

---

# RELATÓRIO ATIVIDADE DE SERVIÇO RAMIFICA-TE

---

## INTRODUÇÃO

Este relatório divide-se em 3 partes, partes estas realizadas por cada uma das equipas de trabalho respetivamente: Logística, Animação e Comunicação. Em cada uma das partes poderão encontrar o que foi realizado, o que correu bem, o que correu mal e os conselhos para a próxima edição.

Esperemos que qualquer dúvida que tenham fique com este relatório esclarecida, e que também vos sirva de linhas orientadoras quando se encontrarem mais perdidos. Se acharem que há alguma informação que aqui não consta e vocês gostariam de saber podem sempre contactar os vossos embaixadores que tentaram ajudar-vos o máximo possível e como puderem.

## LOGÍSTICA

Durante a organização da atividade o departamento da logística teve como principais responsabilidades:

- Estabelecer contactos informais (pessoais e telefónicos) e organizar o local de pernoita da atividade; os patrocínios necessários ao apoio alimentar da atividade; da disponibilidade e organização dos vários serviços (Animal, Social e Ambiental);

- Elaboração do orçamento da atividade;

- Servir como primeira instância nos contactos oficiais com as entidades supracitada entre (Equipa de Serviço-Junta Regional-Entidade).

## DILIGÊNCIAS REALIZADAS PRÉ ATIVIDADE

### CONTACTOS INFORMAIS

O modo de operação principal da equipa de serviço deve ser feito deste modo, através de contactos não oficiais, telefónicos/pessoais, de modo a ajustar os pormenores da atividade ante da oficialização.

### CONTACTOS OFICIAIS

A equipa de serviço não tem autoridade para realizar contactos ou organizar oficialmente uma atividade em nome do CNE, para que legalmente qualquer atividade seja reconhecida a Junta Regional tem de ter conhecimento da mesma e as entidades que a equipa pretende contactar têm de ser contactadas pela junta regional. (o email oficial com o pedido de requisição da disponibilidade da entidade e os pormenores da atividade a desenvolver com

a entidade). Para tal sempre que o departamento de logística pretendia oficializar uma atividade ou contacto, (preferencialmente depois das existências de contactos informais), redigia se um email, enviava se para o Chefe Regional Adjunto e este procedia a agilizar de modo a que se o email fosse enviado para a entidade desejada. Contacto: email [cra.vianadocastelo@escutismo.pt](mailto:cra.vianadocastelo@escutismo.pt) número 968384666 - Chefe Henrique

O Chefe observador, corresponde à presença oficial da Junta Regional na Atividade e os movimentos organizativos da atividade têm de ser do seu conhecimento.

## LOCAL PERNOITA

O principal objetivo consistiu na tentativa de encontrar um local que se encontra se equidistante aos vários serviços a desenvolver. Primeiramente estabeleceu-se a hipótese de ser na Quinta de Penteeiros mas tal acarretava custos sendo que se abandonou esta ideia. Colocou se a hipótese de ficar numa escola primária em Penteeiros, mas esta ficava, numa fase inicial, muito próxima do serviço ambiental (que nesta fase seria realizado na Quinta de Penteeiros) e bastante distante dos restantes e então tentamos outra hipótese.

Chegou se à ideia definitiva de pernoita na escola secundária de Arcozelo. Contactou-se telefonicamente pelo número da escola o Vice-diretor explicando a proposta e este deu indicação de elaborar um email oficial para posteriormente falar com o diretor. Recorrendo ao mecanismo de contacto oficial a requisição de espaço foi enviada para a escola. Dias mais tarde procedeu-se ao contacto com o Diretor para acertar pormenores da nossa estadia e limitações do espaço bem como o funcionário que estaria responsável pelo espaço durante os dias da atividade, Dirigente Luís-Ribeira. No restante tempo até à atividade vários contactos telefónicos foram realizados com o responsável.

## ALIMENTAÇÃO

Durante o decorrer do tempo estipulado para a organização da atividade, várias tentativas foram feitas de modo a contactar possíveis parcerias, que pudessem servir de auxílio à alimentação na atividade. O pão foi o primeiro alimento a ficar assegurado, visto que a “Panilima”, concordou em patrocinar a atividade em todos os dias da sua execução. Contactou-se variadas superfícies comerciais para o efeito supracitado, mas sem efeito. Por fim a uma semana da atividade procedemos a inúmeras tentativas de contactar a Câmara Municipal de Ponte de Lima (email/telefone), o nosso pedido de suporte alimentar esteve durante bastante tempo útil pendente até que por fim, a mesma recusou-se a patrocinar a atividade.

A dois dias do início da atividade, a junta Regional foi contactada e ficou acordado que esta iria suportar na totalidade os custos de operação (alimentar/material necessário). Foi elaborada uma lista de material necessário relativo às várias refeições a realizar (2 pequenos almoços, 1 almoço volante assegurado pelo participante, 1 jantar). Os atos da compra destas matérias foram executados no tempo pré atividade pelos membros da equipa, exceto no caso de alimentos bastante perecíveis que, devido à falta de meios de refrigeração, foram

comprados durante a atividade. Os recibos com o NIF do CNE foram apresentados à junta regional para que este proceda-se ao reembolso.

