

MRNT 7
SÃO PAULO



MRNT GAMES

GUIA COMPLETO PARA LÍDERES DE EQUIPE







CONCEITO GERAL



As atividades serão compostas por provas e jogos realizados entre equipes, podendo ocorrer em formato de confronto direto ou com cronometragem de tempo, visando a classificação do primeiro ao quarto lugar.

As provas estarão organizadas em quatro estações identificadas pelas iniciais M.R.N.T., sendo que cada uma representa um tipo específico de desafio.

AS 4 CATEGORIAS M.R.N.T.

-  M — **Movimento:** provas que exigem deslocamento e ação física.
-  R — **Raciocínio:** jogos que dependem de estratégia e inteligência.
-  N — **Nível:** provas de precisão, habilidade e concentração.
-  T — **Tempo:** atividades cronometradas onde o menor tempo define o vencedor.

CONFIGURAÇÃO DO EVENTO

- **4 equipes:** Maremoto — Relâmpago — Nevasca — Tornado.
- Até 100 participantes por equipe — aproximadamente 400 no total.
- Colete especial por equipe para cada participante.
- Grito de guerra oficial da equipe.
- Medalha especial para cada participante ao final do evento.

CRONOGRAMA GERAL

● QUINTA-FEIRA - 14H ÀS 17H

14h30 - 15h	Abertura, explicação do evento e apresentação das equipes
15h - 16h	SUBMERGE - Prova na Piscina
16h - 17h	Desafio dos Gigantes - Arena de Raciocínio

● SEXTA-FEIRA DE MANHÃ - 10H ÀS 12H

10h - 10h40	MEGA BUS - Puxando Ônibus (Village Inn)
10h40 - 12h	Beach Arena - Jogos nas Quadras de Areia

● SEXTA-FEIRA TARDE - 14H ÀS 17H

14h - 15h	Corrida das Águas - Caiaque (Genesis Farm)
15h - 17h	MRNT X - Circuito de Aventura (Bosque)





LIDERANÇA, PRÉ-JOGOS E ENGAJAMENTO DIGITAL

Cada equipe será guiada por **um rapaz e uma moça**, líderes escolhidos diretamente de cada campo.

Mas atenção: a competição não começa só no dia do evento! Nossos líderes serão os responsáveis por puxar todo o **movimento prévio**, e é aqui que a batalha ganha outra proporção. Teremos desafios antecipados, testes de mobilização e ações especiais, mas o grande diferencial será o **engajamento digital**.

Fazer barulho nas redes sociais, interagir em peso e mostrar a força da sua cor na internet fará total diferença na pontuação final para decidir quem leva a taça! Fique atento aos chamados, porque cada esforço – seja online ou presencial – já conta pontos valiosos.

Desafios Digitais (Pré-Evento) Atividades de Liderança

Como o engajamento digital é um critério de vitória, essas missões ajudam a construir a identidade da equipe e já começam a movimentar o placar. Para que os líderes consigam manter a motivação e um ambiente psicologicamente seguro para os jovens, eles precisam de preparo prático.

Formação de "Embaixadores": Cada líder não consegue falar com milhares de jovens sozinho. Eles devem selecionar sub-líderes ou embaixadores em diferentes grupos/regiões para repassar as informações, cobrar o uso das camisetas e manter o engajamento diário.

A) A "Onda" das Cores (Check-in das Camisetas): O uso da camiseta com a cor correta da equipe é fundamental. Crie uma campanha onde os jovens postem fotos ou vídeos curtos com suas camisetas (ou roupas na cor da equipe) usando uma hashtag específica (ex: #TornadoMRNT26). A equipe com maior volume de postagens válidas na semana ganha os primeiros pontos.

B) Batalha do Grito de Guerra: Os líderes devem incentivar seus times a criar e ensaiar um grito de guerra para a entrada na arena. As equipes podem postar "spoilers" dos ensaios no Instagram ou TikTok.

O grito de guerra deve promover identidade, criatividade e espírito de equipe, sempre em um ambiente de respeito e celebração saudável. Não serão permitidas expressões ofensivas, palavras de baixo escalão, ataques ou conteúdos que desrespeitem outras equipes. Antes de qualquer publicação oficial, o material deverá passar por aprovação prévia da organização.

C) Apresentação dos "Capitães": Uma série de vídeos curtos (Reels/Shorts) onde os líderes se apresentam, falam sobre as características da sua equipe (a força do Maremoto, a velocidade do Relâmpago, etc.). Os capitães poderão fazer uma postagem de apresentação contando características e identidade da equipe.

D) Sugestões para preparação das equipes: Os líderes podem organizar transmissões ao vivo curtas de 15 a 20 minutos semanalmente. O objetivo é atualizar a equipe sobre as regras do evento, dar dicas de preparação física e mental para a arena, e responder dúvidas.



