

**1 a 4 de Julho**  
**8 a 11 de Julho**



## PROGRAMA

### 1 a 4 de Julho

*T de Tempo* - Entre as 9 e as 18h

#### Dia 1 de Julho – 2<sup>af</sup>

**T de Lazer – 1,2,3!** - Apresentação e decoração do espaço

*Pausa - Almoço*

**T de Aprender – *Jogo, Ação!*** - Atelier de Expressão Dramática

**T de Lazer – *O que vamos criar?*** - Criação de jogos

#### Dia 2 de Julho – 3<sup>af</sup>

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

**T de Lazer – *Pequenos chefs!*** - Atelier de culinária

*Pausa - Almoço*

**T de Aprender – *Ao som das notas*** - Atelier de Música

**T de Aprender – *Um passo de cada vez*** - Atelier de Dança

#### Dia 3 de Julho – 4<sup>af</sup>

**T de Passear – *Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa***

#### Dia 4 de Julho – 5<sup>af</sup>

**T de Pensar – *Juntos, pensamos melhor!*** – conversas sobre temas pertinentes

**T de Aprender – *Quem está em cena?*** - Atelier de Formas animadas

*Pausa - Almoço*

**T de Lazer – *Cinema encantado***

**T de Brincar** – ao longo do programa (jogos, leituras, construções, desenho, desafios...)

**1 a 4 de Julho**  
**8 a 11 de Julho**



## PROGRAMA

**8 a 11 de Julho**

*T de Tempo* - Entre as 9 e as 18h

Dia 8 de Julho – 2<sup>af</sup>

**T de Lazer – 1,2,3, uma outra vez!** - Apresentação

**T de Aprender – Conheces bem o concelho de Palmela?** – Jogo

*Pausa - Almoço*

**T de Lazer – Sim Maestro!** – Espetáculo Saxofone4all

Dia 9 de Julho– 3<sup>af</sup> (dia completo)

**T de Passear – Monte Selvagem, Lavre/ Montemor-o-Novo**

Dia 10 de Julho – 4<sup>af</sup>

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

**T de Lazer – Se eu fosse um livro!** - Atelier sobre livros e escrita criativa

*Pausa - Almoço*

**T de Brincar – Peças há muitas...** - Atelier em volta de Legos

Dia 11 de Julho – 5<sup>af</sup>

**T de Pensar – Juntos pensamos melhor!** – Conversas sobre temas pertinentes

**T de Aprender – Dar vida a...** – Atelier de artes plásticas

*Pausa - Almoço*

**T de Lazer – Cinema encantado**

**T de Brincar** – ao longo do programa (jogos, leituras, construções, desenho, desafios...)