**.

9. A Gincana será realizada no IFFar *Campus* Santa Rosa, de **18 a 21 de agosto de 2024**, nos turnos da manhã e tarde, de acordo com o horário de aula.
 - 9.1. Na ficha de inscrição, deverá constar o nome da equipe, o nome de todos os participantes da equipe, o professor responsável, líder e vice-líder e a forma como a equipe será identificada (crachás, camisetas, entre outros).
10. Não serão aceitas inscrições de equipes que contenham integrantes já inscritos por outra equipe.
11. Após feita a inscrição não serão aceitos inclusões de nomes de participantes.

DO TEMA E DAS TAREFAS:

12. O tema da gincana nesta edição será: **AFRICANIDADES**.
 - 12.1. Para a escolha do subtema, cada equipe deverá entregar a indicação da ordem de preferência de acordo com as possibilidades apresentadas no Anexo II deste regulamento, **até às 13h30 do dia 12 de agosto de 2024**.
 - 12.2. No dia **12 de agosto de 2024, às 16h20 no Auditório do IFFar** será realizado o sorteio da ordem entre as turmas, que servirá como forma de estabelecer prioridade na escolha dos subtemas, e no mesmo dia será divulgado para as equipes, salientando que nenhum deles será repetido.
13. A Comissão Organizadora será responsável pela distribuição de tarefas.
 - 13.1. As primeiras tarefas, conforme o Anexo III, serão entregues no dia **09 de agosto de 2024, às 11h05min, no Auditório do IFFar** por um membro da Comissão ao líder de cada equipe.
 - 13.2. Nessa oportunidade será realizado o sorteio do QG de cada equipe, o QG poderá ser compartilhado entre duas equipes, de acordo com o Sorteio.
14. As demais atividades e o Cronograma com horários de apresentação das tarefas e suas respectivas pontuações, serão entregues no dia **19 de agosto de 2024, às 07h30min, no Auditório do IFFar** por um membro da Comissão ao líder de cada equipe.
 - 14.1. Nos dias do evento poderá haver tarefas surpresas.
 - 14.2. Comissão organizadora poderá alterar a ordem, a forma de realização das provas.
15. A equipe que não comparecer ao local da execução das tarefas no horário marcado no cronograma, receberá nota zero para a tarefa em questão.
 - 15.1. **Não serão admitidos** atrasos para as equipes participantes.
16. Cada equipe deverá ter o seu mascote, o qual deverá estar presente e caracterizado durante toda a gincana e será avaliado quanto à originalidade, criatividade e interação com sua equipe.

17. Nesta edição haverá **Jogos de Integração**, na quinta e sexta-feira (22 e 23 de agosto), nos turnos da manhã e tarde. Os jogos serão distribuídos nas modalidades de Futsal masculino, Futsal feminino, Voleibol misto na Areia.

17.1. Estes jogos não irão integrar a Gincana como uma das provas, terá uma pontuação e premiação diferenciada.

DA COMISSÃO AVALIADORA E SUAS DECISÕES:

18. As tarefas serão analisadas por uma Comissão de Avaliadores formada por 5 (cinco) servidores e/ou membros externos à Instituição. Suas decisões são independentes e soberanas, não podendo sofrer interferência de nenhuma forma.

19. A equipe que se sentir prejudicada de alguma forma durante a realização da tarefa, deverá registrar por escrito a reclamação e entregar para a Comissão Organizadora e/ou encaminhar tal registro para o email da CAE: cae.sr@iffarroupilha.edu.br.

19.1. Todos os pedidos de recurso serão analisados e julgados pela Comissão Avaliadora e Organizadora da Gincana.

DAS PENALIDADES:

20. São passíveis de punição todos aqueles que, direta e indiretamente ligados à gincana provoquem distúrbios ou tentem desvirtuar as finalidades da mesma, apresentando protestos agressivos ou ofensivos, críticas difamatórias, ou outros atos que tumultuem a organização do evento ou em casos que a comissão entender ser passível de punição, sob pena de advertência, perda de pontos e exclusão.

20.1. Nenhuma equipe deverá ter atitudes desrespeitosas para com outra equipe, Comissão Organizadora ou Comissão Avaliadora/Servidores ou qualquer ato que provoque atrito ou desavença. A equipe que descumprir esta regra será penalizada com perda de pontos a ser decidida pela Comissão Organizadora.

21. Casos de violência e agressão, verbal ou física, resultarão na exclusão sumária dos membros de cada equipe envolvida, perda severa de pontos e restrição à participação nas provas, a serem decididos pela Comissão Organizadora.

21.1. Nenhuma das penalidades exclui a possibilidade de vir a ser enquadrado no Regulamento Disciplinar Discente.

DA PONTUAÇÃO E PREMIAÇÃO:

22. Vencerá a equipe que somar o maior número de pontos.

22.1. Em caso de empate será considerada para desempate entre as turmas empatadas por ordem:

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS SANTA ROSA

- 22.1.1. 1º Prova de Arrecadação;
- 22.1.2. 2º Encenação;
- 22.1.3. 3º Mancala;
- 22.1.4. 4º Bola de Gude;
- 22.1.5. e se ainda persistir o empate, será realizado sorteio entre as equipes.

23. Serão premiadas as 3 (três) equipes que atingirem a maior pontuação, da seguinte forma:

- 23.1.1. 1º Lugar: Troféu Rotativo + almoço de confraternização + filme com pipoca
- 23.1.2. 2º Lugar: Troféu Rotativo + filme com pipoca
- 23.1.3. 3º Lugar: Troféu Rotativo + bombom

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 24. As equipes deverão ter seu material, pois não será permitido o uso do material da Instituição, salvo mediante autorização prévia da Comissão Organizadora.
- 25. Todas as equipes deverão respeitar os seus adversários e o regulamento da Gincana. Nosso objetivo é promover um ambiente de cooperação e competição sadia.
- 26. Os integrantes da Comissão Organizadora e Avaliadora zelarão pelo sigilo das provas.
- 27. Casos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora da Gincana.

Santa Rosa, 09 de agosto de 2024.

Analice Marchezan
Diretora Geral

Marcelo Eder Lamb
Coordenador da Comissão da Gincana

COMISSÃO ORGANIZADORA:

Analice Marchezan
Antônio Azambuja Miragem
Alcedir Luis Finkler
Ardalla Vieira
Arnedio Canova
Cátia Lamb
Elizangela Weber
Fabricio Ferrarini

Jane Hopke
Juliano Moreira Coimbra
Marcelo Eder Lamb
Márcio Josué da Silva
Rodrigo Padilha dos Santos
Róger Herpich
Sandra Fischer Balbinot
Valter Antônio Senger

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS SANTA ROSA

Santa Rosa, ____ de agosto de 2024.

Líder

ANEXO II - ESCOLHA DO TEMA

NOME DA EQUIPE: _____

TURMA QUE REPRESENTA: _____

TEMA DA GINCANA: AFRICANIDADES

TEMA	ORDEM DE ESCOLHA
➤ REINOS DE SAHEL	
➤ REINO DE MALI: 1230 até 1670	
➤ CARTAGO: – 814 a.C. até 146 a.C.	
➤ IMPÉRIO DE GHANA: 700 até 1250 dc.	
➤ IMPÉRIO DE OYO (Iorubás) – 1300 até 1835	
➤ REINO DE SONGHAY: 1460 até 1591 dc.	
➤ REINO DO CONGO: Povo Bantos	
➤ IMPÉRIO ETIOPE ou AXUMITA (Abissínia)	
➤ REINO DE NÚBIA: 780 a.C. até 350 a.C.	