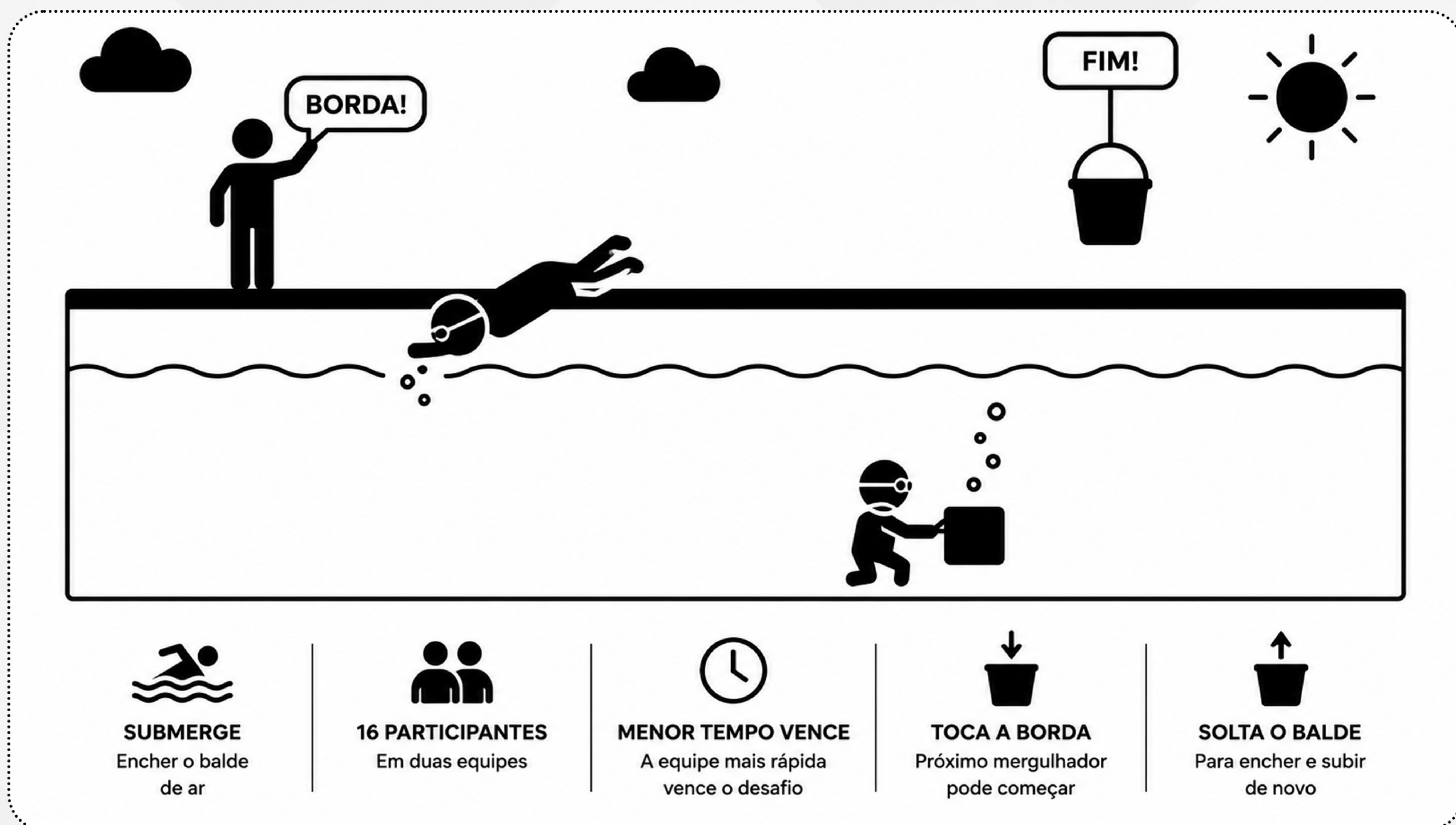


SUBMERGE

PROVA DA PISCINA

M | R | N | T

Local: Piscina Externa



OBJETIVO

Cada equipe deve trabalhar em conjunto para encher um balde submerso com ar, fazendo-o flutuar até a superfície da água. Vence a equipe que completar o desafio no menor tempo possível!

PARTICIPANTES

- 16 participantes em duas equipes.

Perfil recomendado:

- Jovens com segurança e familiaridade em atividades aquáticas;
- Participantes que saibam nadar;
- Uso obrigatório de roupa adequada para prova na água.

COMO FUNCIONA?

Ao sinal de largada, o primeiro participante mergulha e solta o ar dentro do balde submerso.

Ao retornar, toca a borda da piscina para liberar o próximo colega.

O próximo só pode mergulhar após o anterior tocar a borda — e assim sucessivamente.

A prova termina quando o balde, cheio de ar, sobe e chega à superfície.

⚠ NENHUM PARTICIPANTE PODE ENTRAR NA ÁGUA ANTES DO COLEGA ANTERIOR TOCAR A BORDA.



CRONOMETRAGEM

Início	Fim
Quando o 1º participante entra na água	Quando o balde atinge a superfície

A prova é realizada uma equipe por vez. Vence a equipe com o menor tempo.



PONTUAÇÃO

Classificação	Pontos
1º Lugar	15 pontos
2º Lugar	10 pontos
3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos



