

**CRONOGRAMA 1ª QUINCENA XULLO**

**CATEGORÍA:** infantil **LINGUA:** inglesa

**TEMÁTICA:** ATERRAMOS NUN NOVO PLANETA

	DÍA 1	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 12	DÍA 13	DÍA 14	DÍA 15
<b>DE 9 A 9:30</b>	RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...)									
	EUROPA		ÁFRICA		ASIA		AMÉRICA		OCEANÍA	A FIN DA
<b>DE 9:30</b>  <b>A 11:30</b>	<u>MARCIANOS EN LIÑA</u> Dinámicas de presentación e cohesión de grupo  <u>NADANDO POLO TÁMESIS</u> Circuíto con aros <u>UNS GARDAS MOI SERIOS</u> Elaboración bonecos da garda real	<u>UNHA EXPERIENCIA DE ALTURA!</u> Creamos uns globos aerostáticos	<u>GACELAS E LEÓNS</u> Xogo de carreiras e persecucións  <u>CREACIÓN DE COLLARES AFRICANOS</u> Elaboramos colares típicos de África	<u>Visita ó deserto</u> (praia fluvial de Monte Porreiro) <u>CIDADE NO DESERTO</u>  <u>LANZAMENTO DE JABALINA</u>  <u>PAI, FILLO NAI NA AREA</u>  <u>CARREIRAS</u>  <u>CREACIÓN DE MONSTRUOS DE AREA</u>	<u>PEQUENOS AGRICULTORES</u> Creación dunha plantación de arroz  <u>UN TEATRO DIFERENTE</u> Teatro de sombras chinesas	<u>AS BÓLAS DO DRAGÓN</u> Xogo de cóxegas e axilidade por parellas  <u>O GONG DO TAMBOR</u> Actividade tambor chinés	<u>PITA LIBERDADE</u> Variación xogo da pita  <u>Á GALOPE!</u> Manualidade e xogos de carreiras a cabalo	<u>O MUNDO EN FLORES</u>  <b>Visita guiada a Lourizán</b>	<u>DUCK, DUCK, GOOSE</u> Xogo de roubarlle o lugar ó compañeiro  <u>PEGADAS DE KOALA</u>  Actividades manuais	<u>A TERRA É DE...</u> Xogo con pelota  <u>SURCANDO OS MARES</u> Practicamos a técnica do esgrafiado
<b>DE 11:30 A</b>	MERENDA E XOGO LIBRE									
	<u>A GARDA REAL</u> Xogos de imitación dos movementos da garda real  <u>A RITMO DE POLCA</u> Preparación actuación final	<u>BIG RED BUS</u> Xogo de memoria e recortar  <u>O ARCO DO TRINFO</u> Adaptación xogo pasimisí. <u>A RITMO DE POLCA</u>	<u>A TRIBO DOS YOKOHOU</u> Creación de máscaras africanas e ritmos  <u>A RITMO DE POLCA</u>	<u>CIRCUITO PSICOMOTOR</u>  <u>SISTEMA DE REGADÍO</u>  <u>PASEO EN CAMELO</u>	<u>PALILLOS ESCORREGADIZOS</u> Xogos de carreiras e enxeño 1,2,3... O DRAGÓN CHINÉS Variación do xogo 1,2,3...ás	<u>A GRAN MURALLA</u> Circuíto equilibrio  <u>A RITMO DE POLCA</u>	<u>INDIOS VS VAQUEIROS</u> Manualidade e xogo de persecucións  <u>A RITMO DE POLCA</u>	<b>Visita guiada a Lourizán</b>	<u>CARREIRAS DE CANGUROS</u> Carreiras imitando os canguros, carreiras por parellas,... <u>A RITMO DE POLCA</u>	<u>ACTUACIÓN FINAL</u> Posta en escena da polca aprendida
<b>14:00</b>	DESPEDIDA									