Ciente da escolha: (assinatura de no mínimo 10 integrantes da equipe)

ANEXO III - TAREFAS

TEMA DA GINCANA: AFRICANIDADES

TAREFAS DA 7ª GINCANA DE INTEGRAÇÃO - IFFar CAMPUS SANTA ROSA

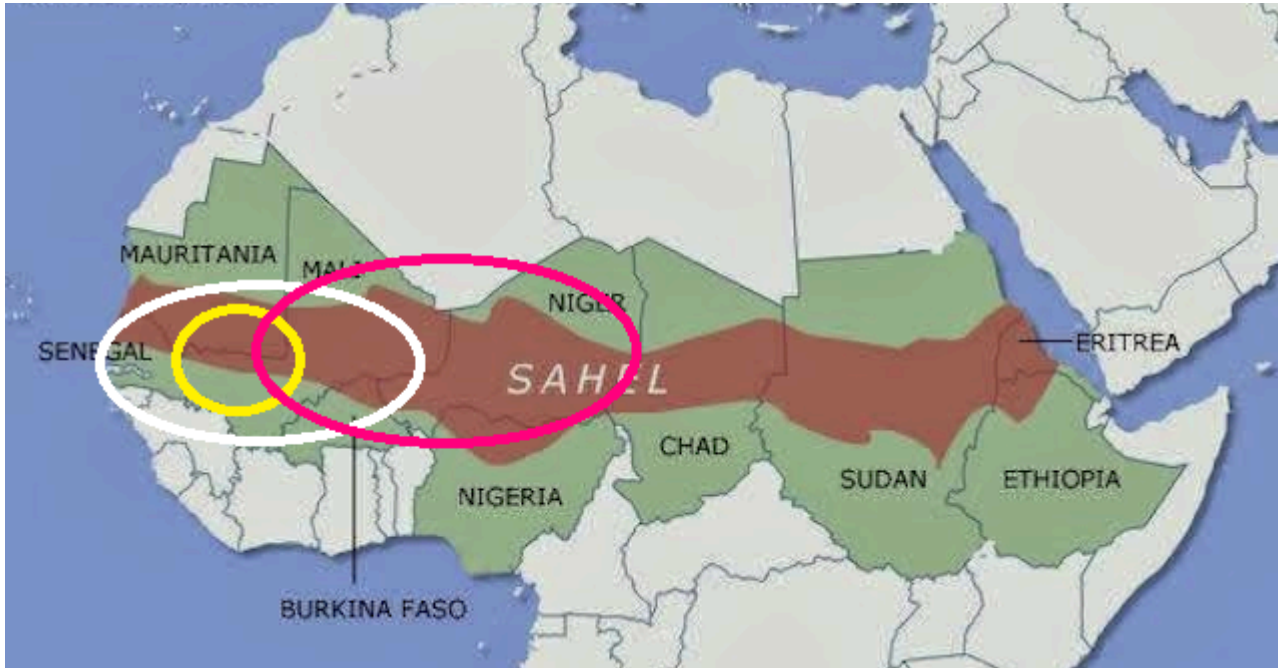
DIA 09/08 (SEXTA-FEIRA)

11h05min - Reunião com os líderes de equipe, entrega das tarefas e sorteio dos QGs. As chaves das salas/QGs estarão disponíveis, apenas para os líderes, a partir das 07h do dia 19/08.

Tema da Gincana: será disponibilizado uma lista de reinos/impérios africanos, sendo que a escolha deve ser realizada pela turma, a partir de uma ordem de prioridade de escolha sorteada (segunda-feira 12/08/2024). Os 9 nomes por ordem de prioridades escolhido deve ser apresentado em formulário (Anexo III), que deve ser entregue até segunda-feira 12, às 13h30, onde deve constar os 9 subtemas por ordem de prioridade da equipe, e vir assinada por no mínimo 10 alunos da turma.

A partir da indicação dos nove reinos/impérios africanos e da ordem do sorteio realizado será então definido o tema de cada turma.

➤ REINOS DE SAHEL:



Região sul do deserto do Saara onde viviam Berberes, povos convertidos a religião islâmica.

Sahel: palavra árabe, significa “margem” ou “borda” (veja mapa)

Faixa de 500 a 700 km de largura, e 5.400 km de comprimento entre o deserto do Saara (norte) e as savanas e estepes (sul).

Séc. IV ao XVI: sucederam-se o Reino de Gana, Império do Mali e Império de Songhai.

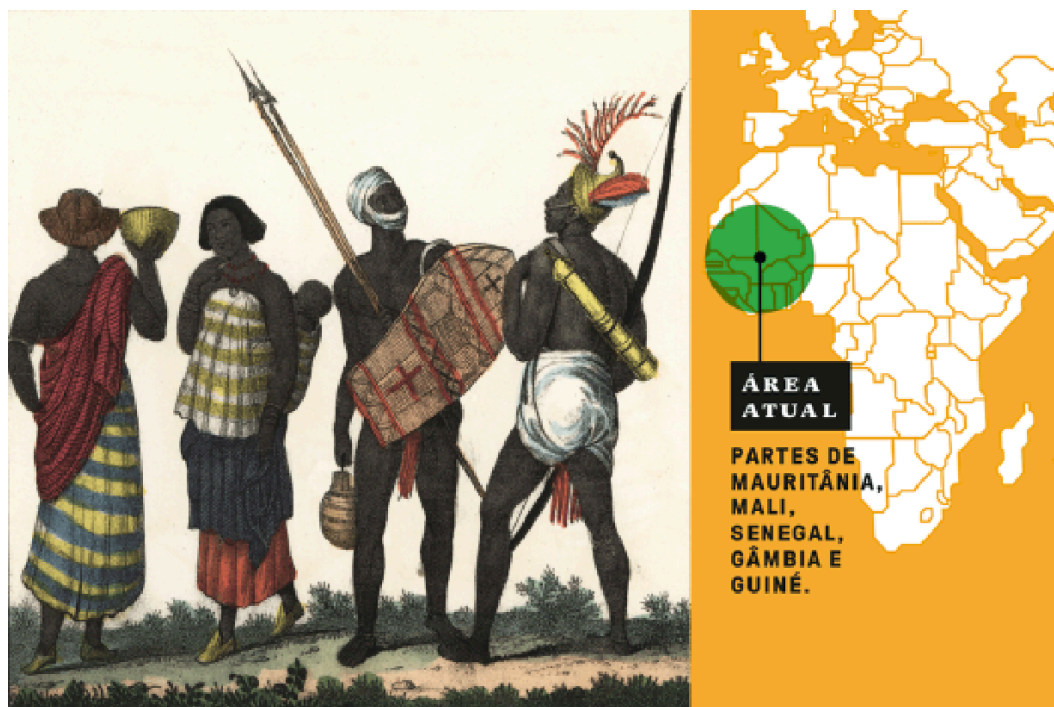
Cidades principais: Audagoste, Gao, Djenné e Timbuctu (ou Tombuctu).

Cultivos: milhete, sorgo, inhame, algodão e feijão.

