

2006 - UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS - ANO 1

Comissão De Extensão, Cultura E Assuntos Estudantis

SEMANA DOS CALOUROS – RECEPÇÃO CIDADÃ

GINCANA CULTURAL

18 DE MAIO DE 2006 - 19H – ANFITEATRO DA UNIDADE I

A Gincana Cultural é um evento que visa à integração e à confraternização entre os calouros e veteranos, entre os acadêmicos – de modo geral – de todos os cursos, entre a comunidade UFGD como um todo.

A Gincana Cultural consistirá num conjunto de provas, disputada entre três equipes: Equipe Verde, Equipe Amarela e Equipe Azul. Os nomes e cores das equipes foram inspirados nas cores da bandeira brasileira.

A composição das equipes, por sorteio em reunião com os C.A.s, ficou assim definida:

Equipe Verde: cursos de Biologia, Medicina, Direito e Pedagogia;

Equipe Amarela: cursos de Geografia, Análise de Sistemas, C. Contábeis e Letras;

Equipe Azul: cursos de História, Matemática, Administração e Agronomia.

As provas serão as seguintes:

1 – Prova Filantrópica – arrecadação de agasalhos. Cada equipe deverá arrecadar o maior nº possível de agasalhos, que serão pontuados da seguinte forma: meias, sapatinhos de bebê e luvas = 1 ponto cada par; coletes de tecidos quentes, toucas e cachecóis = 2 pontos cada; calças compridas e blusas de mangas compridas (para usar por baixo) = 4 pontos cada; blusas fechadas ou abertas na frente (para usar por cima) de tecidos quentes (lã, lãzinha, plush, moleton, etc) = 8 pontos; sapatos fechados e de salto baixo = 10 pontos; mantas e cobertores para recém-nascidos = 12 pontos; jaquetas e paletós = 14 pontos; mantôs, sobre-tudo, cobertores e mantas = 20 pontos.

Lembrem-se de que o objetivo principal dessa prova é agasalhar alguém e não angariar pontos na gincana. Não tentem burlar a tabela de classificação dos pontos, senão a gincana e a prova em si perderão o seu verdadeiro sentido: solidariedade.

Os agasalhos arrecadados deverão ser entregues no Anfiteatro da Unidade I, às 14h, no dia 18/05/06 (5ªf), onde serão contados e pontuados por uma comissão de técnicos-administrativos especialmente composta para esse fim. A equipe que não se apresentar até às 14h15 não poderá mais participar dessa prova, sendo desclassificada.

Após a soma dos pontos de cada equipe, a atribuição de pontos para o placar geral da gincana será a seguinte: 1º lugar = 20 pontos; 2º lugar = 10 pontos e 3º lugar = 5 pontos.

2 – Calouro Cantor – cada equipe deverá apresentar um calouro para cantar. Um júri, composto de pessoas não pertencentes à comunidade UFGD, julgará o vencedor da prova, considerando os seguintes critérios: afinação, interpretação, produção (vestuário, recursos cênicos) e repertório (escolha da música (gosto e grau de dificuldade de interpretação)). O calouro cantor poderá se apresentar acompanhado por banda, por instrumentista (podendo ser ele mesmo) ou com *playback* (karaoke).

Lembrem-se de que o objetivo principal dessa prova é valorizar os calouros e proporcionar um espetáculo de brilho à festa: caprichem!

Após o julgamento, a atribuição de pontos para o placar geral da gincana será a seguinte: 1º lugar = 20 pontos; 2º lugar = 10 pontos e 3º lugar = 5 pontos.

3- Meu professor é um nº! – Cada equipe deverá apresentar um professor (pertencente ao quadro docente de um dos cursos que compõem sua equipe) para apresentar um número, uma atração no palco. Pode ser cantar, dançar, imitar, dublar, declamar, fazer um monólogo, exhibir ou expor uma habilidade (artística, física, intelectual...), enfim, qualquer apresentação que seja considerada um "número", uma atração.

O júri apontará o vencedor da prova, considerando o valor da habilidade e a qualidade da apresentação.

Lembrem-se de que o objetivo principal dessa prova é integrar alunos e professores e proporcionar um espetáculo de brilho à festa: escarafunchem!

Após o julgamento, a atribuição de pontos para o placar geral da gincana será a seguinte: 1º lugar = 20 pontos; 2º lugar = 10 pontos e 3º lugar = 5 pontos.

4 – Calouro Ator – Cada equipe deverá apresentar um calouro para submeter-se a uma prova de improvisação como ator, e uma caixa contendo 20 objetos díspares (sem relação direta de sentido entre si).

