



DESAFIO DOS DEUSES

AYAMONTE 2025

XVI JOGOS DE JUEGOS QUELFES



GUIA

Para Professores, Alunos e Encarregados de Educação



Um Guia para Todos

O guia “Desafio dos Deuses – Ayamonte 2025” é um documento que procura transmitir, de forma rápida e acessível, a envolvência e as diferentes incidências do evento, cujo ponto culminante é a atribuição do título “Turma Olímpica” pela Academia Olímpica de Portugal.

Simultaneamente, pretende-se oferecer aos participantes um instrumento ágil, através do qual, cada turma poderá otimizar a sua preparação, dando a conhecer, com o maior detalha possíveis, as condições competitivas que irão encontrar neste conjunto de desafios.

A leitura deste guia constitui, também, uma passagem pelo sonho e entusiasmo que subjacem à organização dos Jogos de Quelfes, um projeto de promoção do Olimpismo enquanto filosofia de vida para o 1.º Ciclo do Ensino Básico, sustentado num forte compromisso de colaboração entre o Estado, os municípios, o movimento associativo e os agrupamentos escolares e que, com este evento, pretende proporcionar uma experiência para mais tarde recordar

Este é o compromisso da Comissão Organizadora dos Jogos de Quelfes.

Um por todos e todos por um!



O que é?

Um código QR (acrónimo do inglês “Resposta Rápida”), e um código de barras bidimensional, criado em 1994 pela empresa japonesa Denso Wave.

Código QR

Cómo funciona?

Utilizar um código QR é muito fácil: basta focá-lo usando a **camara de um telemóvel ou tablet**.

Ao que posso aceder?

Quando a câmara o identifica, o código **converte-se automaticamente num** texto interativo, página web (URL), localização geográfica, correio electrónico, contacto ou SMS.

Experimenta!



Junta-te à Comunidade!



Os Jogos de Qulfes

Os Jogos de Qulfes constituem o culminar da Atlantiada, inspirando-se na obra literária “A Odisseia d’Arraúl” para oferecer um momento de convívio entre as turmas do 1.º Ciclo do Ensino Básico, à luz dos valores do Olimpismo.

Os Jogos Qulfes incluem o “Desafio dos Deuses” e a “Atlima”.



Olá! ¡Sou o Kelfi, a mascote dos Jogos de Qulfes!



A *Atlantiada* decorre entre a “Chamada para os Jogos” e os Jogos de Qulfes. O seu principal objetivo é dar a conhecer a filosofia do **Olimpismo** através da construção e difusão de instrumentos **pedagógicos**.



Todos os anos os Deuses do Olimpo visitam Marim para honrar a Trégua estabelecida com o rei Arraúl e anunciar a celebração de uma nova edição dos Jogos de Qulfes.



Pierre de Coubertin criou o Olimpismo e fundou o Comité Olímpico Internacional



Os I Jogos de Qulfes tiveram lugar em Março de 2010 na Escola EB1/JI N.º 6 de Olhão



O Kelfi se torna-se a mascote dos Jogos de Qulfes (2011)



Os Jogos de Qulfes chegam a Espanha (2016)



X Jogos de Qulfes celebrados na Praça 1.º de Maio, em Portimão (2019)



A Academia Olímpica de Portugal concede o título “turma olímpica” ao vencedor do Desafio dos Deuses (Albufeira, 2023)



Comissão Organizadora



Mensagem de *Isidoros Kouvelos*, Presidente da *Academia Olímpica Internacional*



O Desafio dos Deuses

Recordar



Lagoa 2024



DESAFIO DOS DEUSES RETO DE LOS DIOSES

O Desafio dos Deuses consiste numa **competição de 9 desafios** (6 desportivos e 3 intelectuais) onde o objetivo de cada turma é **acumular a maior quantidade de pontos possível**, mediante o cumprimento de objetivos específicos.

Os **desafios desportivos** são o andebol, o atletismo, o basquetebol, o futebol, o hóquei em campo e o tag rugby.

Os **desafios intelectuais** são “A Odisseia d’Arraúl, o “Olimpismo” e a “Oficina de Pitágoras”.

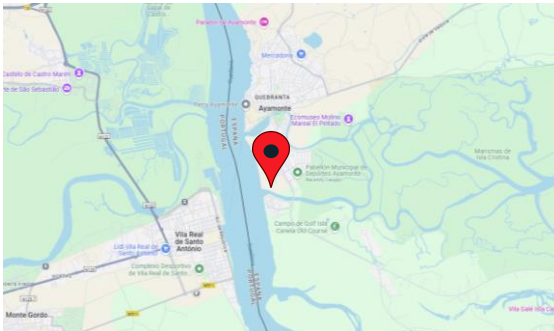
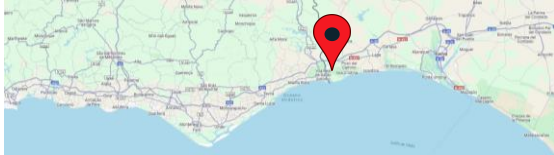


Localização da Competição

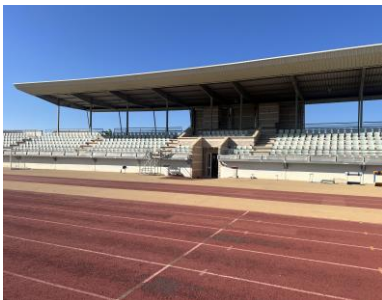
Como Chegar?