Paralelamente, foi contactada a Chefe Dores do Agrupamento de Arcozelo (cozinheira na escola de local de pernoita), que ofereceu a sua disponibilidade para fornecer o material necessário à confeção das refeições bem como se propôs a confeccionar uma delas (jantar)

#### **SERVIÇO AMBIENTAL:**

O serviço ambiental, foi o primeiro a ser adereçado, visto que a nossa proposta era realizar manutenção e cuidados florestais no espaço da “Área Reservada das Lagoas de Bertandos”. Contactos via email foram realizados com o âmbito de expor a nossa proposta de atividade. Expressaram interesse e marcou-se uma reunião presencial com a equipa responsável pelo espaço para ajustar detalhes. Foi transmitido expressamente, a vontade de realizarem a atividade com a equipa de Serviço, e aconselharam a elaboração de outro email a pormenorizar a proposta relativamente a possíveis atividades a realizar, e se pretendíamos pernoitar no espaço (quinta de penteeiros). Agimos em conformidade com o aconselhado e ficámos a aguardar confirmação por parte das entidades responsáveis (Câmara Municipal de Ponte de Lima, Área Reservada das Lagoas de Bertandos). Passado um mês recebeu-se a confirmação e foi nos transmitido que seríamos contactados pelos funcionários competentes em nos acompanhar na organização brevemente. Durante o último mês de organização da atividade, tomamos conhecimento por parte da instituição que a atividade só poderia ser tratada com mais detalhe numa data mais próxima da atividade e consoante a condições climáticas. A uma semana da atividade, uma serie de telefonemas foram realizados para instituição, o que resultou com que o Serviço ambiental previsto fosse cancelado devido a falta de funcionários e condições climáticas adversas.

Procedeu-se a contactar a Câmara Municipal de Ponte de Lima e outras juntas de Freguesia de Ponte de Lima, com o objetivo de repor o Serviço Ambiental. Ao fim de dois dias, a Junta de Freguesia de São Pedro D’Arcos concordou colaborar com equipa de Serviço, ao providenciar a sua disponibilidade e material para, com a sua orientação, limpar zonas problemáticas.

#### **SERVIÇO ANIMAL:**

A organização deste Serviço ocorreu de forma célere, sem grandes percalços visto que desde muito cedo se tinha decidido realizar na ALAAR. Contactou-se informalmente a instituição por via telefónica e desde logo se mostraram interessados com a nossa proposta, requisitando então a oficialização do pedido por email. Procedeu-se dessa forma, ficando definido o conteúdo da atividade (limpar o espaço e prestar qualquer auxílio às necessidades dos animais ali presentes). Mais tarde por falta de funcionários o horário do Serviço teve de ser alterado para de manhã.

#### **SERVIÇO SOCIAL:**

Inicialmente estava previsto em parceria com a Santa Casa da Misericórdia de Ponte de Lima realizar um Serviço onde passaríamos um dia animar as atividades de um determinado

grupo de jovens do Lar de Jovens D. Maria Pia/São José. Foi marcada uma reunião na sede da Santa Casa da Misericórdia com a presença do Chefe Regional Adjunto. Da reunião saiu a conclusão de que o Serviço não poderia ser realizado, visto que não haveria, à data da atividade, jovens na instituição.

Recorreu-se então à ideia de realizar uma recolha de bens alimentares e de primeira necessidade pelos participantes na atividade de serviço e diretamente entregá-los a famílias carenciadas.

Para complementar este Serviço que se iria realizar de manhã, a equipa de animação, elaborou várias dinâmicas a desenrolarem-se no centro da vila com interação com a população local.

## EMBLEMAS

Inicialmente foi recomendado, por parte da Junta Regional, uma empresa para mandar fazer os emblemas, no entanto, a quantidade teria de ser no mínimo 80 unidades, o que seria demasiado em relação aos caminheiros inscritos. Mais tarde foi recomendado, pelo Luís Garcia, uma outra empresa, a Egosport. Depois de termos contacto a empresa observamos que era um negócio muito mais acessível para aquilo que era pretendido (0,85€/uni + iva).

Posto isto foi enviado um e-mail a encomendar 50 unidades nessa mesma empresa. Esse e-mail foi respondido pela empresa a pedir os dados para o envio da encomenda. O responsável pela encomenda dos emblemas respondeu então com todos os dados necessários para o envio da mesma e questionou também se a forma de pagamento ia ser no ato de entrega, e-mail do qual não teve qualquer resposta. O custo total dos emblemas seria então cerca de 52€ + portes. No dia de início da atividade chegaram os emblemas à morada dada, que foi recebida pela mãe do responsável por fazer a encomenda, não foi exigido qualquer pagamento no ato de entrega.

Os emblemas chegaram em excelente estado, no entanto, quando a fatura foi analisada observou-se que os emblemas foram faturados a 1€ + iva, tendo dado um total de cerca de 66€. Passado algum tempo da atividade de serviço foi enviado outro e-mail à empresa para confirmar os valores discriminados na fatura e para efetuar o pagamento. Até hoje ainda não recebemos qualquer resposta por parte da empresa, o que resultou em termos ficado com os emblemas de forma gratuita, até agora (este facto foi informado à junto e o dinheiro entregue pelos participantes será também entregue à mesma para que procedam como bem entenderem).

Os emblemas seriam um encargo da equipa de logística, mas devido ao facto de esta se encontrar sobrecarregada passou para um elemento da equipa de comunicação.

