

**Circular Nº 2025 . ERP . 02**  
**Viana do Castelo, 18 ABR 2025**

**Assunto: Atividade Regional S. Jorge**

## **Atividade Regional São Jorge**

26 abril 2025

*Num tempo em que lendas moldavam o coração dos homens e os feitos dos justos ecoavam pelos vales e montanhas, ergueu-se uma nova geração de cavaleiros. Inspirados pela coragem e fé de São Jorge, o santo guerreiro que enfrentou o dragão em nome do bem, estes bravos de todas as terras reuniram-se sob um propósito maior: dedicar as suas vidas ao serviço do próximo, combater a injustiça e proteger os inocentes, onde quer que o mal ousasse lançar sombra.*

*Mas antes de cruzarem os caminhos incertos da aventura, havia um lugar onde todos paravam, um local sagrado entre os que empunham espada e armadura. A pequena aldeia da Ribeira, encravada entre colinas verdejantes e banhada por águas límpidas, era lar dos mais habilidosos ferreiros de todo o reino. Era ali que se forjavam não só lâminas resistentes e armaduras que pareciam feitas de prata e coragem, mas também os votos silenciosos de honra e serviço que cada cavaleiro carregava consigo.*

*E assim, na alvorada de uma nova era de feitos heróicos, as chamas das forjas da Ribeira acendiam-se uma vez mais, moldando o aço e os destinos daqueles que ousavam sonhar com um mundo mais justo.*

### **01. Finalidade da atividade:**

Tal como cavaleiros temos orgulho em dedicar a nossa vida ao serviço do próximo. Um dos pilares fundamentais do nosso movimento e uma metáfora poderosa para os jovens compreenderem a importância de agir em prol da comunidade. Estimular os escuteiros a reconhecerem as suas responsabilidades sociais e a agir de forma altruísta e ao mesmo tempo estimular um espírito de grupo e confiança mútua, onde a colaboração alcance feitos como um todo, em prol de um bem maior e do sucesso da missão. Ao adotar-se o espírito de aventura dos cavaleiros, os escuteiros são incentivados a desafiar-se a si mesmos, a enfrentar desafios físicos e mentais e a ultrapassar as suas próprias limitações. Estimular a coragem, a perseverança, o espírito de responsabilidade e o desejo de superar obstáculos, sendo parte de uma jornada de crescimento pessoal e coletivo.

## 02. Programa da atividade:

- 08H00 / 09H00 – Check-In
- 09H20 – Abertura da Atividade - S. Jorge
- 10H0 – Atividade
- 12H30 / 13H30 - Almoço
- 13H30 – Atividade
- 17H30 – Cerimónia de encerramento
- 18H30 – Final da atividade São Jorge

## 03. Regras e orientações para a atividade:

O imaginário da atividade propõe que cada agrupamento se faça representar por **um cavaleiro**, sugere-se que seja o Chefe de Agrupamento, mas pode também ser um dirigente nomeado para o efeito. Este cavaleiro ficará na praça da aldeia (e não irá acompanhar os bandos):

O Objetivo, portanto, é que Lobitos, Exploradores, Pioneiros e Caminheiros, se envolvam como partes de um todo, focados na mesma missão. Dotar o seu cavaleiro das melhores condições para junto com ele sermos o escudo que protege o futuro. Aos seus fiéis escudeiros (Bandos de Lobitos, Patrulhas de Exploradores, Equipas de Pioneiros e Tribos de Caminheiros) recairá a nobre responsabilidade de ajudar o seu cavaleiro a reunir o melhor equipamento para as suas aventuras. Devemos ajudá-los a reunir os 5 itens essenciais para ser bem-sucedido. Mas tudo tem um preço! Caberá a estes bravos escudeiros realizar tarefas variadas para reunir as moedas suficientes para ajudar a custear e adquirir na loja do ferreiro da aldeia os importantes itens.

Aquando a chegada do cavaleiro e dos seus escudeiros à aldeia da Ribeira, será fornecido um “Salvo Conduto” com as várias aventuras que poderão realizar;

Estas terão 2 diferentes configurações:

- 2 demandas que os escudeiros poderão autonomamente realizar;
- Ou um conjunto de locais, onde aventuras te esperam. Lá irás encontrar aldeões com importantes tarefas;

Para poderes reunir as tuas moedas debes ter em atenção o seguinte:

- A tua primeira Aventura do dia (demanda ou local a visitar) irá estar assinalada no Salvo-Conduto (cada bando, patrulha, equipa, tribo terá o seu);
- Uma vez completa a demanda ou as aventuras que encontrares nesse local, debes voltar à praça e reportar ao teu cavaleiro (entregando as moedas que possas ter adquirido);
- Não podes seguir para a aventura seguinte sem voltar à praça de cada vez;
- Podes completar todas as tarefas que existem nesse local (o mapa ajuda a identificar o número de tarefas que poderás encontrar em cada local). O que não poderás fazer é visitar outro local sem antes voltares à praça, para junto do teu cavaleiro entregares os resultados da tua aventura;

Tal como todas as aventuras, não pode faltar um pouco de estratégia, cada cavaleiro e os seus escudeiros devem organizar-se para, ainda que fieis às regras da aventura, encontrar a melhor forma de se financiarem. Os recursos da Loja do Ferreiro da Aldeia são finitos e podes encontrar itens com maior ou menor qualidade. O teu objetivo é preparar o cavaleiro da melhor forma possível.

Apenas com o Salvo Conduto do Cavaleiro é que será possível ir à loja do ferreiro da aldeia (este deverá identificar o Agrupamento);

Os itens só podem ser comprados 1 de cada vez;

Cada local com tarefas terá uma capacidade limitada, poderá receber uma sequencia de escudeiros em cada jogo (e adicionalmente um ciclo seguinte de escudeiros, que terão que aguardar pela sua vez), ou seja se jogares imediatamente a seguir, e se assim o entenderes podes aguardar pela tua vez. Os escudeiros que não preencham esse espaço livre a sugestão é de se seguirem para outro local/desafio.

O final da aventura estará assinalado no Salvo Conduto. Não poderás trocar itens na Loja do Ferreiro da Aldeia após esse horário.

## Penalizações:

As estradas merecem-nos uma atenção redobrada, poderás ser penalizado e perder moedas se não circulares no passeio, em fila indiana ou atravessares fora das passadeiras e/ou locais designados no mapa.

Poderás ser penalizado e perder moedas se a tua conduta não for digna de um nobre cavaleiro ou de um bravo cavaleiro

## Materiais necessários:

Escudeiros e Cavaleiros deverão trazer o seu uniforme de campo;

Deverão trazer o seu estandarte de origem (Bandeira de Agrupamento);

Cada Agrupamento deverá trazer uma vassoura ou esfregona (c/cabo);

Deverá trazer 3 rolos de fita cola papel (pintor);

Deverá trazer marcadores coloridos, bem como material para desenho e/ou outros materiais plásticos;

Jornais;

Não te esqueças de agasalho, água, lanches e refeição volante, bem como proteção para a chuva e/ou sol... afinal de contas *“be prepared”* (Sempre Alerta e estar sempre preparado é parte do que nos define e muito nos orgulha).

Até breve,

Canhota amiga,

A Equipa Regional Pedagógica,

Micael Miranda

S. R. P. - Junta Regional de Viana do Castelo