

Club de Amigos de la Bici. Salamanca

XVI EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN

ALDEIAS HISTÓRICAS DE PORTUGAL

Mapa y cuestionario

Mayo de 2000

XVI EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN ALDEIAS HISTÓRICAS DE PORTUGAL

Introducción

Los participantes reciben un mapa de la zona objeto de este *RASTREO* y una serie de preguntas sobre diversos puntos que figuran en el mapa. Cada participante o grupo debe fijarse un itinerario para pasar por un mayor número de lugares y poder así encontrar la respuesta al mayor número de preguntas posible.

Cada pregunta tiene una puntuación de acuerdo con su dificultad o la distancia a la que se encuentre el punto al que se hace referencia. Para la obtención del aprobado como ciclo-rastreador es necesario conseguir la mitad al menos de la puntuación máxima obtenida por el mejor participante¹.

Formas de participación

Se puede participar individualmente aunque es preferible hacerlo en parejas o en grupos de tres o cuatro. Hay que inscribirse a la salida indicando la modalidad elegida y los nombres de los componentes del grupo o pareja. Los miembros de cada grupo **no pueden separarse entre sí más de 250 m. y deben rodar juntos la mayor parte del tiempo.**

Penalizaciones

Para un mejor desarrollo de la prueba y por razones obvias, queda absolutamente prohibido que miembros de distintos grupos rueden juntos o se intercambien información, y que miembros de un mismo grupo vayan separados. Existen controles volantes permanentes que

¹ La puntuación total es 1.105 puntos.

penalizarán hasta **200 puntos** cada infracción. En el mismo sentido es necesario indicar en el control final el recorrido realizado y responder a preguntas que corroboren la información aportada y su conocimiento directo.

Controles finales

Dado que es un recorrido muy lineal y bastante entretenido se establecen dos controles finales en sitios distintos al de llegada (Sabugal), concretamente:

- Vilar Maior de 19,00 h. a 19,30 h.
- Castelo Bon 20,00 h. a 20,30 h.

Teléfono móvil de contacto

En caso de dificultad se puede poner uno en contacto con los organizadores en el nº 0034607809593 que es operativo en Portugal.

Evaluación

Sólo los tres miembros del comité organizador conocen las respuestas y son ellos, como responsables, los únicos que podrán tomar decisiones en caso de duda o discusión, asimismo podrán anular preguntas o modificar su puntuación. A lo sumo, se podrá pedir que actúen como tribunal y cada uno de los tres emita su opinión sobre el motivo de desacuerdo o discusión.

Introducción sobre la zona²

PAISAJE Y NATURALEZA

La cuenca del río Coa en su curso medio define desde un punto de vista paisajístico esta zona de la Beira Alta, provincia portuguesa limítrofe con la de Salamanca cuya capital es Guarda. El Coa, afluente por el Sur del Duero, discurre de Sur a Norte formando una cuenca paralela a la del Águeda (nacen en dos vertientes de la misma sierra) con características similares en cuanto al paisaje: mientras que el río en Sabugal, en la parte meridional de la zona, discurre a unos 700 m. de altitud, sólo unos 40 m. por debajo del risco en el que se asienta la ciudad, más al norte esta diferencia de altitud se va acentuando y el río y sus afluentes (Riveras de Aldeia, Alfaiates, Nave) se hunden en arribes graníticos a unos 600 m. frente a los pueblos en la meseta cuya altitud oscila entre 700 y 800 m. Este paisaje dota de forma natural a los pueblos de grandes posibilidades defensivas que fueron ampliamente aprovechadas en esta turbulenta región fronteriza (primero frente a los árabes y después frente a Castilla) para construir numerosos castillos en la Edad Media y Moderna.

El paisaje es fundamentalmente granítico con vegetación de repoblación mayoritariamente en la meseta, frente a la de ribera del río.

² Esta introducción se ha elaborado a partir de enciclopedias como la *Larousse*, *Britannica*, folletos turísticos, mapas portugueses y españoles, y los siguientes libros: Simões Dias, M.: *Vilar Maior. História, Monumentos e Lendas*, Vilar Mayor, Sabugal 1996; Borges, M.: *Aldeias históricas de Portugal. Castelo Mendo, Almeida* 1998.