DESAFIO DOS GIGANTES

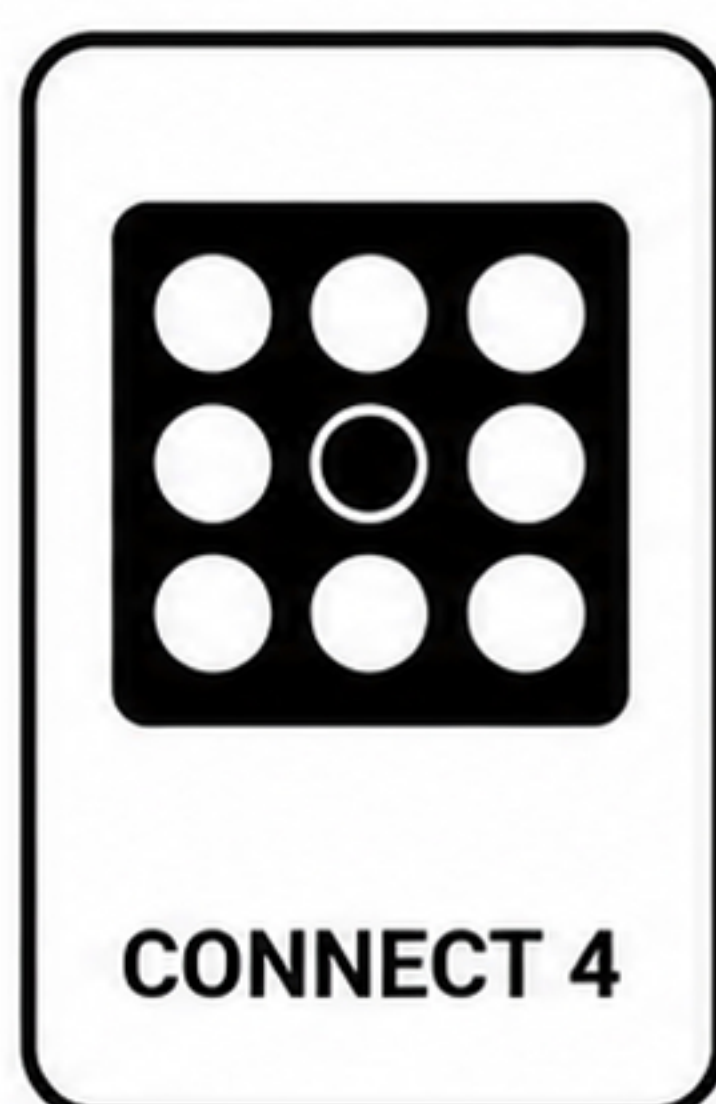
ARENA DE RACIOCÍNIO

M | R | N | T

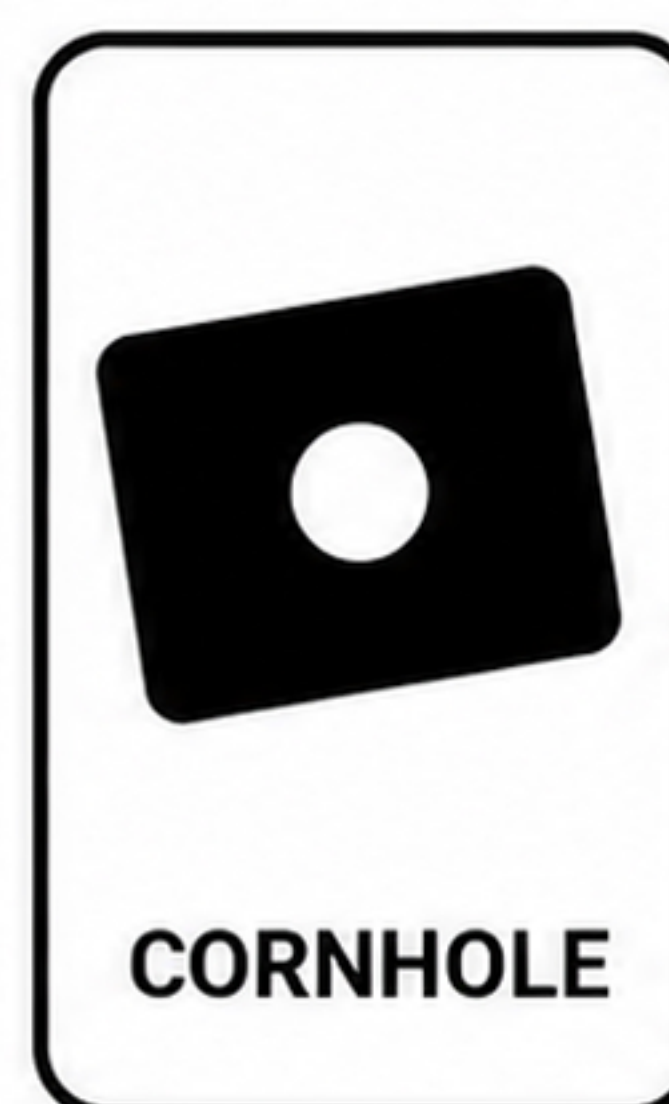
Local: Campo de Futebol



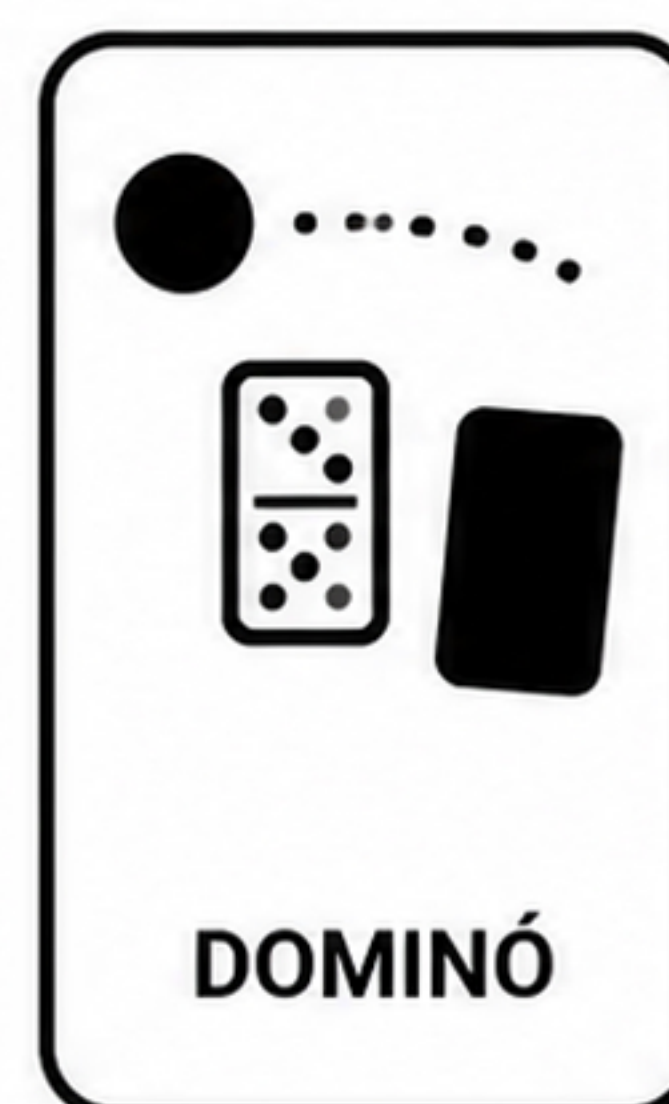
JENGA



CONNECT 4



CORNHOLE



DOMINÓ



DESAFIO DOS GIGANTES — 6 jogos gigantes de estratégia

Xadrez • Jenga • Jogo da Velha • Connect 4 • Cornhole • Dominó | Formato eliminatório

OBJETIVO

Inteligência, estratégia e concentração! A Arena reúne 6 jogos gigantes clássicos onde as equipes se enfrentam em disputas diretas, testando raciocínio rápido e trabalho em dupla.

PERFIL RECOMENDADO

• 12 participantes por equipe (considerando 6 jogos com formação em duplas ou individuais).

Perfil recomendado:

- Participantes com raciocínio rápido;
- Jovens que conheçam um ou mais jogos disponíveis;
- Pessoas estratégicas e com boa concentração.

OS 6 JOGOS

Jogo	Formato
 Xadrez Gigante	Duelo individual
 Jenga Gigante	Duelo em duplas
 Jogo da Velha Gigante	Duelo em duplas
 Connect 4	Duelo em duplas
 Cornhole	Duelo em duplas
 Dominó	Duelo em duplas

COMO FUNCIONA A DISPUTA

As partidas seguem um formato eliminatório com confrontos definidos por sorteio:




1ª Rodada: duas duplas (ou indivíduos) se enfrentam em cada jogo.

2ª Rodada – Vencedores disputam o 1º e 2º lugar.

2ª Rodada – Perdedores disputam o 3º e 4º lugar.