Pecuária: criação de bois, camelos, cabras.

Base econômica principal: comércio transaariano (Caravanas de camelos atravessam o deserto do Saara (sentido norte-sul). Rotas transaarianas: contato com a Europa (pelo Mediterrâneo). Rotas fluviais: pelos rios Senegal, Níger e Gâmbia. Contato com a Ásia (pelo Oceano Índico). Produtos do sul: ouro, noz-de-cola, goma, âmbar, peles, marfim, escravizados. Produtos do norte: sal, cavalos, artigos de metal, manufaturados, tâmaras, tecidos.

➤ **REINO DE MALI: 1230 até 1670**



Guerreiro do Império de Segu, um dos vários reinos que existiram na região do Mali. (Florilegius/Getty Images)

O líder dos Malineses recebia o título de Mansa (rei dos reis) maiores produtores de ouro por volta do século 14.

Se Gana cresceu pelas caravanas, Mali – inicialmente um pequeno reino à margem do Rio Níger – ganhou força quando essas rotas se deslocaram ao Sul. Seus nobres seguiam a fé islâmica e chegavam a fazer peregrinações a Meca, percorrendo 8 mil quilômetros pelo deserto. No século 16, dinastias menores começaram a acozá-lo. Implodiu em 1670, após a capital Niani ser destruída por tropas de Segu, um reino vizinho.

O Império ou Reino do Mali nasceu a partir do Império de Gana. Em meio aos territórios conquistados pelos ganenses, havia uma área ocupada por um povo conhecido como mandingas. Moravam em um espaço relativamente grande e eram numerosos, assim, após diversas guerras com os soninquês conseguiram certa liberdade.

Parte da liberdade conquistada era religiosa, uma vez que Gana não queria assumir o islamismo e o Reino de Mali adotou a crença. Depois disso, seguiu um projeto imperialista sólido para os moldes da época, com dominação sobre impostos, fronteiras e leis para controlar cada vez mais os povos dominados.

Sua estratégia de subordinação foi efetiva, já que conquistaram uma área com mais de 100 mil quilômetros quadrados. Inclusive, conforme Gana se fragmentava, o Império de Mali dominou sobre ele, absorvendo heranças culturais, políticas e riqueza sem precedentes oriunda da extração de ouro.

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FARROUPILHA
CAMPUS SANTA ROSA

Em termos de localização, além da proximidade com as minas de ouro, havia também o Rio Níger, servindo como recurso hídrico e propiciando áreas férteis para o desenvolvimento da agricultura. Atualmente as áreas ocupadas pelo Reino de Mali são correspondentes à República de Mali e à República da Guiné.

O declínio do Império aconteceu por diversas razões, no contexto interno, disputas políticas pela sucessão da monarquia enfraqueceram a administração e proteção da região. Simultaneamente, o território conquistado era tão extenso que o controle sobre todas as áreas tornou-se complexo, além de que povos dominados fortaleceram-se dentro do império e conquistaram boa parte das terras, seguidos pela chegada de europeus colonizadores.

➤ **CARTAGO: – 814 a.C. até 146 a.C.**



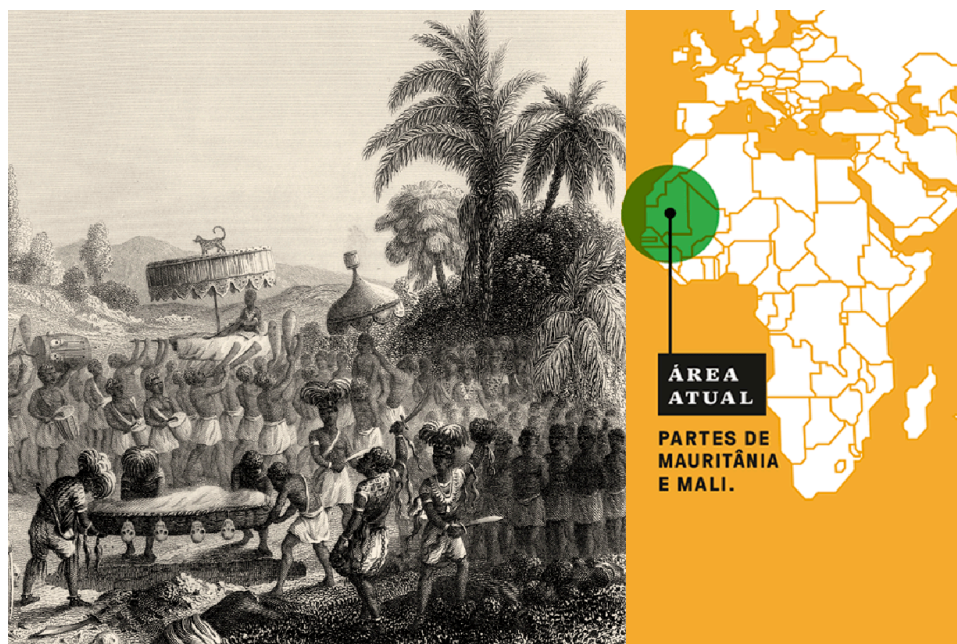
Leia mais em: <https://super.abril.com.br/historia/a-historia-dos-imperios-africanos>

Colônia fenícia na região da Tunísia, obteve autonomia e se tornou uma das civilizações importantes do mundo greco-romano. Embora situada na África, sua cultura estava ligada ao Oriente Médio – os fenícios vinham do atual Líbano. Cartago controlou as rotas comerciais do Mediterrâneo e manteve longa rivalidade com Roma. Os romanos destruíram a cidade nas Guerras Púnicas e passaram a dominar seus territórios.

. A cidade-estado de Cartago localizava-se no norte da África, próximo de onde hoje é a cidade de Túnis, capital da Tunísia. Foi fundada pelos fenícios no século IX a.C e, com o tempo, passou a exercer controle político sobre boa parte do Mediterrâneo, controlando as rotas marítimas deste mar por mais de seiscentos anos.

No entanto, a prosperidade de Cartago fez com que a cidade-estado entrasse em choque com outra superpotência, Roma. As lutas entre cartagineses e romanos ficaram conhecidas como Guerras Púnicas. Ao final da Terceira Guerra Púnica, Cartago foi incendiada, dizimada e o seu chão foi salgado, para que nada nele crescesse. Era o ano de 146 a.C quando chegou ao fim o Império e a hegemonia de Cartago na região.

➤ **IMPÉRIO DE GHANA: 700 até 1250 dc.**



Também chamado de Uagadu (“Gana” era o título do imperador), prosperou graças às caravanas que comercializavam ouro em pó e sal pelo Saara. Relatos do século 11 dizem que Gana podia levar até 200 mil homens à guerra. Mas, conforme o Império do Mali cresceu, Uagadu perdeu força e se dissolveu. Seria recordado em 1957, quando a Costa do Ouro se tornou independente e passou a se chamar República de Gana.

Um dos mais antigos Estados do continente africano, o Império ou Reino de Gana, surgiu ainda nos anos de 800 a.C. perdurando por vários séculos, até cerca de 1200 d.C. Dados apontam que isoladamente, povos de origem mandê, conhecidos como soninquês, formaram pequenas vilas e cidades que, em dado momento, uniram-se em torno de um governador comum, com culturas e costumes semelhantes.