Ao iniciar a prova, o apresentador sorteará a equipe que apresentará o calouro ator e sorteará a equipe que apresentará a caixa de objetos. Subirá ao palco o calouro ator de um lado, e do outro lado, um veterano, da outra equipe sorteada, portando a caixa fechada, com os 20 objetos dentro. O calouro não poderá ter conhecimento do conteúdo da caixa previamente. Já no palco, o calouro sorteará um tema para o desenvolvimento de sua improvisação. Ao sinal do apresentador, o veterano deverá ir tirando, um a um, vagarosamente, os 20 objetos de dentro da caixa, enquanto, por sua vez, o calouro, avistando os objetos, deverá ir improvisando um texto falado a respeito do tema (e ir citando os objetos), além de fazer uma dramatização da situação criada pelo seu texto.

Todas as equipes participarão tanto com um calouro ator, quanto com uma caixa de 20 objetos. O sorteio definirá quais equipes realizarão as provas em cada vez e o tema que cada calouro desenvolverá.

O júri apontará o vencedor da prova, considerando o talento do calouro ator, sua criatividade, capacidade de improvisação e sua interpretação. Será considerado também o grau de dificuldade apresentado pela disparidade entre os objetos e a capacidade do calouro ator de estabelecer relações de sentido entre eles.

Lembrem-se de que o objetivo principal dessa prova é integrar veteranos e calouros, além de proporcionar um momento de descontração e humor à festa: ponham a imaginação para funcionar!

Após o julgamento, a atribuição de pontos para o placar geral da gincana será a seguinte: 1º lugar = 20 pontos; 2º lugar = 10 pontos e 3º lugar = 5 pontos.

5 – Jogral – Cada equipe deverá apresentar um jogral cujo texto tenha como tema a UFGD. O número dos componentes do jogral deverá ser de 8 (oito) elementos, sendo, obrigatoriamente, um calouro e um veterano de cada curso que compõe a equipe.

O júri apontará o vencedor da prova, considerando a abordagem do tema, a qualidade do texto e a organização do jogral. Serão consideradas também a sincronia, a interpretação, a apresentação, a performance e a produção (vestuário, recursos cênicos).

Lembrem-se de que o objetivo principal dessa prova é integrar veteranos e calouros, além de proporcionar um momento de reflexão e emoção à festa: ponham o coração e a cabeça para funcionar!

Após o julgamento, a atribuição de pontos para o placar geral da gincana será a seguinte: 1º lugar = 20 pontos; 2º lugar = 10 pontos e 3º lugar = 5 pontos.

6 - Você tem? O apresentador da gincana pedirá, para ser entregue em sua mão, no palco, 7 objetos inusitados. Tais objetos serão pedidos um a um. Quando o apresentador pedir o objeto, a equipe (qualquer uma das três) que o tiver deverá entregá-lo, em 1 (um) minuto, nas mãos do apresentador no palco, ganhando, pelo cumprimento do pedido, 5 pontos por objeto. O pedido será considerado atendido quando o objeto entregue corresponder às características do pedido, conferidas pelo apresentador e pelo júri, de modo que cada um deles valerá 5 pontos no placar geral.

Essa prova não tem pontuação por classificação (1º, 2º ou 3º lugares), mas sim pontuação por pedido atendido, de modo que levará mais pontos a equipe que atender mais pedidos, podendo uma mesma equipe ganhar todos os pontos da prova (7 objetos x 5 pontos = 35 pontos). Ela pode alterar significativamente o placar, porque uma só equipe pode levar todos os pontos que seriam divididos numa atribuição por classificação.

Quando mais de uma equipe possuir o objeto pedido, ganha os pontos a equipe que entregar primeiro o objeto no palco.

Para obter êxito nessa prova, cada equipe deverá trazer o maior número de objetos possível. Dividir entre os membros da equipe os gêneros de objetos (por ex: objetos de cozinha: concha, panela, ralador, etc;) e cada um trazer em sacolas a quota de objetos que lhe cabe.

7 - Melhor torcida - Cada equipe concorrerá, automaticamente, à prova de melhor torcida.

O júri apontará o vencedor da prova, considerando os seguintes itens: animação, caracterização (uniforme, adereços, mascote, grito de guerra, etc), número de participantes, participação, atitude, comportamento, entrosamento entre veteranos e calouros, civilidade, camaradagem e respeito (entre os membros da mesma equipe de entre as equipes).

Lembrem-se de que o objetivo principal dessa prova é integrar veteranos e calouros, além de promover a amizade, o respeito, a solidariedade e a paz: vão com tudo nessa prova!

Após o julgamento, a atribuição de pontos para o placar geral da gincana será a seguinte: 1º lugar = 20 pontos; 2º lugar = 10 pontos e 3º lugar = 5 pontos.