



PRADO DA CORAGEM



Corpo Nacional
de Escutas

100 ANOS



VENI VIDI VICI

IMPORTANTE

Levar roupa para molhar e muda de roupa.
Sapatos de água.



VENI VIDI VICI

Circus – Lobo



O Circo Romano era um grande espaço de eventos a céu aberto utilizado para diversos fins na Roma Antiga. Era um dos principais espaços de entretenimento da época, onde se realizavam corridas de bigas, corridas de cavalos e comemorações imperiais.

As corridas de bigas eram eventos perigosos, tanto para os cavalos como para os aurigas (condutores destes “carros”), pois resultavam muitas vezes em ferimentos graves que podiam levar à morte. Estes perigos aumentavam não só o interesse dos espectadores como dos participantes, desejosos de alcançar reconhecimento e fama. Assim, sendo um dos símbolos mais importantes do Império, não é de estranhar que os romanos escolhessem o lobo como totem de proteção para este espaço. Na Roma Antiga, o lobo simbolizava proteção e era visto como uma figura materna e heroica, devido à sua profunda ligação com a fundação da cidade de Roma.

Por isto, se é a vitória que procuras talvez seja aqui que a encontrarás. Dá o teu melhor e quem sabe serás recompensado.

JOGO

Cada patrulha define **4 elementos** que, em “**modo de estafeta**”, **percorre uma volta** à pista, montando um “cavalo”. Os 4 exploradores terão de completar as **4 voltas** no tempo limite de **6 minutos**.

Pontuação

As patrulhas serão pontuadas da seguinte forma:

- 1º lugar – 60 pontos
- 2º lugar – 50 pontos
- 3º lugar – 40 pontos
- 4º lugar – 30 pontos
- 5º lugar – 20 pontos
- 6º lugar – 10 pontos

Caso terminem dentro do tempo limite recebem um extra de 40 pontos.

Exemplo, uma patrulha que consiga acabar antes do tempo limite, será atribuída a pontuação respetiva ao lugar, mais o bónus, as restantes que não acabarem dentro do tempo limite será atribuída a pontuação da respetiva posição.



VENI VIDI VICI

Coliseum – Touro



O Coliseu é como a maioria sabe o principal símbolo do Império Romano. O Edifício era usado para combates de Gladiadores e espetáculos públicos, tais como simulações de batalhas, caças de animais selvagens e dramas baseados na mitologia clássica. Aqui foram postos à prova milhares de homens, e só os mais corajosos passavam no teste. Por isto, os romanos escolheram o Touro como totem de proteção para este espaço. Na Roma Antiga, o Touro era considerado um animal sagrado, símbolo de força, virilidade e presença.

Ser forte e corajoso é o segredo para a vitória. Queres ganhar ou não?

JOGO – Corrida de obstáculos

Nº de obstáculos – 15

Tempo limite – 6 MINUTOS

Nº de patrulhas por ronda – 7

Cada patrulha começa num obstáculo diferente (mas todas percorrem 15 obstáculos). A patrulha vai toda em conjunto e o objetivo é arranjar a melhor estratégia para percorrerem todos os obstáculos. A patrulha escolhe apenas um elemento para ultrapassar cada obstáculo (todos os elementos têm de participar), dentro do tempo limite. Há um chefe encarregue de acompanhar cada patrulha.

Pontuação

São atribuídos 8 pontos por cada obstáculo corretamente ultrapassado, dentro de 6 minutos. A pontuação máxima é de 120.

A patrulha pode não realizar obstáculos, perdendo os respetivos pontos. Ao passar ao obstáculo seguinte a patrulha perde o direito de regressar aos obstáculos anteriores.



Corpo Nacional
de Escutas

100 ANOS



VENI VIDI VICI

Gymnasium – Corvo



As lutas de Gladiadores foram durante o Império Romano a grande atração do povo e por este motivo os Imperadores investiam muito neste tipo de espetáculo. Deste modo, apesar de serem forçados a participar, os Gladiadores recebiam tratamento especial, podendo receber cuidados no intervalo das lutas e treinando em escolas especiais para combater na arena. Nestes espaços os Gladiadores treinavam técnicas de luta corpo-a-corpo e o manuseamento de armas, dedicando-se também a manter uma dieta rígida à base de folhas carbonizadas, ricas em minerais.

Estas condições permitiam-lhes trabalhar tanto a parte física como a parte mental, preparando-os para combates que determinariam a sua sobrevivência. Ter coragem e manter a calma eram dois dos traços mais importantes presentes na personalidade de um Gladiador. Por isto, os Gladiadores decidiram escolher o corvo como totem de proteção, considerando que para muitos deles, este representa a astúcia, a sabedoria e a esperança de que saíam vitoriosos.