O reino localizou-se na região da África ocidental e, a região apresentada no mapa é reconhecida geologicamente pela presença de muitas jazidas de ouro e outros metais, que foram importantes para a economia do império de Gana.

Esse posicionamento geográfico também influenciou na história desse povo, nesse caso porque o grande deserto do Saara dividia o território e impedia o fluxo dos soninquês dentro do continente, diminuindo o contato com outros povos e culturas externas. Os povos conquistados tinham o dever de pagar impostos ao rei de Gana e, juntamente com o ouro, formaram-se um grupo rico, apesar do isolamento territorial.

A comercialização externa iniciou-se no império quando os camelos surgiram como solução para atravessar o deserto e, assim, houve mais riqueza e abundância, tornando-os um dos reinos mais ricos do mundo da época.

O declínio do império se relaciona com as conquistas islâmicas no território africano e, no caso dos ganenses, se opuseram a conversão ao islamismo. Algum tempo depois, a capital Kumbi-Saleh foi saqueada por imperialistas que seguiam a religião e isso fragmentou o império gradativamente.

➤ **IMPÉRIO DE OYO (Iorubás) – 1300 até 1835**



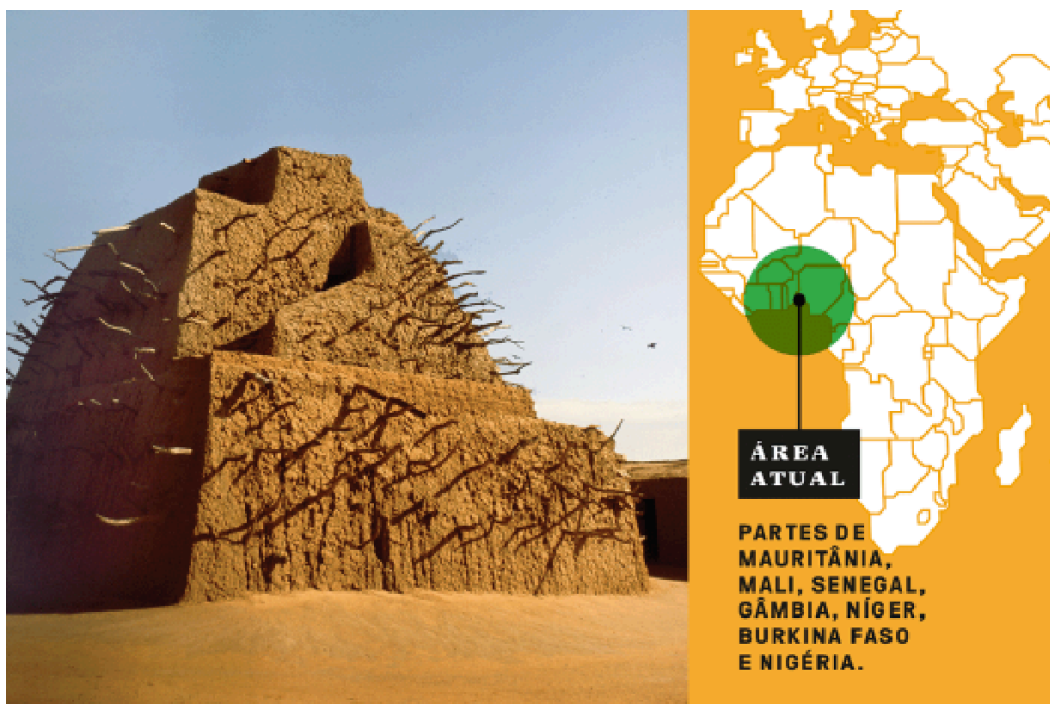
Portas do palácio de Ikere-Ekiti, na atual Nigéria, um dos reinos iorubás da região. (Werner Forman/Getty Images)

A chamada Iorubalândia foi sede de vários reinos, incluindo Oyo, cuja poderosa cavalaria ajudava a dominar a região. Os povos iorubás se organizavam em sociedades altamente urbanizadas para os padrões do continente. Intrigas políticas e golpes enfraqueceram as monarquias da área, que passou a ser dominada por britânicos e franceses no século 19.

Compunha o Império Iorubá os reinos de Ifé, Oió, o reino do famoso Xangô e o do Benim. Todos os reinos citados possuem tradições orais que narram suas origens, no entanto, as mesmas não são confirmadas em sua totalidade pelos historiadores. As pesquisas mostram a relação que as mesmas tinham entre si, como também as semelhanças e distinções entre esses reinos.

Nos três reinos havia uma preocupação com a defesa, as muralhas mostram esse aspecto. Os mesmos eram urbanos, com cidades amplas e belas segundo os relatos dos viajantes. As atividades econômicas estavam centradas na agricultura, bem como no artesanato e no comércio. Os reis desses reinos estavam envolvidos e subordinados a vários ritos. As pessoas cultuavam seus ancestrais e seus deuses em altares domésticos, as casas eram amplas e por isso havia espaço para os altares. Por fim, um ponto que se destacou em Ifé-Benim foi a arte, tanto pela quantidade produzida como também pela qualidade das peças.

➤ **REINO DE SONGHAY: 1460 até 1591 dc.**



Mausoléu de Ásquia Maomé 1º, imperador Songai entre 1493 e 1528, localizado no atual Mali. (Werner Forman/Getty Images)

Foi o maior império africano de seu tempo – dominou uma área equivalente a 1,4 milhão de km² (maior que o atual Egito). O primeiro imperador, Sunni Ali, garantiu o controle sobre o Rio Níger, enfraquecendo o vizinho Mali. O rápido declínio veio quando os bisnetos de Ali iniciaram uma série de golpes nos anos 1530, mergulhando o império em guerras civis até ser engolido por reinos adjacentes.

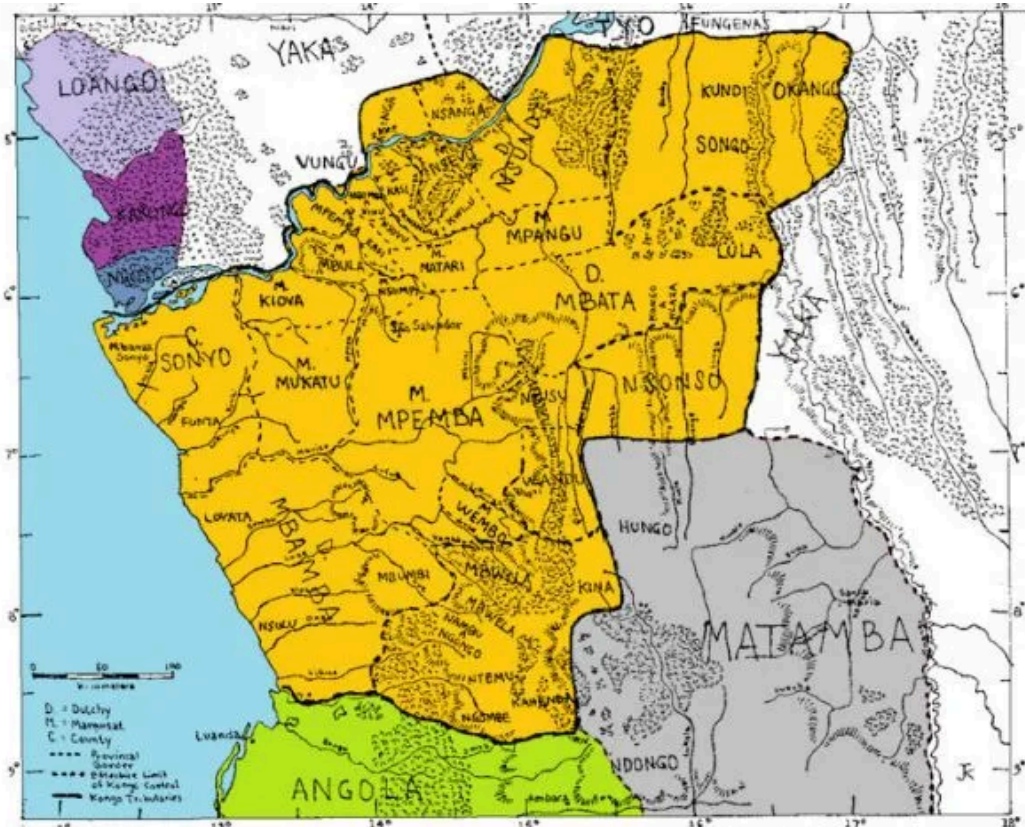
O Reino de Songai, ou Império Songhai, é conhecido como um dos maiores impérios islâmicos do continente africano. Foram os responsáveis pela conquista do Império Mali, a partir do século XV, quando conquistaram um centro comercial central na administração do mundo antigo africano.