 **TODOS JOGAM PELO MENOS DUAS PARTIDAS E NINGUÉM É ELIMINADO SEM CHANCE DE DISPUTAR UMA COLOCAÇÃO!**

PONTUAÇÃO

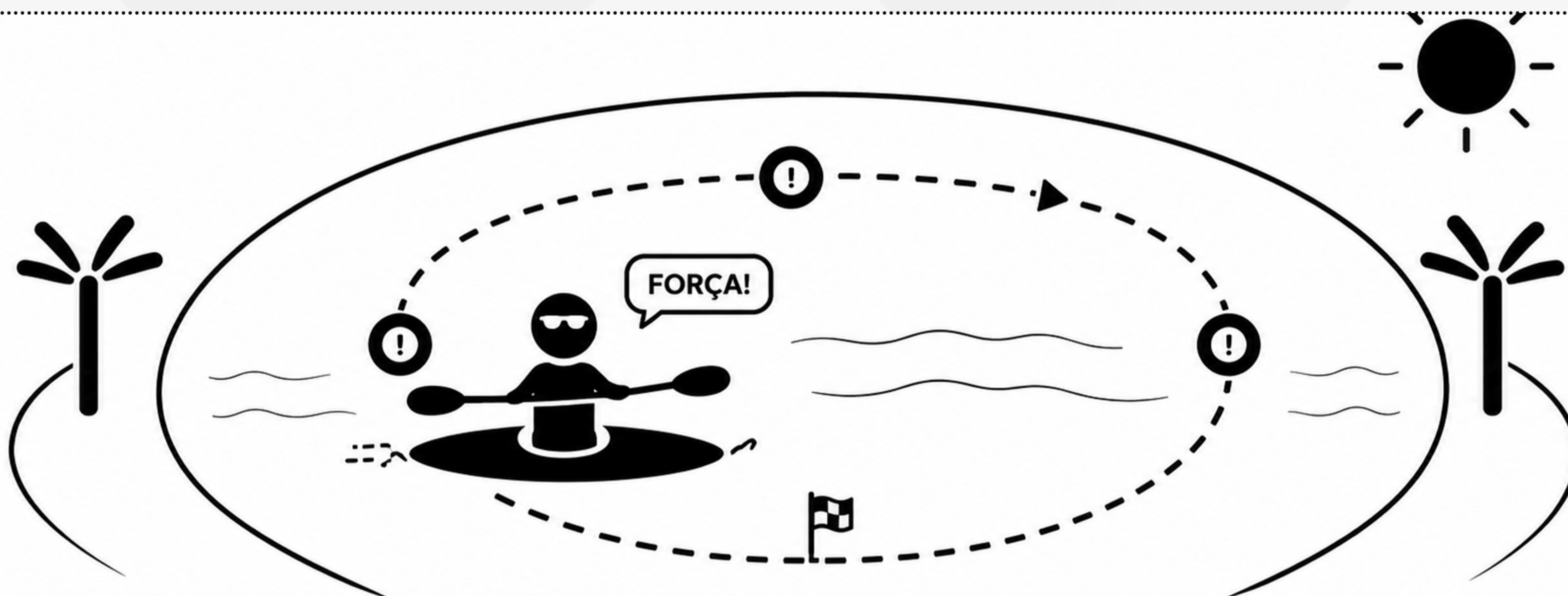
Classificação	Pontos
 1º Lugar	15 pontos
 2º Lugar	10 pontos
 3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos








CORRIDA DAS ÁGUAS

CAIAQUE

M | R | N | T
Local: Genesis Farm - Lago



 **CORRIDA DAS ÁGUAS** — Circuito de caiaque com obstáculos

 4 PARTICIPANTES POR EQUIPE Em equipes	 COLETE OBRIGATÓRIO Segurança sempre	 TODAS AS EQUIPES Largam juntas	 ESPORTE E DIVERSÃO Trabalho em equipe
--	--	---	--

OBJETIVO

Equilíbrio, força e trabalho em equipe! Cada equipe completa um circuito de caiaque com obstáculos no lago em formato de revezamento. Vence a equipe que cruzar a linha de chegada primeiro!

PARTICIPANTES

- 4 participantes por equipe.

Perfil recomendado:

- Participantes que saibam nadar;
- Jovens confortáveis em atividades aquáticas;
- Uso de roupas adequadas para água;
- Atenção ao uso obrigatório de colete salva-vidas.



COMO FUNCIONA A DISPUTA

Ao sinal de largada, o 1º participante entra no caiaque e percorre o trajeto — ida e volta.

Ao retornar à área de troca, passa a vez para o próximo colega.

A troca só pode ocorrer na área de troca designada.

A prova termina quando o último participante cruzar a linha de chegada.



O USO DO COLETE SALVA-VIDAS É OBRIGATÓRIO DURANTE TODA A PROVA.






CLASSIFICAÇÃO

Todas as equipes largam ao mesmo tempo. A ordem de chegada é definida pela sequência em que as equipes concluem o revezamento.



PONTUAÇÃO

Classificação	Pontos
 1º Lugar	15 pontos
 2º Lugar	10 pontos
 3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos

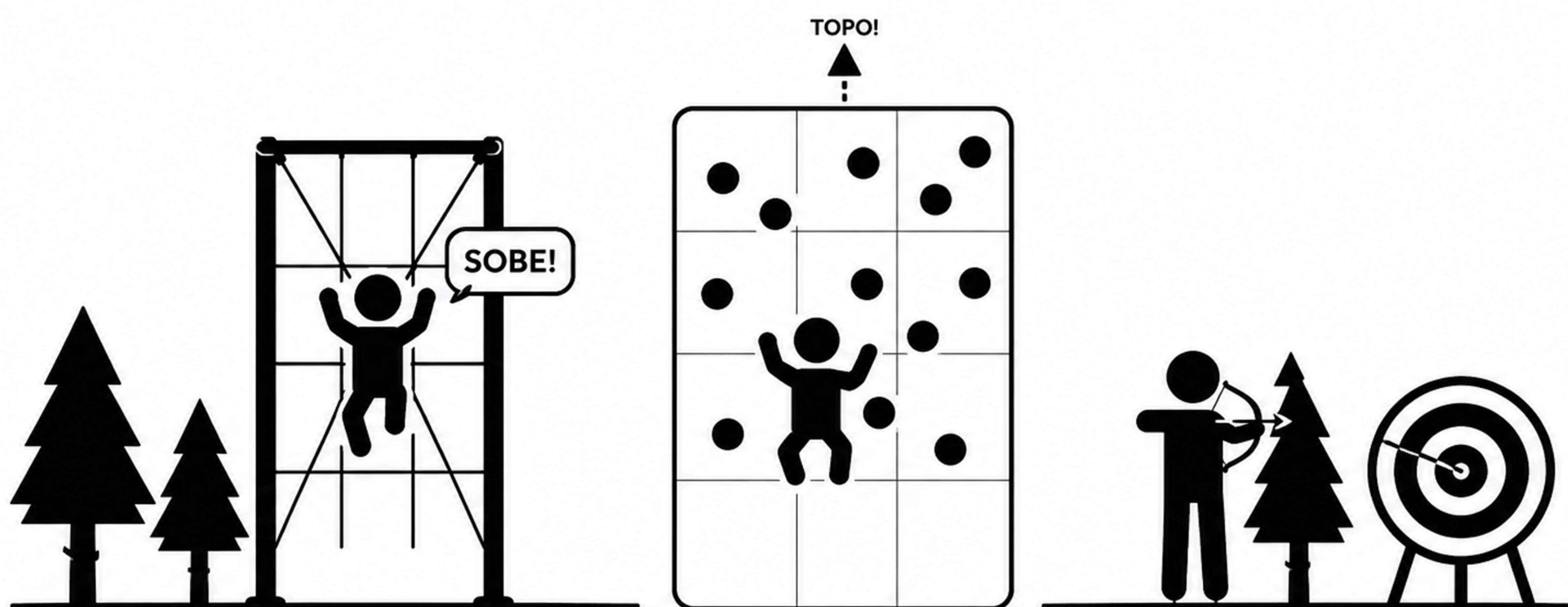


MRNT

CIRCUITO DE AVENTURA

M | R | N | T

Local: Genesis Farm - Bosque de Pinheiros



MRNT X — 6 atividades radicais no Bosque de Pinheiros



ESCALADA
Desafie seus limites



BICHO-PREGUIÇA
Equilíbrio e superação



MACAQUINHO
Força e coordenação



PAREDE
Alcance o topo!



ARCO E FLECHA
Foco e precisão



LEVANTAMENTO DE PESO
Força e determinação

OBJETIVO

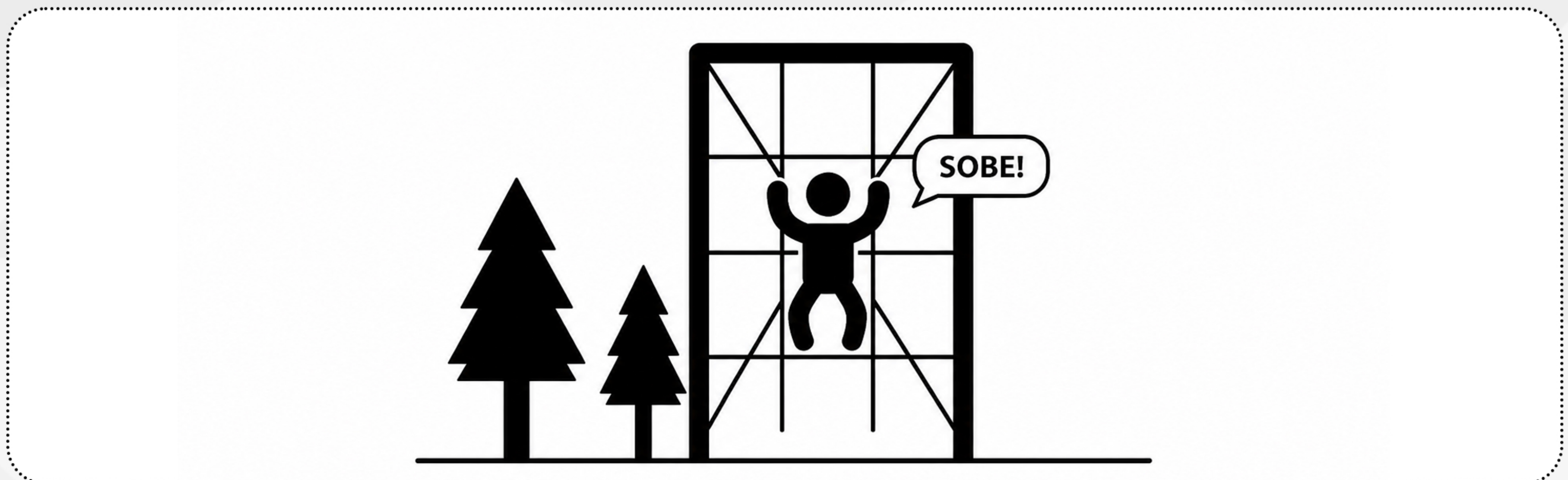
Coragem, força e agilidade à prova! O MRNT X é composto por 06 atividades radicais e um bônus de 04 provas surpresa, totalizando 10 desafios no bosque de pinheiros. Cada atividade é cronometrada separadamente e a equipe com o menor tempo conquista a melhor colocação.

ATENÇÃO!

Cada atividade tem seu próprio cronômetro independente, que começa com o primeiro participante e para quando o último concluir. Isso garante a segurança de todos entre os desafios.

AS 6 ATIVIDADES

01. ESCALADA EM CORDA



Paredão montado com treliça de cordas simulando uma teia. Os participantes devem escalar por um lado e descer pelo lado oposto.

Altura: 3 a 5 metros

Participantes: 40 por equipe – 20 meninos e 20 meninas

Cronômetro: inicia no 1º e para no último

02. BICHO-PREGUIÇA



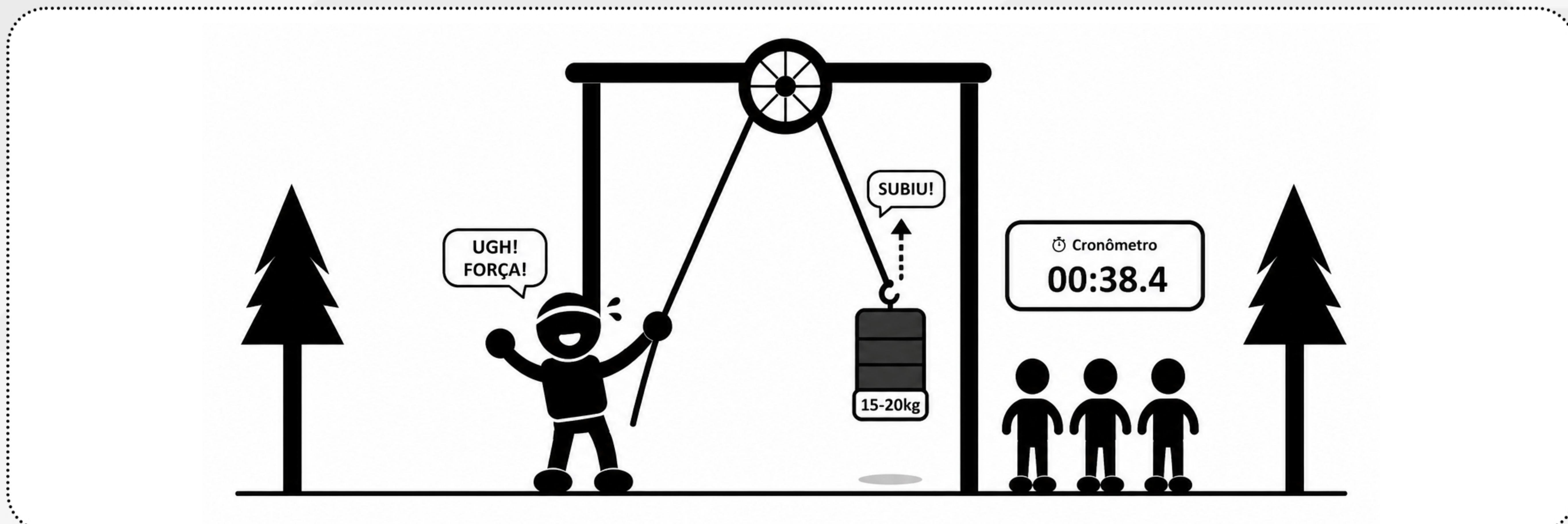
Malha de cordas suspensa. O participante deve atravessá-la de ponta a ponta sem tocar o chão.