Assim, para treinares como um Gladiador, debes possuir os mesmos traços que estes possuíam. Enfrentar os nossos medos é o primeiro passo para a vitória. Será que tens a coragem necessária para te preparares como um?

JOGO – Torre Escalada

O jogo é composto por 4 atividades distintas realizadas por cada patrulha, através de um sistema rotativo. A patrulha escolhe 4 elementos, e cada elemento faz uma das atividades.

A rotação ocorre segundo a seguinte ordem.

Escalada (até área marcada)

Rede de abordagem (até área marcada)

Salto da Coragem (do primeiro andar)

Slide

Tempo limite de 1min30 para a realização de cada atividade.

Pontuação

Cada patrulha inicia o jogo com 100 pontos, no entanto, por cada atividade não realizada/concluída é descontado 25 pontos.



Corpo Nacional
de Escutas

100 ANOS



VENI VIDI VICI



Thermae – Maçarico

As Termas Romanas, ou banhos públicos, podiam ter diversas finalidades, entre as quais a higiene corporal e a terapia, usando água com propriedades medicinais. Estes espaços incluíam uma grande diversidade de ambientes, oferecendo diferentes instalações com piscinas e lugares para relaxar e socializar. Aqui, os romanos também desenvolviam habilidades, podendo trocar ideias entre si. Por isto, os frequentadores das termas, escolheram o Maçarico como totem de proteção, dando as boas vindas a todos aqueles com coragem suficiente para aqui entrar. Por estar habituado a viver em zonas costeiras, o maçarico sente-se muito confortável na água, pelo que os romanos esperam que tal como ele, tu também possas desfrutar deste ambiente.

É normal recear o desconhecido, até os mais fortes o temem, mas ser corajoso pode levar-te à vitória então porquê deixar o medo parar-te? Relaxa e entra.

JOGO – Escorrega aquático

Cada explorador terá de mostrar a sua coragem, escorregando por um escorrega aquático. Quanto mais corajosos a patrulha tiver, mais pontos recebe.

Pontuação

A pontuação da patrulha será obtida pela seguinte fórmula, arredondada à unidade:

$$\frac{\text{Nº exploradores que escorregaram}}{\text{Nº total exploradores da patrulha}} \times 100$$

Exemplo: Numa patrulha de 7 exploradores, só 5 têm coragem de escorregar. Esta patrulha recebe a seguinte pontuação.