HISTORIA

Prehistoria

Tanto en las orillas del Águeda, en la Siega Verde, entre Serranillo y Castillejo de Martín Viejo, como en las del Coa, en Vila Nova de Foz Coa, han aparecido importantísimos grabados murales paleolíticos con representación de caballos, bovinos, ciervos, etc. con gran valor artístico que se remontan a más de 20.000 años. Nos sirven como recordatorio de que esta región, a pesar de ser poco fértil y bastante inhóspita, ha estado habitada con asentamientos fijos desde muy antiguo. Existen restos de la edad del bronce (2300-800 a.C.) en lo que serán después castros de la edad del hierro como Sortelha, etc.

Edad del Hierro 800-200 a.C.

Muchos de los pueblos actuales como Sortelha, Sabugal, Vilar Maior, etc. fueron antiguos castros prerromanos, este hecho se hace palpable en Castelo Mendo por los restos de sus verracos, muy parecidos, por otra parte, a los salmantinos de Lumbrales.

Época romana 200 a.C.-500 d.C.

Como ocurre en la vecina provincia de Salamanca (así en la propia Salamanca, Ledesma, Ciudad Rodrigo, Iruña, etc.) los castros fueron muchas veces ocupados por los romanos y se transformaron en ciudades romanas. Como es sabido una de las aportaciones características de la cultura romana fueron las vías de comunicación para las que hicieron puentes que aseguraran el tránsito por las calzadas en cualquier época del año. Entre Coimbra (Aeminium, Conimbriga) y Ciudad Rodrigo (Mirobriga) existía una importante vía de comunicación que cruza la zona del rastreo, esta vía junto a otras adyacentes justifica la existencia en la zona de los puentes romanos o restos de calzada. En Alfaiates, Sortelha, Sabugal (estela romana de la iglesia principal) existen otro tipo de vestigios de esa época. Todo esto son indicios claros de una fuerte romanización en la región.

Época medieval (500-1400)

Tras la caída del poder centralista de Roma los visigodos sustituyeron en una transición suave a la cultura romana. Restos visigóticos los tenemos fundamentalmente en Vilar Maior, así la iglesia románica de Santa María, hoy en ruinas, tiene todavía huellas de una iglesia visigótica anterior y existen en el museo estelas y una pila bautismal de la época. El corte cultural que se produjo con la llegada de los árabes fue más profundo. La presencia musulmana fue poco duradera y dejó pocas huellas pero provocó un largo período de abandono.

Desde 1139 el río Coa marcaba la frontera entre el reino de Portugal (independiente en esa fecha con Alfonso Henriques, primer rey de

Portugal) y el de León (después Castilla). Así las tierras al Oeste del Coa las conquistó a los árabes Sancho I de Portugal (hijo de Alfonso Henriques), para lo que en 1198 erigió las murallas de Castelo Mendo, y las repobló después Sancho II que fortificó Sortelha; mientras que las que estaban al Este del Coa fueron reconquistadas por Alfonso VII rey de León y Castilla (en 1139 se hizo dueño de Vilar Maior) y repobladas un siglo después por Alfonso IX de León. De esta época son las pequeñas iglesias románicas. En el tratado de Alcañices, 1297, el rey de Portugal Don Dinis (Dionisio I, el Liberal, un rey con una personalidad y actividad muy parecidas a las de nuestro Alfonso X el Sabio) obtuvo la soberanía sobre las tierras al Este del Coa (aunque desde un punto de vista eclesiástico siguieron perteneciendo al obispado de Ciudad Rodrigo hasta el s. XV) y la frontera entre Portugal y Castilla pasó a ser por estos lugares una “raya seca”, pues en lugar de marcarse por el río, se dividió por cuencas, siendo portuguesa toda la cuenca del Coa.

Para conseguir una repoblación eficaz de estas tierras desertizadas los reyes leoneses y portugueses concedieron a estas poblaciones fueros o “cartas pueblas” que les aseguraban a estas villas jurisdicción dependiente del rey, además de grandes beneficios desde el punto de vista fiscal a fin de atraer a repobladores de otras comarcas. La concesión de estos fueros y el símbolo de la independencia jurisdiccional respecto a los nobles se marcaba con los “pelourinhos” (rollos o picotas), que se conservan primorosamente en muchos de los pueblos de la zona. Servían principalmente para exposición y escarnio de delincuentes, ya que la pena capital sólo se ejercía con consentimiento real. El fuero más antiguo de la zona es el de Castelo Mendo otorgado por Sancho II de Portugal en 1229 y es igual que el de Salamanca. En Alfaiates, Sabugal y Vilar Maior fue Alfonso X el Sabio rey de Castilla y León quien concedió los fueros. D. Dinis en 1296³ confirmó estos fueros leoneses y se los concedió además a Castelo Bon. Los pelourinhos que hoy se conservan son de la época de la renovación de los fueros en el s. XVI, bajo el rey D. Manuel y por ello su estilo artístico es manuelino.

