

Procurámos consolidar, neste documento, a informação que responde a dúvidas que nos têm chegado sobre o funcionamento do Campo da Primeira, a maior parte das quais abordada na sessão de esclarecimento de 2.ª feira, dia 04 de julho de 2022.

Chegaram-nos outras perguntas, de caráter mais geral e não específico à Primeira, que não estarão aqui respondidas mas, para esse efeito, remetemos para toda a informação disponível no site do ACANAC em acanac.escutismo.pt

CAMPO

1. As imagens abaixo apresentam a localização da Colina da Alegria no CNAE (a amarelo, mesmo espaço de 2017) e a sua divisão nos 4 Pontos-No-Mapa que a compõem.

O retângulo azul ao lado do nosso campo representa o Refeitório dos Lobitos e, na imagem da direita, a área vermelha é onde estará instalada a Enfermaria de Campo e a Proteção Civil / Segurança. O pequeno retângulo amarelo ente as nossas duas áreas de campo é onde ficará o espaço da Chefia de Campo e o Bar da Primeira.



Cada Ponto-No-Mapa tem as suas características próprias, não sendo de todo possível que tenham todas as mesmas condições: um é mais próximo do Refeitório, outro da Arena, um estará mais perto do local de embarque / desembarque para as atividades exteriores, outro terá os WC / Duches mais 'à mão' ou melhores estruturas para montar sombreamento, etc.

2. Os bandos de cada Alcateia acampam juntos.

3. Todos os Pontos-No-Mapa têm WC e duches próximos (ainda que não exclusivos), bem como vários pontos de água potável.

4. A divisão de cada Ponto-No-Mapa nos seus (4) Locais-Para-Acampar só será conhecida à entrada de Campo, tal como a localização concreta de cada Alcateia nos mesmos.
5. Estamos a fazer todos os esforços no sentido de dotar cada Alcateia do espaço necessário e suficiente para se instalar minimamente 'à vontade'. Em concreto, estamos a contemplar, **por bando**, espaço suficiente para 3 tendas (embora isto possa variar consoante o tipo de tenda que usam), considerando que terão, no limite: 1 tenda para as meninas, 1 para os meninos e 1 para o animador.
6. Meninas e meninos devem dormir separados, de acordo com as Boas Práticas em vigor no CNE, podendo ser usadas, para este efeito, tendas de 2 quartos.
7. **Em caso algum**, o animador deve dormir na mesma tenda que os lobitos (e tanto este ponto como o anterior se aplicam também às restantes secções).
8. Para efeitos de gestão do espaço da Alcateia (e do material a levar), podem juntar as/os meninas/meninos de vários bandos. O mesmo em relação à Equipa de Animação.
9. Haverá condições em todos os campos (nuns melhores que noutros) para montar os oleados / toldos para sombreamento. Se quiserem, no entanto, podem levar algumas varas para ajudar a esse propósito.
10. Os oleados / toldos poderão ser do tamanho que quiserem / tiverem. No limite e não tendo melhor alternativa, podem levar pérgulas (se as tiverem) para criar espaços sombreados no vosso campo.
11. Não temos madeira para fornecer às Alcateias, mas podem 'levar de casa' se quiserem fazer alguma construção em campo (atenção à questão do espaço disponível).
12. Não conseguimos levar electricidade a todos os locais do campo. Mas **estamos a tentar** tê-la nas 'tendas centrais' de cada Ponto-No-Mapa. Adicionalmente, deverão existir pelo campo alguns pontos para carregamento de telemóveis e afins.
13. Todos os Locais-Para-Acampar terão um 'Guardião', que funcionará como Ponto-de-Contacto com a chefia de Campo da Primeira (O Primeiro Contador e todos os outros contadores 😊), transmitindo informação pertinente para as Alcateias, bem como o seu feedback sobre o desenrolar das atividades à chefia de Campo.
14. Este/a Guardiã/Guardião será um dos animadores participantes no ACANAC, estando também acampado com a sua Alcateia e certamente contará com a ajuda de todos os outros Animadores para desempenhar o melhor possível a sua função.
15. A Equipa de Guardiões será divulgada oportunamente, antes do início do ACANAC.

