



## **S. Jorge**

### *“A Missão do Cavaleiro”*

**2019**



# III Secção

28 de abril 2019

Seixas, Caminha

## 1. DEFINIÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade regional de S. Jorge para os Pioneiros, pretende-se que seja um espaço aplicação e aprendizagem de novas técnicas, bem como de vivência conjunta das práticas escutistas, demonstrando os potenciais do escutismo junto da comunidade.

## 2. DATA

 28 de abril 2019

## 3. LOCAL

 Seixas, Caminha

## 4 - PARTICIPANTES

### 4.1 DIRIGENTES RESPONSÁVEIS

-  Adelino Aires
-  Carlos Gomes
-  Miguel Caridade
-  Patrícia Gonçalves

### 4.2 PARTICIPANTES

 Pioneiros, noviços e aspirantes à III Secção;

## 5- OBJECTIVOS DA ACTIVIDADE

-  Comemorar o dia de S. Jorge;
-  Promover novos ensinamentos/ técnicas escutistas;
-  Promover o progresso pessoal
-  Desenvolver entre os participantes a vontade de quererem saber mais e procurar mais conhecimento.



## 6. CONTEÚDOS DA ACTIVIDADE

- 🌀 S. Jorge – Modelo e Vida
- 🌀 Nós e Pioneirismo
- 🌀 Códigos e Cifras
- 🌀 Simbologia e Mística da III secção
- 🌀 Exercício Físico e Saúde
- 🌀 Orientação e Topografia
- 🌀 Manualidades e criatividade

## 7. MATERIAL NECESSÁRIO por EQUIPA

- 🌀 1 Tábua de madeira 15x15cm (1-2cm de espessura)
- 🌀 200 tachas pequenas (+- 2cm)
- 🌀 1 novelo de linha crochê cor azul
- 🌀 1 novelo de linha crochê cor branco
- 🌀 1 Martelo pequeno
- 🌀 1 Alicatê de pontas
- 🌀 2 Cordas de 3-4metros (5-10mm)
- 🌀 1 Tesoura
- 🌀 1 caneta de acetato
- 🌀 2 Coletes refletores por equipa;
- 🌀 Bandeirola de equipa;
- 🌀 Farmácia;
- 🌀 Material de orientação (esquadro de coordenadas e bússola)
- 🌀 Material de Escrita (canetas e papel)

## 8. MATERIAL NECESSÁRIO INDIVIDUAL

- 🌀 Uniforme de campo
- 🌀 Impermeável
- 🌀 Bordão individual
- 🌀 Almoço volante

## 9. ENQUADRAMENTO

Tu Pioneiro, nesta “Missão do Cavaleiro” de São Jorge, tens de impedir que a Comunidade que S. Jorge construiu seja destruída para sempre pela ordem do Dragão. A vossa missão neste dia é encontrar as “Chaves” que permitem abrir o Castelo de São Jorge e impedir que o mal aconteça. Como chegarão a essa “Chave”? Com a ajuda de S. Pedro e dos símbolos dos pioneiros, vão recolher desafios e experiências que os ajudarão a encontrar a chave... O jogo (“Símbolos da Comunidade”) desenvolver-se-á em duas partes, numa primeira parte têm desafios a cumprir para alcançar pistas para a chave, e na segunda parte receberão outras pistas e terão de encontrar a “chave” do Castelo. A equipa que vencer a missão de encontrar as “chaves” será levado até S. Jorge, e as equipas vencedoras do jogo constituirão a “Ordem de São Jorge”.