Altura da malha: 1 a 1,5 metro

Participantes: 20 por equipe – 10 meninos e 10 meninas

Cronômetro: inicia no 1º e para no último

06. LEVANTAMENTO DE PESO



Cada participante puxa uma corda presa a uma roldana para levantar um peso de 15 a 20 kg até a altura determinada, retornando-o de forma controlada sem soltar a corda.

Participantes: 20 por equipe – 10 meninos e 10 meninas

O cronômetro para quando o último participante do revezamento concluir

Atenção: não é permitido soltar a corda abruptamente – o peso deve ser descido com controle

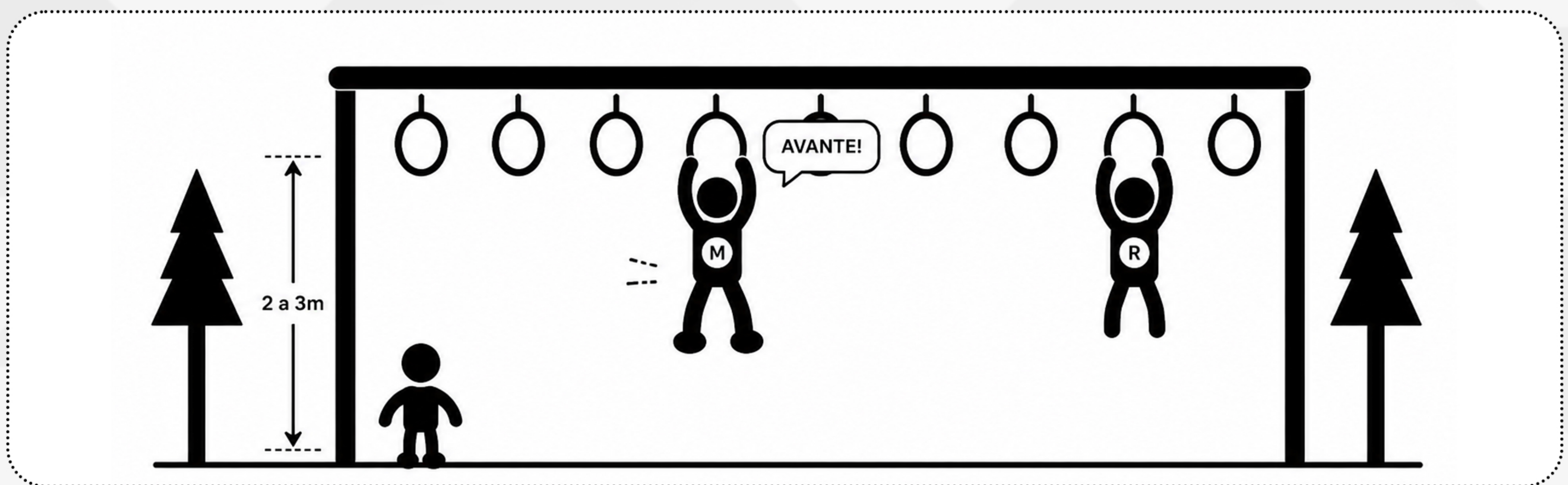
! O MRTA X contará ainda com 4 atividades surpresa que serão reveladas na hora da competição!

PONTUAÇÃO POR ATIVIDADE

Cada atividade gera uma classificação independente:

Classificação	Pontos
1º Lugar	15 pontos
2º Lugar	10 pontos
3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos

03. MACAQUINHO



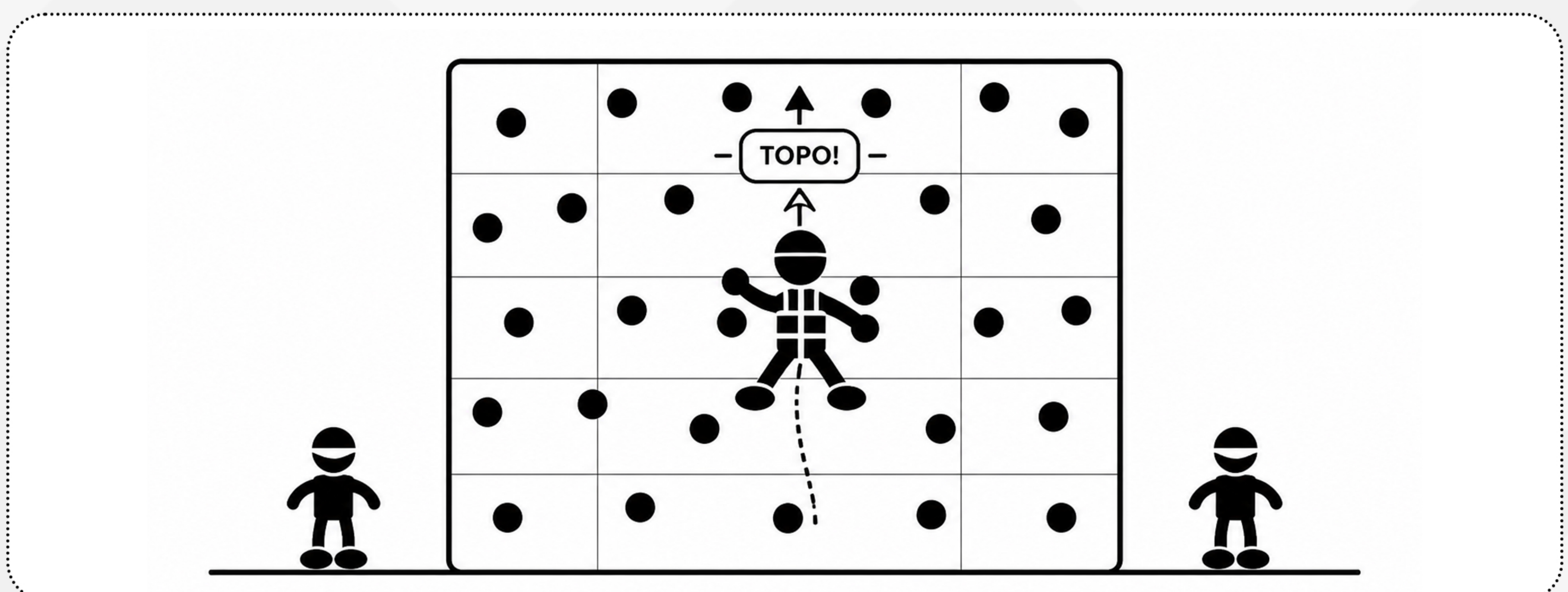
Percurso suspenso onde o participante deve se deslocar pendurado nas argolas, sem tocar o chão.

