

ATIVIDADES NA INTERRUPÇÃO LETIVA *verão* 2026



1 JULHO A
11 SETEMBRO



Tema: "À Descoberta do Palácio: Uma Aventura Inesquecível"

Local de Realização:			Jardim de Infância de São Miguel do Milharado							
	Segunda-feira		Terça-feira		Quarta-feira		Quinta-feira		Sexta-feira	
	7/9/2026		8/9/2026		9/9/2026		10/9/2026		11/9/2026	
07h30 - 09h00	Entrada									
09h00 - 10h30	Jogos de "Quebra-Gelo"	Sala de Atividades	Passeio Pedestre	Zona envolvente à escola	Piscina	Parque Desportivo Municipal de Mafra	Mural: "Do Palácio à Tapada"	Sala de Atividades	Hora do Conto	Biblioteca Escolar
10h30 - 11h00	Lanche e Recreio									
11h00 - 12h30	Atelier: "Os Sinos de Mafra"	Sala de Atividades	Passeio Pedestre	Zona envolvente à escola	Piscina	Parque Desportivo Municipal de Mafra	Mural: "Do Palácio à Tapada"	Sala de Atividades	Estafeta Real	Pavilhão Desportivo
12h30 - 14h00										
14h00 - 15h30	Mural: "Do Palácio à Tapada"	Sala de Atividades	Atelier: "Os Sinos de Mafra"	Sala de Atividades	Mural: "Do Palácio à Tapada"	Sala de Atividades	"O Rei manda.."	Recreio	Palácio Nacional de Mafra	Mafra
15h30 - 16h00	Lanche e Recreio									
16h00 - 17h30	"O Rei manda.."	Recreio	Atelier: "Os Sinos de Mafra"	Sala de Atividades	Estafeta Real	Pavilhão Desportivo	Atelier: "Os Sinos de Mafra"	Sala de Atividades	Palácio Nacional de Mafra	Mafra
17h30 - 18h30	Brincadeiras Livres	Recreio	"Sobre Rodas"	Recreio	Sessão de cinema	Recreio	"Sobre Rodas"	Recreio	Jardim do Cerco	Mafra
18h30 - 19h00	Saída									
Descrição										
Jogos de "Quebra-Gelo"	Com atividades divertidas e jogos de confraternização, os "Quebra-Gelo" são as dinâmicas que trazemos para desenvolver a comunicação entre as crianças e, claro, para desenvolverem boas relações! Não há melhor forma de começarmos esta semana!									
Atelier: "Os Sinos de Mafra"	Utilizando diferentes materiais e técnicas, cada participante dará asas à imaginação para criar a sua própria interpretação deste importante símbolo do património local.									
Mural: "Do Palácio à Tapada"	Um atelier de expressão plástica que convida os participantes a criar um mural coletivo inspirado na ligação entre o Palácio Nacional de Mafra e a Tapada de Mafra. Através da cor, da criatividade e do trabalho em equipa, serão representados elementos do património histórico, arquitetónico e natural que tornam este conjunto único.									
"O Rei manda..."	É um jogo tradicional e divertido que desafia os participantes a seguir as ordens do "Rei", promovendo a atenção, a concentração, a coordenação motora e o convívio, num ambiente de animação e boa disposição.									
Palácio Nacional de Mafra	Visita ao Palácio Nacional de Mafra.									
Oficina de Instrumentos do Mundo	Esta iniciativa consiste em levar os participantes a viajar à volta do mundo através dos sons de cerca de uma quinzena de instrumentos, reconhecendo-os e identificando-os com tribos e culturas nativas. Os participantes neste projeto envolvem-se também num jogo de interação composto por marcações de ritmos, impulsionados pelo som de alguns instrumentos representantes das regiões. visitadas, que torna as sessões muito animadas e dinâmicas.									