

JOGOS DA COLÔNIA DO PITO

REGULAMENTO

A Prefeitura Municipal de Três Palmeiras realiza durante a programação da 7ª Festa da Uva e da Agricultura Familiar “Os Jogos da Colônia do Pito”. As atividades serão realizadas no domingo, 19 de janeiro, com início às 13h30min.

1. Dos Objetivos: Os jogos da Colônia do Pito buscam integrar a população da cidade e do interior, durante a tradicional Festa da Uva e da Agricultura Familiar. Busca ser uma opção de Diversão; desenvolvimento do espírito participativo, promoção do desenvolvimento físico, social e cultural e integração entre famílias.

1.2 Das inscrições: As inscrições estarão disponíveis de **06/01/2020** a **14/01/2010** no Centro de Referência em Assistência Social (CRAS), Prefeitura Municipal e Subprefeitura de Vila Progresso.

Para cada atividade a ser realizada deve haver no mínimo 5 inscrições e no máximo 10.

Cada participante poderá se inscrever apenas para uma atividade.

A inscrição deverá obrigatoriamente ser acompanhada, da indicação de **cinco** integrantes da comunidade, que em algum momento poderão participar de atividades “surpresas”.

As inscrições para os jogos serão gratuitas.

1.3 Das Atividades: Serão abertas inscrições para oito atividades pré-estabelecidas pela comissão organizadora:

1.3.1 - SERRAR LENHA (Dupla Livre)

Esta modalidade terá início por sorteio entre as duplas. A madeira terá a mesma bitola para todas, sendo que será da mesma espécie. A dupla vencedora, será aquela que realizar a tarefa em menor tempo, sem quebrar a madeira. O tempo será cronometrado. Em caso de empate ou quebrar o serrote, se realizará novamente a tarefa.

1.3.2 – TRUCO (Dupla Livre)

Esta modalidade seguirá as regras do truco gaudério, sendo que as rodadas serão sorteadas entre as duplas. A pontuação do jogo será determinada até 12 pontos. A competição será eliminatória.

1.3.3 – TOMAR SUCO DE UVA (Individual livre)

O participante deverá iniciar a tarefa, assim que for dado o sinal pelo coordenador da atividade. O tempo será cronometrado. O participante vencedor, será aquele (a) que realizar a tarefa de beber o suco em menor tempo sem derramar o conteúdo. O suco estará disposto para cada participante em garrafas de 750 ml.

1.3.4 – ENCHER A GARRAFA DE LEITE (Individual livre)

O participante deverá iniciar a tarefa, assim que for dado o sinal pelo coordenador da atividade. Cada participante irá percorrer distância estabelecida pela comissão, para transportar o leite de um vasilhame com uma caneca até a garrafa. O participante vencedor será aquele que encher primeiro a garrafa de leite de 600 ml.

1.3.5 – DEBULHAR O MILHO (Individual livre)

O milho será colocado em cestos, sendo disponibilizados aos participantes da modalidade. Os participantes deverão iniciar a tarefa, assim que for dado o sinal pelo coordenador da atividade. Cada participante poderá pegar uma espiga de cada vez e colocar os grãos dentro de um recipiente. A tarefa será realizada em um período de tempo pré-determinado pela comissão, em seguida os recipientes serão pesados. Vencerá aquele que debulhar a maior quantidade de milho.

1.3.6 – CORRIDA DE CARRINHO DE MÃO (Casal)

Será percorrido um percurso de carrinho de mão, demarcado pela comissão. Ao chegar a linha demarcada, inverte-se os jogadores que voltarão a linha de largada. O casal que fizer em menos tempo o percurso de ida e volta, será o vencedor. Esta modalidade terá início por sorteio entre os casais.

1.3.7 – DESCASCAR MANDIOCA (Individual livre)

As mandiocas ficarão armazenados em cestos e todos de tamanhos parecidos. As facas serão todas iguais, disponibilizadas no local. A participante vencedor será aquele que

descascar a maior quantidade em um período de tempo pré-determinado pela comissão, em seguida os recipientes com as mandiocas serão pesados. As mandiocas não poderão ser raspadas.

1.3.8 – CADEADO (Individual livre)

Cada participante receberá um molho com diversas chaves e um cadeado. Vencerá a tarefa aquele que abrir o cadeado em menos tempo. Esta modalidade terá início por sorteio entre os participantes.

1.4 - Premiação: O primeiro colocado de cada competição receberá a premiação de **R\$ 100,00**. A entrega da premiação será ao final dos jogos. Também serão distribuídos brindes entre os participantes de brincadeiras surpresas, as quais serão realizadas durante a tarde.

1. 5 - Casos específicos e de empate serão resolvidos pela comissão de organização, sempre observando o regulamento dos jogos da colônia do pito.

Comissão organizadora: Adriana Friedrich, Andreia Cremonini Pieri, Claudia Pieri Kohlrausch, Luidy André Lazzarotto Roncalio, Marta Grams, Olcinei Pedro Ecker e Silimara Chiamenti.

Três Palmeiras, 06 de janeiro de 2020.

JOGOS DA COLÔNIA DO PITO

FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME (S): _____

TELEFONE: _____

MODALIDADE ESCOLHIDA (Marcar com X a atividade):

- SERRAR LENHA (DUPLA LIVRE);
- TRUCO GAUDÉRIO (DUPLA LIVRE);
- TOMAR SUCO DE UVA (INDIVIDUAL LIVRE);
- ENCHER A GARRAFA DE LEITE (INDIVIDUAL LIVRE);
- DEBULHAR MILHO (INDIVIDUAL LIVRE);
- CORRIDA DE CARRINHO DE MÃO (CASAL);
- DESCASCAR MANDIOCA (INDIVIDUAL LIVRE);
- ABRIR CADEADO (INDIVIDUAL LIVRE).

NOME DOS PARTICIPANTES QUE IRÃO ACOMPANHAR AS ATIVIDADES DOS JOGOS. (Podem ser indicadas familiares e amigos):

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Observações: Cada participante poderá se inscrever apenas para uma atividade. O regulamento dos jogos está disponível na prefeitura municipal e site www.trespalmeiras.rs.gov.br.