Otro aspecto de la repoblación fue la importancia que adquirieron las órdenes militares, en esta región primero la de Alcántara (primitivamente llamada de S. Julián del Pereiro por haber sido fundada en una iglesia de ese nombre cercana a Ciudad Rodrigo por caballeros salmantinos), posteriormente la de los templarios y la de Santiago, que se encargaban de defensa de las poblaciones para lo que se convirtieron en especialistas en la construcción de castillos y murallas.

Las necesidades defensivas de la zona fueron dos:

- frente a los musulmanes (como vemos la reconquista duró más de un siglo en estos pagos)

³ Es curioso observar que un año antes del tratado de Alcañices D. Dinis ejercía ya de señor de hecho de estas tierras.

- frente a la anexionista Castilla una vez que toda la cuenca del Coa se integró en la corona portuguesa en 1297.

Las relaciones entre Castilla y Portugal fueron muy turbulentas a lo largo de todo el s. XIV y desembocaron en la batalla de Aljubarrota en 1385, considerada por Portugal como la reafirmación definitiva de su independencia; paralelamente se fortalecieron la tradicional alianza entre Portugal e Inglaterra y la nueva línea monárquica de la casa de Avis, mucho más independiente frente a Castilla. En una zona fronteriza como esta todas estas tensiones fueron resentidas con especial intensidad.

Estructura de un castillo

Los dos elementos fundamentales de un castillo son su torre principal o del homenaje y la muralla que la rodea englobando un patio llamado plaza de armas. Además suele haber otro recinto amurallado exterior. En las murallas se disponen otras torres menores o cubos, especialmente en los ángulos, para asegurar su defensa, también garitas de las que tendrás que ocuparte a lo largo del rastreo. En la torre del homenaje existía una gran sala –aula maior– que era la de recepción.

Edad moderna y contemporánea

Aunque se suele afirmar que los castillos medievales a partir del s. XV fueron perdiendo sus funciones propiamente militares y se fueron transformando en lugar de residencia y símbolo del poder señorial, de hecho se siguieron usando con funciones militares aunque limitadas, más en zonas difíciles como ésta. Con Felipe II Portugal quedó unido a España entre 1580 y 1640. La independencia la volvió a conseguir Portugal mediante la guerra de restauración entre 1641 (fecha de la proclamación de una restaurada monarquía portuguesa en la persona del duque de Braganza) y 1668 con especial incidencia en las regiones fronterizas, concretamente el poeta guerrero Blas García de Mascarenhas dirigió en 1640 importantes operaciones desde el castillo de Alfaiates.

El último episodio de los enfrentamientos entre los dos países vecinos tuvo lugar a principios del s. XIX en la llamada, en su origen, “guerra de las naranjas”, cuando en 1801 Godoy bajo el reinado de Carlos IV ocupó el sur de Portugal para conseguir que se adhiriera al bloqueo napoleónico contra Inglaterra, se firmó la paz al poco tras la ocupación española del Alentejo a cambio de incorporar a España la ciudad de Olivenza. Pocos años después desde Portugal el ejército comandado por Wellesley (futuro duque de Wellington) fue desalojando a los franceses de territorio español. Pues bien, el cuartel general de Wellesley, desde el que se prepararon las decisivas batallas de Fuentes de Oñoro (1811) y Ciudad Rodrigo (1812), que marcaron el principio de la derrota napoleónica, se asentaba en un pequeño pueblo de la zona. Ahora ya definitivamente la guerra no se hacía desde los castillos.

