



GINCANA CULTURAL DE BELTERRA 2024

BELTERRA



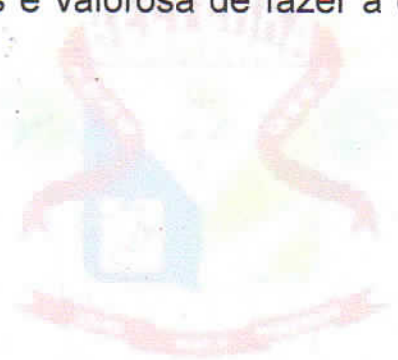
DIA 04 DE MAIO 2024

TAREFA 01 - DOE SANGUE DOE VIDA - COLETIVA

TAREFA – DOE SANGUE DOE VIDA – COLETIVA

Doar sangue é importante porque é um gesto solidário que pode salvar vidas. O sangue é essencial em cirurgias, em tratamento de doenças graves, acidentes e para pessoas com condições médicas crônicas.

Muitos pacientes precisam de transfusões sanguíneas, e a doação regular ajuda a garantir que os bancos de sangue tenham estoques suficientes para atender a demanda. Além disso, ao doar sangue, você pode receber informações sobre sua saúde, já que o processo inclui uma triagem para verificar a elegibilidade do doador, é uma maneira simples e valorosa de fazer a diferença na vida de outras pessoas.



Paulo
A



GINCANA CULTURAL DE BELTERRA 2024

BELTERRA



- 1 – Apresentar uma ficha com as informações necessárias (anexo 1) e cópias que comprovem a doação de sangue.
- 2 – Período de doação a ser considerada será de 04 de maio de 2024 à 26 de julho de 2024.
- 3 – Não será necessária a presença do doador.
- 4 – No dia 26 de julho de 2024 a apresentação da lista com as cópias serão entregues a comissão como a primeira tarefa e estas serão lacradas na presença dos fiscais e abertas no dia seguinte às 13h30m para conferência na presença dos respectivos fiscais em local a ser definido previamente.
- 5 – Ganhará a equipe que apresentar maior número de doares que atenderem todos os requisitos solicitados na ficha e de acordo com as cópias que comprovem a doação
- 6 – A equipe vencedora terá 10 pontos e a segunda 08 pontos.

EQUIPE RAÇA NOTA NUMÉRICA	EQUIPE OS PIRATAS NOTA NUMÉRICA
--	--

(_____) | (_____)

Mizael Santos do Santos
REPRESENTANTE LEGAL
LEGAL EQUIPE RAÇA

Felipe Vidal Gahão
REPRESENTANTE
EQUIPE OS PIRATAS

Luiz Leandro E. Fonseca
Chefe de Divisão de Cultura
REPRESENTANTE DA DIVISÃO DE CULTURA

X



PREFEITURA MUNICIPAL DE BELTERRA
DIVISÃO MUNICIPAL DE CULTURA



XIX GINCANA CULTURAL BELTERRA



TAREFA

PORTA ESTANDARTE – Item individual

DIA 26 DE JULHO 2024

Handwritten signature in blue ink





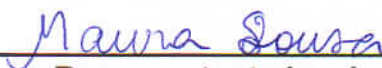
Belterra, 90 anos de História:

“Belas Praias, nossas riquezas naturais”

O Turismo é de extrema importância para desenvolvimento econômico e cultural de nossa cidade. Ele promove a geração empregos, estimula o comércio local, preserva o patrimônio histórico e cultural, e ainda possibilita a troca de experiências entre as diversas culturas. Além disso, o turismo sustentável pode contribuir para a conservação do meio ambiente. É realmente algo muito significativo! E falando nisso Belterra tem um enorme potencial turístico e que precisa ser mostrado ao mundo, desta forma em 2024 a Rainha deverá representar nossas BELAS PRAIAS E SUAS RIQUEZAS.

Serão julgados:

- **DEFINIÇÃO:** Item que representa a diversidade de valores expressados pela manifestação popular.
- **MÉRITO:** Bailado, garra, beleza, desenvoltura, simpatia, elegância e alegria.
- **ELEMENTOS COMPOTOS:** Indumentária de acordo com o tema, leveza na evolução, simpatia, sincronia de movimento entre bailado e o vestido.


Representante legal
Equipe RAÇA


Representante legal
Equipe OS PIRATAS


Presidente da Comissão


Representante
Divisão de Cultura



PREFEITURA MUNICIPAL DE BELTERRA
DIVISÃO MUNICIPAL DE CULTURA



XIX GINCANA CULTURAL BELTERRA



TAREFA

RAINHA – Item individual

DIA 26 DE JULHO 2024

*Blanca
Aparecida*



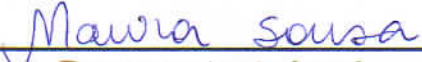


Belterra, 90 anos de história “Patrimônio Histórico, memória viva”

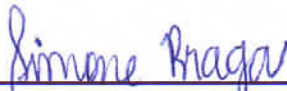
O Conhecimento sobre o Patrimônio Histórico fala muito sobre a cultura de um povo, pois segundo o IPHAN o patrimônio cultural é composto por monumentos, conjuntos de construções e sítios arqueológicos, de fundamental importância para a memória, a identidade e a criatividade dos povos e a riqueza das culturas. Dai a importância de multiplicar saberes por meio da 19ª gincana Cultural. Desta a forma a tarefa, que este ano fará parte da gincana 2024 “PORTA ESTANDARTE”, retratará os patrimônios históricos belterrenses.