## ORÇAMENTO

Servir Viana-Orçamento:

2\*Manteiga 450g----- 2,10 €

5\*Doce de morango 375g----- 5\*1,40  
1\*chocolate em pó 390g----- 2,64 €  
22 litros de leite-----22\*0,46 €  
2\* Embalagens de chá-----2\*0,36 €  
1 garrafa de sumo sanquick-----2,99 €  
15kg febras de porco-----10\*2,99 €  
2kg de polpa de toamte-----2\*0,92 €  
1 garrafa de azeite 0,75cl-----1\*2,69 €  
Sal grosso-----0,19 €  
2 pimentos verdes  
2 pimentos vermelhos  
Cabeça de alho  
Açúcar  
Café solúvel

-Total:2,10 +5\*1,40 +2,64 +22\*0,46 +2\*0,36 +2,99 +8\*2,99 +2\*0,92 +1\*2,69 +0,19  
+1,29=61,48 €

-Despesa da animação: 5 €

-Total das despesas: 66,48 €

-Receita prevista da venda de emblemas 30€

Montante requerido à junta para cobrir restante das despesas e cobrir algum deslize eventual:45 €

Material para elementos da equipa levarem para a atividade: Mariana: Fruta, Louro; Borlido: líquido da loiça, esponja, escova, pimentão doce; Filipe: compras do orçamento, máquina de café, vinho branco, chocolate em pó.

NIF - 500972052

## DILIGÊNCIAS REALIZADAS DURANTE A ATIVIDADE

### ALIMENTAÇÃO

O jantar foi confeccionado fora do espaço da atividade, mas servido no mesmo, isto aconteceu em conversa com a Chefe Dores ela informou-nos que como trabalhava na escola não queria utilizar as suas instalações havendo o risco de algo correr mal, preferindo ela utilizar os seus utensílios.

O Pão teria de ser recolhido antes do toque da alvorada, e bebidas e acompanhamentos têm de estar prontos para ser distribuídos logo que os participantes acordem. Tivemos um pequeno problema com a PaniLima pois os pães deveriam ter sido levantados numa padaria e foram noutra, aquando o levantamento dos pães deveríamos trazer uma faixa de publicidade da padaria e isso também não aconteceu. Por esse motivo, o membro do staff que foi buscar o pão no segundo dia e não estava informado de como seria pagou o pão e posteriormente a PaniLima não nos devolveu o dinheiro devido ao facto de as coisas não terem acontecido como acordado.

#### TRANSPORTES:

-Exceto quando era estritamente necessário caminhar, quase todas as deslocações (por constrangimentos temporais) foram realizadas com o auxílio dos carros do Staff e dos membros da equipa.

#### CONCLUSÃO:

De forma breve, a logística condiciona todo o funcionamento da atividade e quanto mais cedo esta começa a desempenhar a suas funções e quanto mais adaptável esta é mais fluida consegue ser a realização e organização da atividade.

## ANIMAÇÃO

### INTRODUÇÃO

Faz parte do trabalho da animação planear as atividades e trabalhar o imaginário.

De seguida apresentamos o plano inicial realizado (cinzento) e as anotações do que correu bem, ou mal e do que aconselhamos ou não a repetir (preto).

### ANIMAÇÃO - ATIVIDADE

#### SEXTA-FEIRA – 21H-22H – INSCRIÇÕES

A inscrição só fica oficializada com a foto por isso os caminheiros que não enviaram a foto não se pode inscrever até mostrarem uma foto ou pequeno vídeo alusiva ao senhor dos anéis (pode ser realizado individualmente ou em grupo).

Tínhamos esta ideia para quebra gelo no início da atividade assim como uma atividade para matar tempo para aqueles que chegaram a horas e tem de esperar pelos mais demorados. Era muito necessária e tinha sido bastante útil, mas nesta altura ainda estávamos sem mãos a medir pois estávamos a tentar resolver coisas que estavam atrasadas, o responsável pela escola ainda não tinha chegado e acabamos por nos esquecer. De futuro aconselhamos a pensarem numa atividade para as inscrições porque acaba por ser demasiado tempo que se perde.

Também aqui vamos dar início ao jogo “Onde está o anel?”. Este consistira em algo semelhante ao Mafia ou Lobo. Uma pessoa terá o anel, esta pessoa poderá matar os outros tocando-lhes com o anel, mas de uma forma discreta, porque o objetivo é que ninguém a descubra. Esta pessoa também escolherá a sua irmandade, um conjunto de 5 pessoas que tem como objetivo defendê-la e levar a que ninguém descubra que ela tem o anel. Estas pessoas sabem quem tem o

anel, mas o seu objetivo é que os outros não descubram. Além disso há um Gandalf que pode trazer pessoas de volta à vida e para isso tem que lhes dar abraços, este também deve ser discreto ao fazê-lo porque se o guardião do anel perceber tentará matá-lo. Há ainda também o Sauron que poderá uma vez durante o jogo acusar alguém de ser o guardião do anel, se acertar o jogo acaba se errar essa pessoa assim como o Sauron morrem. Quem morreu deixa de poder opinar sobre quem tem o anel. Em todos os momentos de pausa e convívio as pessoas podem tentar adivinhar quem é o guardião do anel.

Este jogo correu relativamente bem e a ideia era ter durante toda a atividade algo que os ligasse ao imaginário, assim como uma boa discussão para os tempos mortos. Aconselhamos a pensar bem nas pessoas escolhidas para os diferentes papéis se fizerem algo semelhante pois acaba por influenciar muito.

