

◆ ◆ ◆ SORTELHA ◆ SABUGAL ◆ ◆ ◆

MURALHAS COM HISTÓRIA

15 • 16 • 17 SETEMBRO • 2023



MERCADO MEDIEVAL, TABERNAS E ANIMAÇÃO CONTÍNUA. RECRIAÇÃO HISTÓRICA.

PASSE AS PORTAS DA MURALHA, CALCORREI AS RUAS DO BURGO E RECUE, CONNOSCO, ATÉ AO REINADO DE D. AFONSO III - O BOLINHES - REI DE PORTUGAL E DOS ALGARVES



MAPA DO MERCADO



SORTELHA COM MURALHAS HISTÓRIA

PARAGEM DE AUTOCARRO

ACAMPAMENTO MILITAR
ACAMPAMENTO DO CAVALHEIRO

JOGOS MEDIEVAIS
CERAMIA
OFÍCIOS

LARGO DO BOAS-VINDAS
OFÍCIOS

OFÍCIOS EVANGÉLICOS
LIGA TORNEIO DE ARMAS

ANIMAIS DE QUINTA

JOGOS MEDIEVAIS

BIHETERA I
PORTA NOVA (ENTRADA)

BANCA REAL (MERCANDISING)
SECRETARIADO
FOURTEIRO MEDIEVAL

LARGO DO PELOURINHO
PALCO

BIHETERA II
PORTA DA VILA

LARGO DO COSSO

- INFORMAÇÕES
- TABERNAS/MERCADO
- LABIRINTOS (WC)
- FALDARÃO
- MULTIMÍDIO
- POSTO DE SOCORRO
- SAÍDA DE EMERGENCIA
- PARQUES DE ESTACIONAMENTO
- LUGAR DE ESTACIONAMENTO ACESSEÍVEL



MAIS INFORMAÇÕES E PROGRAMA



Disponíveis de **TRANSPORTE GRATUITO** que o levam comodamente até às Muralhas, a partir do Sabugal (Largo da Fonte) e dos parques de estacionamento em Sortelha.

bol

bilheteriaOnline



muralhascomhistoria@bol.pt

RESERVE A SUA PULSEIRA ONLINE

- > 2€ (Válida para todo o evento)
- > Entrada gratuita até aos 12 anos (incluive), desde que acompanhadas por um adulto
- > O ingresso online tem de ser trocado por uma pulseira na bilheteria local
- > Poderá também adquirir a pulseira, na bilheteria local

MURALHAS COM HISTÓRIA 2023 ÁREAS EXPOSITIVAS

Na *my* formosa Sortelha recuamos às vivências do reinado de **D. Afonso III**, que ascende ao trono em circunstâncias imprevistas uma vez que o Papa Inocêncio IV, atendendo ao estado de anarquia em que se encontrava o país, retira a governação a **D. Sancho II**, seu irmão, e nomeia, o até então Conde de Bolonha, governador e defensor do reino. Como **D. Sancho II** se recusou a respeitar a decisão papal, verificou-se uma disputa pelo trono entre os dois irmãos, entrando Portugal num período de guerra civil. Nesta contenda entre os dois irmãos, Sortelha, tomou partido de **D. Afonso III**.

D. Afonso III acaba por ser coroado em 1248, após a morte do rei. O início do seu governo foi ocupado em firmar o seu poder e em estabelecer a ordem no reino. Investiu na conquista do Algarve expulsou os mouros do território, tendo o domínio sobre este território sido reconhecido com a assinatura do Tratado de Badajoz, com seu primo, Afonso X de Castela, em 1267. A partir de 1268, a sua titulação régia passa a ser pela Graça de Deus, **D. Afonso III**, Rei de Portugal e do Algarve.

D. Afonso III foi um excelente administrador, organizou a administração pública, fundou várias vilas e concedeu o privilégio de cidade através do édito de várias cartas de foral.

À medida que el-rei promulgava medidas que levam à centralização do poder, são vários os conflitos entre o clero e a coroa. Alguns prelados partem para Roma, queixando-se dos abusos de poder. O rei recebeu apoio das cortes de Santarém em janeiro de 1274, onde foi nomeada uma comissão para fazer um inquérito às acusações que os bispos lhe faziam, que o absolveu. O Papa Gregório X, porém, não aceitou a resolução e mandou que se excomungasse o rei e fosse lançado interdito sobre o reino em 1277. À sua morte, em 1279, **D. Afonso III** jurou obediência à Igreja e a restituição de tudo o que lhe tinha tirado, reconciliando-se com a Santa Sé e comprometendo-se a cumprir todas as exigências.

Sucedeu-lhe o seu primogénito, D. Dinis, que viria a marcar de forma inequívoca e permanente este território de fronteira.

Sortelha é o cenário ideal para recuar no tempo... em nenhum sítio se sentirão tão transportados para a Idade Média como nas nossas 'Muralhas com História'.

♦ Acampamento Militar

Composto por expositores de armas, elmos, escudos, cozinha e tendas de índole medieval. Aqui treinam-se as técnicas de combate, definem-se táticas militares e realizam-se treinos, pois o alerta é permanente.

