

“À Conquista de Figueiró dos Vinhos”



Trabalho elaborado por:
Marina Gomes 10ºD nº10

Horário das atividades:

	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5	Grupo 6
Jardim	9:00 9:20	9:30 9:50	10:00 10:20	10:30 10:50	11:00 11:20	11:30 11:50
Ringer	9:30 9:50	10:00 10:20	10:30 10:50	11:00 11:20	11:30 11:50	14:00 14:20
Biblioteca Municipal	10:00 10:20	10:30 10:50	11:00 11:20	11:30 11:50	14:00 14:20	14:30 14:50
Bombeiros	10:30 10:50	11:00 11:20	11:30 11:50	14:00 14:20	14:30 14:50	15:00 15:20
Piscina Municipal	11:00 11:20	11:30 11:50	14:00 14:20	14:30 14:50	15:00 15:20	15:30 15:50
Escola Básica	11:30 11:50	14:00 14:20	14:30 14:50	15:00 15:20	15:30 15:50	16:00 16:20
Almoço						
Escola Secundária	14:00 14:20	14:30 14:50	15:00 15:20	15:30 15:50	16:00 16:20	16:30 16:50
Câmara Municipal	14:30 14:50	15:00 15:20	15:30 15:50	16:00 16:20	16:30 16:50	17:00 17:20
Santa casa da Misericórdia	15:00 15:20	15:30 15:50	16:00 16:20	16:30 16:50	17:00 17:20	17:30 18:00
Pavilhão Municipal	15:30 15:50	16:00 16:20	16:30 16:50	17:00 17:20	17:30 18:00	9:00 9:20
Skate Parque	16:00 16:20	16:30 16:50	17:00 17:20	17:30 18:00	9:00 9:20	9:30 9:50
Estádio	16:30 16:50	17:00 17:20	17:30 18:00	9:00 9:20	9:30 9:50	10:00 10:20
Centro Hípico	17:00 17:20	17:30 18:00	9:00 9:20	9:30 9:50	10:00 10:20	10:30 10:50
Torre da Cadeia	17:30 18:00	9:00 9:20	9:30 9:50	10:00 10:20	10:30 10:50	11:00 11:20
Encontro dos grupos: convívio						

Tabela das atividades:

Jardim	Slide
Ringer	Corrida de carros
Biblioteca Municipal	Preencher um crucigrama, o grupo que conseguir ter mais espaços preenchidos ganha
Bombeiros	Fazer um exercício de simulacro, o grupo mais convincente ganhará.
Piscina Municipal	Ir ao fundo da piscina buscar objetos o grupo que fizer isso em menos tempo ganha
Escola Básica	Basquetebol: todos os elementos do grupo tem 3 tentativas de acertar com a bola no cesto. Só assim passarão á próxima estação.
Escola Secundária	Bowling: todos os elementos do grupo tem que conseguir derrubar os paulitos
Câmara Municipal	Janger, quanto mais alta a “torre” estiver o grupo ganha. O jogo acaba quando esta cair.
Santa casa da Misericórdia	Sarbatana, cada elemento do grupo tem que conseguir acertar no centro. Tem 3 tentativas.
Pavilhão Municipal	Arco e flexa: todos os elementos do grupo tem que tentar acertar no centro. O grupo que tiver conseguido mais vezes ganha.
Skate Parque	Jogo da malha: todos os elementos tem que derrubar os pinos. O maior número de elementos que conseguir derrubar todos, consegue a vitória para o grupo.
Estádio	Corrida de sacos e mikado.
Centro Hípico	Alimentar os cavalos e corrida. O grupo que conseguir ganhar mais rapidamente a confiança do cavalo ganha uma corrida. Ganha o grupo que o fizer em menos tempo.
Torre da cadeia	Rapel

Nota: O percurso das atividades que aos participantes irão fazer será de bicicleta.

O grupo vencedor será declarado no final das atividades, quando a contagem dos pontos for feita. Cada grupo terá um papel onde deverá de ter a assinatura do responsável em cada estação para comprovar que esteve no local.

São 6 grupos cada um formado por 10 elementos.