## **SEXTA-FEIRA – 22:30-ATÉ ACABAR - ENCONTRA O TEU CAMINHO**

Os caminheiros realizaram jogos dentro dos quais lhes serão dados pontos. Obtendo 5 pontos podem escolher o seu serviço (ambiental, social ou animal).

--	--	--	--	--

Quando o caminheiro consegue o ponto é feita uma assinatura num quadrado. Tem de ser 5 assinaturas diferentes.

Este jogo tinha como objetivo dividir as pessoas pelos serviços estipulados pois não era possível todas as pessoas realizarem todos os serviços. Correu bem, o único problema observado foi o facto de como as inscrições atrasaram quando o jogo acabou já era tarde e estava frio o que levou a que os participantes se sentissem um pouco desconfortáveis.

## *Jogos*

### As 2 torres

Há 2 equipas de 3 elementos. Há também 2 torres de latas, a primeira equipa a derrubar 3 vezes todas as latas da torre ganha os pontos. Terá que ser sempre alternado entre os jogadores. Materiais: Latas e bola

### Equilíbrio Élfico

Podem participar quantas pessoas quiserem. Há uma folha de papel no chão dobrada a meio. O objetivo é tentar apanhar a folha com a boca sendo que não pode haver qualquer auxílio das mãos e terá que ser realizado apenas com um pé de apoio. Quem conseguir apanhar a folha e levantar-se consegue o ponto. Materiais: 1 folha de papel

### Festa em Hobbiton

Há duas equipas de 4 elementos. 1 elemento está de olhos vendados, 1 elemento está a ajudar e outros 2 elementos estão a tentar desconcentrar a equipa adversária. São colocadas estacas com fios de cores diferentes e cada equipa tem que apanhar somente as fitas da sua cor, a



alguém da equipa com os participantes, até para perceber se estão a gostar, se há algo que possamos alterar e porque conviver é importante

### ***Informações a dar à noite para o dia seguinte de manhã:***

-Serviços animal e ambiental – roupa prática e lenço

-Serviço social – farda

-Levar almoço na mochila

### **SÁBADO – 7:30 - ALVORADA**

É preciso acordar cedo para chegar aos serviços a horas. Faze-lo de uma forma animada com esta música <https://www.youtube.com/watch?v=J93fc--VsaI>. O Borlido irá ler um manifesto.

Material: Colunas

*Acordem. Acordem! ACORDEM!!!!!!!*

*Acordem criaturas da Terra Média! Chegou o momento! Acordem! O Poder de Sauron tornou-se mais forte e o seu exército já se encontra em marcha. Temos que ser mais fortes, temos que nos erguer e fazer-lhe frente. Só juntos conseguiremos derrotá-lo!*

*Acordem! Levantem-se Criaturas da Terra Média e marcharemos para Mordor. O caminho é longo e perigoso, precisamos partir sem demora. Vistam a armadura, montem os cavalos e vamos!*

A alvorada correu bem, foi adequada com o tema e as pessoas não atrasaram muito, cumprimos bem o plano.

### **SÁBADO – 8 – PEQUENO-ALMOÇO**

Já é preciso ter o pequeno-almoço alguém tem que ir buscar o pão antes.

### **SÁBADO – 8:30 – SAIR PARA OS SERVIÇOS**

Carros para São Pedro de Arcos e carros para a Alaar. Temos que sair mais ao menos a horas porque as 9 as pessoas já estão à nossa espera nos serviços. Ser virmos que está a atrasar temos de acelerar as pessoas que vão para a junta e para a alaar.

A situação com os carros foi complicada pois estávamos a contar com o dobro dos elementos do staff na atividade e uns dias antes cancelaram o que nos deixou um bocado de mãos atadas pois já tínhamos serviços definidos assim como onde estes seriam e dependíamos dos carros do staff para tal. Outro problema encontrado prendeu-se com o facto de na mesma semana a ALAAR nos ter informado que não seria possível realizar a atividade de tarde como tinha sido pensada e discutida e só poderíamos lá ir de manhã. Tínhamos pensado em realizar um raid até aos diferentes serviços, com estes acontecimentos tivemos de cancelar caso contrário teríamos de acordar extremamente cedo e seria só desconfortável e mau para toda a gente.

## SÁBADO – 9 – COMEÇAR SERVIÇO

### *Ambiental*

Ir de carro para a junta de São Pedro de Arcos com roupas práticas e lenço. Limpar o que o presidente da junta pedir.

O serviço ambiental em São Pedro de Arcos foi tratado na mesma semana da atividade, no entanto resultou bastante bem. Consideramos que este serviço poderia ter mais participantes devido à quantidade de lixo que era necessário limpar, no entanto não tínhamos essa percepção na altura.

### *Animal*

Ir de carro para a Alaar com roupas práticas e lenço. Fazer o que a Alaar pedir.

O serviço na ALAAR foi pouco, no entanto, não foi culpa nossa. Falamos com a ALAAR com bastante tempo de antecedência inclusive disseram-nos que poderiam ter um muro para nós pintarmos e quando chegamos lá pareceu que a pessoa que lá estava nem sabia que íamos. Ao chegarmos para o serviço já estava quase tudo feito e acabamos por ter de inventar serviço para ocupar o tempo. Talvez numa próxima seja aconselhável definir muito bem com a organização o que vai ser feito e perceber se é serviço para muitas pessoas e/ou muitas horas.

