

## Campos de Férias 2010



*O Campo Aventura acredita que juntos faremos a diferença!!*

### 0.1 Licença



O Campo Aventura está licenciado para executar actividades de animação e aventura com Alvará de Animação Turística emitido pela Direcção Geral de Turismo; **ALVARÁ N.º 1 / 2002**



O Campo Aventura está licenciado para executar Campos de Férias com Alvará emitido pelo Instituto Português da Juventude; **ALVARÁ N.º 110 / 2004**

### 0.2 Localização das actividades

O Campo de Férias tem como base as instalações do Campo Aventura - Quinta Moinho do Pagador, em Olho Marinho - Óbidos.

Existem no entanto actividades que serão realizadas no exterior da Quinta (ex.: espeleologia. Trilho Atlântico, Peddy - Paper, acampamento, entre outras).

### 0.3 Programa de Actividades

O Campo Aventura desenvolve um conjunto de actividades que implicam a permanência no Campo.

Assim, todas as actividades que constam no programa serão adaptadas às idades dos participantes e suas características, sendo o principal objectivo da equipa do Campo Aventura proporcionar dias inigualáveis de novas emoções e desafios.

Durante todo o período de Campo de férias, os participantes serão acompanhados continuamente por monitores do Campo Aventura, pernoitando estes nas camaratas juntamente com os participantes.

É também de salientar que o plano de actividades poderá sofrer alterações, da responsabilidade do coordenador de cada grupo, motivada por factores externos ou de interesse dos participantes (condições climatéricas, falta de segurança, atraso nos transportes, um evento pontual com interesse, etc.).

## TURNOS DE CAMPOS DE FÉRIAS 2010

### 7 DIAS

- 4 A 10 JULHO - T1
- 11 A 17 JULHO - T2
- 18 A 24 JULHO - T3
- 25 A 31 JULHO - T4
- 1 A 7 AGOSTO - T5
- 8 A 14 AGOSTO - T6
- 15 A 21 AGOSTO - T7
- 22 A 28 AGOSTO - T8
- 29 AGOSTO A 4 SETEMBRO - T9
- 5 A 11 SETEMBRO - T10

### 14 DIAS

- 4 A 17 JULHO - Q1
- 18 A 31 JULHO - Q2
- 1 A 14 AGOSTO - Q3
- 15 A 28 AGOSTO - Q4
- 29 AGOSTO A 11 SETEMBRO - Q5

**Nota importante:** o plano de actividades do turno T2;T4;T6;T8 e T10 corresponde ao programa da **segunda semana** de actividades de cada Quinzena.

### **HORÁRIOS IMPORTANTES:**

**HORA DE ENTRADA NOS CAMPOS DE FÉRIAS:** Entre as 14h00 e as 16h00

**HORA DE SAIDA DO CAMPO DE FÉRIAS:** Até às 14h00

**HORA DE VISTA NO DIA DOS PAIS:** Entre as 10h00 e as 16h00(Apenas nos turnos de 14 dias e correspondendo este ao Domingo intermédio)

## 0.4 Alimentação

No programa está incluído:

- **Pequeno-almoço** - pão, manteiga, queijo, fiambre, chouriço, compotas variadas, iogurtes, folhados quentes, cereais, leite com chocolate, leites simples, café e sumo. (Self-Service),
- **Almoço** - Sopa, pão, prato quente de carne, prato opcional (a determinar - Self-Service), salada, fruta, água ou sumo.
- **Lanche** - 1 pacote de leite achocolatado ou 1 pacote de sumo, 1 pão com manteiga/marmelada/queijo/fiambre ou chouriço.
- **Jantar** - Sopa, pão, prato quente de peixe, prato opcional (a determinar - Self-Service), salada, doce, água ou sumo.
- **Ceia** - 1 pacote de leite achocolatado e 1 individual de bolachas.