Serão julgados:

- **DEFINIÇÃO:** Figura feminina responsável por carregar o símbolo maior da equipe. Em muitos folguedos existe o estandarte que representa a fundação, o símbolo e a presença anual das associações folclóricas Brasil afora. Em Belterra não é diferente, este item é a Porta Estandarte e quem o conduz precisa conduzi-lo com dignidade, garra e força.
- **SÃO MÉRITO DE PONTUAÇÃO:** Bailado, garra, desenvoltura, simpatia, elegância e alegria.
- **ELEMENTOS COMPARATIVOS:** Indumentária de acordo com o tema, estandarte, leveza, graça, sincronia de movimentos entre o bailado e o estandarte.


Representante legal
Equipe RAÇA


Representante legal
Equipe OS PIRATAS


Presidente da Comissão


Representante
Divisão de Cultura



PREFEITURA MUNICIPAL DE BELTERRA
DIVISÃO MUNICIPAL DE CULTURA



XIX GINCANA CULTURAL BELTERRA



TAREFA – LENDA AMAZÔNICA – Coletivo

DIA 27 DE JULHO 2024

Belterra
Lucas
Lucas





LENDA INDÍGENA AMAZONICA

ANHANGÁ, O ESPÍRITO PROTETOR DA FLORESTA - FLONA DO TAPAJÓS:

Sinopse:

“A fauna, a flora e a relação do homem com a natureza; a caça de extermínio; o tráfico de animais e a biopirataria; a exploração predatória dos recursos minerais e naturais; os mecanismos de dominação econômica no mundo empresarial; a desumanização; o ataque aos valores tradicionais e a hegemonia cultural.”

Anhangá, na cultura indígena é a divindade protetora da floresta e dos animais, o ente espiritual defensor do meio ambiente, o guardião do floresta.

Deus da caça, Anhangá persegue e castiga os indígenas que cometem excessos na natureza, os que matam animais por puro divertimento. A caça é admitida desde que realizada em função da sobrevivência e da segurança alimentar. Qualquer outra possibilidade é tratada como crime ambiental e recebe do espírito protetor da natureza punição exemplar.

Os que se dedicam à caça de filhotes ou de animais prenhos ou que estejam amamentando recebem as punições mais rigorosas.

Anhangá pode assumir a forma do boi ou a do peixe, o aspecto do macaco guariba ou o do pássaro, a aparência da onça pintada ou a do jacaré, não existe limitação para as mutações.

Adora se transformar em onça pintada e gozar de força desproporcional, ocasiões em que é conhecido como anhangá. Já quando adota a aparência humana aparece na tribo como uma grande diversidade na forma de um curandeiro, o PAJÉ, que é capaz de curar, devolver a vida a animais que pela ganância humana fora tirada, Anhangá passa a ser conhecido como Mira-anhangá.

Anhangá, o espírito protetor da natureza – a lenda indígena na qual cabe ao espírito de liderar uma luta titânica em defesa do planeta, ameaçado pela fúria gananciosa do ser humano que, sob o pretexto de promover a prosperidade, enganam, iludem, fraudam, roubam os recursos naturais e pulverizam os sonhos e as esperanças da população em busca de justiça e desenvolvimento sustentável...

Sub Itens Obrigatório da Lenda:

CURANDEIRO (PAJÉ) E POVOS INDIGENAS

Belterra



Serão julgados:

- **DEFINIÇÃO:** Ficção que ilustra a cultura dos povos da Amazônia dentro do contexto folclórico.

MÉRITO: Imaginação, envolvimento, ponte cenográfico e encenação

- **ELEMENTOS COMPOTOS:** Acabamento, encenação, originalidade, desenvolvimento, indumentária, fidelidade à música cantada na apresentação do ritual, observada a sua fundamentação (pesquisa/referência) dentro da folclorização da Amazônia.

Maura Sousa

Representante legal
Equipe RAÇA

[Assinatura]

Representante legal
Equipe OS PIRATAS

[Assinatura]

Presidente da Comissão

[Assinatura]

Luiz Leandro E. Fonseca
Representante
Divisão de Cultura



PREFEITURA MUNICIPAL DE BELTERRA
DIVISÃO MUNICIPAL DE CULTURA



COMISSÃO ORGANIZADORA DA XIX GINCANA CULTURAL DE BELTERRA

XIX GINCANA CULTURAL BELTERRA



TAREFA – MOMENTO GALERA
COLETIVO
DIA 27 DE JULHO DE 2024



PREFEITURA MUNICIPAL DE BELTERRA
DIVISÃO MUNICIPAL DE CULTURA



COMISSÃO ORGANIZADORA DA XIX GINCANA CULTURAL DE BELTERRA

TAREFA – MOMENTO GALERA

DEFINIÇÃO: Elemento de apoio da apresentação, estímulo de apresentação, massa humana que forma uma das maiores coreografias uníssonas da apresentação.

MÉRITO: Criatividade, Alegria, energia contagiante, sincronia, garra, evolução e empolgação.

➤ **ITEM - ANIMADOR**

DEFINIÇÃO: fantasia estilizada, dicção, facilidade de comunicação e improviso, domínio de arena e de público, alegria, animação e empolgação.

ELEMENTOS COMPARATIVOS: Animação, fantasia estilizada, calor humano, participação e sincronia.

➤ **ITEM - MASCOTE**

DEFINIÇÃO: Mascote da Equipe

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO: Item que representa a alegria da equipe represente.

ELEMENTOS COMPARATIVOS: Alegria, improviso.

➤ **ITEM – ORGANIZAÇÃO DO CONJUNTO**

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO: Disposição em que se encontra suas diversidades (tribos, itens individuais, etc.), harmonia, liberdade de movimentos na arena e tempo compatível e organização na arena.