Preguntas y puntuación⁴

1.- INTRODUCCIÓN

total 160 puntos

Nota: La respuesta a esta introducción exige tanto su lectura como haber visto los lugares a los que se hace referencia, por tanto, es mejor responder al final aunque deben tenerse presente las preguntas en todo el recorrido.

a) Indica distintos tipos de vegetación y señala dónde los has visto.
20 puntos

b) Enumera los puentes romanos que has visitado y comenta sus peculiaridades constructivas.
20 puntos

c) Cita algunas iglesias románicas que hayas visto en la zona.
20 puntos

d) Enumera los distintos “pelourinhos” e indica sus diferencias.
20 puntos

e) Justifica cuál es a tu juicio el criterio principal que justifica el emplazamiento de las distintas fortalezas militares.
20 puntos

f) Los santuarios y lugares de romería de esta región tienen ciertas características comunes. Indica cuáles.
20 puntos

g) ¿Cuáles son las características de la arquitectura popular tal y como se manifiesta en las casas de la zona?
20 puntos

⁴ Responde directamente en el propio cuestionario; si no hubiera espacio, en las hojas del final, donde también te recomendamos que hagas los dibujos. Este año las preguntas aparecen ordenadas geográficamente dada la disposición lineal de la zona.

- h) La planta de las iglesias portuguesas de época manuelina o posterior que se pueden ver en algunos de los santuarios de la zona es diferente a la planta de las españolas. Justifícalo.

20 puntos

2.- SORTELHA

total 130 puntos

Introducción. Debido a sus ventajas desde el punto de vista defensivo este lugar ha sido habitado desde la edad del bronce sin solución de continuidad, excepto quizá en la alta edad media. Fue Sancho II de Portugal, el Encapuchado, quien repobló y construyó el castillo y las murallas en el s. XIII, en el ambiente hostil de la reconquista. Disfruta de la belleza del lugar.

- a) Razona por qué se llama a sus habitantes “lagartijas” **10 puntos**

- b) Plaza del “pelourinho” (Quizá la mejor vista del conjunto se consigue desde la torre del campanario.)

- Dibujo del “pelourinhno” **5 puntos**

- Explica su situación en la plaza. **5 puntos**

- Describe o dibuja el escudo en la puerta de acceso al castillo. **5 puntos**

- Fíjate en cómo está construido el propio acceso. **5 puntos**

- c) Castillo.

- Haz el camino de ronda sobre la muralla, sin dejar de mirar dónde pones tus pies. Describe el paisaje que se contempla en las diversas orientaciones. **10 puntos**

- Señala el dispositivo defensivo sobre la propia puerta de acceso al castillo. **10 puntos**

 - Describe la torre del homenaje y fijate en su acceso. **10 puntos**

 - Señala las características del arco de la puerta de acceso de la torre del homenaje. **10 puntos**
- d) Torre del campanario.
- Indica la fecha y lugar de fundición de las campanas. **10 puntos**

 - Fijate en las paredes de la muralla al norte y justifica el posible motivo de que se dibujen en ellas unas líneas rectas excavadas que forman grandes ángulos. **10 puntos**
- e) Aunque la iglesia principal ha sido muy reconstruida guarda restos de su primitiva construcción románica del XIII, fecha coincidente con la construcción de la muralla. Indícalos. **10 puntos**
- f) En la Rua da fonte, por debajo de un olivo, existe una casa muy curiosa. Fijate en los elementos de su fachada, especialmente en los adornos de la ventana. Señala las características de la

escalera. Indica la especie arbórea de gran tamaño que está en las cercanías, por dentro de la muralla. **30 puntos**

3.- SABUGAL

total 90 puntos

Introducción. La fortaleza es del s. XIII y fue construida por Alfonso X el Sabio, rey de León y Castilla. Pasó a manos de D. Dinis, rey de Portugal en el tratado de Alcañices. La soberbia torre del homenaje fue obra de D. Dinis.

a) Dibuja o describe la antigua puerta de entrada a la villa junto a la torre del campanario. **20 puntos**

b) Castillo

- Dibuja su planta incluida la torre del homenaje que hace una figura geométrica poco habitual. **10 puntos**

- Fijate en la puerta de entrada a la torre del homenaje y compárala con otra puerta de acceso a los cubos de la muralla. **10 puntos**

- El interior de la torre tiene gran interés por su magnífico estado de conservación.
 - Indica el nº de pisos **10 puntos**

 - Fijate en su forma de sujeción, incluidos los ornatos que marcan el arranque de los nervios de la bóveda. **10 puntos**

 - Disfruta de la vista desde arriba de esta torre de 28 m. y numera el nº de sus almenas. **10 puntos**

- Describe los balcones y sus ornamentos característicos.
10 puntos

- c) Edificio de la antigua cámara municipal en la plaza que da acceso a la zona de la villa donde se encuentra el castillo. Haz una descripción de los adornos de las ventanas manuelinas de su zona porticada.
10 puntos