## 0.5 Serviços incluídos neste programa

- Alojamento, em regime de camaratas com diferenciação entre rapazes e raparigas, com fornecimento de roupa de cama (lençóis e cobertores);
- Banhos de água quente, em balneários diferenciados;
- Alimentação: diária (pequeno-almoço + almoço + lanche + jantar + ceia);
- Participação em todas as actividades expressas no programa do Campo de Férias;
- Utilização de todas as actividades permanentes, em horário de tempo livre;
- Fornecimento de todos os materiais para a prática segura das actividades propostas;
- Seguro de acidentes pessoais (inclui a comparticipação de todos os medicamentos que sejam derivados de acidente);
- Todos os transportes necessários à realização das actividades;
- Ingressos em todos os museus ou outros locais, incluídos nas actividades, nos quais exista bilhete de ingresso;
- Diploma de participação;

## 0.6 É da responsabilidade dos Participantes

- Material individual de cada participante (roupas, calçado, higiene pessoal, ...)
- Condição física e estado de saúde dos participantes.
- Medicamentos para **doenças crónicas ou súbitas**.

## 0.7 Documentos necessários

- Ficha de inscrição, devidamente preenchida em letras maiúsculas;
- Fotocópia do Cartão de Saúde;
- 2 Fotografia tipo passe,
- Fotocópia do Bilhete de Identidade ou Cartão do Cidadão;
- Autorização expressa do encarregado de educação;

## 0.8 Guarda-Roupa e Acessórios Aconselhados

Para que não falte nada aos nossos participantes, o Campo Aventura recomenda roupa prática e confortável:

- ✓ Impermeável, se previstas condições adversas
- ✓ Botas, sapatilhas e outro par de calçado
- ✓ Meias - q.b. \*
- ✓ Roupa interior - q.b. \*
- ✓ Sweat-shirt - q.b. \*
- ✓ T'Shirt - 1 por dia
- ✓ Boné
- ✓ Saco-cama
- ✓ Calças - q.b.\*
- ✓ Calções - q.b. \*
- ✓ Pijama
- ✓ Fato de banho/ Toalha
- ✓ Roupa e calçado estragado ou menos novos para a actividade de espeleologia (se esta constar no programa)
- ✓ Lanterna
- ✓ Produtos de higiene (toalha/chinelos/champô/sabonete/pasta e escova de dentes/desodorizante/escova/outros)
- ✓ Protector Solar

**Opção:** Máquina fotográfica/ Cantil/ CD's da vossa preferência para animarem as festas e os tempos livres

**Não Trazer:** Tabaco/ Álcool / drogas

**\*q.b.** - quanto baste

**NOTA IMPORTANTE:** O Campo Aventura não se responsabiliza por perdas, danos ou extravio de qualquer tipo de pertence dos participantes, aconselhando a identificação de todos os pertences trazidos pelos participantes.

Contudo, nos últimos anos o número de roupas e objectos perdidos no Campo Aventura levou-nos a disponibilizar o nosso espaço de **PERDIDOS E ACHADOS** online. Se o seu filho(a) deixou no Campo Aventura alguma peça de roupa/objecto, por favor procure os mesmos em: <http://perdidos.campoaventura.pt>

## 0.9 Funcionamento dos campos de férias

Como vem sendo hábito, o **Campo Aventura** distribui os seus participantes por três grupos distintos: O grupo dos “mais novos” que é formado pelos participantes com idades compreendidas entre os 6 e os 9 anos; o segundo grupo - “médios” - formado por participantes com idades compreendidas entre os 11 e os 13 anos, e por último, o terceiro grupo que se destina a participantes com idade superior a 14 anos.

Cada um dos grupos será acompanhado por uma equipa do **Campo Aventura**, chefiada cada uma delas por um **coordenador**. As equipas serão formadas na proporção de 1 monitor para cada 6 participantes para idades até aos 9 anos, 1 monitor para cada 10 participantes para idades compreendidas entre os 10 e os 12 anos e 1 monitor por cada 8 crianças com idades entre os 13 e os 18 anos.

**NOTA IMPORTANTE:** Os participantes apenas poderão mudar de escalão etário (ex: integrar o grupo dos médios sendo a sua idade correspondente ao grupos dos “mais novos”), mediante **autorização do encarregado de educação e a aceitação do Campo Aventura**. O aviso terá de ser realizado num prazo **mínimo de 15 dias** antes do início do turno.