Ayamonte



Estádio Blas Infante



Cerimónias



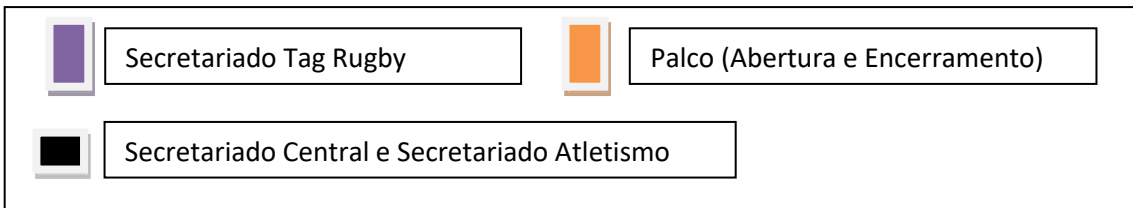
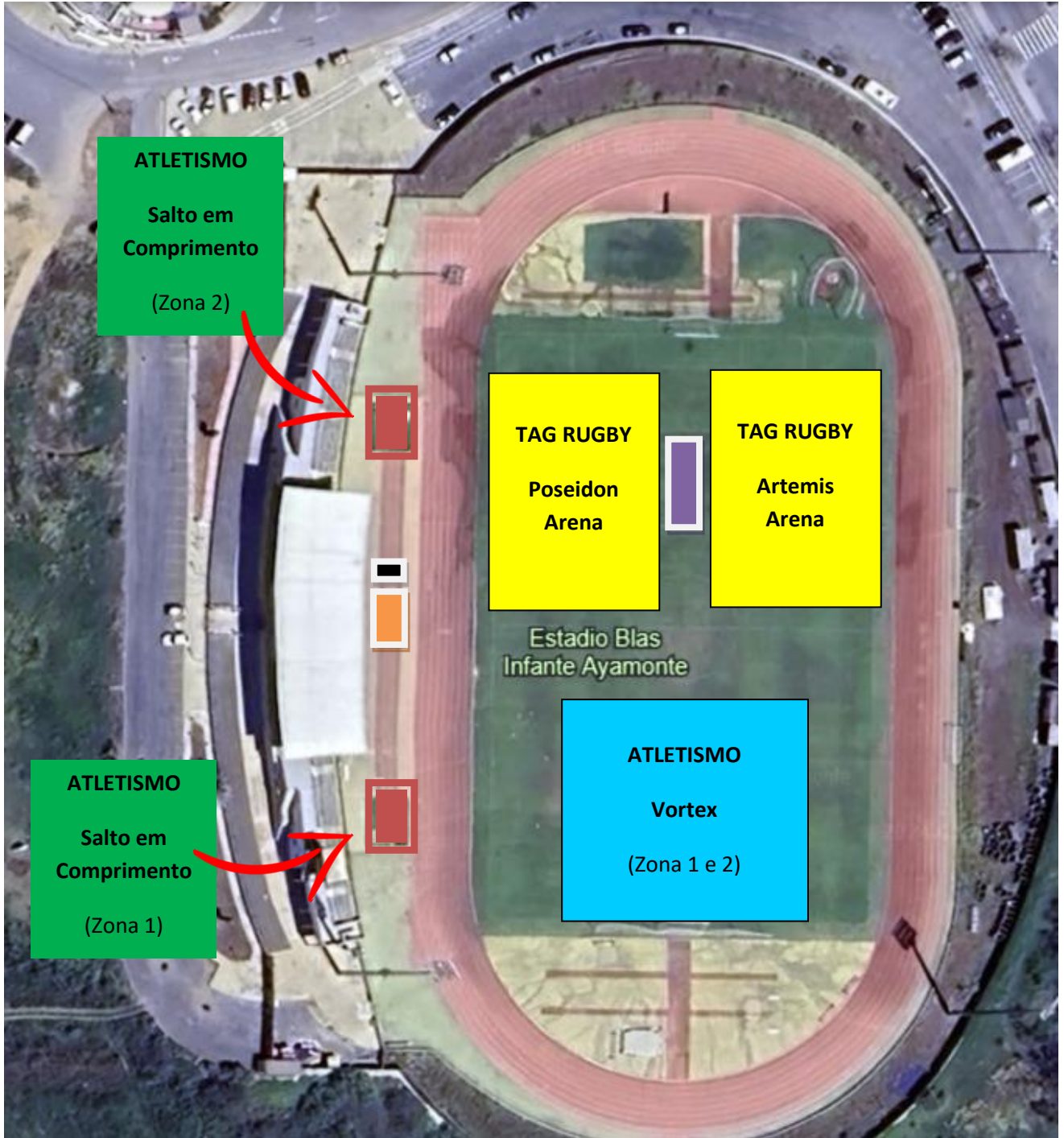
Atletismo



Tag Rugby



Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Maio 2025 | 9H30 – 17H00 (hora portuguesa)



Estádio Ciudad de Ayamonte

Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Maio 2025 | 9H30 – 17H00 (hora portuguesa)