Altura: 2 a 3 metros.

Participantes: 20 por equipe – 10 meninos e 10 meninas.

Cronômetro: inicia no 1º e para no último.

04. PAREDE DE ESCALADA

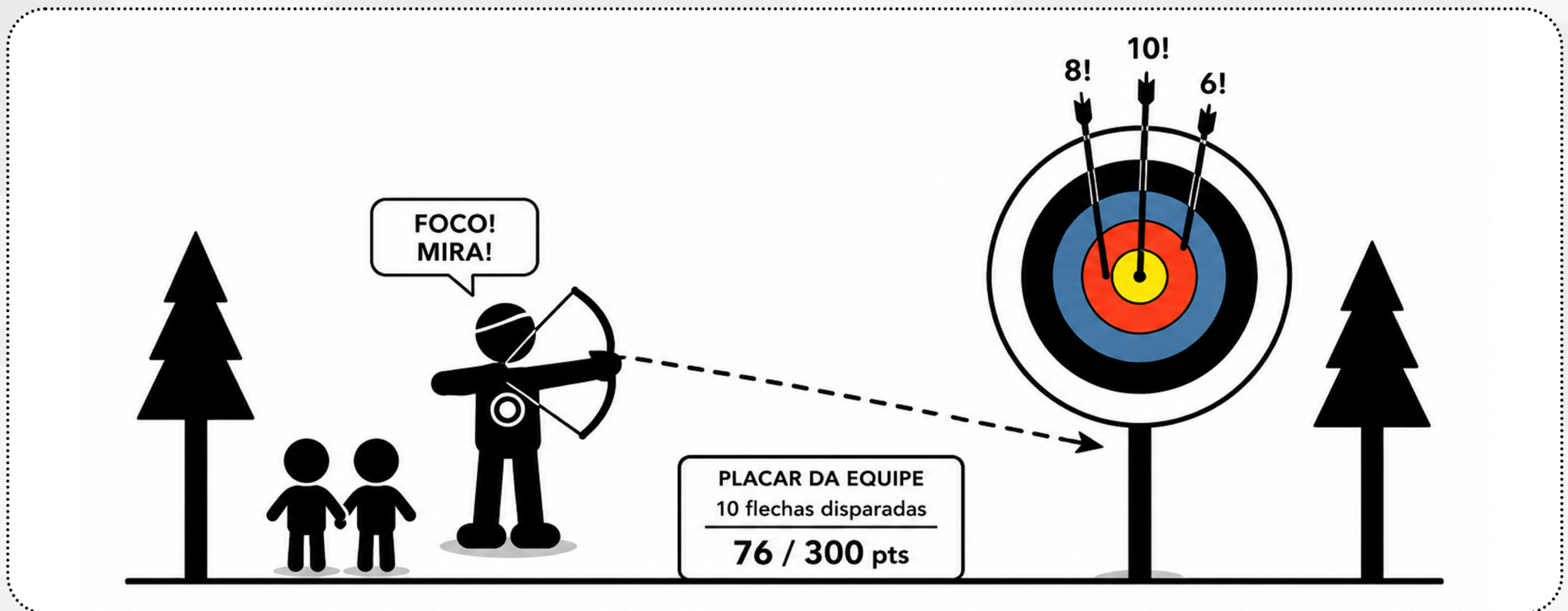


Parede de escalada com pegadores coloridos onde o participante deve chegar ao topo.

Participantes: 4 por equipe – 2 meninos e 2 meninas.

Regra especial: vale apenas o melhor tempo individual entre os 2 participantes de cada sexo.

05. ARCO E FLECHA



Cada participante assume o papel de arqueiro e tenta acertar o alvo para somar o maior número de pontos para sua equipe.

Participantes: 10 por equipe – 5 meninos e 5 meninas

Cada participante atira 3 flechas – Pontuação máxima por pessoa: 30 pontos

Pontuação máxima da equipe: 300 pontos

Atenção: Ninguém deve se aproximar do alvo enquanto houver participantes atirando