### *Social*

Este grupo consistirá na decoração dos cabazes e entrega às famílias.

Para a decoração dos cabazes: cartolina, papel de embrulho, cola, tesouras, marcadores.

Para a entrega dos cabazes vai ser preciso ir de carro.

Este serviço foi facilitado por contactos dentro da equipa, a pessoa que nos ajudou preferiu que organização onde trabalha fica-se no anonimato e apenas nos indicou os casos de famílias que sabia que passavam necessidades sem nenhuma ligação à associação. Também por isso nos agradecimentos não agradecemos a esta associação. Além disso, por constrangimento temporal a distribuição dos bens foi feita tardiamente impossibilitando a caminhada para este grupo (entre local de Serviço e Vila).

## SÁBADO – 12:30 – FIM DOS SERVIÇOS

Para continuarem a atividade vamos dar-lhes duas cartas. Uma com tinta visível e outra com tinta invisível que se revela ao chegar-lhe fogo. Na carta com tinta invisível dirá um arnado Ponte de Lima todos a meio do caminho. Na outra carta dirá:

*Caros caminheiros*

*Se esta mensagem chegou até vocês é sinal que as coisas estão a correr como esperado e estamos um passo mais perto de derrotar as forças do mal de Sauron.*

*Porém todo o cuidado é pouco e o caminho é cada vez mais perigoso há medida que nos aproximamos do nosso objetivo.*

*Não podíamos correr o risco que esta mensagem caísse nas mãos erradas e descobrissem os nossos planos, por isso decidimos codificar a mensagem seguinte. Certamente para vocês será fácil de descobrir para onde tem que se deslocar a seguir. Nesta carta encontra-se o destino que tem que seguir, só tem que o descobrir. Que as chamas vos guiem, mas nunca vos queimem.*

*Boa sorte!*

*Conselho de Elrond*

Depois chegam todos juntos a este ponto de encontro e seguimos juntos para a escola para banhos e para preparar para a atividade da tarde.

Esta atividade não foi realizada devido ao mau tempo tendo os participantes recebido a carta e decifrado o enigma, não tendo, no entanto, ido para o local. Foi feita a deslocação dos participantes com o auxílio de carros de volta à escola.

## **SÁBADO – 15:30 – INÍCIO SERVIÇO DA TARDE**

Ir para a vila e distribuir abraços e atos de bondade pelos que por aí passarem.

Esta atividade não foi realizada pois no sábado à tarde estava a chover e não faria sentido ir para o centro da vila para estar com as pessoas, dadas as condições climatéricas, tanto porque seria desconfortável para os participantes, mas sobretudo porque não iríamos encontrar ninguém na rua com quem interagir. Optamos então por realizar a atividade planeada para o domingo de manhã durante este tempo, esta atividade consistia em levar os participantes, em grupos a discutir o que poderia ser a atividade no ano seguinte. Consideramos que correu bastante bem e que era sem duvida importante pois agora a nova equipa tem algumas luzes do que os caminheiros da região (pelo menos os que participaram na atividade) pretendem e é mais fácil partir daí, esta foi uma dificuldade que enfrentamos como a primeira equipa a realizar a atividade de serviço sem um tema específico, o livre arbítrio pode ser bom mas também pode ser um obstáculo. Consideramos ainda que esta atividade foi bastante positiva pois deixou as pessoas a pensar na atividade desde a tarde e quando à noite discutimos quem gostaria de formar equipa as pessoas já tinham uma certa ideia formada na cabeça.

## **SÁBADO – 18 - LANCHE**

Fazer o lanche à tarde na vila.

## **SÁBADO – 19 - MISSA**

Ir à missa um bocado antes das 19 para não chegar em cima da hora e ter sítio.

Acabamos por juntar a procissão de ramos dos escuteiros da freguesia, algo que não estava planeado pois apesar de várias tentativas não conseguimos contactar nenhum pároco com missas à hora pretendida e acabamos por escolher uma missa e juntar-nos. Talvez para o futuro seja boa ideia falar com o pároco da freguesia para saberem que vamos.

## SÁBADO – 20:30 - JANTAR

Chefe dores. Bifanas no pão.

## SÁBADO – 21:30 – JOGO NOTURNO

O jogo consiste em cada equipa procurar as peças finais para encontrar o tesouro. Para isso terão de encontrar os 4 santuários onde em cada um destes estará um guardião. Todos estes guardiões possuem diferentes peças para o puzzle final. Cada equipa deve colecionar todas as peças até conseguir fazer o puzzle. Porém, para os impedir iram estar 2 **Black Riders** a vaguear pelo campo. Caso um membro da equipa seja apanhado, este será levado para o “túmulo” dos **Black Riders**. Para resgatarem o membro que perderam, um dos restantes membros da equipa deve encontrar o **Sábio** da zona. Este sábio irá testar a equipa para libertar o membro perdido. No fim de encontrarem as peças todas, a equipa deve finalizar o puzzle e descobrir o seu propósito.