A localização geográfica é semelhante ao do Império Mali, (próximo ao Níger, Nigéria e República do Mali) dada a relação histórica entre eles. Então, também é um reinado dependente das propriedades e recursos do rio Níger.

Economicamente, igualmente exploraram o ouro, metais para a formação de ferramentas, além de unir a religião ao comércio, com a produção de artigos religiosos islâmicos. Culturalmente, os povos Songhai foram responsáveis por uma ascensão intelectual no território africano, inclusive com aulas ministradas em alguns pontos centrais do império, como Tombuctu.

Apesar de seu sucesso administrativo e econômico, o Reino Songhai entrou em decadência por conflitos internos, dada pela grande extensão de terras conquistadas, de difícil administração. A história termina, então, com a fragmentação do território em diversos grupos e povoados.

➤ REINO DO CONGO: Povo Bantos



REINO DO CONGO EM 1648

O Reino do Congo se desenvolveu como uma influente entidade política e cultural na região central da África entre os séculos XIV e XIX. Durante sua história, o Reino do Congo se destacou como um poderoso Estado, estendendo-se por uma vasta área que abrangia partes dos territórios atuais de Angola, República Democrática do Congo, Congo-Brazzaville e Gabão.

O reino era dividido em províncias, como Mbata e Kwangu, com líderes provinciais, possuía uma organização social estratificada, economia agrícola, comércio ativo e uma rica cena artística, incluindo esculturas em madeira e cerâmica. A relação com os portugueses trouxe relações comerciais e o comércio de escravizados.

Conflitos internos, pressões externas, como o comércio de escravizados e guerras com vizinhos, contribuíram para a instabilidade. O declínio do Reino do Congo, no final do século XIX, foi resultado da colonização europeia, notadamente dos belgas. Essa história complexa destaca a interação entre reinos africanos, potências europeias e as transformações políticas e sociais na África Central.

➤ **IMPÉRIO ETIOPE ou AXUMITA (Abissínia):**



Seguindo a nossa linha do tempo da antiguidade em África, sairemos um pouco da região do Saara, com destino à parte oriental do continente, região do “Chifre da África”, para o Império de Axum, que deu origem ao Império Etíope (Etiópia e Eritreia). O Império Axumita (IMPÉRIO DE AXUM) foi considerado um dos quatro grandes impérios do final da Antiguidade (séculos I-VI d.C.), ao lado de Roma, Pérsia e China.

No século X a.C., de acordo com a mitologia etíope contida no livro Kebra Negast, acredita-se que nesta região viveu a Rainha de Sabá (Makeda). Acredita-se também que a família imperial da Etiópia, bem como os imperadores de Axum, têm sua origem a partir de Menelik I, filho da Rainha de Sabá e do rei Salomão. Esta dinastia governou o país durante aproximadamente três mil anos, terminando apenas em 1974, com o Imperador Haile Selassie, o que demonstra a origem milenar da Etiópia.

A partir do século I da Era Cristã, teve início a expansão de Axum pelo norte da Etiópia, parte da Pérsia, sul da península arábica (Iêmen) e, no século IV, a conquista de Meroé, capitão do Reino de Kush (Sudão). Deste modo, construiu-se um império, que abarcava ricas terras cultiváveis do norte da Etiópia, do Sudão e da Arábia meridional.

Nos séculos VII e VIII, o reino se enfraqueceu enquanto os árabes muçulmanos emergiam. O império de Axum e, posteriormente, o império etíope deixou uma diversidade de riquezas para a posteridade, a exemplo da língua ainda falada na região (ge'ez), a igreja etíope com suas tradições, a história milenar que remonta à Rainha de Sabá e o patrimônio arquitetônico.

➤ **REINO DE NÚBIA: 780 a.C. até 350 a.C.**



Templo de Abu Simbel, na Núbia, ao sul do atual Egito: a civilização núbica tinha forte Intercâmbio com os antigos egípcios. (Anton_Ivanov/Shutterstock)

Teve relação direta – por vezes conflituosa – com o Antigo Egito. O mais notável dos reinos núbios foi Kush, que existiu por mais de mil anos e chegou a conquistar o próprio Egito, formando sua 25ª dinastia, que reinou até 656 a.C. Gradativamente, Kush foi perdendo força e sofrendo com rebeliões internas, até ser definitivamente dominado por Axum, um dos predecessores do Império Etíope.

Muitos ficariam surpresos ao constatarem que o local com a maior concentração de pirâmides no mundo não está no Egito, mas sim no Sudão. Isso porque entre mais ou menos 1100 e 250 a. C., os reis da Núbia, civilização africana que se desenvolveu no que hoje é o atual Sudão, construíram, nessa época, diversas tumbas reais em forma de pirâmide. Neste período, a Núbia não só tinha deixado de ser colônia do Egito, como havia se tornado ela própria um império – o chamado Império de Napata. Os núbios, inclusive, avançaram sobre o território egípcio e conquistaram parte das terras do seu antigo colonizador, fundando a 25ª dinastia no Egito.

São núbios os chamados Faraós Negros uma dinastia que governou o Egito após a conquista pelos Núbios sobre os egípcios.

TAREFAS

DIA 18/08 (DOMINGO)

TAREFA 01: GP ROLIMÃ

O II GP de Rolimã é um evento anual que celebra a tradição e a diversão das corridas de carrinhos de rolimã. Este evento proporciona uma experiência nostálgica e emocionante para participantes de todas as idades, promovendo a interação entre famílias e a comunidade. Com diversas categorias e prêmios, o II GP de Rolimã incentiva a criatividade na construção dos carrinhos e a prática de atividades ao ar livre.

Cada equipe deverá preparar seu carrinho de rolimã implementando com alegorias e alternativas alusivas a seu curso.