As equipas são formadas por animadores, técnicos, e monitores responsáveis por toda a dinamização das actividades, assim como por todo o acompanhamento dos participantes (refeições; banhos; pernoitamento nas camaratas, etc.).

Os participantes ficam alojados em camaratas - masculinas / femininas - sucedendo o mesmo com os balneários.

O **Campo Aventura** tem á disposição dos seus clientes um sistema de self-service (permitindo aos participantes uma maior autonomia), pavilhão multiusos, sala de cinema, sala de

convívio, parede de escalada, 2 hectares de área relvada, “High Ropes”, Low Ropes, 5 vias Slide, Old mine, Palco do Mundo, 9 vias de Escalada piscinas, uma área de reserva índia, entre muitas outras novidades.

De acordo com o artigo 18º, artigo 4 do decreto lei nº163/2009 o Campo Aventura tem á disposição dos seus clientes o respectivo livro de reclamações.

## 0.10 Valor e condições do Campo de Férias

Valor	Valor C/ IVA
7 Dias	300,00 € (Trezentos euros)
14 Dias	550,00 € (Quinhentos e Cinquenta euros)

### NOTA:

-  5% Desconto para número igual ou inferior a 50 participantes
-  10% Desconto para número superior ou igual a 50 participantes

## 0.11 Condições de Reserva

Para efectuar correctamente a sua reserva efectue o seguinte procedimento:

- Consulte telefonicamente/ mail a disponibilidade do Campo Aventura para a(s) data(s) pretendida(s);
- Efectue a reserva através do fax, e-mail ou carta, indicando o número de participante e turno pretendido;
- Após a aprovação dos nossos serviços relativamente á sua Reserva terá um **prazo máximo de 15 dias** para nos fazer chegar o pagamento de 20% do valor total.

Caso a reserva não se efectue nos parâmetros previstos (envio de todos os documentos), o Campo Aventura **não assegura a sua reserva como definitiva.**

O **Pagamento da reserva** deverá ser efectuado por:

- Cheque

**Nota:** O Cheque deverá ser enviado á ordem de Campo Aventura, Lda

- Transferência Bancária: Banco Millennium BCP - NIB: 0033-0000-4535766-4922-05

**Nota:** Deverá enviar-nos o **comprovativo de transferência** devidamente identificado para: [geral@campoaventura.pt](mailto:geral@campoaventura.pt) ou fax: 262 968 853

- Referência Multibanco



Entidade: 10559  
Referencia: ?  
Valor: 125,00€

**Nota:** Solicite a sua referência multibanco através de e-mail ou contacto telefónico.

**IMPORTANTE:** O Pagamento do valor remanescente deve ser efectuado à ordem de Campo Aventura Lda., num prazo máximo de 10 dias após a data da execução da actividade.

**IMPORTANTE:** TODAS AS **RESERVAS CONFIRMADAS ATÉ 15 DIAS** ANTES DO INICIO DO TURNO SERÃO COBRADOS OS VALORES DOS PARTICIPANTES.

## 0.12 Desistências

Até 45 dias antes do Inicio do Turno - **Devolução Integral**

De 45 a 30 dias antes do inicio do Turno - **Devolução de 50%**

Menos de 30 dias do inicio do Turno - **Sem qualquer devolução**

**NOTA:** A desistência, por motivo de força maior, comprovado, dá direito à devolução de 50% do montante da inscrição, se comunicado até uma semana antes do início do turno em que a inscrição foi efectuada. Após essa data, não há lugar à devolução de qualquer verba.

## Notas Importantes

- Deverá enviar para o Campo Aventura até **30 dias** antes do inicio do turno:  
Listagem com nome dos participantes, data de nascimento.
- **Até 15 dias** antes do inicio do turno, deverá fazer chegar ao Campo Aventura as fichas de inscrição, termo de autorização, declaração de cedência de imagem, cópia do B.I. ou cartão do cidadão e cópia do cartão serviço nacional de saúde.



