









Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.











Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.











Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.











Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.











Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.











Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.











Angra do Heroísmo é a vossa cidade e a sua zona central foi inscrita na lista do Património Mundial, a 7 de dezembro de 1983, "por estar direta e materialmente associada a um acontecimento com significado histórico universal: os Descobrimentos Marítimos que possibilitaram as trocas entre as grandes civilizações do planeta."

Vão ficar a conhecê-la melhor, percorrendo as suas ruas e realizando provas e jogos que vos permitirão ficar a saber mais sobre o modo como a cidade se organizava, quando a sua angra se enchia de navios oriundos dos novos mundos recém-descobertos.



LEGENDA DA FIGURA: "A CIDADE DE ANGRA NA ILHA IESU XPO DA TERCEIRA QUE ESTA EM 30 GRAOS", DE JAN HUYGEN VAN LINSCHOTEN, 1595.

ÇÕES

- 1: Procurem o local onde a vossa prova terá início e que se encontra assinalado por uma bolinha com o n.º 1.
- 2: Consultem o monitor que vos acompanha para vos ajudar a encontrar o caminho mais curto, aproveitando para conhecer ruelas por onde não é habitual passar todos os dias.
- **3:** Sigam depois para os outros locais assinalados por bolinhas pretas, consoante a ordem numérica indicada no mapa.
- **4:** NÃO CORRAM, porque o importante neste jogo é sentir prazer em passear por Angra do Heroísmo, percebendo como quem há muito tempo a planeou e edificou fez dela uma cidade funcional e bonita.

- **5:** Em cada marco de paragem receberão informação e terão de dar resposta a questões.
- **6:** Atenção que neste jogo não há vencedores, porque ganhamos todos por viver em Angra do Heroísmo.Consoante o número de respostas certas, ao vosso grupo serão atribuídos os seguintes títulos:

40 e 45 pontos = angrense de ouro.

39 e 25 pontos = angrense de prata.

- 7: Para fins de classificação apenas conta a pontuação obtida nas respostas e não o tempo de realização da prova, pelo que não há razão para correr ou tentar passar à frente de nenhuma outra equipa.
- **8:** A duração prevista da prova é de 2h30.