Regulamento disponível:

<https://www.iffarroupilha.edu.br/component/k2/item/36373-Vem%20a%C3%AD%20o%20II%20-%20GP%20de%20Rolim%C3%A3%20IFFar/ZUK>

Link Inscrição:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOj3S9vn-ZUUzkVUd9WunlavPuzbunDC3ejNka_D4TbsXJGA/vi ewform

Nesta prova, cada equipe poderá somar 200 pontos, que serão distribuídos em duas etapas:

- Pontuação por participação: 100 pontos
- Classificação: até 100 pontos que será conforme a seguinte organização:

VALOR: A pontuação será de acordo com a classificação:

Equipe melhor colocada no ranking do GP: 100 pontos;

2° Equipe melhor colocada no ranking do GP: 80 pontos;

3° Equipe melhor colocada no ranking do GP: 60 pontos;

4° Equipe melhor colocada no ranking do GP: 50 pontos

5° Equipe melhor colocada no ranking do GP: 40 pontos

DIA 19/08- SEGUNDA-FEIRA

07H30 - TAREFA 02: ORGANIZAÇÃO DO QG (1 hora e 30 min)

Local: Salas

Cada equipe terá **um reino/império africano**, a partir de uma lista de nomes pré-selecionados, e a partir deste organizar o QG, tematizando-o de acordo com a história e cultura do reino/império escolhido. Os QGs serão montados em 5 salas (sendo 4 salas grandes e 1 sala pequena). Salas grandes serão divididas por 2 turmas e sala pequena uma turma, sendo a definição e distribuição destas por sorteio. Para mostrar que é uma equipe organizada, cada equipe deverá arrumar seu QG de forma que tudo esteja bem guardado e com praticidade para se efetuar as tarefas que virão. Cada QG será vistoriado pela comissão julgadora, que irá auferir notas levando em conta: Organização, Design, Praticidade e Decoração (deverá estar de acordo com a equipe). Os QG's serão visitados um após o outro, de acordo com a ordem crescente do número da sala (a partir das 8h30). Um dos líderes deverá acompanhar os juízes e informar os detalhes do seu QG. Somente poderão ficar na sala o pessoal da equipe que está sendo visitada, os juízes e a comissão organizadora.

VALOR: Os juízes darão notas de 50 a 100 para cada equipe. Pode haver notas iguais!

9H30- TAREFA 03 e 04: DESFILE DE ABERTURA DA GINCANA/ENCENAÇÃO (50 min)

Local: Ginásio

As equipes deverão fazer um desfile apresentando o mascote (que represente a história e cultura do reino/império) da equipe, que deverá estar caracterizado e uma encenação, representando as características do reino/império escolhido, tendo um narrador que explique a situação encenada.

ATENÇÃO: O mascote será observado e julgado pelos jurados durante toda a gincana, levando em consideração sua interpretação, caracterização e integração com a equipe. As equipes deverão entregar cópias da narração da encenação para cada um dos jurados (4 cópias), antes da apresentação.

Tempo: 5 minutos por equipe.

VALOR (Tarefa 3): Os juízes darão notas de 50 a 100 pelo DESFILE para cada equipe, levando em conta a originalidade, organização e criatividade. Pode haver notas iguais!

VALOR(Tarefa 4): Os juízes darão notas de 50 a 100 pelo ENCENAÇÃO para cada equipe levando em conta a originalidade, história e criatividade. Pode haver notas iguais!

11H - TAREFA 05 – CONSTRUÇÃO TEMÁTICA

Cada turma terá um espaço delimitado em frente ao ginásio para construir uma obra em tamanho reduzido (máx. de 2m de altura) que existe ou existiu relacionado ao reino/império do seu tema. Esta obra pode ser: edificação, mobiliário, estátua, veículo, ou qualquer outro que demonstre a ação e criação humana naquela época/local. A construção iniciará na segunda-feira e se encerrará na quarta-feira, quando então será avaliada a tarefa.

VALOR: Os juízes darão notas de 50 a 100 pela OBRA, para cada equipe, levando em conta a adequação a obra real representada, organização, criatividade. Pode haver notas iguais!

12H - PAUSA PARA O ALMOÇO, COM RETORNO ÀS 13H30

13H30:TAREFA 06: JOGO DA MANCALA (90 min)

Local: Ginásio

Mancala é um jogo de tabuleiro de origem africana, também conhecido como o Xadrez do Oriente. O jogo está relacionado ao ato de semear e colher as sementes na terra. Ainda hoje, o jogo é bastante explorado em muitos países recebendo terminologias diferentes de acordo com local onde é jogado. Por exemplo, no Sudão, Gâmbia, Senegal e Haiti o jogo é conhecido como Wari; na Costa do Marfim, Filipinas e Ilhas Sonda o jogo é denominado de Bailé e no Brasil, os escravos que o trouxeram o chamavam de Adi.

O jogo pode ser explorado com alunos em qualquer etapa da Educação Básica, especialmente do sexto ano do Ensino Fundamental, quando são trabalhados conceitos como sistema de numeração decimal e resolução de expressões aritméticas. Mancala é um jogo de tabuleiro que tem como proposta desenvolver o raciocínio lógico e estratégico do jogador, por meio da construção de táticas, para que o depósito de sementes seja cada vez maior (ZUIN, 2015).

OBJETIVO DO JOGO: Capturar o maior número de sementes.

MATERIAL

- Um tabuleiro composto por 12 cavas menores (6 para cada jogador), 2 cavas maiores (Kalha ou Oásis) um para cada jogador, conforme Figura 1.
- 48 sementes compartilhadas.

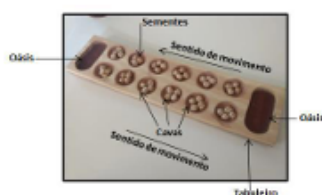
Regras

A disputa será na forma “todos contra todos”, em dois grupos divididos por naipe.

Partida para 2 jogadores.

- O jogo inicia quando cada componente da dupla, sentados à frente do tabuleiro, colocam 4 sementes em cada uma das cavas do tabuleiro. As cavas menores pertencerão ao jogador situado mais próximo do tabuleiro. O Oásis (cava maior) será o da direita do jogador.

Figura 1: Modelo de tabuleiro Mancala, sementes e sentido de movimento.



Fonte: FREITAS (2019), p. 22.

- Cabe a dupla definir quem irá iniciar a primeira jogada. O primeiro a jogar deverá escolher uma das 6 cavas pequenas de seu território e retirar as 4 sementes semeando-as uma a uma nas cavas subsequentes no sentido anti-horário,
- Sempre que passar pelo seu Oásis o jogador deve depositar uma semente e continuar a distribuí-las nas cavas pequenas do oponente, mas nunca no Oásis do adversário. Se a última semente que o jogador semeou for no próprio Oásis, o jogador pode jogar novamente.
- Quando estiver distribuindo as sementes e a última semente cair em uma cava de seu domínio e esta estiver vazia, o jogador poderá capturar todas as sementes da cava pertencente ao adversário localizada em frente a esta cava, junto com sua semente e deverá colocá-las em seu Oásis.
- O fim do jogo ocorre quando um dos jogadores não tiver sementes em suas casas para distribuir.
- Vence o jogador que obtiver maior número de sementes em seu Oásis. Se houver sementes em suas cavas, estas serão contabilizadas.