**Campo Aventura**<sup>®</sup>  
Júnior Resort  
www.campoaventura.pt

PARA PAIS E OUTROS...



## Qual a importância dos Campos de Férias?

Os campos de férias são importantes para o desenvolvimento dos jovens. São várias as razões que levam os pais a procurar o Campo Aventura: Muitos fazem-no para que as suas crianças se tornem mais independentes, para que “cresçam”, para que ganhem maturidade, enfim, para que “cortem o cordão umbilical” com os pais. No entanto, é também durante as férias escolares, quando os pais trabalham e precisam de ocupar as suas crianças/jovens, procurando assim um local seguro, com actividades de exterior, fugindo um pouco às playstation ou tradicionais jogos de pc que encontram o Campo Aventura.

Quebrar a rotina e proporcionar um conjunto de novas experiências é revelador da importância dos Campos de Férias e seus benefícios.

## Instalações

Com instalações ímpares, o Campo Aventura proporciona a todos os seus clientes um ambiente único e de excelência. Adventure Hotel, Flower Hotel e Happy Hotel, Quarto Orquídea, Margarida, Jasmim, Alfazema e Gieste são os espaços que garantem a pernoita dos participantes. (Os quartos têm uma capacidade entre 4 a 12 camas)

A Ponte dos Amores, as piscinas Aquamundo e Aquavida, bem como, o palco Mundo, Torre Evareste, Torre Estrela, Ristorante Marguerita, Auditorium, entre outros complementam a estadia no Campo Aventura Junior Resort.

Venha conhecer-nos...

Horário: De 2<sup>o</sup> a 6<sup>a</sup> feira entre as 9:00 e as 18:00

## Como contactar o seu filho?

Poderá contactar o seu filho todos os dias em que se encontre no Campo Aventura.

Apesar de os telemóveis não serem permitidos durante o decorrer das actividades, entre as 19h00 e as 21h00 pode entrar em contacto directo com o seu filho através do telemóvel (que

lhe é entregue nessa hora) ou através do telemóvel do coordenador que lhe será dado no dia do início do turno.

Nota: O Horário dos telemóveis poderá sofrer alguma alteração mediante as actividades a desenvolver em cada dia. No entanto, cortar o cordão umbilical com os pais por vezes não é um processo fácil, quer para os jovens como para os pais, sabemos que muitas das vezes estar em casa sem o seu filho por um período de dias não é tarefa fácil, mães e pais os vossos filhos estão em boas mãos.

Notas: Em caso de urgência poderá sempre contactar os nossos escritórios entre as 9h e as 18h.

Existe ainda á disposição dos jovens uma cabine telefónica nas instalações do Campo Aventura.

\* Para que os telemóveis e os valores (carteira, mp3, etc) fiquem em segurança, os coordenadores de grupo recolhem-nos no 1º dia de actividade guardando-os em local seguro.

## Dinheiro e Valores?

Aconselhamos a que as crianças tragam os seus pertences devidamente identificados e que evitem trazer materiais como: playstation, jogos electrónicos, telemóveis, etc.

O Campo Aventura tem ainda á disposição a  onde os jovens podem adquirir "lembranças" (t-shirts/ canecas/bonés/bolsas/entre muitas outras novidades), chocolates, bolachas, bebidas ou gelados.

Todos os materiais de valor (máquina fotográfica, telemóvel, dinheiro ou outros artigos considerados de valor) deverão ser entregues ao coordenador no 1º dia de campo, ficando este responsável pelos mesmos. No caso de ficarem á guarda do participante o coordenador deixa assim de ter qualquer responsabilidade perante o desaparecimento destes.

Todos os restantes objectos, o **Campo Aventura** aconselha a identificação dos mesmos **não se responsabilizando** por perdas, danos ou extravio de qualquer tipo de pertence.