Futebol



Hóquei em Campo

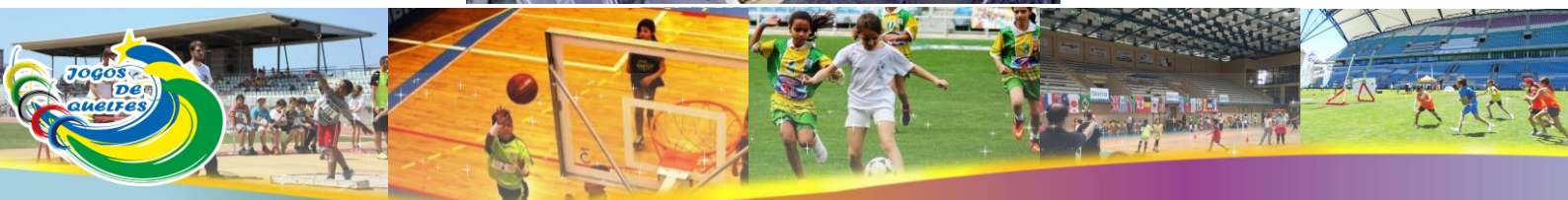


HÓQUEI EM CAMPO
Deméter Arena

HÓQUEI EM CAMPO
Hefesto Arena

FUTEBOL
Apolo Arena

FUTEBOL
Afrodite Arena



Pavilhão Municipal de Desportos de Ayamonte

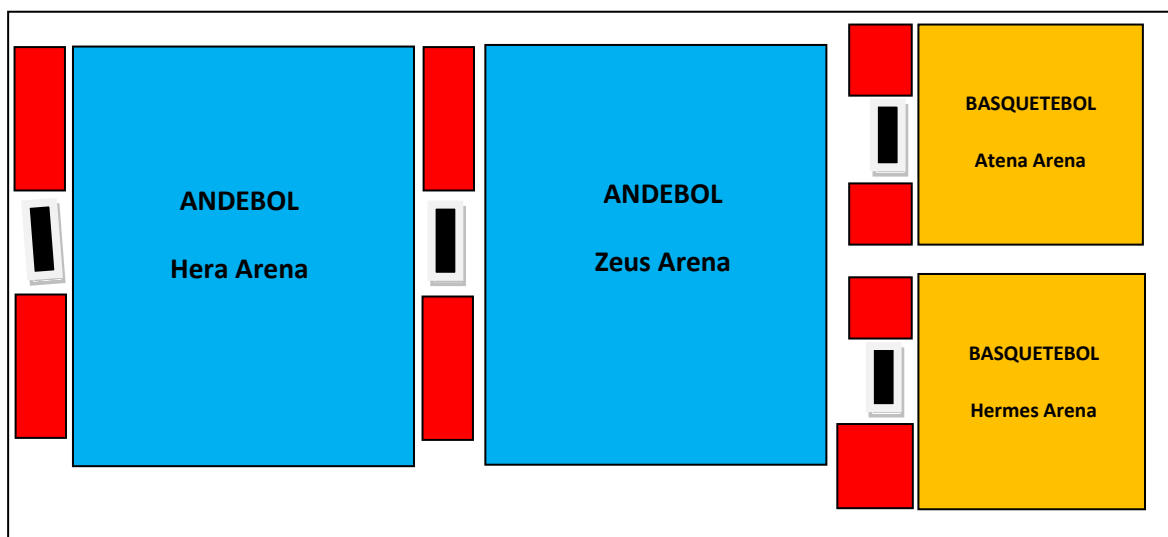
Desafio dos Deuses – Reto de los Dioses | Ayamonte | 15 de Maio 2025 | 9H30 – 17H00 (hora portuguesa)



Andebol



Basquetebol



Secretariados Sectoriais

Assentos para as Turmas



Programa

Participam no Desafio dos Deuses **24 turmas**, as quais se **organizam em 6 grupos de 4**:

- **Grupo Atlântida** – CEIP Padre de Jesus 4A (Ayamonte); EB1/JI S.Brás Alportel T4A (São Brás de Alportel); EB1 Pedra Mourinha 3B (Portimão); CEIP Concepción Arenal – 4A (Cartaya);
- **Grupo Esuri** – CEIP Padre de Jesus 4B; EB1 São Luís (Faro); EB1 Prof. Caldeira Alexandre (VRSA); CEIP Rio Piedras (Lepe);
- **Grupo Marim** – EB1 Marim; CE da Luz (Lagos); EB Aljustrel (Aljustrel - Alentejo); CEIP Galdames (Ayamonte);
- **Grupo Olímpia** – CEIP Moreno y Chacón 4AB (Ayamonte); EB1 N.º 6 de Olhão (Olhão); EB Quinta de Santo António (Seixal – Grande Lisboa); EB1 Pêra (Silves);
- **Grupo Valira** – CEIP Moreno y Chacón 4BC (Ayamonte); EB1/JI S. Brás Alportel T4B (São Brás de Alportel); EB Parchal (Lagoa); CEIP Concepción Arenal – 4B (Cartaya);
- **Grupo Zeus** – CEIP Virgen del Carmen (Ayamonte); EB Guia (Albufeira); EB1 Pedra Mourinha 3C (Portimão); EB D. José I (Vila Real de Santo António);