LINK DO JOGO ONLINE: <https://mancala.playdrift.com>

LINK EXPLICATIVO DO JOGO: https://youtu.be/T4_jZyeer9s

VALOR: 1º Lugar: 50 pontos; 2º Lugar: 40 pontos; 3º lugar 30 pontos; 4º Lugar: 20 pontos, e 10 pontos para as demais equipes que concluírem a prova.

15H –TAREFA 06: QUIZ AFRICANIDADES

Os povos africanos tiveram influências nas culturas de diversos países do mundo, pelas características da sua colonização e exploração. Para conhecer algumas delas será realizado um quiz onde as equipes receberão perguntas relacionadas a africanidades. Inicialmente as equipes receberão as primeiras duas, assim que entregarem as respostas receberão outras duas questões, e assim por diante, até esgotar o banco de perguntas. Serão recebidas as respostas até às 16h, depois disso não se poderá entregar respostas e nem receber mais as perguntas.

VALOR: 10 pontos por resposta correta.

17H - LÍDERES DAS EQUIPES ENTREGAM AS CHAVES DOS QG'S À COMISSÃO ORGANIZADORA

TERÇA-FEIRA - 20/08/24

07H15 - CHAVES DOS QG'S LIBERADAS PARA OS LÍDERES DE EQUIPE

8H - TAREFA 07 - BOLA DE GUDE

Local: A definir

A origem exata dos jogos com bolas de gude não é clara, mas os relatos e registros históricos, arqueológicos e culturais sugerem que o hábito é muito antigo. As primeiras notícias são do ano 3.000 a.C.: As bolinhas foram encontradas em túmulos egípcios dessa época, segundo o pesquisador Roberto Azoubel. O Museu Britânico tem em seu acervo bolinhas da Ilha de Creta (Grécia) datadas de 2.000 a.C., feitas de materiais diversos. Também há registros da brincadeira no Império Romano, inclusive entre adultos, segundo o historiador Câmara Cascudo, autor do livro “Dicionário do Folclore Brasileiro”.

Curiosidade: Eleições com bolas de gude

No país africano Gâmbia, as bolas de gude são usadas nas eleições, no lugar das cédulas de votação. Cada eleitor deve depositar uma bolinha no tambor com a foto de seu candidato e as cores do partido, que fazem o papel de urnas. Para impedir fraudes, são colocados sinos no fundo de cada tambor que soam quando as bolas caem. Um fiscal fica de ouvido atento a cada voto para impedir que alguém coloque mais de uma bolinha por vez. A contagem de votos é feita com o auxílio de tabuleiros com buracos para algumas centenas de bolas (entre 200 e 500). O sistema, em vigor desde 1965, foi elaborado para driblar o problema do analfabetismo no país.

Regras e disputa:

Um menino e uma menina devem ser indicados por cada turma. A disputa se dará, por naipes, em confrontos entre três equipes por partida. Nessas partidas serão disponibilizadas no gude 15 bolinhas, e uma para que cada atleta use como bola de jogar. A ordem será mediante jogo da bola de gude num risco a 5 m do gude. Chegar mais próximo do risco define a ordem de jogo. Objetivo do jogo é jogar sua bola de gude contra as bolas no gude fazendo elas saírem do círculo, as bolas que saírem são de posse de quem tirou-as do círculo. Serão sorteados 2 confrontos por turma, por naipe. Ao final, a classificação soma-se as bolinhas do menino e da menina de cada turma, para definir classificação.

Durante o jogo, sempre que o jogador retira bolas do gude pode continuar jogando. Cada vez que a bola de jogar, ao ser jogada, parar dentro do círculo, o jogador volta ao risco inicial, se sair bola do gude são suas, porém não tem direito a jogara novamente.

Um jogador na sua vez pode preferir, ao invés de tentar tirar as bolas do gude, acertar a bola de jogar do adversário. Se acertar fará o adversário, na sua vez de jogar voltar ao risco inicial.

VALOR: 1º Lugar: 50 pontos; 2º Lugar: 40 pontos; 3º lugar 30 pontos; 4º Lugar: 20 pontos; e 10 pontos para as demais equipes que concluírem a prova.

10H - TAREFA 08 - ATIVIDADES DIVERSAS

1) CHORNHOLE

EQUIPAMENTOS: 2 Pranchas de 20 metros x 0,60 metros (as tábuas são inclinadas e devem ter um furo – modelo conforme anexo 1); 2 Conjuntos de bolsas por equipe contendo 4 unidades para cada equipe (as bolsas são identificadas com uma cor para cada equipe, são preenchidas com areia que pesam 400 gramas ou com grãos que pesam 450 gramas).

REGRAS: Consiste em arremessar as bolsas para encaixá-las no buraco da plataforma que está localizada a uma distância de 7 metros.

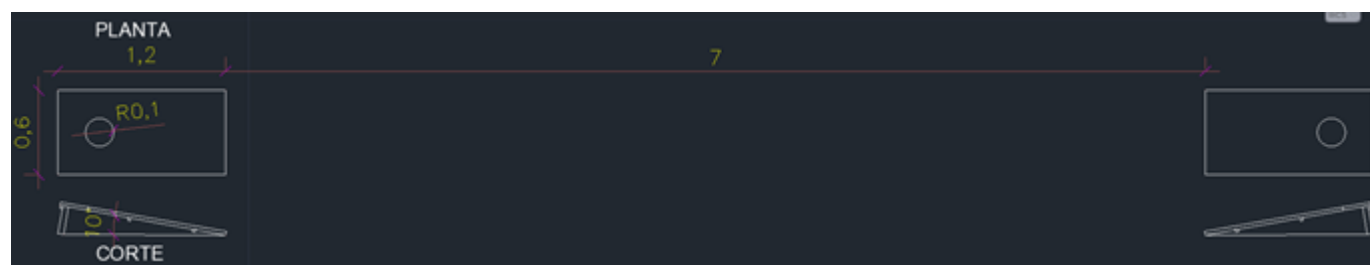
a) Os jogadores devem usar a mesma mão para executar todos os 4 arremessos durante a mesma rodada, pode ser alterada a mão de arremesso para a próxima desde que mantida para todos os 4 arremessos na mesma rodada.

b) Os jogadores podem executar seus arremessos da esquerda ou da direita da plataforma desde que do limite posterior da plataforma.

A partida pode ser jogada individual ou por equipes e o lançamento será sempre alternado. Para cada bolsa que encaixar no buraco será atribuído 3 pontos, para cada bolsa que ficar sobre a plataforma será atribuído 1 ponto, as demais não pontuam. Vence a partida o jogador ou equipe que atingir 21 pontos. Em caso de empate ao término das rodadas, cada equipe terá um lançamento extra em lances individuais até haver um vencedor.

CANCHA: Pode ser praticado sobre superfície de areia, grama, solo ou pavimento. Cada prancha deve estar posicionada de frente uma para outra a uma distância de 7 metros (conforme Figura 1).

Figura 1



VALOR: 1º Lugar: 50 pontos; 2º Lugar: 40 pontos; 3º lugar 30 pontos; 4º Lugar: 20 pontos e 10 pontos para as demais equipes que concluírem a prova.