**Nota:** No último dia a Creativeland  terá disponível um DVD com imagens e fotos dos momentos que o seu filho/a passou no periodo em que estive no Campo Aventura. Poderá adquirir o DVD no dia em que o vier buscar. (Importante: indique na ficha de inscrição se pretende adquirir o DVD)

## Medicamentos e S.O.S.?

O Campo Aventura tem nas suas instalações um gabinete de primeiros socorros, aberto 24 horas/dia. Para além disso, os monitores têm formação e sempre que se trata de casos "superficiais" os mesmos intervêm. Em casos que requerem mais cuidados, o campo Aventura desloca-se ao Hospital das Caldas da Rainha, onde o atendimento pediátrico tem merecido os nossos maiores elogios.

Quanto a eventuais medicações/doenças e ou deficiências, as mesmas deverão ser mencionadas para que possamos agir sempre da forma mais correcta, conscientes de todos os cuidados necessários. Muitas situações podem interferir com o comportamento da criança durante o período da sua estadia no Campo Aventura, informe-nos para que possamos ajudar da melhor forma possível (nascimento de um irmão, endurese nocturna, anorexia, etc). A informação será sempre de carácter confidencial e tratado com a maior sensibilidade.

## Visitas dos Pais e Saída de Turnos?

A partir do momento em que os seus filhos entram dentro deste espaço a nossa maior preocupação é o seu bem-estar sendo com base neste objectivo que empreendemos todos os nossos esforços e as nossas energias.

Caso o seu filho esteja a frequentar o Turno de 14 dias, no domingo intermédio, existe o "Dia dos Pais". Neste dia todos os encarregados de educação terão de assinar um **termo de autorização** para a saída dos seus educandos. Poderão as crianças sair do **Campo Aventura** na companhia de outro que não o encarregado de educação, apenas e só, mediante autorização por escrito

Pedimos aos pais que por favor não entrem no espaço reservado às actividades sem que haja autorização do nosso STAFF pelas seguintes razões:

1. A **segurança dos seus filhos**. Neste dia somos visitados por centenas de pessoas, sendo impossível controlá-las uma a uma. Neste sentido, e para prevenir a entrada de desconhecidos com intenções dúbias neste espaço, decidimos que esta seria a maneira mais eficaz de gerir as entradas e saídas de campo.
2. Muitos dos participantes que se encontram em campo, não são visitados pelos seus familiares e amigos durante este dia. Estes, ao aperceberem-se da saída dos colegas vai destabilizar o seu bem-estar, dando por vezes origem a situações de grande sofrimento às crianças.
3. Apesar de para muitos este ser um dia livre, em que saem com pais e familiares, é necessário ter um conjunto de actividades planeadas e preparadas para desenvolver

com as crianças que se mantêm em campo, seja durante parte do dia, ou durante todo o dia. Assim, a entrada de pais e familiares, vem interferir no normal decorrer das actividades, quebrando a sua cadência, o que acaba por condicionar todas as actividades planeadas.

*O Campo Aventura agradece a sua  
preferência!*

## PROGRAMA DE CAMPOS DE FÉRIAS



# Clássico

Campos de Férias

	1º Dia	2º Dia	3º Dia	4º Dia	5º Dia	6º Dia	7º Dia	
<b>6 aos 10 Anos</b>	Domingo	Ssegunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado <b>A)</b>	
	8H/9H	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	
	10H / 13H	Orientação "Amora" Slide	Bowling	Body Painting Insufláveis	Baptismos de Surf	Espeleologia Uma visita á Gruta!	Gincana	
	13H/14H 14H30 / 17H30	<b>Recepção Participantes</b> Entre:14:00/16:00	Almoço Baptismos de Mergulho "Snorkeling"	Almoço Pic-Nic Cluedo no Parque	Almoço Gincana Saltitona	Almoço Pic-Nic Baptismos de Surf Esculturas Areia	Almoço Percurso da Nascente	Almoço Jogos 100 Fronteiras
	17H3/18H 19H	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	
	19H/20H	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	
	20H/21H	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar de Gala	
	22H/23H	Quebra Gelos	Aventura no Oeste	Ciclo das Pizzas	Balunus Luvus	Wii's	Magic Disco	Jogo Diamantes
	23:00	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia
	23:30	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!
<b>6 aos 10 Anos</b>								

**A)** O Sábado, corresponde ao dia de saída dos participantes, que se inscrevem durante um período de 7 dias. Sendo estes: T1; T3; T5 e T9. A mesma deverá ser efectuada entre as 10:00 e as 14:00.