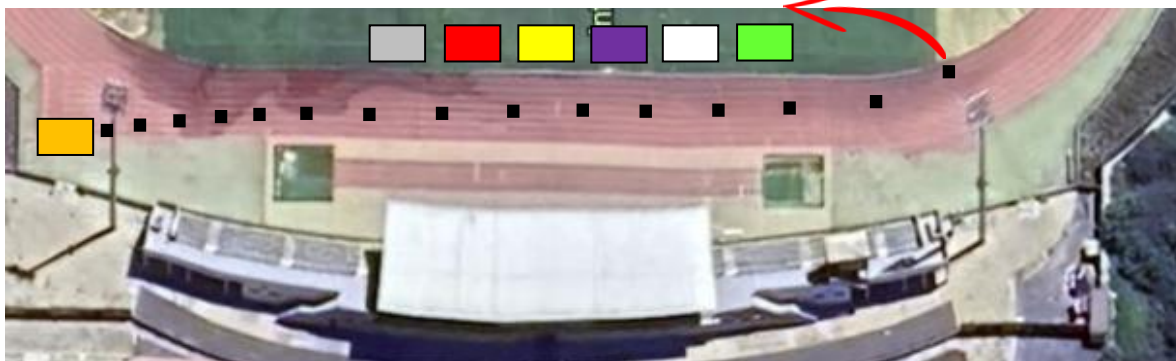
9H30 – Acolhimento – Estádio Blas Infante

Ao chegarem, as turmas devem entrar no Estádio Blas Infante, onde se lhes dará acesso ao **Secretariado Central**.



O **Secretariado Central** é o lugar onde Professor titular recolhe o formulário de participação e os identificadores para os adultos que acompanham a turma (processo de **acreditação**).

Uma vez **completada a acreditação**, a turma deve **dirigir-se ao local de início do desfile**, onde os voluntarios ajudarão no posicionamento.



	Local de início do desfile		Atlântida		Marim		Valira
			Esuri		Olímpia		Zeus

IMPORTANTE: Quando a turma termina de desfilar, deve dirigir-se ao relvado, para a zona onde está um voluntario segurando uma placa com o nome do grupo onde a turma está inserida.

9H45 – Cerimónia de Abertura – Estádio Blas Infante

- Desfile das Turmas Participantes
- Hinos Nacionales
- Juramento dos Juizes e Juramento dos Participantes
- Intervenções Oficiais
- Aquecimento



Aquecimento: **Todos os participantes devem seguir a coreografia** protagonizada pelos alunos da EB1 de Marim, a escola perscurora dos Jogos de Quelfes.

10H30 – Competição

	Amdebol + Odisseia	Basquetebol + Olimpismo	Futebol + Pitagoras	Hóquei em Campo	Atletismo	Tag Rugby
10H30	Olímpia	Esuri	Zeus	Valira	Marim	Atlântida
11H30	Esuri	Olímpia	Valira	Zeus	Atlântida	Marim



12H30 – Pausa para Almoço

A refeição proporcionada consta de 1 sanduíche de carne, 1 sumo e 1 peça de fruta e estará disponível no lugar onde as turmas completam a última atividade da manhã (12H30 horas).

13H00 – Competição

	Andebol + Odisseia	Basquetebol + Olimpismo	Futebol + Pitagoras	Hóquei em Campo	Atletismo	Tag Rugby
13H00	Marim	Atlântida	Olímpia	Esuri	Zeus	Valira
14H00	Atlântida	Marim	Esuri	Olímpia	Valira	Zeus
15H00	Zeus	Valira	Marim	Atlântida	Olímpia	Esuri
16H00	Valira	Zeus	Atlântida	Marim	Esuri	Olímpia

16H45 – Cerimónia de Encerramento – Estádio Blas Infante

Para a Cerimónia de Encerramento as Turmas devem posicionar-se junto ap voluntariado que tem o cartaz com o nome do grupo do qual formam parte.

- Cerimónia de Entrega de Medalhas
- Anúncio da “Turma Olímpica 2025” e Foto de Grupo



Turma 4B6 – EB1/JI N.º 6 de Olhão (Agrup. João da Rosa – Olhão) – Turma Olímpica 2024





Desafio 1

Andebol + Oficina Odisseia d'Arraúl



Vamos jogar **ANDEBOL!**



✓ **A bola é jogada com as mãos.**

É possível passar ou lançar a bola em qualquer direção, dentro dos limites do terreno de jogo.

✓ **O objetivo da equipa é marcar golo.**

! **Quando paras de driblar tens que rematar ou passar!**

✗ **Não podes obstruir os movimentos dos outros jogadores.**

✓ **As faltas são marcadas no lugar onde foram cometidas.**

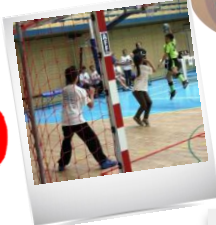
✗ **É proibido correr com a bola na mão!**

✓ **Quando reebes a bola tens 3 opções: passar, driblar (bater a bola no solo com uma só mão) ou rematar.**

! **Os jogadores de campo não poden entrar na área do guarda-redes.**

! **O guarda-redes não pode sair da sua área com a bola na mão.**

Momento 1: JOGO
12 Minutos de Jogo



A Turma escolhe 4 alunos para começar a partida (2 meninos e 2 meninas). As substituições são ilimitadas.