2) CAÇADOR/QUEIMADA

- As equipes são compostas por 10 pessoas (mínimo 3 meninas e 3 meninos). O jogo começa com todas as pessoas de cada time, exceto uma, ocupando a área dos vivos.
- Uma pessoa começa o jogo de forma diferente, ocupando o cemitério do seu respectivo time para ser o coveiro. Os jogadores/as deverão, então, “queimar” seus oponentes jogando a bola neles e nelas que, por sua vez, deverão desviar e evitar serem queimados.
- Quando um/a primeiro/a jogador/a for “queimado/a”, ele/ela deverá ir para o cemitério, pois está morto no jogo. O coveiro original retorna para a área dos vivos. Essa situação acontece somente quando a primeira pessoa de cada time é queimada.
- De todas as partes do corpo, a cabeça é considerada “fria”, o que significa que a queima não vale se pegar diretamente na cabeça. Uma queimada só é válida se a bola pegar no corpo de uma pessoa e depois tocar o chão. Então, se alguém for queimado, mas conseguir segurar a bola antes dela tocar o chão, ou alguém segurar para ele/a, inclusive adversário,, essa pessoa é considerada salva.
- Objetivo: vence a equipe que queimar primeiro todos os/as integrantes da outra equipe, ou que tiver queimado mais pessoas no fim do tempo delimitado (15 min.)

VALOR: 1º Lugar: 50 pontos; 2º Lugar: 40 pontos; 3º lugar 30 pontos; 4º Lugar: 20 pontos e 10 pontos para as demais equipes que concluírem a prova.

3) JOGO DA VELHA

Cada turma deve indicar 5 jogadores> Cada turma será organizada em colunas onde o primeiro corre até o tabuleiro, passando antes por um cone colocado na quadra, pegando um cone chapéu (três no total de cada cor) e distribuindo nas casas do tabuleiro. Depois de ter colocado os três cones chapéu, os atletas podem mexer um cone de sua equipe de cada vez. Quem fizer a velha primeiro é o vencedor. Forma de disputa, “todos contra todos” ganha quem tiver mais vitórias, em dando empate vale o “confronto direto”.

VALOR: 1º Lugar: 50 pontos; 2º Lugar: 40 pontos; 3º lugar 30 pontos; 4º Lugar: 20 pontos, e 10 pontos para as demais equipes que concluírem a prova.

Poderá ser incluída outras atividades neste momento.

17H - LÍDERES DAS EQUIPES ENTREGAM AS CHAVES DOS QG'S À COMISSÃO ORGANIZADORA

DIA 21/08 (QUARTA-FEIRA)

07H15 - CHAVES DOS QG'S LIBERADAS PARA OS LÍDERES DE EQUIPE

07H30:TAREFA 09: CULINÁRIA: PRATO TÍPICO (90 min)

Cada turma deverá produzir um prato típico africano, podendo ser do tipo bolo, bolinho, doce, pudim. No mínimo a equipe deve apresentar 5 quilos, do prato escolhido. Tal prato deve ser um prato da culinária de algum país/região da África. A turma deve apresentar:

- apresentar o prato em uma embalagem de papel ou plástico e que o produto possa ser repartido pra ser consumido.
- apresentar um breve texto explicativo da história desse prato, ressaltando curiosidades e onde, e/ou em que situações é consumido etc.
- entregar a receita do prato escolhido em uma via impressa para disponibilizar no dia a comissão organizadora e que ficará exposta na apresentação do prato.
- enviar um vídeo de no máximo 2 minutos, em que mostra o envolvimento da turma na elaboração do prato.

AVALIAÇÃO: Atribuíram nota pela apresentação do prato, sabor, relação com o tema da gincana e pela organização demonstrada pelo vídeo da preparação.

VALOR: Os juízes darão notas de 50 a 100 para cada equipe. Pode haver notas iguais!

9h – TAREFA 10: O MASCOTE – (40 min)

Local: Ginásio

O mascote deverá apresentar-se dançando música característica africana. Poderá haver ou não a participação dos colegas da turma.

Cada mascote deverá dançar uma música (2 minutos a 3 minutos). Neste momento, os jurados deverão dar notas baseados na apresentação do mascote e na sua interpretação, caracterização e integração com a equipe durante toda a gincana.

VALOR: Os juízes darão notas de 50 a 100 para cada equipe. Pode haver notas iguais!

10h – TAREFA 11: ARRECADAÇÃO DE TAMPINHAS E GARRAFAS PET COMO UMA AÇÃO SOCIAL

Contribuir com ações sociais estimulam na formação de cidadãos comprometidos com um mundo melhor, além de criar vínculos de responsabilidade para com o próximo, desenvolver valores éticos, exercitar a solidariedade, cultivar o cuidado com o meio ambiente, auxiliar na prática consciente quanto ao uso e reutilização de materiais.

As equipes deverão arrecadar o máximo de tampinhas e garrafas PET, os quais serão contabilizados por quilo (kg), com verificação da arrecadação. Após realizada a contabilização do quantitativo arrecadado, será ranqueada as equipes de acordo com a quantidade decrescente de itens arrecadados.



Caso haja identificação de irregularidades a equipe não pontuará nesta prova.

A pontuação dar-se-á separadamente: uma pelo pesagem de tampinhas e outra pela pesagem de PET.

A equipe que mais arrecadar Tampinhas será a classificada em 1º lugar, e assim sucessivamente. Assim como a equipe que arrecadar a maior quantidade de garrafas PET será classificada em 1º lugar, e assim sucessivamente;

VALOR: A pontuação será de acordo com a classificação:

1º Lugar: 100 pontos;

2º Lugar: 80 pontos;

3º Lugar: 60 pontos;

4º Lugar: 40 pontos

20 pontos para as demais equipes que cumpriram a tarefa.

11H - TAREFA 12: MELHOR TORCIDA

Local: Ginásio

Todos os dias, serão avaliados na torcida o envolvimento, criatividade e entusiasmo da turma durante o transcorrer da gincana. Não será permitida a utilização de instrumentos de som que possam atrapalhar o andamento das atividades.

VALOR: Os juízes darão notas de 50 a 100 levando em consideração envolvimento, criatividade e entusiasmo. Pode haver notas iguais!

11h30 - TAREFA 13: HORA DE LEVANTAR O ACAMPAMENTO (30 min)

Local: Salas

Todos os dias, após as aulas, a equipe da limpeza do IF Farroupilha arruma tudo, deixando cada coisa em seu lugar. Hoje é a vez de vocês executarem este serviço. Cada equipe deverá arrumar e limpar seu QG. Às 13h30, os jurados passarão pelos QG para avaliar a limpeza e a arrumação e dar suas notas. Apenas dois representantes da equipe visitada poderão acompanhar os jurados e a comissão nesta visita.

VALOR: Os juízes darão notas de 50 a 100 levando em consideração a limpeza e a organização. Pode haver notas iguais!

QUINTA-FEIRA - DIA 22/08/2017: 11H50 - DIVULGAÇÃO DO RESULTADO FINAL DA GINCANA

Obs.:

1-Nas tarefas em que haverá pontuação de 50 a 100, as notas de todos os juízes serão somadas e divididas pelo número de jurados, gerando uma média de pontos da equipe na tarefa, em caso de número quebrado sempre será arredondado para cima.

2-Antes de cada divulgação de tarefa, tocará uma música, a ser informada no dia da gincana. Até o término da música, os representantes das equipes deverão se apresentar à comissão organizadora no auditório ou no ginásio conforme a atividade.

3-O mesmo sistema será usado para avisos.

4. Em todas as tarefas que a equipe não participar zera os pontos.