ATIVIDADES

1. A imagem abaixo representa o plano macro de atividades para um dos Pontos-no-Mapa.

Domingo	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira	Sábado	Domingo
Campo	Campo	Campo	Barragem	Campo	Idanha	Campo	Campo
Entrada / Montagens	Entrada / Montagens					Crítica Literária	Desmontagem / Saída
		Almoço (campo)	Almoço (fora)	Almoço (campo)	Almoço (fora)	Almoço (campo)	Almoço (volante)
						Missa de Campo	
			Jantar (campo)				
			Noite Livre			Festa de Encerramento (Geral)	

Torre do Lobo ('Parque de atividades')

Floresta Andante (Jogo em Campo)

Planície Aquosa (Campo Náutico)

Uma história com Jesus (Animação da Fé)

Ideia Nova (Jogo de Vila)

Oficinas do Vicente (Programa Comum)

Intervalo! (Tempo livre)

Parque de Desafios da Nalma (Campo Aventura / Programa Comum)

Pântano do Esquecimento (Jogo Noturno)

2. Sendo este o plano macro para um dos Pontos-No-Mapa, os seus 4 Locais-Para-Acampar estarão a fazer parte das atividades 2 a 2. Por exemplo: Na manhã de 3ª feira, 2 Locais-Para-Acampar estarão a enfrentar os desafios da Torre do Lobo, enquanto os outros 2 estão a aprender nas Oficinas do Vicente. À tarde, trocam.

3. À exceção das atividades noturnas, que são 'fixas', os restantes Pontos-No-Mapa terão um plano idêntico ao apresentado em termos de sequência de atividades, mas desfasados 1, 2 ou 3 dias, conforme o caso.

4. Todos os Pontos-No-Mapa terão uma manhã ou tarde livre ('Intervalo!'), sem proposta de atividades da Colina da Alegria (no exemplo, será na 5ª). Existem, no entanto outras propostas, de caráter geral, como por exemplo o Jogo d'Aldeia.

5. O plano específico de cada Ponto-No-Mapa \ Local-Para-Acampar, com os horários concretos de cada momento, será divulgado oportunamente, antes do início do ACANAC, bem como o material necessário para cada atividade.

6. Os momentos com nome a **amarelo** são 'atividades fixas' conjuntas para todos os Pontos-No-Mapa. Por exemplo, na 4ª feira, não existe qualquer proposta de atividade e toda a Colina Amarela tem a noite livre.

7. O horário para banhos será no fim da tarde, entre o fim da atividades e a hora de jantar (sendo necessária alguma disciplina de todos neste tema, por forma a garantir que todos conseguem tomar banho e evitar o desperdício de água).

8. Cada Alcateia sai para as atividades toda junta e regressa toda junta. No entanto, em cada atividade, cada bando jogará separado dos demais.

- 9.** A maior parte das atividades está pensada para que os bandos joguem de forma autónoma, sem acompanhamento próximo dos animadores. Vamos, no entanto, necessitar da ajuda destes nesses momentos para reforçar as equipas que dinamizam cada atividade, garantir a segurança dos perímetros, etc.
Por exemplo, nos jogos da Planície Aquosa (Campo Náutico) os Lobitos jogarão sozinhos, mas os seus animadores estarão sempre por perto, talvez até dentro de água a ajudar numa dinâmica ou a reforçar a segurança.
- 10.** As exceções a esta 'regra' são Ideia Nova (Jogo de Vila) e o Pântano do Esquecimento (Jogo Noturno), em que cada Animador deve acompanhar (de perto) o seu bando ao longo dia e da noite, respetivamente. O que não quer dizer que possa jogar os jogos, bem entendido.
- 11.** Deverão existir momentos de reunião dos animadores de cada Local-Para-Acampar, para avaliar, planear etc., dinamizados pelo respetivo Guardião, mas o seu formato ainda não está definido.
- 12.** Da mesma forma, ainda estamos a afinar a dinâmica dos Conselhos de Guias em campo.
- 13.** Não existirá Flor Vermelha / Fogo de Conselho. Apenas a nossa Festa de Campo, na 6ª feira.
- 14.** Não existirão dinâmicas de serviço a Campo.