		8º Dia	9º Dia	10º Dia	11º Dia	12º Dia	13º Dia	14º Dia
		Domingo <b>B)</b>	Ssegunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
<b>6 aos 10 Anos</b>	8H/9H	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço
	10H / 13H	Jogos de Campo	Descobrir a Vila de óbidos!	Atelier de Máscaras Escalada	<b>Rota Lagoa:</b> Passeio Pedestre Jogos Tradicionais	<b>Tribo Sioux:</b> Ciclo Pão Pinturas Faciais	Efeito de Estufa Jogos de Piscina	Arrumações e Despedidas
	13H/14H 14H30 / 17H30	Almoço Jogos de Campo	Almoço AquaMundo	Almoço Go Karts Racing	Almoço Pic - Nic Tiro c/ Arco Teia	Almoço Pintura de Tótem Apanhar Lenha	Almoço Preparação Arraial!	Almoço Arrumações e Despedidas
	17H3/18H 19H	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos
	19H/20H	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo
<b>6 aos 10 Anos</b>	20H/21H	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar SIOUX	Arraial Campónio	
	22H/23H	Jogo dos Fantasmas	Jogo dos Sons	Karaoke	Noite Hollywood	Fogo de Campo Dormir Tipi!	Baile!	
	23:00	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	
	23:30	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	

**B)** O Domingo, corresponde ao dia de Entrada dos participantes, que se inscrevem durante um período de 7 dias. Sendo estes: T2;T4;T6;T8 e T10. A entrada deverá ser efectuada entre as 14:00 e as 16:00.

O Domingo, corresponde igualmente ao “Dia dos Pais”, para os participantes que se inscreveram por um período de 14 dias.

		1º Dia	2º Dia	3º Dia	4º Dia	5º Dia	6º Dia	7º Dia
		Domingo	Ssegunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado A)
<b>11 aos 13 Anos</b>	8H/9H		Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço
	10H / 13H		Baptismos de Mergulho	Vamos Descobrir óbidos!	Espeleologia Uma visita á Gruta!	Passeio de Barco	Easy Up Super Ball	Gincana Jogos 100 Fronteiras
	13H/14H 14H30 / 17H30	<b>Recepção Participantes</b> Entre:14:00/16:00	Almoço  Low Ropes	Almoço Matraquilhos Humanos Twister	Almoço Pic - Nic  Passeio Pedestre Vale Sombras AquaMundo	Almoço Pic-Nic Baptismos de Surf	Almoço High Ropes Efeito Estufa	Almoço Preparação Acampamento
	17H3/18H 19H	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos
	19H/20H	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo
	20H/21H	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar de Gala	Jantar Sioux
	22H/23H 23:00	Quebra Gelos Ceia	Jogo dos Sons Ceia	Orientação Ceia	Wii's Ceia	Vamos Fazer Pão Ceia	Magic Disco Ceia	Fogo Campo Ceia
	23:30	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!

**A)** O Sábado, corresponde ao dia de saída dos participantes, que se inscrevem durante um período de 7 dias. Sendo estes: T1; T3; T5 e T9. A mesma deverá ser efectuada entre as 10:00 e as 14:00.

11 aos 13 Anos		8º Dia	9º Dia	10º Dia	11º Dia	12º Dia	13º Dia	14º Dia
		Domingo <b>B)</b>	Ssegunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
8H/9H	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço
10H / 13H	Jogos de Campo	Atelier de Máscaras Slide	<b>Rota Lagoa:</b> Passeio Pedestre Jogos Tradicionais	Paintball – Old West!	Bowling	Kartódromo!	Arrumações e Despedidas	
13H/14H 14H30 / 17H30	Almoço Jogos de Campo	Almoço Escalada Rapel	Almoço Pic-Nic Tiro c/ Arco Teia Canoagem	Almoço Tiro	Almoço Cluedo no Parque	Almoço Preparação Arraial!	Almoço Arrumações e Despedidas	
17H3/18H 19H	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos		
19H/20H	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo		
20H/21H	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Arraial Campónio		
22H/23H	Cluedo	Aventura-te no Oeste	Noite Hollywood	Ciclo das Pizzas!	Sorteio!	Baile!		
23:00	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia		
23:30	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!		