4.- ALFAIATES

total 100 puntos

Introducción. Es la población más alta a 840 m. La repoblación y primera fortificación, designada por los cronistas como *Castillo de la Luna*, fue obra de Alfonso X el Sabio en el s. XIII, fecha de la construcción de la magnífica iglesia románica. Por el tratado de Alcañices pasó a manos de Portugal en 1297. La parte más visible de la fortaleza actual data de 1515 cuando D. Manuel I la reconstruyó. En 1640, en la guerra de restauración de la monarquía portuguesa, el poeta guerrero Mascarenhas construyó una nueva muralla exterior a la anterior. Estuvo a punto de edificarse en este emplazamiento un fuerte-villa similar al de Almeida.

a) Castillo

- Fijate en su muralla exterior y dibuja el escudo de la entrada. Indica una característica que el paso del tiempo ha borrado en la mayoría de los escudos de la época.
10 puntos
- Haz un dibujo de la planta del castillo
10 puntos
- Como se ha comentado en la introducción, se reconstruyó en parte en el s. XVII. Intenta distinguir las diversas fases en la edificación, justificalo.
10 puntos
- En el exterior del recinto del castillo hay restos fácilmente visibles de otra muralla reaprovechada en nuevas edificaciones. Descríbela y justifica la fecha que le supones.
10 puntos

b) Plaza del “pelourinho” y la iglesia

- Indica el nº de delincuentes expuestos que se podían exhibir en el “pelourinho”. Fíjate en su ornamentación e intenta fecharlo.

10 puntos

- Iglesia. Fíjate en la fachada occidental. Si te gusta el dibujo afila el lápiz. Si no te gusta pintar describe con detalle el conjunto de toda esta fachada desde el campanario hacia abajo.

20 puntos

- Indica por qué te parece que se trata de una iglesia románica a partir de elementos decorativos distintos a los de la fachada occidental.

10 puntos

- Existen en esta plaza magníficos ejemplos de la arquitectura rural de la zona, dibuja o describe los elementos más característicos de alguno de los mejores ejemplos.

10 puntos

- c) En la Rua Direita existe una casa entre la iglesia nueva y la plaza del castillo con una fecha del s. XVIII. Especificala.

10 puntos

5.- SACAPARTE. Nº Sª DE POVOA

total 75 puntos

- a) Indica las distintas construcciones que forman el conjunto del santuario sin dejar ninguna.

10 puntos

b) Monasterio antiguo

- Descripción detallada o dibujo de la gran chimenea por fuera. Es bastante insólito por estos parajes encontrar una chimenea de tanto porte y elegancia.

20 puntos

- Hay un lavatorio, sitúalo y descríbelo.

5 puntos

- Mientras se comía, un monje leía oraciones, ¿desde dónde?

5 puntos

- Una ventana tiene una abertura oblicua respecto a la pared en la que se encuentra. Indica cuál es y descríbela. **5 puntos**

- c) Iglesia
 - Fíjate en el suelo a la entrada. **5 puntos**

 - Describe el camarín lateral. **5 puntos**

- d) En dirección Este a unos 100 metros de la iglesia existe una construcción. Descríbela. **10 puntos**

- e) Crucero a la izda. de la carretera entre Sacraparte y Aldeia da Ponte. Descripción. **10 puntos**

6.- ALDEIA DA PONTE**total 30 puntos**

Puente romano.

- Indica el nº de vanos y su forma **10 puntos**

- Fíjate en los tajamares. Tienen una orientación que no es la habitual, ¿a qué es debido? **10 puntos**

- Fíjate en la calzada y sus restos. **10 puntos**

7.- ALDEIA DA DONA**total 20 puntos**

Existen unas esculturas modernas, nos gustaría saber qué representan, el nombre de sus creadores y su fecha. **20 puntos**

8.- PONTE ROMANA DE SEQUEIROS**total 100 puntos**

Acceso recomendado. Desde Badamalos baja por la crtra. que va hacia Miuzela hasta cruzar el río Coa (1 km. ±). Nada más cruzarlo deja la crtra. y coge un camino que sale a la izda. que lleva directamente al puente romano en menos de 2 kms. (Puede accederse también por una carretera que bordea el Coa desde Vale Longo o Valongo).