### *Regras:*

- Só pode estar um membro por equipa dentro do campo.
- Após encontrar uma peça, o membro da equipa tem que trocar com outro membro. Esta troca deve rodar pela equipa toda.
- Enquanto um membro está em campo, os outros devem resolver o puzzle com as peças que já tem fora do campo.
- Os santuários irão ter um sinalizador de luz para ajudar as equipas a encontrarem os guardiões.
- As equipas apenas podem ir ao encontro dos santuários se o sinalizador de luz estiver aceso. Qualquer membro que estiver num santuário no qual o sinalizador estiver apagado, irá ser rejeitado pelo guardião.
- Os sinalizadores dos santuários vão acender-se de dois em dois minutos. Apenas dois santuários irão estar com o sinalizador aceso de cada vez, ou seja, quando passarem dois minutos outros dois santuários irão acender os sinalizadores.
- Os 2 **Black Riders** irão impedir as equipas agarrando no membro que está em campo. Uma vez agarrado, o membro **não pode** fazer esforços para se libertar. Os **Black Riders** levarão os membros para o túmulo onde estes não poderão sair até serem salvos pelos restantes membros.
- Para salvar um membro que está no túmulo, um dos restantes deve procurar o **Sábio**. Este irá testar a equipa com adivinhas e quando acharem a solução, o membro poderá ser libertado tendo que um membro ir buscá-lo.
- Se um membro da equipa estiver preso no túmulo, nenhum dos restantes membros pode procurar por peças.

- No fim de acabarem o puzzle todos os membros da equipa devem chegar a uma conclusão sobre o propósito do puzzle e ir em busca desse mesmo.

- Acaba o jogo quando uma das equipas encontrar o propósito do puzzle.

Consideramos que o jogo noturno correu bastante bem, se tivéssemos mais pessoas de staff e equipa organizadora talvez pudesse ter ficado mais gente a auxiliar os postos mais críticos, mas mesmo assim correu bem e os comentários dos participantes foram bastante positivos. Achamos que o jogo noturno é importante na atividade de serviço porque sendo uma atividade em que o importante é servir pode ficar em cheque um bocado o divertimento e o imaginário e é também bom para criar momentos entre os caminheiros. Além disso consideramos ainda que é bom para o momento que se segue da decisão da equipa.

Nós optamos por alterar os planos e realizar a seleção da nova equipa à noite, isto é importante porque é muito mais fácil criar um clima de mística que faz com que as pessoas se acabem por candidatar a uma coisa relativamente nova que em parte desconhecem, depois de todo um dia de atividade. Tínhamos pensado nisto para o domingo, mas talvez até tenha resultado melhor no sábado à noite.

## **DOMINGO – 8 - ALVORADA**

Só música, alvorada mais calminha.

## **DOMINGO – 9 – PEQUENO-ALMOÇO**

### **DOMINGO – 10:30 – DISCUSSÃO PARA A O QUE FAZER NA PRÓXIMA ATIVIDADE E SELEÇÃO DA NOVA EQUIPA**

Dividir o pessoal em três equipas. Cada equipa discute o que fazer na atividade no próximo ano para haver um guia orientador para o ano que vem e não ficarem tão aflitos como nós para saber o que fazer. Discutem durante algum tempo (1h) e depois juntam-se os grupos para discutir todos juntos o que fazer e que ideias saem daí. Não é suposto votar-se para dar alguma liberdade à equipa de serviço, apenas como uma linha orientadora.

As atividades que estavam previstas para esta altura foram realizadas no sábado e aqui realizamos então o serviço ao lar de idosos da Santa Casa da Misericórdia. Esta atividade não estava pensada, foi decidida no Sábado ao nos depararmos com a chuva e com a possibilidade de chuva também no dia seguinte. Elementos do Staff com contactos no respetivo lar ajudaram-nos a fazer o contacto de última hora e achamos que foi uma ótima forma de fechar a atividade com serviço. Não tínhamos intenção de fazer serviço com idosos, mas perante as circunstâncias pareceu-nos a melhor opção e também não queríamos ter uma atividade de serviço em que existia apenas uma manhã efetivamente dedicada ao serviço

## PLANO GERAL

		Sexta	Sábado	Domingo	
Manhã	7:30		Alvorada		
	8		Pequeno-almoço	Alvorada	
	9		Serviço da manhã	Pequeno-almoço	
	10:30		-Alaar -Cabazes -Limpeza	Discussão atividade do próximo ano e seleção da nova equipa	
Tarde	12			Almoço	Fim da atividade
				Serviço da tarde -Na vila	
	17			Lanche	
	19			Missa	
Noite	20		Chegada equipa de serviço à escola	Jantar	
	20:30		Chegada Staff à escola		
	21	Início check-in			
	21:30		Atividade da noite e eleição da nova equipa		
	22:30	Atividade da noite			

## CONCLUSÃO

A Animação acaba por ser a equipa que menos trabalha com antecedência, mas durante a atividade precisa de muita organização, isto leva a que os membros da animação possam fazer parte de outra equipa que exija mais envolvimento pré-atividade e menos envolvimento na atividade. Ao planear o que vão fazer, sugiram sempre ao colega ideias que vão tendo pois pode ser que as ideias de ambos resultem numa ainda mais espetacular. Consideramos que o imaginário foi bem aplicado na atividade, embora menos gente que a prevista estivesse a par do senhor dos anéis. Consideramos que uma falha desta equipa foi o facto de várias vezes não estarmos com os participantes o que também nos poderia ajudar a colmatar eventuais tempos mortos, tentem evitar que isto aconteça e façam com que pelo menos um membro da equipa esteja lá.

Em suma achamos que o mais importante para a animação é uma boa organização e uma boa capacidade de se adaptar as mudanças e alterar os planos.