ALIMENTAÇÃO

- 1.** De acordo com o Regulamento Geral do ACANAC, a primeira refeição a ser servida será o jantar de 2ª feira, dia
- 2.** No dia 31 os supermercados ainda não estarão a funcionar, nem será possível fornecer refeições antes do jantar de dia 1. A sugestão da Equipa da Alimentação é de que as Alcateias que cheguem mais cedo façam as suas refeições com a II, III ou IV Secção (se estas estiverem em campo).
- 3.** A última refeição fornecida será o almoço de dia 7. Esta refeição será volante (sandes) para todos os participantes, independentemente da hora a que saiam de campo.
- 4.** Caso entendam necessário, as alcateias poderão levar um pequeno fogão (para fazer um chá, etc.), devendo nesse caso cumprir com todas as normas de segurança já emanadas.
- 5.** Serão fornecidos reforços / lanches (manhã e tarde) às Alcateias, principalmente sob a forma de bolachas (mas estamos a tentar ter mais opções).
- 6.** Todas as restrições alimentares deverão ser atempada e devidamente registadas no SIIE para conhecimento da Equipa da Alimentação.

- 7.** Nos refeitórios haverá sempre refeições alternativas de peixe / vegetariano, mas têm de estar devidamente registadas no SIIE para permitir uma correta gestão das quantidades.
- 8.** Todas as refeições, à exceção dos dois dias de atividade exterior, serão servidas e tomadas no Refeitório dos Lobitos (e dos seus Animadores), em turnos que serão oportunamente comunicados (e que dependem das atividades do dia).
- 9.** Mesmo nas atividades exteriores (Idanha e Barragem), a refeição será servida em regime semelhante ao do Refeitório (quente, 'de faca e garfo'), pelo que aconselhamos que cada participante leve um tupperware (ou similar), em substituição do prato normal, para melhor gerirem o tempo / momento da refeição nestas atividades.
- 10.** A ementa, tanto quanto sabemos, não será divulgada antes do início do ACANAC.
- 11.** A lavagem de loiça das refeições deverá ser feita exclusivamente na estrutura montada para esse efeito junto ao Refeitório (incluindo nos dias de atividade exterior), ficando a gestão desse momento a cargo de cada Alcateia (cada um lava a sua, fazem escalas, etc.). O detergente será fornecido, mas não os esfregões.

SAÚDE

- 1.** A Colina da Alegria terá a sua própria Enfermaria, com uma equipa de médicos e enfermeiros, localizada no espaço indicado no mapa acima.
- 2.** Todas as questões relevantes de saúde dos participantes deverão ser atempada e devidamente registadas no SIIE, para conhecimento da Equipa de Saúde.
- 3.** Quaisquer necessidades específicas a este nível, como seja, por exemplo, a necessidade de armazenamento em frio de medicamentos, deve ser comunicada para primeira@acanaca.pt e saude.primeira@acanac.pt, para ser atempada e devidamente coordenada (teremos frigorífico na Enfermaria apenas para este fim).
- 4.** Também as atividades exteriores serão sempre acompanhadas por uma Equipa de Saúde e Proteção Civil / Segurança.