**CRONOGRAMA 2ª QUINCENA XULLO**

**CATEGORÍA:** infantil **LINGUA:** inglesa **TEMÁTICA:** SCOUTS EN ACCIÓN

	DÍA 18	DÍA 19	DÍA 20	DÍA 21	DÍA 22	DÍA 26	DÍA 27	DÍA 28	DÍA 29
<b>DE 9 A 9:30</b> RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...)									
<b>DE 9:30</b> <b>A 11:30</b>	<u>A DE ÁRBORE</u> Dinámicas de coñecemento  <u>UNHA BANDA DE SCOUTS</u>	<u>O LAGO NESS</u> <b>Visita ó lago de castiñeiras</b>	<u>COLECTORES CREATIVOS</u> Decoración de colectores de lixo e xogos de encestar	<u>A TALA DE ÁRBORES</u> Xogo de movemento  <u>NA LIÑA DO HORIZONTE</u> Elaboración de prismáticos con material de refugallo	<u>QUEN CHAMA?</u> Elaboración dun teléfono  <u>ATRAVESANDO A SELVA</u> Xogo con cordas	<u>CANTO RUIDO!</u> Xogo busca parellas  <u>AS TRES ERRES</u> Elaboración de xoguetes con material de reciclaxe	<u>OS 5 SENTIDOS</u>  <b>Estimulación dos sentidos a través dunha Xincana na Xunqueira</b>	<u>COIDADADO CA REDE!</u> Xogo de movemento  <u>AFINA A TÚA PUNTERÍA</u> Creación dun xogo de puntería	<u>CHAPAPOTE CONTAXIOSO</u> Versión do xogo da pita
<b>DE 11:30 A 12:00</b> MERENDA E XOGO LIBRE									
<b>DE 12:00</b> <b>A 14:00</b>	<u>O PAXARO REZAGADO</u> Xogo de movemento  <u>COÑECENDO AS PRANTAS</u>	<b>Visita ó lago castiñeiras</b>	<u>UN TERREO CONTAMINADO</u> Recollida de globos que simbolizan lixo  <u>UNHA FIN ESPECTACULAR</u> Elección dos xestos para a canción	<u>PITO OSO</u> Xogo de busca  <u>UNHA FIN ESPECTACULAR</u> elección dos xestos para a canción	<u>MÚSICA MESTRE!</u> Elaboración instrumentos musicais  <u>PELOTAS Ó AIRE</u> Lanzamento de pelotas en parella	<u>A AUGA PATOS</u> Xogo de auga  <u>PEQUENOS INVESTIGADORES</u> Realización de experimentos sinxelos  <u>UNHA FIN ESPECTACULAR</u> elección dos xestos para a canción	<b>Estimulación dos sentidos a través dunha Xincana na Xunqueira</b>	<u>PEQUENOS INVESTIGADORES</u> Realización de experimentos sinxelos  <u>UNHA FIN ESPECTACULAR</u> elección dos xestos para a canción	<u>FESTA E ACTUACIÓN</u> Canción reduce, reuse, recycle
<b>14:00</b>	<b>DESPEDIDA</b>								