♦ Liça de Torneios

Espaço de recriação de torneios medievais a cavalo e apeados, assim como demonstrações com aves de rapina.

♦ Acampamento com Vivências Medievais

Constituído por cozinha de campanha, armeiro e produção de cota de malha, scriptorium de caligrafia tecelagem, *lucet* e bordados, dando a conhecer o modo de vida das gentes do povo.

♦ Ofícios Medievais

Na Rua dos Ofícios são recriadas algumas artes dos mestres de ofícios existentes na Idade Média, tais como o ferreiro, carpinteiro, marceneiro, fabrico de redes e curtimenta de peles.

♦ Cetraria

A falcoaria ou cetraria é a arte de criar, treinar e cuidar de falcões e outras aves de rapina para a caça. Os vestígios e documentos sobre a falcoaria mostram que se tratava de um desporto aristocrático, do qual participavam reis e outros membros poderosos das cortes.

♦ Jogos Medievais

Espaço onde adultos e petizes podem experimentar jogos infantis inspirados na cultura medieval e o carrossel medieval.

♦ Animais da Quinta

Exposição de animais da quinta que, em tempos idos, circulavam livremente nas ruas da antiga vila.

15 DE SETEMBRO | SEXTA - Os Peregrinos

18h00 - 00h00 - Mercado, tabernas, exposições, recriação de ofícios e vivências e animação itinerante *pera cá e pera lá* – acrobatas, malabaristas, músicos, personagens históricas e do imaginário medieval surpreendem pelas ruas da vila.

18h00 - Auto de Abertura do Mercado com Cortejo em honra d'El Rey D. Afonso III

• *Porta da Vila - Porta Nova - Largo do Pelourinho*

20h00 - Sabores d'outrora nas Tabernas do Burgo

21h00 - Danças e Folguedos • *Largo do Corro*

21h30 - 'Anúncio da Nomeação do Conde de Borgonha como Governador do Reino'

• *Palco - Largo do Pelourinho*

23h00 - Espetáculo de Malabares com Fogo

• *Largo do Pelourinho*

00h00 - Encerramento do Mercado

16 DE SETEMBRO | SÁBADO - Da Nomeação à Coroação

12h00 - 00h00 - Mercado, tabernas, exposições, recriação de ofícios e vivências e animação itinerante *pera cá e pera lá* – acrobatas, malabaristas, músicos, personagens históricas e do imaginário medieval surpreendem pelas ruas da vila.

12h30 - Sabores d'outrora nas Tabernas do Burgo

14h30 - Músicos da Corte animam o Mercado/ Teatro Cómico

17h30 - Cortejo d'El Rey D. Afonso III, cavaleiros e outras gentes pelas ruas do burgo até à Liça

• *Porta da Vila - Liça*

18h00 - Torneio de Armas a pé e a cavalo

• *Liça (Fora de Muralhas)*

19h00 - Danças e Folguedos • *Largo do Boas Vindas*

20h00 - Sabores d'outrora nas Tabernas do Burgo

21h30 - 'Da Nomeação à Coroação' - Espetáculo e Sons Medievos junto ao Castelo - Concerto

• *Palco - Largo do Pelourinho*

23h30 - Espetáculo de Fogo ao Luar

• *Largo do Corro*

00h00 - Encerramento do Mercado

PROGRAMA

17 DE SETEMBRO | DOMINGO - A Celebração

12h00 - 21h30 - Mercado, tabernas, exposições, recriação de ofícios e vivências e animação itinerante *pera cá e pera lá* – acrobatas, malabaristas, músicos, personagens históricas e do imaginário medieval surpreendem pelas ruas da vila.

12h30 - Sabores d'outrora nas Tabernas do Burgo
14h30 - Músicos da Corte animam o Mercado/ Teatro Cómico

15h00 - Danças e Folguedos • *Largo do Pelourinho*

17h00 - Cortejo d'El Rey D. Afonso III, cavaleiros e outras gentes pelas ruas do burgo até à Liça

• *Porta da Vila - Liça*

17h30 - Torneio de Armas a pé e a cavalo

• *Liça (Fora de Muralhas)*

20h00 - Sabores d'outrora nas Tabernas do Burgo

21h00 - Cortejo com Bailias e Folias do povo ao som do rufo dos Tambores e à Luz do Fogo

• *Porta da Vila - Porta Nova - Largo do Pelourinho*

21h30 - Auto de Encerramento do Mercado

* Programa sujeito a alterações

ANIMAÇÃO CONTÍNUA... com ritmos medievais, RECRIAÇÃO HISTÓRICA... Malabaristas, Artes circenses... Espetáculos inusitados... TORNEIO DE ARMAS, lutas e escaramuças... MERCADO MEDIEVAL com TABERNAS e MERCADORES, ROUPEIRO MEDIEVAL, demonstração de OFÍCIOS e áreas expositivas, ACAMPAMENTO MILITAR, JOGOS MEDIEVAIS, CETRARIA e ANIMAIS DA QUINTA... RÁBULAS com o Grupo 'Anel de Pedra' - Escola de Artes...