**B)** O Domingo, corresponde ao dia de Entrada dos participantes, que se inscrevem durante um período de 7 dias. Sendo estes: T2;T4;T6;T8 e T10. A entrada deverá ser efectuada entre as 14:00 e as 16:00.

O Domingo, corresponde igualmente ao “Dia dos Pais”, para os participantes que se inscreveram por um período de 14 dias.

		1º Dia	2º Dia	3º Dia	4º Dia	5º Dia	6º Dia	7º Dia
		Domingo	Ssegunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado <b>A)</b>
<b>14 aos 17 Anos</b>	8H/9H		Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço
	10H / 13H		High Ropes Efeito Estufa	Kartódromo!	Baptismos de Mergulho	Passeio Pedestre Vale Sombras	Matraquilhos Humanos Twister	Gincana Jogos 100 Fronteiras
	13H/14H 14H30 / 17H30	<b>Recepção Participantes</b> Entre:14:00/16:00	Almoço	Almoço	Almoço Pic - Nic	Almoço Pic-Nic Espeleologia Preparação Acampamento	Almoço Super Ball	Almoço Jogos 100 Fronteiras
	17H3/18H 19H	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos
	19H/20H	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo
	20H/21H	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar	Jantar de Gala	Jantar
	22H/23H 23:00	Quebra Gelos Ceia	Pizzas Vulcão Ceia	Assalto a Óbidos! Ceia	Wii's Ceia	Fogo de Campo Ceia	Magic Disco Ceia	Sorteio! Ceia
	23:30	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!

**A)** O Sábado, corresponde ao dia de saída dos participantes, que se inscrevem durante um período de 7 dias. Sendo estes: T1; T3; T5 e T9. A mesma deverá ser efectuada entre as 10:00 e as 14:00.

14 aos 17 Anos	8º Dia	9º Dia	10º Dia	11º Dia	12º Dia	13º Dia	14º Dia
	Domingo B)	Ssegunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
	8H/9H	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço	Pequeno Almoço
	10H / 13H	Jogos de Campo	Bowling	Atelier de Máscaras Slide	<b>Rota Lagoa:</b> Passeio Pedestre Jogos Tradicionais	Kartódromo!	Arrumações e Despedidas
	13H/14H / 14H30 / 17H30	Almoço Jogos de Campo	Almoço Cluedo no Parque	Almoço Escalada Rapel	Almoço Pic-Nic  Tiro c/ Arco Teia Canoagem	Almoço  Easy Up Flor	Almoço Preparação Arraial!  Almoço Arrumações e Despedidas
	17H3/18H / 19H	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos	Lanche Banhos
14 aos 17 Anos	19H/20H	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo	Nosso Tempo
	20H/21H	Jantar	Jantar Sioux	Jantar	Jantar	Jantar	Arraial Campónio
	22H/23H	Cluedo	Aventura-te no Oeste	Karaoke	Noite Hollywood		Baile!
	23:00	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia	Ceia
	23:30	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!	Vamos Dormir!

**B)** O Domingo, corresponde ao dia de Entrada dos participantes, que se inscrevem durante um período de 7 dias. Sendo estes: T2;T4;T6;T8 e T10. A entrada deverá ser efectuada entre as 14:00 e as 16:00.

O Domingo, corresponde igualmente ao “Dia dos Pais”, para os participantes que se inscreveram por um período de 14 dias.

**Para qualquer esclarecimento, por favor contacte-nos:**

Tel: 262 968 870 / 91 935 29 98  
 geral@campoaventura.pt