Objetivos	
✓ Elogio do Adversário: <i>Elogio original no idioma da turma contrária</i>	+ 20 pontos
✓ Marcar pelo menos 1 golo:	+ 5 pontos
✓ Reciber 1 cartão branco:	+ 5 pontos
✓ Corredor dos Aplausos:	+ 20 pontos
! ATENÇÃO: Atitudes antideportivas ou discriminatórias: - 100 pontos	



Momento 2:

Livres de 7 Metros

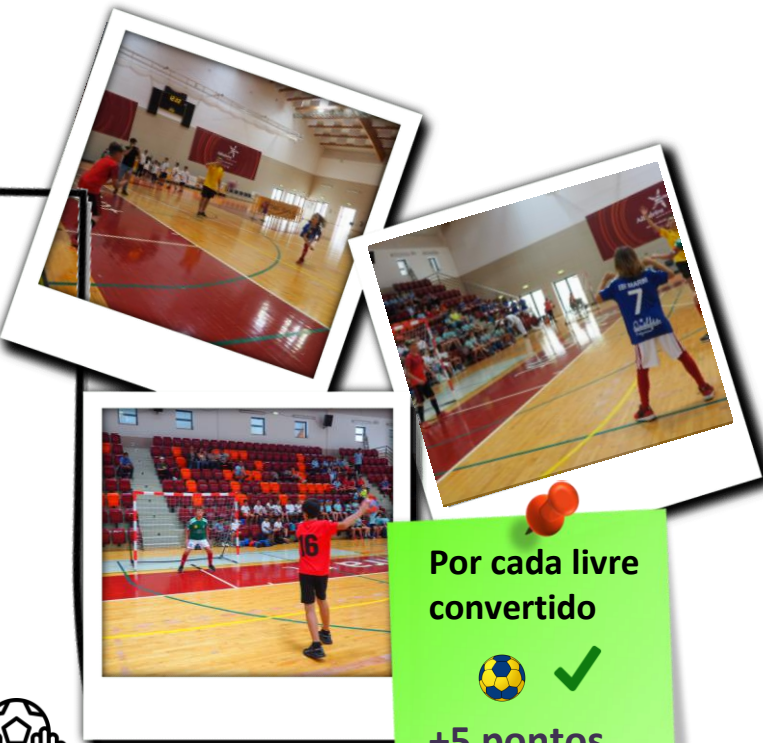
A Turma escolhe 6 alunos (3 meninos e 3 meninas)



✓ Cada aluno(a) marca 2 livres.



✓ A Turma nomeia também um guarda-redes.



Por cada livre convertido



+5 pontos

Momento 3:

ODISSEIA D'ARRAÚL

A Odisseia d'Arraúl

- Obra que inspira a celebração dos Jogos de Qulfes.



- Os Jogos de Qulfes são a trégua estabelecida entre Arraúl, eo primeiro rei mitológico de Marim e Zeus, o Deus grego.

Qulfes é a princesa de Marim, a tão desejada filha de Leia e Arraúl.



Bandeira de Marim



Hino de Marim

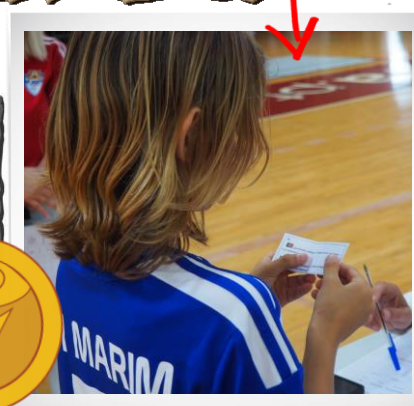
Os alunos que realizaram os livres



Respondem, de forma individual, a uma questão aleatória sobre a Odisseia d'Arraúl

Cada resposta correta conta

+10 pontos





Desafio 2

Atletismo

O desafio **Atletismo** compreende três disciplinas (salto em comprimento, lançamento do vortex e corrida de 400 metros (1 volta à pista) e conta com a participação de toda a turma.

Salto em Comprimento



Cada aluno(a) salta 2 vezes

- 🥇 Pelo menos 5 acima dos 3 metros +30P
- 🥈 Pelo menos 5 acima dos 2 metros +15P
- 🥉 Pelo menos 5 acima de 1 metro +5P

Lançamento Vortex



Cada aluno(a) lança 2 vezes

- 🥇 Pelo menos 5 acima dos 20 metros +30P
- 🥈 Pelo menos 5 acima dos 15 metros +15P
- 🥉 Pelo menos 5 acima dos 5 metros +5P

Corrida 400 Metros

Restante Turma



- 🥇 Tempo inferior a 2:00:00 minutos +30P
- 🥈 Tempo inferior a 2:15:00 minutos +15P
- 🥉 Tiempo inferior a 2:30:00 minutos +5P

O tempo de classificação é determinado pela média dos tempos realizados pelo primeiro e pelo último aluno(a) a cruzar a meta.

