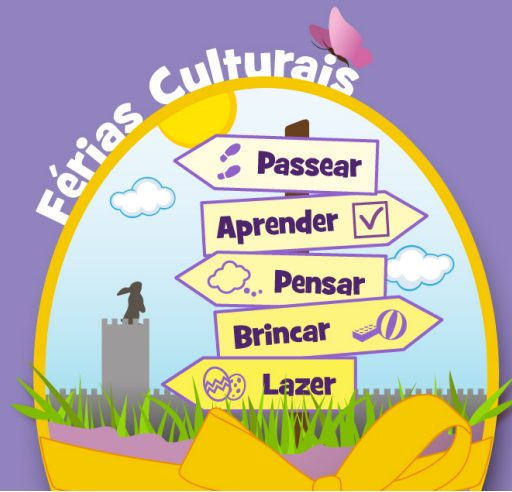


Datas

De 3 a 5 e de 11 a 14 de Abril
8 de Abril Queima do Judas

Páscoa 2023



PROGRAMA

Cine Teatro S. João

T de Tempo - Entre as 9 e as 18h

Dia 3 – 2ªf

Apresentação

T de Pensar – *Queima do Judas* - Conversa e planos sobre a atividade

Pausa - Almoço

T de Aprender – *Construção do boneco* - atividade *Queima do Judas*

T de Lazer – *Cinema encantado*

Dia 4 – 3ªf

T de Lazer – *Palavras à solta* - atelier à volta dos livros e das palavras

T de Aprender – *Construção do boneco* - atividade *Queima do Judas*

Pausa - Almoço

T de Passear – *Museu Música Mecânica, Palmela*

Dia 5 – 4ªf

T de Aprender – *Construção do boneco* - atividade *Queima do Judas*

T de Lazer – *Páscoa doce* - atelier de culinária

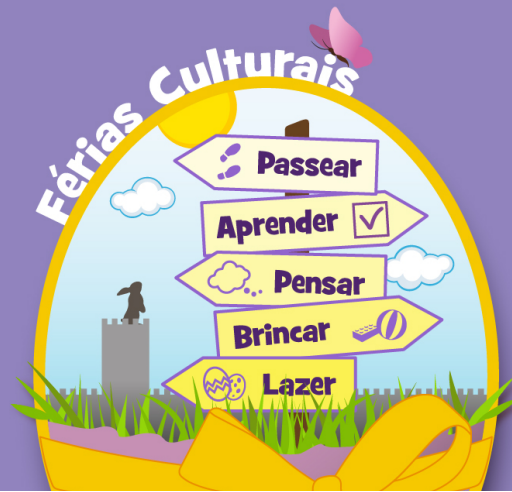
Pausa - Almoço

T de Aprender – *Presentes doces* – atelier de artes plásticas

T de Brincar – *Aceitas um desafio?* – Jogos em grupo

T de Brincar – em vários momentos ao longo do programa (jogos, leituras, desafios...)
(jogos, leituras, construções, desenhos...)

Queima do Judas - dia 8 de Abril, 21h, Centro Histórico de Palmela



Dia 11 – 3^ªf (dia completo)

T de Passear – *Lugar dos Pernilongos, Quinta Pedagógica/ Herdade da Gâmbia*

Dia 12 – 4^ªf

T de Aprender – *Beatrix Potter* – Introdução à história e obra da escritora

T de Lazer – *Cinema à volta da dança*

Pausa - Almoço

T de Pensar – *Bastidores* - Atelier sobre a criação de espetáculo

T de Aprender – *Vamos criar* - Oficina de criação

Dia 13 – 5^ªf

T de Aprender – *Dar vida a...* - atelier de artes plásticas

T de Aprender – *Vamos criar* - Oficina de criação

Pausa - Almoço

T de Lazer – *Vamos brincar na rua* - jogos tradicionais

Dia 14 – 6^ªf

T de Aprender – *Vamos dançar* - Atelier de dança

T de Lazer – *Mergulho no mar* – ensaio aberto do espetáculo *mi~mar*

Pausa - Almoço

T de Pensar – *Pausa para ver, ouvir e sentir* – conversa

T de Aprender – *Vamos criar* - Oficina de criação

T de Lazer – *Sobe à cena!* - Apresentação das criações

T de Brincar – tempo livre em vários momentos ao longo do programa (jogos, leituras, construções, desenhos...)