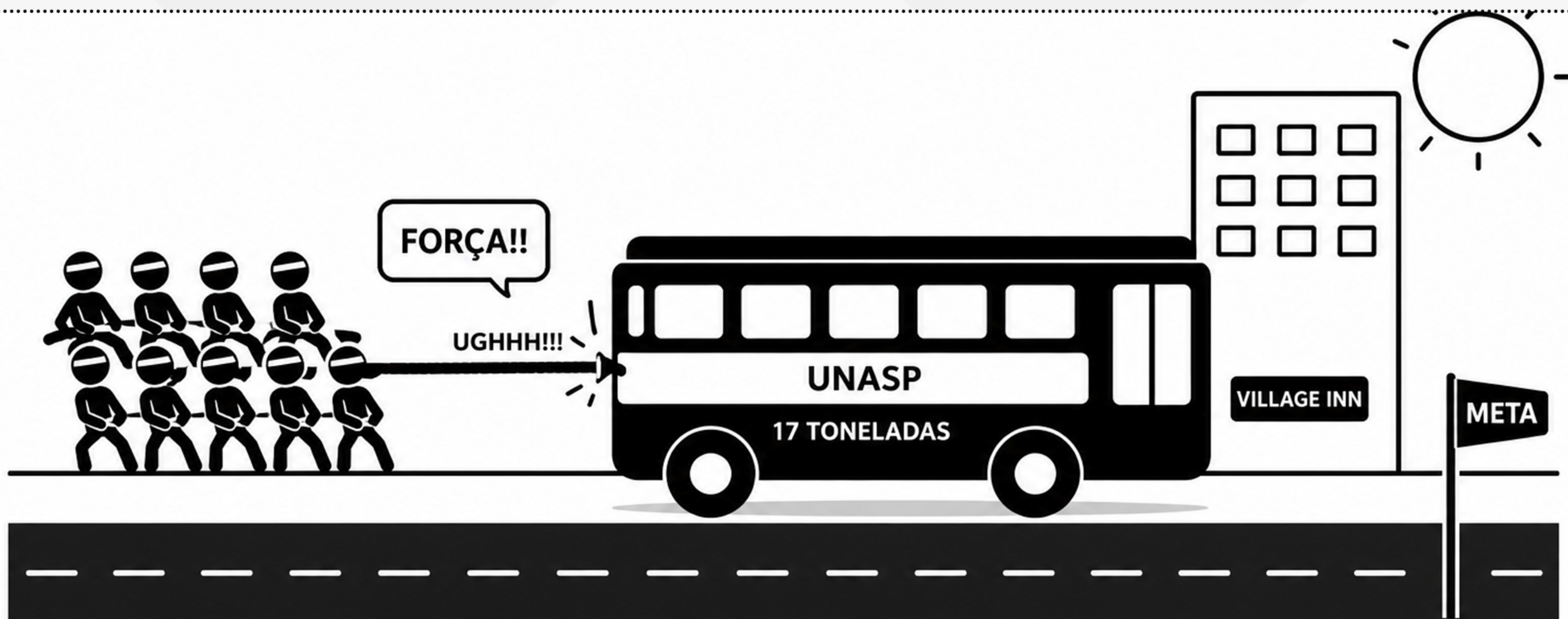
ZONA DO ALVO	PONTOS POR FLECHA
● Centro (ouro)	10 pontos
● Vermelho	8 pontos
● Azul	6 pontos
● Preto	4 pontos
● Branco	2 pontos



MEGA BUS

PUXANDO O ÔNIBUS

M | R | N | T
Local: Village Inn - Rua do Hotel



 **MEGA BUS** — 20 participantes puxando 17 toneladas!



20 PARTICIPANTES
Por equipe


1 EQUIPE POR VEZ
Todos puxam juntos!


17T
PESO DO ÔNIBUS
17 TONELADAS


MENOR TEMPO VENCE
Desafio de força
e superação!


VILLAGE INN
Chegue até a meta!

 **OBJETIVO:** Puxar o ônibus 17 toneladas até a linha de chegada no menor tempo possível!

OBJETIVO

De forma coletiva em sua forma mais bruta! A equipe deverá puxar um ônibus de 17 toneladas utilizando uma corda, percorrendo um trajeto determinado do início até a marca final. União, ritmo e muita garra são essenciais para vencer!

PARTICIPANTES

20 por equipe - 10 meninos e 10 meninas.



COMO FUNCIONA

Todos os 20 participantes pegam a corda posicionada à frente do ônibus. Ao sinal de largada, a equipe puxa o ônibus com força máxima em direção à marca final.

O cronômetro para somente quando o ônibus cruzar a marca final do trajeto. A prova é realizada uma equipe por vez, com os tempos registrados e comparados a o final.



TODOS DEVEM MANTER A POSIÇÃO SEGURA NA CORDA E NINGUÉM DEVE SOLTÁ-LA ABRUPTAMENTE.



CRONOMETRAGEM

Início	Fim
Sinal de largada	Ônibus cruza a marca final

Vence a equipe que completar o trajeto no menor tempo.



PONTUAÇÃO

Classificação	Pontos
1º Lugar	15 pontos
2º Lugar	10 pontos
3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos



BEACH ARENA

JOGOS NAS QUADRAS DE AREIA

M | R | N | T
Local: Quadras de Areia – Beach Arena

 VÔLEI GIGANTE (6x6) 6 PARTICIPANTES Por equipe 1 BOLA GIGANTE Leve e macia QUADRA DE AREIA 6 jogadores de cada lado	 VÔLEI DE AREIA 4x4 4 PARTICIPANTES Por equipe BOLA OFICIAL Vôlei de Praia QUADRA DE AREIA 4 jogadores de cada lado	 BEACH TENNIS – 3 Duplas 3 DUPLAS (6 PARTICIPANTES) Por dupla RAQUETES E BOLA Beach Tennis FORMATO ELIMINATÓRIO Partidas de melhor de 1 set
--	---	---

BEACH ARENA — Três modalidades nas Quadras de Areia
Vôlei Gigante • Vôlei de Areia 4x4 • Beach Tennis | Formato eliminatório

 TRÊS MODALIDADES Diversão e integração para todos!	 QUADRAS DE AREIA Ambiente seguro e preparado	 ESPÍRITO ESPORTIVO Respeito, união e fair play	 FORMATO ELIMINATÓRIO Partidas rápidas e dinâmicas	 DIA DE PRAIA E ESPORTE! Diversão, sol e muita energia!
--	--	--	---	--

★ **IMPORTANTE:** Usar protetor solar, hidratar-se e seguir as orientações da organização.

OBJETIVO

Esporte, areia e muita disputa! As equipes se enfrentam em três modalidades. Em cada jogo, competem em formato eliminatório, com todos tendo a chance de disputar uma colocação!

FORMATO DE DISPUTA (TODAS AS MODALIDADES)

- 1ª Rodada: confrontos diretos definidos por sorteio.
- 2ª Rodada – Vencedores disputam o 1º e 2º lugar.
- 2ª Rodada – Perdedores disputam o 3º e 4º lugar.

! TODAS AS EQUIPES JOGAM PELO MENOS DUAS PARTIDAS E NINGUÉM É ELIMINADO!

01. VÔLEI COM BOLA GIGANTE

Vôlei de sempre, mas com uma reviravolta — a bola é gigante!
Prepare-se para rallys inesperados e muitas risadas!

Participantes: 6 por equipe — 3 meninos e 3 meninas.

02. VÔLEI DE AREIA 4X4

O clássico vôlei de praia em formato 4x4, com a areia fazendo parte do jogo!

Participantes: 4 por equipe — 2 meninos e 2 meninas.

03. BEACH TENNIS

Raquetes na mão e muita habilidade! As duplas representam a equipe em três categorias.

Participantes: 3 duplas por equipe (6 participantes no total: masculina, feminina e mista).



PONTUAÇÃO (POR MODALIDADE)

Classificação	Pontos
1º Lugar	15 pontos
2º Lugar	10 pontos
3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos

MRNT 
SÃO PAULO



**MRNT
GAMES**

**QUE VENÇAM OS
MAIS CORAJOSOS,
ESTRATÉGICOS E
PRECISOS!**