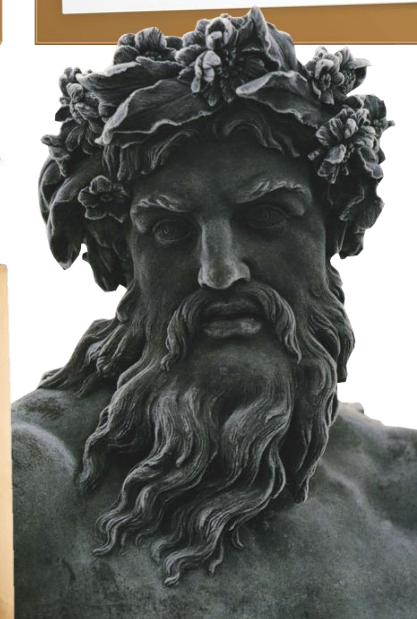
O **ATLETISMO** é a base de todos os desportos!



O implacável Kronos

Kronos, o pai de Zeus, é um temível titã, Deus da inexorável marcha do tempo.

Serão suficientes os vossos esforços para derroá-lo?





Desafio 3

Basquetebol + Oficina Olimpismo



BASQUETEBOL!
Adoro este jogo!

✓ **A bola é jogada com as mãos.**

É possível passar ou lançar em qualquer direção, dentro dos limites do terreno de jogo.

✓ **O objetivo da equipa é encestar.**

! **Quando deixas de driblar só podes dar 2 passos. Depois tens de lançar ou passar!**

X **Não podes obstruir os movimentos dos outros jogadores.**

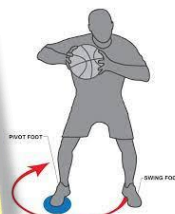
X **É proibido correr com a bola!** Para progredir tens que driblar!

✓ Quando recibes a bola tens **4 opções**: **passar, driblar** (bater a bola no solo com una só mão), **lançar** ou **fazer a jogada de pivot.**

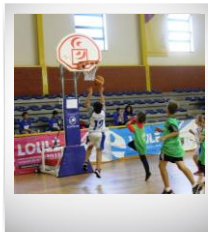
Jogada de Pivot

Ocorre quando o jogador que tem a bola dá um passo, uma ou más vezes, em aualquer direção com o mesmo pé e o outro pé (chamado pé de pivot) permanece no mesmo lugar, em contacto com o solo.

! **ATENÇÃO:** Não podes abandonar esta posição e começar a driblar. Tens de lançar ou passar.



Momento 1: JOGO
12 Minutos de Jogo



A Turma escolhe **4 alunos para começar a partida** (2 meninos e 2 meninas). As substituições são ilimitadas.



- ### Objetivos
- ✓ **Elogio do Adversário: + 20 pontos**
Elogio original no idioma da turma contrária
 - ✓ **Encestar pelo menos 1 vez: + 5 pontos**
 - ✓ **Receber 1 cartão branco: + 5 pontos**
 - ✓ **Corredor dos Aplausos: + 20 pontos**
 - ! **ATENÇÃO:** Atitudes antideportivas ou discriminatórias: **- 100 pontos**



Elogio do Adversário



Corredor dos Aplausos



Momento 2:

LANCES LIVRES

A Turma escolhe 6 alunos (3 meninos e 3 meninas).



✓ Cada aluno(a) lança 2 vezes.



Por cada lance livre convertido



+5 pontos

Momento 3:

OLIMPISMO

powered by



Os alunos que realizaram os lances livres



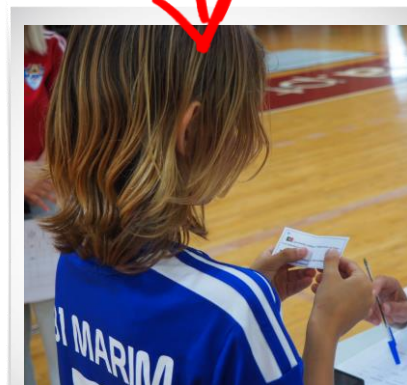
Respondem, de forma individual, a uma questão aleatória sobre Olimpismo

Cada resposta correta conta

+10 pontos



Olímpia, Grécia





Desafio 4

Futebol + Oficina de Pitágoras

✓ A bola é jogada com os pés!

É possível passar ou chutar em qualquer direção dentro dos limites do terreno de jogo.

✓ O objetivo da equipa é marcar golo.

A bola pode tocar-te em qualquer parte do corpo, **exceto nas mãos e nos braços.**

FUTEBOL!

O jogo bonito!

✓ Quando a bola ultrapassa a linha lateral, a reposição em jogo é feita com as mãos.

✓ Quando a equipa defensora faz a bola ultrapassar a linha de fundo, é concedido um pontapé de canto.

Guarda-redes

! **ATENÇÃO:** o guarda-redes pode apanhar ou jogar a bola com as mãos, mas apenas dentro da sua grande área!



Momento 1: **JUEGO**

12 Minutos de Jogo



Objetivos

✓ Elogio do Adversário: **+ 20 pontos**

Elogio original no idioma da turma contrária

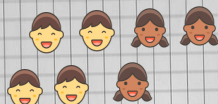
✓ Marcar pelo menos 1 golo: **+ 5 pontos**

✓ Receber 1 cartão branco: **+ 5 pontos**

✓ Corredor dos Aplausos: **+ 20 pontos**

! **ATENÇÃO:** Atitudes antidesportivas ou discriminatórias: **- 100 pontos**

A Turma escolhe **7 alunos para começar a partida** (4 meninos e 3 meninas). Las substituições são ilimitadas.