Introducción. Se trata de un puente romano rehecho en la Edad Media. En época romana aseguraba la comunicación de Salmantica, Mirobriga, Caurium (Coria) con el Norte de Lusitania. En la Edad Media, como se ha comentado en la introducción, el Coa marcó durante bastante tiempo la frontera entre León (después Castilla) y Portugal. El control y mantenimiento de este puente fue sin duda de vital importancia. Por eso se reconstruyó y se le añadió un castillete para asegurar su defensa y cobro de tasas.

a) A pesar de haber sido reconstruido en época medieval guarda un claro aire romano. Intenta justificar qué cosas le dan un aspecto romano y qué otras un porte medieval. **20 puntos**

b) Descripción detallada o dibujo. **20 puntos**

c) Además de los consabidos tajamares del lado de la corriente, tiene del lado contrario otra estructura parecida, ¿cuál es su finalidad? **20 puntos**

d) ¿Está integrado el castillete en la construcción o es un añadido? **20 puntos**

e) Descripción de la vegetación de ribera en las cercanías. **20 puntos**

9.- VILAR MAIOR

total 130 puntos

Introducción. Ha sido asentamiento humano desde la Edad del bronce (se ha encontrado una valiosa espada de la época), después fue castro, luego ciudadela romana como atestigua el puente romano, más tarde fue sede visigoda (hay una pila visigótica en el museo y huellas de ese período en la iglesia de Sta. María). Durante

la ocupación de los árabes debió quedar muy abandonada. Los leoneses la conquistaron en 1139 en época de Alfonso VII. Los caballeros de la orden militar de Alcántara se encargaron de su defensa. Repoblada por Alfonso IX, Alfonso X le concedió su primer fuero confirmado después por D. Dinis, rey de Portugal, en 1296 aunque sólo tuvo soberanía portuguesa, como el resto de los castillos de la orilla derecha del Coa, tras el tratado de Alcañices en 1297. En la segunda mitad del s. XIV durante la guerra entre Portugal y Castilla sus murallas fueron restauradas. Durante los siglos XV y XVI fue muy importante su judería en paralelo a la persecución contra los judíos españoles. La última reconstrucción de su castillo data de principios del s. XVI, bajo el rey D. Manuel. Entonces tenía dos cinturones amurallados de los que hoy sólo se conserva uno. Más adelante llegó a tener hasta tres (el tercero englobaba la iglesia mayor). Desde otro punto de vista, cabe decir que los vinos de esta villa tienen cierta fama desde antiguo.

a) Puente romano

- N° de arcos **5 puntos**

- Peculiaridad en la disposición de los tajamares **5 puntos**

- Situación respecto al arco central del punto culminante **5 puntos**

- Descripción de la pequeña fuente en las cercanías **5 puntos**

b) Ruinas de la Iglesia de Santa María en la subida al castillo

- Fíjate en adornos pertenecientes a la iglesia que están integrados en las paredes del cementerio, descríbelos. **10 puntos**

- Esta iglesia tiene cierto aire visigótico de su traza original que se manifiesta en lo cerrado que estaba su presbiterio (lugar de la iglesia donde se sitúa el altar mayor), posteriormente integrado en la reconstrucción románica. Descríbelo. **10 puntos**

c) Castillo

- Se ven a las claras dos etapas en su construcción. Indica cuáles son y por qué. **10 puntos**

- Fíjate ahora en las marcas de cantería de la torre del homenaje tanto en su interior (extrema las precauciones porque no tiene suelo y hay un desnivel muy considerable) como en su exterior y tráenos dibujadas 6. Admira la perfección de la cantería en esta torre de 35 m. de altura. **10 puntos**

 - Breve descripción del escudo y de las ventanas de la torre del homenaje **10 puntos**

 - Numera y describe la disposición de las escaleras que suben al camino de ronda de la muralla. **10 puntos**

 - Haz el camino de ronda y describe el paisaje que desde él se ve. Intenta descubrir en dirección norte dónde se encuentra un palomar que se divisa en lontananza bastante más abajo que el castillo. **10 puntos**
- d) Iglesia Mayor de San Pedro
- Describe una piedra en sus alrededores con la llamada “cruz de Cristo” templaria grabada en ella. **10 puntos**

 - Un poco por debajo de la iglesia existía un tercer cinturón de muralla. Intenta descubrir sus restos en una de las calles de bajada y descríbelos. **10 puntos**

 - Cerca de la iglesia se encuentra el nuevo museo, en su exterior existen unos útiles de labranza, describe cuáles son. **10 puntos**
- e) “Pelourinho”. Indica el nº de delincuentes expuestos que en él cabían. Estilo y época. **10 puntos**

10.- MALHADA SORDA

total 30 puntos

- a) Describe o dibuja si se te da bien alguna de las casas más típicas de la Rua travesa.