MATERIAL

1. A t-shirt amarela inicialmente pedida por Lobito na nossa lista de material, destina-se a ser usada na atividade em Idanha-a-Nova, não necessitando ser a oficial. A branca, é para ser usada no dia na Barragem (Náutica e Aventura). Ambas devem ter motivos escutistas (ou ser 'lisas').
2. Decorrente das normas da 'Aldeia de Ombú' entretanto divulgadas via 'NewsNac', no entanto, será necessário levar a **t-shirt amarela oficial do uniforme da secção**, para uso 3 momentos distintos, pelo que aconselhamos a que os lobitos levem pelo menos duas t-shirts amarelas (sendo pelo menos uma a oficial).
3. Os lobitos marítimos serão a exceção a esta regra, devendo levar a sua t-shirt branca em vez da amarela oficial (mas têm de levar na mesma uma amarela para atividade em Idanha).
4. Do material previamente pedido, pedimos que no momento do check-in em campo, tenham o seguinte 'à mão' para ser entregue:
 - 1 Guarda Sol / Chapéu de Sol por Alcateia (a ser devolvido no fim do ACANAC)
 - 2 T-shirts velhas 'para estragar' por Alcateia (com ou sem motivos, não serão devolvidas)
 - 1 **Azulejo branco** 20x20, pintado de acordo com as indicações dadas
 - 1 Novelo de lã por bando (variando as cores se tiverem mais de um bando)
 - 2 **Rolhas de cortiça** por lobito (recolham todas previamente para ser mais fácil entregar)
5. Tenham atenção ao tamanho das mochilas pequenas, para garantir que não são demasiado pequenas. Por exemplo, a muda de roupa pedida com indicação de ser para 'molhar e sujar' (e talvez 'estragar') é para ser usada no Campo Aventura. Neste dia, esta muda de roupa segue na mochila juntamente com o material para o Campo Náutico (toalha, 'prato e talheres', cantil, calçado para a água, etc.).
6. Por motivos de prevenção e segurança, todas as Alcateias têm de levar um extintor (2kg ou 6kg, pó químico ou água) ou balde (para areia).
7. Não podem ser utilizados candeeiros a gás em campo, de acordo com as regras já emanadas a este respeito.
8. Nas estruturas de chuveiros, será fornecido 'Gel duche e champô - 2 em 1', biodegradável. Se quiserem levar o vosso, deverão garantir que é biodegradável.
9. Não necessitam levar detergente para a loiça, pois será fornecido no local próprio para o efeito. É necessário, no entanto, levar esfregões (e um alguidar, conforme queiram fazer a gestão das lavagens).
10. Na véspera de cada atividade será entregue um pequeno texto com o respetivo Imaginário, para incluir no Caderno Encantado de cada Bando. Pretende-se que esta estória seja **contada** pelos Animadores aos Lobitos (sugerimos em Alcateia, mas podem fazer em Bando, se preferirem), criando assim o ambiente para o que irão viver. **Contada e não apenas lida**: com todo o ênfase, dramatismo, expressividade, etc., adequada à estória que está a ser apresentada.

11. A caracterização pedida para os Lobitos (e Animadores?) irá ser usada no sábado, dia 6, na atividade conjunta da manhã. Representará a transformação parcial que cada um irá sofrer devido a uma semana intensa de aventuras, encantamento, magia e contar de estórias.

12. Esta caracterização está inteiramente sujeita à criatividade e imaginação de cada Alcateia, com base em personagens ou criaturas de uma qualquer 'Conto de Fadas / História de Encantar' que conheçam (ou inventem!), e tem apenas três 'regras':

- a. Deve ser mais ou menos igual para toda a Alcateia.
- b. Deve ser apenas parcial - 'transformem' um braço ou os dois, as pernas, o tronco, a cabeça, as mãos, os pés, a cara, o cabelo - e não 'de corpo inteiro'.
- c. Não deve ser um disfarce ou máscara comprada, tipo artigo de Carnaval.

Caudas de dragão ou de sereia, braços que são ramos de árvores ou pernas de rocha, mãos com garras ou pés de pato, cabelos com chamas ou faíscas, armaduras de cavaleiro ou chapéus de feiticeiro, capuzes vermelhos ou orelhas de lobo, asas de fada ou carapaças de tartaruga, etc. etc. etc.

A escolha é vossa.