Elogio do Adversário



Corredor dos Aplausos



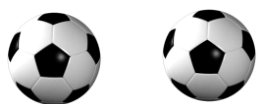
Momento 2:

PENALTIES

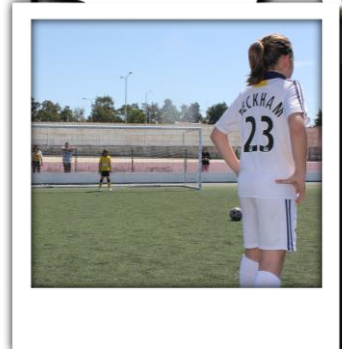
A Turma escolhe **6 alunos** (3 meninos e 3 meninas)



✓ Cada aluno(a) marca 2 penalties.



✓ A Turma nomeia, também, um guarda-redes.



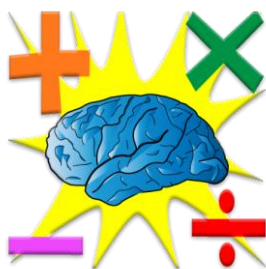
Por cada penalti convertido



+5 pontos

Momento 3:

OFICINA DE PITÁGORAS



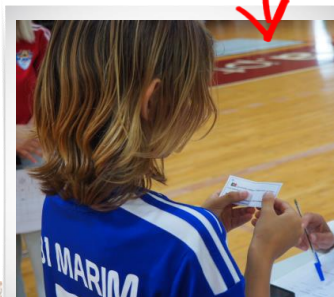
! Os alunos que cobraram os penalties

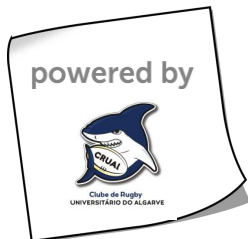


Respondem, de forma individual, a uma questão aleatória de cálculo mental

Cada resposta correcta conta

+10 pontos





Desafio 5

Tag Rugby



- ✓ A bola é sempre transportada com ambas as mãos e podes correr livremente com ela!
- ✓ O objetivo da equipa é marcar ensaio, ou seja, cruzar a linha de fundo com a bola nas mãos.

- ✓ O jogo começa no centro do campo com um pontapé livre na bola.
- ✗ Nenhum jogador pode empurrar o adversário ou impedir que se retirem as fitas (tags).

! Quando alguém retira a tua fita (tag), tens que parar e passar a bola imediatamente!

! **ATENÇÃO:** A bola não pode ser passada para a frente.

- ✓ Como o passe deve fazer-se para um lado ou para trás é importante ter sempre um colega a apoiar quem corre com a bola!

TAG RUGBY!

Jogo de Cavalheiros!

- ✓ O defensor deve avançar até ao portador da bola para deter a sua progressão retirando a fita (tag). Os colegas de equipa devem ter o cuidado de permanecer atrás dela para evitar estar em "fora de jogo".

Momento 1: JUEGO

12 Minutos de Jogo



A Turma escolhe 6 alunos para começar a partida (3 meninos e 3 meninas). As substituições são ilimitadas.

Objetivos

Elogio do Adversário: **+ 20 pontos**

Elogio original no idioma da turma contrária

Marcar pelo menos 1 ensaio: **+ 5 pontos**

Marcar mais de 4 ensaios: **+ 1 ponto**

Sofrer menos de 2 ensaios: **+ 1 ponto**

Receber 1 cartão branco: **+ 5 pontos**

Corredor dos Aplausos: **+ 20 pontos**

! **ATENÇÃO:** Atitudes antidesportivas ou discriminatórias: **- 100 pontos**



Elogio do Adversário



Corredor dos Aplausos



Momento 2:

PONTAPE DE TRANSFORMAÇÃO

A Turma escolhe **6 alunos** (3 meninos e 3 meninas)



Cada aluno(a) marca 2 pontapés de transformação.



Por cada pontapé convertido



+2 pontos

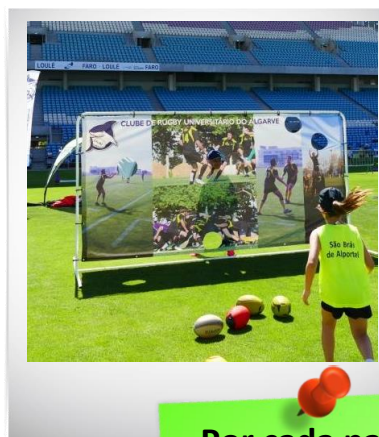
Momento 3:

PASSE PRECISO

Os alunos que realizaram os pontapés de transformação

Fazem o passe preciso

Cada aluno(a) executa 2 passes precisos

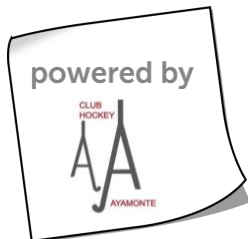


Por cada passe completado



+2 pontos





Desafio 6

Hóquei em Campo



- ✓ A bola só pode ser impulsionada e passada com o taco de hóquei e a bola não pode subir acima da altura do joelho.
- ✓ O objetivo da equipa é marcar um golo, ou seja, introduzir a bola na baliza.

