



ASSPférias: Exemplo Plano de atividades Campo semanal

	Sábado	Domingo	2ª Feira	3ª Feira	4ª Feira	5ª Feira	6ª Feira	
8h00 - 9h00		Alvorada com ginástica matinal; Higiene pessoal; Pequeno-almoço	Alvorada com ginástica matinal; Higiene pessoal; Pequeno-almoço	Alvorada com ginástica matinal; Higiene pessoal; Pequeno-almoço	Alvorada com ginástica matinal; Higiene pessoal; Pequeno-almoço	Alvorada com ginástica matinal; Higiene pessoal; Pequeno-almoço	Alvorada com ginástica matinal; Higiene pessoal; Pequeno-almoço	
9h00 - 10h30		Introdução ao grande tema do Campo 2017	Atividade "Fun time"	Atividade outcamp	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"	Atividade "Fun time"	
11h00 - 11h30		Lanche						
11h30 - 13h00	Receção aos campistas.	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"	Atividade outcamp	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"	Desmontagem do Campo.	
13h00 - 14h00	Almoço							
14h00 - 14h30	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Despedida dos campistas e regresso a casa.	
14h30 - 16h30	Formação de equipas e atividades quebra-gelo	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"	Atividade outcamp	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"		
16h30 - 17h00	Lanche							
17h00 - 19h00	Montagem do campo e reunião de campistas	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"	Atividade outcamp.	Atividade "Penso, logo existo"	Atividade "Fun time"		
19h00 - 20h00	Hora de banho							
20h00 - 21h00	Jantar							
21h00 - 21h30	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre	Tempo livre		
21h30 - 23h00	Convívio / Reflexão Momento artístico	Convívio / Reflexão Momento artístico	Convívio / Reflexão Momento artístico	Convívio / Reflexão Momento artístico	Convívio / Reflexão Momento artístico	Convívio / Reflexão Momento artístico		
23h00 - 24h00	Ceia e boa noite							

Atividades "Penso, logo existo": Estas atividades podem assumir diversas formas (artísticas, desportivas...) e visam trabalhar competências relacionadas com o tema do campo.

Atividades outcamp: Estas atividades ocorrem fora do edifício e desenvolvem-se nas redondezas do local, podendo assumir diversas formas (caminhadas, ida à piscina...).

Atividades "Fun time": Estas atividades trabalham o tema do campo de forma indireta e visam a diversão e o convívio entre todos. Permitem desenvolver competências sociais e pessoais.