15 puntos

- b) Frente a la Vivienda María José, cerca de la Rua Direita existe una curiosa casa. Dinos cómo medían el tiempo y cómo está decorado el arco de la ventana.

15 puntos

11.- FREINEDA

total 60 puntos

- a) Describe la casa y alto estado mayor de Wellington. Fijate en el texto de la estela de piedra y en la curiosa casa adyacente.

15 puntos

- b) Indica la especie del gran árbol de la plaza.

15 puntos

- c) Santuario a las afueras.

- Fijate en las galerías e indica su posible finalidad. **10 puntos**

- Fijate en una fila de espesas lajas en el centro, indica su disposición y función. **10 puntos**

- Establece la planta de la iglesia e indica su fecha. **10 puntos**

12.- CASTELO MENDO**150 puntos**

Introducción. Sus dos verracos a la puerta atestiguan que fue asentamiento de un castro en la edad del hierro. Su calzada romana que baja al río da fe de que fue también villa romana. Ya en La Edad Media, tras la reconquista, fue Sancho II de Portugal quien le otorgó fuero en 1224 y construyó el castillo primitivo. Pronto fue centro de un activo mercado protegido especialmente por el rey. Las murallas actuales y restos del castillo son de principios del s. XVI. Por un lado está el castillo en lo más alto con su muralla y la iglesia de Sta. Maria do Castelo formando el conjunto llamado el *burgo velho* (con una portilla al exterior, “la de la traición”) y por otro están las murallas exteriores que engloban todo el pueblo formando el *burgo novo* (con tres puertas: “la de la villa”, “la de Guarda” y “la del Sol”) Entre ambos recintos está la puerta “de D. Sancho”. De los primeros años del s. XVI es también el “pelourinho”.

a) Entrada por la “puerta de la villa”

- Descripción de los verracos **10 puntos**

- Descripción de la puerta y de la muralla **10 puntos**

b) Plaza del “pelourinho”

- Descripción detallada del “pelourinho”, escalinata, columna y parte superior (gayola) **10 puntos**

- Descripción de la plaza y sus elementos. **10 puntos**

c) Subida al castillo

- En la antigua “puerta de D. Sancho”, en la pared de la muralla está embutida una gárgola con un relieve en forma de cara, es el llamado “O Mendo”. Descúbrelo. **10 puntos**

- Si has encontrado el “O Mendo” también serás capaz de toparte con “A Menda”, un relieve parecido al anterior en una pared al lado del edificio del tribunal, sólo que éste en lugar de medieval es de la época de los verracos. **10 puntos**

d) Castillo

- Encuentra el emplazamiento del antiguo aljibe. **10 puntos**
- Describe una puerta distinta a la “de la traición” en un muro muy espeso en la zona más apartada del castillo **10 puntos**
- Localiza la “puerta de la traición” que abre al exterior y descríbela **10 puntos**
- Haz el camino de ronda y describe el paisaje **10 puntos**

e) “Puerta de Guarda”

En lugar de bajar por el mismo sitio baja en dirección Oeste y sal de las murallas exteriores por la “puerta de Guarda”. Camina por fuera hasta llegar a la “puerta de la villa”. Describe los aprovechamientos en la muralla **10 puntos**

f) Fuentes y palomar en el exterior del recinto en la zona de la “puerta de la villa”

- Descripción del palomar (bastante cercano a la puerta) **10 puntos**
- Describe y señala la fecha de una de las fuentes (más alejadas de la puerta que el palomar) **10 puntos**
- Por debajo de la anterior existe otra más rústica, descríbela. **10 puntos**

g) Calzada romana

- En dirección al río baja la calzada romana, descúbrela y descríbela **10 puntos**

13.- CASTELO BON

total 30 puntos

- a) Puerta de la muralla: Descripción del conjunto incluido el escudo en sus cercanías

10 puntos

- b) Paséate por la parte alta del pueblo hasta encontrar el aljibe y el pozo, descríbelos

10 puntos

- c) En la calle “TV Fidalgo” existe una casa con escudo, descríbela

10 puntos