# COMUNICAÇÃO

## INTRODUÇÃO

A comunicação é um dos pilares na realização de qualquer evento. É importante saber o público alvo com quem se trabalha e a partir daí definir uma estratégia para deixar o público agarrado e informado, portanto, os meios utilizados para a comunicação/divulgação do evento devem ser criativos, para que se destaquem no meio de outras tantas publicações, e com qualidade.

A primeira etapa da equipa da comunicação foi atualizar as redes sociais, que neste caso foi atualizar as informações da página do Facebook e a criação de um perfil no Instagram dado que o Facebook é cada vez menos utilizado pelos jovens.

## APRESENTAÇÃO DA EQUIPA

Nas várias reuniões realizadas foi definida uma estratégia básica para a comunicação, fazer publicações regularmente para chegar ao maior número de caminheiros e para que nunca se esquecerem da atividade. Após isso debateu-se de que forma ia ser apresentada a equipa, onde foi sugerido fazê-lo com cartoons dos vários elementos da Equipa Projeto Servir Viana e com características alusivas ao imaginário que não fossem demasiado óbvias para que os caminheiros tentassem adivinhar qual seria o imaginário da atividade e para ficarem mais agarrados às publicações também.



Foram então feitos estes dois cartoons para a primeira publicação, onde foi também escrito um texto com algumas pistas subtis em relação ao imaginário. Depois disso surgiu o primeiro problema: Estes cartoons foram feitos com apoio de uma mesa de desenho digital emprestada que teve de ser devolvida ao dono durante um longo período de tempo. Pouco tempo depois o PC onde estavam a ser feito todo o trabalho de design gráfico da atividade avariou e não foi possível recuperar os ficheiros, apenas havia alguns backups antigos.

**IMPORTANTE:** A equipa da comunicação deverá fazer, regularmente, backups em diversos sítios de todo o conteúdo realizado para atividade.

Debateu-se depois de que forma iríamos apresentar a equipa já que era impossível continuar com os cartoons, onde foram discutidas algumas ideias, mas a certa altura percebeu-se que já estávamos numa fase adiantada para estar a apresentar a equipa.

## APRESENTAÇÃO DO IMAGINÁRIO

Para a apresentação do imaginário decidiu-se apresentar o logótipo da atividade juntamente com um texto alusivo ao imaginário.



O logótipo foi construído com base no anel de Senhor dos Anéis e nas diversas áreas que íamos ter presentes na atividade.

Servir Viana – Ramifica-te e Atividade Regional de Serviço 2018-2019: Formar o anel recorrendo a uma fonte relacionada com Senhor dos Anéis.

One ring to rule them all, one ring to find them: Completar o anel recorrendo a uma fonte original de Senhor dos Anéis.

Pegada de cão: Remeter para o serviço animal.

Mãos: Remeter para o serviço social.

Árvore: Remeter para o serviço ambiental. Tronco da árvore a preto em forma de vara bifurcada. Ramos da árvore a branco que remete para o imaginário, 'Ramifica-te'.

## INSCRIÇÕES

O passo seguinte foi criar o formulário para as inscrições com os seguintes tópicos:

- Agrupamento;
- Nome;
- E-mail;
- NIN (desnecessário);
- Categoria;
- Contacto Telefónico;
- Restrições Alimentares;
- Transporte Próprio;
- Insígnia da Atividade;

Observações.

Juntamente da primeira divulgação foi também apresentado o concelho onde ia ser realizada a atividade através de uma 'mensagem' a recrutar a caminheiros.

**NOTA:** Quando a equipa da comunicação trocou e-mails com o chefe João Abreu para criar um e-mail oficial e para colocar a atividade na página da Junta Regional, foi informada que o formulário poderia ter sido construído pelo departamento de comunicação da Junta Regional, tendo apenas de enviar os tópicos que queríamos no formulário.

## DIVULGAÇÃO

Decorrido algum tempo após termos lançado as inscrições não estávamos a ter os melhores resultados e tivemos que definir uma forma de chamar ainda mais a atenção ao público alvo. Era complicado para nós juntarmo-nos para fazer um vídeo, portanto, optamos por fazer ‘memes’ que acabaram por ter um bom alcance.

A vontade de divulgar a atividade em vídeo permaneceu e acabamos por realizar dois. O primeiro foi uma captura de ecrã de uma reunião fictícia em que se explicou em que consistia uma Atividade de Serviço, principalmente direcionada para noviços/aspirantes a caminheiros ou para aqueles que não tinham conhecimento da mesma. O segundo consistiu em fazer um vídeo mais paródico em que através do imaginário lançou-se, de forma indireta, um jogo que durou toda a atividade.

No decorrer do Cenáculo Regional foi também realizada uma dinâmica onde foi distribuída uma vela a cada tribo lá presente para que numa reunião de agrupamento tirassem uma foto com a mesma e enviassem para a nossa página. Este plano não correu como esperado, pois, apenas duas tribos enviaram as fotos.

## APRESENTAÇÃO DOS SERVIÇOS

Para os 3 serviços que iriam ser realizados não queríamos que fossem apresentados de forma direta, então tornamos os logótipos das instituições um pouco impercetíveis e publicamos os logos juntamente com um texto alusivo ao imaginário onde se dava a entender um pouco os vários tipos de serviço.

## INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Por fim restava informar os participantes do local exato da atividade e de algum do material que era importante que levassem para a atividade, onde foram feitas mais duas publicações com as respetivas informações.

Com o aproximar da atividade também foi enviada uma mensagem via telemóvel para todos os participantes com todas as informações importantes para o caso de não virem as publicações nas redes sociais.

## CONCLUSÃO

Este departamento é essencial para a boa organização de um evento tendo de trabalhar arduamente até ao dia da mesma. É importante definir tudo o que se vai fazer, criar um calendário e fazer tudo com a máxima antecedência possível para ter uma boa fluidez de trabalho e assim obter os melhores resultados.

## RECOMENDAÇÕES GERAIS

Tivemos algumas dificuldades durante a preparação da nossa atividade, de forma a evitar que cometam os mesmos erros que nós temos alguns conselhos mais gerais a dar:

1. Definam um coordenador. Nós debatemo-nos com esta ideia no início, sobre definir um coordenador ou não, acabamos por achar que não seria necessário, mas foi um erro. Aconselhamos a que o coordenador fique definido desde de cedo. Esta pessoa é importante para fazer as diferentes equipas cumprir prazos e para que tudo seja uma máquina bem oleada.
2. Trabalhem por equipas. Como o papel do coordenador não estava bem definido desde início nós acabamos por funcionar bastante mal por equipas. O ideal é que as coisas sejam definidas em reuniões gerais e depois sejam trabalhadas em equipas partilhando apenas os resultados entre todos. Isto leva a que as reuniões gerais não sejam tão demoradas e as equipas funcionem mais eficientemente.
3. Equipas equilibradas. Durante toda a preparação da atividade diferentes equipas vão tendo mais trabalho que outras. Por exemplo a comunicação tem a maior parte do seu trabalho pré atividade enquanto a animação tem o seu trabalho mais concentrado na atividade. Uma coisa que nós fizemos e acabou por resultar foi deslocar membros de equipas mais folgadas para outra equipa em momento de crise. No entanto se a equipa for funcional desde de inicio isto não será necessário.
4. Criação da equipa “serviços”. Se como nós tencionarem realizar mais que um serviço aconselhamos à criação de uma equipa apenas com este propósito. Na nossa edição esta equipa estava dentro da logística, mas é demasiado para uma equipa tratar da logística que esta atividade acarreta e ainda de tudo o que os diferentes serviços implicam. Esta equipa serviços irá também aliviar as reuniões gerais, no nosso caso passamos 90% do tempo em todas as reuniões a tratar disto porque acabava por não ser bem trabalho de ninguém mas trabalho de todos.
5. Peçam ajuda. Caso estejam com alguma dificuldade os embaixadores estão lá para ajudar e até mesmo o chefe observador. Nesta edição recorremos muito pouco a estes dois meios de auxílio, o que nos pode ter deixado sobrecarregados com coisas que eles nos poderiam solucionar com uma simples resposta.
6. Convidem o chefe regional para estar presente na atividade. O chefe observador informou-nos disto à data da atividade, devíamos ter falado e convidado para aparecer. Passou-nos completamente, mas fica bem.
7. Mantenham o chefe observador informado. Nesta edição recorremos ao chefe observador tardiamente, no entanto este deve estar informado de tudo o que se passa. Foi-nos informado pelo nosso chefe observador que o próximo iria fazer um acompanhamento de maior proximidade. Este dirigente ira também transmitir as informações à equipa regional da quarta para que a mesma esteja a par do que os caminheiros estão a fazer nesta atividade.

# ÍNDICE

Introdução.....	1
Logística .....	1
Diligências realizadas pré atividade.....	1
Contactos informais.....	1
Contactos oficiais.....	1
Local Pernoita .....	2
Alimentação.....	2
Serviço Ambiental:.....	3
Serviço Animal:.....	3
Serviço Social:.....	3
Emblemas.....	4
Orçamento.....	4
Diligências realizadas durante a atividade.....	5
Alimentação.....	5
Transportes:.....	6
Conclusão:.....	6
Animação .....	6
Introdução.....	6
Animação - Atividade.....	6
Sexta-feira – 21h-22h – Inscrições.....	6
Sexta-feira – 22:30-até acabar - Encontra o teu caminho.....	7
Sexta-feira - depois do jogo - Convívio.....	8
Sábado – 7:30 - Alvorada.....	9
Sábado – 8 – Pequeno-Almoço.....	9
Sábado – 8:30 – Sair para os serviços.....	9
Sábado – 9 – Começar serviço.....	10
Sábado – 12:30 – Fim dos serviços.....	10
Sábado – 15:30 – Início serviço da tarde.....	11
Sábado – 18 - Lanche.....	11
Sábado – 19 - Missa.....	11
Sábado – 20:30 - Jantar.....	12
Sábado – 21:30 – Jogo noturno.....	12

Domingo – 8 - Alvorada .....	13
Domingo – 9 – Pequeno-Almoço .....	13
Domingo – 10:30 – Discussão para a o que fazer na próxima atividade e seleção da nova equipa .....	13
Plano Geral.....	14
Conclusão.....	14
Comunicação.....	15
Introdução.....	15
Apresentação da Equipa .....	15
Apresentação do Imaginário.....	16
Inscrições .....	16
Divulgação.....	17
Apresentação dos serviços .....	17
Informações Adicionais.....	17
Conclusão.....	17
Recomendações gerais .....	18