$$\frac{5}{7} \times 100 = 71 \text{ pontos}$$



PRADO DA CORAGEM



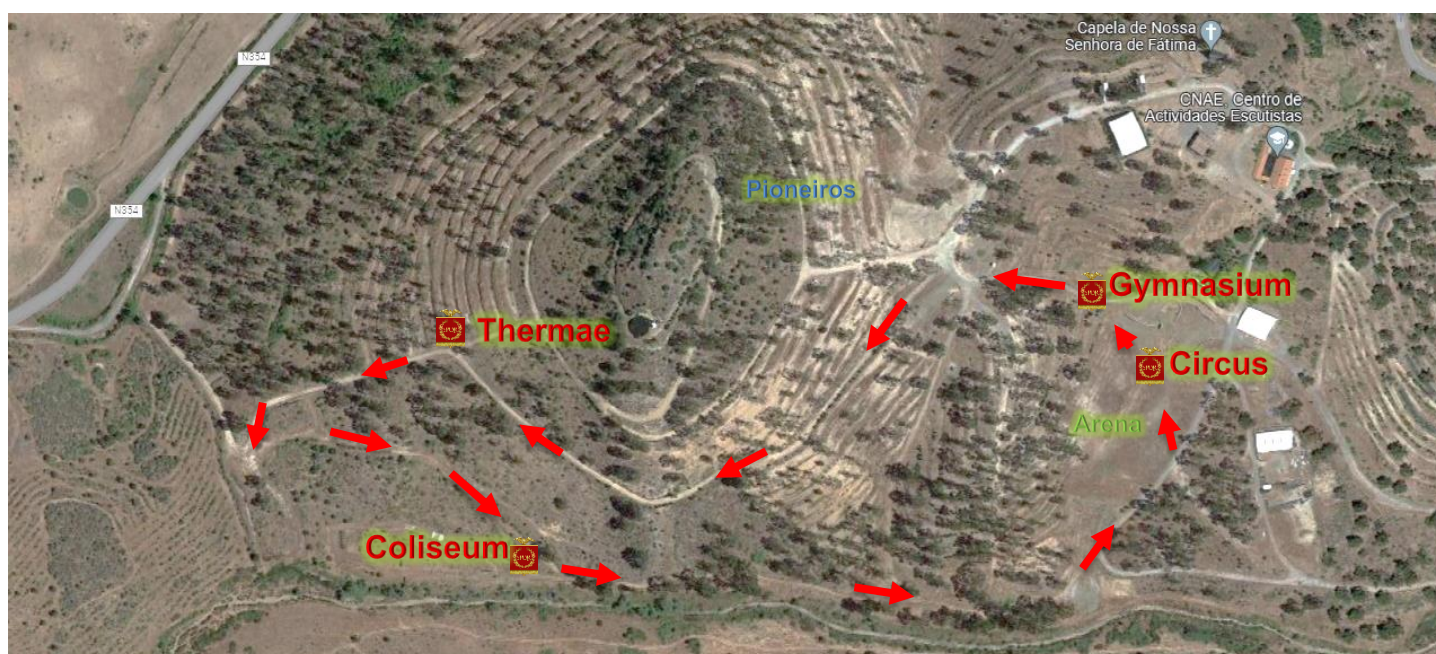
Corpo Nacional
de Escutas

100 ANOS



VENI VIDI VICI

CIRCUITO OBRIGATÓRIO





100 ANOS



VENI VIDI VICI

	Terça				Quarta			
	Coliseum	Circus	Gymnasium	Thermae	Coliseum	Circus	Gymnasium	Thermae
09h00	1 Bacelar Batista Barreto Barrocas	2 Bento Barros Brandão Brito	3 Beça Boa Ventura Borges Breia	4 Bernardes Caeiro Cachão	1 Magalhães Maia Malaquias Marial	2 Macedo Martinho Lopes Madureira	3 Martins Masacarenhas Mateus Matias	4 Matos Mendes Marques
09h40	Rotação				Rotação			
09h50	4	1	2	3	4	1	2	3
10h30	Rotação				Rotação			
10h40	3	4	1	2	3	4	1	2
11h20	Rotação				Rotação			
11h30	2	3	4	1	2	3	4	1
12h10	ALMOÇO				ALMOÇO			
15h00	1 Abrantes Abreu Afonso Agostinho	2 Aguiar Almeida Alves Amaral	3 Aleixo Assis Azevedo Baião	4 Barbosa Avelar Antunes	1 Bernardos Medeiros Oliveira Meireles	2 Melo Mendonça Meneses Miranda	3 Neves Nobre Pereira Ribas	4 Mesquita Ramos Silva
15h40	Rotação				Rotação			
15h50	4	1	2	3	4	1	2	3
16h30	Rotação				Rotação			
16h40	3	4	1	2	3	4	1	2
17h20	Rotação				Rotação			
17h30	2	3	4	1	2	3	4	1
18H10	FIM				FIM			



100 ANOS



VENI VIDI VICI

	Quinta				Sexta			
	Coliseum	Circus	Gymnasium	Thermae	Coliseum	Circus	Gymnasium	Thermae
09h00	1 Cabral Candeias Caneira Canelas	2 Caetano Cardoso Carmona Cortês	3 Caiado Caldas Camelo Caminha	4 Canhão Carmo Coelho	1 Fonseca Freire Freixo Galvão	2 Gameiro Godinho Gonçalves Góis	3 Graça Grilo Guterres Guedes	4 Franco Gama Gomes
09h40	Rotação				Rotação			
09h50	4	1	2	3	4	1	2	3
10h30	Rotação				Rotação			
10h40	3	4	1	2	3	4	1	2
11h20	Rotação				Rotação			
11h30	2	3	4	1	2	3	4	1
12h10	ALMOÇO				ALMOÇO			
15h00	1 Farinha Félix Ferreira Figueiras	2 Correia Dias Dinis Faria	3 Fortes Frade Durão Esteves	4 Faustino Estrada Falcão	1 Lemos Lencastre Henriques Gouveia	2 Jobim Jordão Judice Letras	3 Infante Isidoro Lacerda Lagos	4 Lima Loureiro Liberato
15h40	Rotação				Rotação			
15h50	4	1	2	3	4	1	2	3
16h30	Rotação				Rotação			
16h40	3	4	1	2	3	4	1	2
17h20	Rotação				Rotação			
17h30	2	3	4	1	2	3	4	1
18H10	FIM				FIM			