- ✓ O campo de jogo tem 40 metros de comprimento e 20 metros de largura.
- ✗ Nenhum jogador pode empurrar o adversário nem utilizar o taco de hóquei para obstruir os seus movimentos!

! o taco de hóquei deve estar sempre orientado em direção ao solo. É aí onde podes jogar a bola!

! **ATENÇÃO:** Observa a imagem do Kelfi: É falta! o taco não pode ser levantado no ar!

✓ As balizas têm 1 metro de altura e 1,20 metros de largura e não há guarda-redes.

HÓQUEI EM CAMPO!

Jogo Milenar!

✓ Quando segurares o taco, recorda que é um objeto perigoso. Observa as regras e evita provocar situações que possam magoar os teus colegas!

Momento 1: **JOGO**

12 Minutos de Jogo



→ Cada Turma escolhe 7 alunos (3 meninos e 4 meninas) para começar a partida. As substituições são ilimitadas.

Objetivos

Elogio do Adversário: **+ 20 pontos**

Elogio original no idioma da turma contrária

Marcar pelo menos 1 golo: **+ 5 pontos**

Reeber 1 cartão branco: **+ 5 pontos**

Corredor dos Aplausos: **+ 20 pontos**

! **ATENÇÃO:** Atitudes antidesportivas ou discriminatórias: **- 100 pontos**



Elogio do Adversário



Corredor dos Aplausos



Momento 2:

Penalties sem Guarda-redes

A Turma escolhe **6 alunos** (3 meninos e 3 meninas)



Cada aluno(a) marca 2 penaties.



Por cada penalti
convertido



+5 pontos

Os penalties são marcados a 12 metros da baliza e sem guarda-redes.



Recomendações



Os alunos devem trazer roupa e sapatilhas leves e confortáveis, assim como protetor solar, garrafa de água e comida;



No mês de Maio são esperadas temperaturas elevadas. Assim, todos os alunos devem trazer boné e protetor solar já colocado (sem prejuízo de terem a embalagem na mochila);



Haverá estações de hidratação disponíveis em todas as atividades. Por isso, é **muito importante que todos os alunos tragam a sua própria garrafa de água**, para poder encher e hidratarem-se periodicamente (cada 15-20 minutos);



Os alunos participantes devem tomar um bom pequeno-almoço antes de sair de casa, incluindo hidratos de carbono (pão, cereais, entre outros); **É fundamental que todos os membros da comitiva se façam acompanhar do Cartão de Saúde Europeu.**



Sem prejuízo de o Município de Ayamonte oferecer um almoço gratuito, **los alunos devem vir preparados com comida.** Estes alimentos devem ser fáceis de digerir, já que as atividades são praticamente contínuas;



Os **alimentos recomendados** incluem frutas, como banana, maçã ou kiwi, pão escuro ou de cereais, compostos vegetais, bolachas integrais, carnes magras (perú ou frango), batata doce, cenoura, beterraba;



Deve ser **evitada a ingestão de alimentos açucarados**, refrescos (incluindo os sem açúcar) **ou alimentos gordurosos**, já que favorecem a desidratação;





A **pausa para almoço** deve realizar-se na proximidade da atividade que se realizará a seguir (13H00 horas);



Todos os grupos contam com um **guia** que os acompanhará permanentemente. Nunca se afastem dele e sigam sempre as suas instruções;



Se a turma não tiver à sua disposição um equipamento desportivo, os alunos devem trazer, pelo menos, uma blusa da mesma cor, para reforçar o sentimento de equipa;



As turmas devem observar constantemente as recomendações dos técnicos e voluntários envolvidos na organização;



É importante manter um **espírito alegre e divertido**. Se bem que o Desafio dos Deuses é uma competição, este é, principalmente, uma prova de superação pessoal e coletiva. Neste campeonato os **únicos adversários** são as **nossas dificuldades**. De facto, uma turma pode inclusivamente perder todos os jogos e, no entanto, ser a **“Turma Olímpica”**;



O Teu Compromisso com o Olimpismo



Fazer da **Prática Desportiva** uma Constante

Assumir Capacidade de **Autocontrolo**

Ser **Justo e Honesto**

Ter Sentido de **Responsabilidade**

Superar os **Medos**

Estar Motivado para **Fazer Sempre o Melhor**

Aprender para Ser Livre

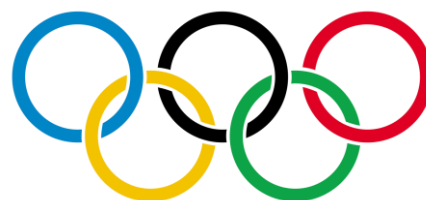
Usar a **Imaginação**

Praticar a **Resolução de Conflitos**

Saber **Elogiar**

Ajudar os outros a alcançar os seus objetivos

Entender que a maior riqueza da **Humanidade**
reside na sua **Diversidade**



O Olimpismo é um estado de espírito!

Barão Pierre de Coubertin

