

UMA NOITE NO MUSEU

19 E 20 DE MAIO
DOS 8 aos 12 anos

Horário: 17h00 – 11h00
(DIA 19) (DIA 20)

INFORMAÇÃO
EXCLUSIVA
PARA OS PAIS

Ilustração: Marc Parchow

PROGRAMA

19 DE MAIO

17h00 – Acolhimento

À chegada, cada participante será convidado a imprimir em serigrafia a T-shirt que irá vestir durante a atividade. Esta pequena tarefa visa reforçar nas crianças a noção de que são capazes de “criar” a sua própria camisola, ao mesmo tempo que promove a motivação e a paridade no interior do grupo.

17h30 – Apresentação dos monitores

Os monitores apresentam-se mediante um breve exercício de quebra-gelo.

18h00 – Ação de entrega de cantis e de sensibilização ecológica

A ação será promovida por Teresa Alvarez, do Clube da Água – Comunicação e Sustentabilidade do SIMAS de Oeiras e Amadora, e destina-se a fornecer aos participantes os cantis que eles irão utilizar durante toda a atividade. Pretende-se com isto promover o sentido de responsabilidade e o comportamento ecológico das crianças.

18h30 – Formação das três equipas

Através de uma dinâmica de quebra-gelo, vão constituir-se três equipas. Segue-se a montagem de um livro instantâneo, que servirá de cartão de jogo para a atividade da noite.

19h00 – Visita guiada ao Museu e aos espaços da Fábrica da Pólvora

A visita será guiada por Inês Câmara, que a orientará de acordo com o guião da narrativa-jogo a realizar depois do jantar.

20h00 – Jantar

Menu a estabelecer depois de as inscrições estarem fechadas, para poder ajustar-se a eventuais alergias ou intolerâncias alimentares. Os alimentos serão confeccionados pela equipa de cozinha da cafetaria do Museu de Marinha.

21h00 – Jogo «O Mistério da Fábrica da Pólvora»

Vai ser narrado o início de uma história que estabelecerá as premissas do jogo. A narrativa prossegue sob a forma de enigmas e pistas que levarão as três equipas por caminhos distintos dentro do recinto da Fábrica da Pólvora. As missões e tarefas são executadas em equipa, apelando à cooperação e à solidariedade, e, quando cumpridas, dão direito a um objeto. O jogo dos três grupos vai confluir para o mesmo ponto, o Jardim da Caldeira dos Engenheiros (local do acampamento), onde as equipas participarão na construção da narrativa global, que fará a fusão de todos os elementos do jogo.

22h30 – Hora do conto: construção orientada de narrativa

O conto é o culminar do «Mistério da Fábrica da Pólvora». Consiste na junção das três linhas narrativas seguidas no jogo. Através dos elementos recolhidos, vamos todos juntos recriar a história e dar-lhe um desfecho.

23h00 – Ceia e fogo de campo simbólico

00h00 – Recolher

O MISTÉRIO DA FÁBRICA DA PÓLVORA

20 DE MAIO

08h30 – Ginástica matinal e higiene

09h30 – Pequeno-almoço

10h00 – Hora do conto e do canto

11h00 – Despedida e regresso a casa

O participante deve trazer:

- Roupa confortável e que se possa sujar
- Calçado confortável
- Saco-cama
- Colchonete
- Agasalho para a noite
- Escova de dentes e dentífrico
- Toalha de rosto
- Pijama
- Muda de roupa
- Medicação habitual (caso faça alguma)

O participante NÃO deve trazer:

- Garrafas de água
- Comida (se houver necessidade de trazer algum alimento, solicitamos que não seja utilizado plástico na sua embalagem e acondicionamento)
- Sacos de plástico descartáveis
- Telemóveis, tablets ou outros equipamentos eletrónicos

CONTACTOS PARA O DIA DA ATIVIDADE:

Conceição Candeias – 96 642 00 78

Marc Parchow – 96 458 20 94

O programa pode sofrer alterações por motivos imprevistos.