**CRONOGRAMA 1º QUINCENA AGOSTO**

**CATEGORÍA:** infantil **LINGUA:** inglesa **TEMÁTICA:** A ILLA DE NUNCA XAMAIS

	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 8	DÍA 9	DÍA 10	DÍA 11	DÍA 12
<b>DE 9 A 9:30</b> RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...) XURAMENTO PIRATA (NORMAS)										
<b>DE 9:30</b>  <b>A 11:30</b>	<u>BENVIDO A NUNCA XAMAIS!</u>	<u>TIC, TAC</u> Elaboración dun crocodilo e o seu reloxo	<u>A _____ SOMBRA TRASTE DE PETER</u> Xogo de imitación por parellas	<u>UNHA PRAIA SINGULAR</u> <b>Saída praia de Poio</b>	<u>CANCIÓNS DE NUNCA XAMAIS</u>	<u>TODOS SOMOS PIRATAS</u> Elaboración do gancho, parche e sombreiro de gancho	<u>SALTA SALTA SEN PARAR</u> Elaboración de letreiros ra  <u>ATOPA A CAMPAÑA</u> Busca das partes dun crebacabezas	<u>POS MÁXICOS E A VOAR</u> Creación de polvos máxicos  <u>CARREIRA DE BARCOS FLOTANTES</u>	<u>EN BUSCA DO TESOURO</u> <b>Saída Illa das Esculturas</b>	<u>APRENDICES DE GRUMETE</u> Elaboración de nós.  <u>PHOTOCALL DE NUNCA XAMAIS</u>
<b>DE 11:30 A 12:00</b> MERENDA E XOGO LIBRE										
<b>DE 12:00</b> <b>A 14:00</b>	<u>REGRESO A NUNCA XAMAIS</u> Metémonos na historia de Peter Pan	<u>O CROCODILO PAPÓN</u> Xogo de puntería  <u>PREPARACIÓN ACTUACIÓN FINAL</u>	<u>LUCES E ACCIÓN!</u> Teatro con sombras  <u>PREPARACIÓN ACTUACIÓN FINAL</u>	<b>Saída praia de Poio</b>	<u>E OS NENOS PERDIDOS?</u> Xogo de cooperación e traballo en equipo  <u>PREPARACIÓN ACTUACIÓN FINAL</u>	<u>PESCA CON GARFIO</u> Xogo de axilidade  <u>PREPARACIÓN ACTUACIÓN FINAL</u>	<u>TATUAXE PIRATA</u>  <u>A VIAXE DE CAMPAÑA</u> Circuíto psicomotor e de enxeño	<u>JOLLY ROGER</u> Elaboración de bandeiras piratas  <u>PREPARACIÓN ACTUACIÓN FINAL</u>	<b>Saída Illa das Esculturas</b>	<u>ACTUACIÓN FINAL PETER PAN</u>
<b>14:00</b> DESPEDIDA										

**CRONOGRAMA 2ª QUINCENA AGOSTO**

**CATEGORÍA:** Infantil **LINGUA:** inglesa **TEMÁTICA:** DERROTAR AO MAMUT

	DÍA 16	DÍA 17	DÍA 18	DÍA 19	DÍA 22	DÍA 23	DÍA 24	DÍA 25	DÍA 26	DÍA 29	DÍA 30	DÍA 31
<b>DE 9:00 A 9:30</b> RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...)												
<b>DE 9:30</b> <b>A 11:30</b>	<u>BENVIDOS TROGLODITAS!</u> Dinámicas de coñecemento: Pícame aquí  <u>A NOSA TRIBO</u> Creación de carnés prehistóricos	<u>MODELADO DE COLARES</u> Modelado con Barro  <u>A BOCA DO MAMUT</u> Xogo de puntería	<u>ESPELEÓLOGOS EN ACCIÓN</u> Circuíto psicomotor	<u>UNHA CAVERNA DE ARTISTAS</u> Decoración da aula	<u>EXPLORANDO</u> <b>Visita á área de Prehistoria do Museo de Pontevedra</b>	<u>EXPRESIÓN OLARÍA</u> Elaboración de vasos, xerras,... de barro  <u>A COLA DO BISONTE</u> Xogo ollos pechados e indicacións	<u>UN ZOO PREHISTÓRICO</u> Elaboración de máscaras e xogo imitación  <u>UN MAMUT VOANDO!</u> Canción	EXPLORANDO <b>Visita</b> ao parque arqueolóxico da arte rupestre de <b>Campolameiro</b>	<u>SI-NON</u> Que recordas da saída?  <u>MAIS FORZUDOS CA OBELIX</u> Xogo de lanzamentos	<u>A PACIENCIA DOS PALEOTÓLOGOS</u> Elaboración de fósiles e desenterro de ósos de dinosauros	<u>DESCUBRIDO O LUME</u> Elaboración de pedras e lume con papel  <u>A POLOS...</u> Xogo de movemento e puntaría	<u>UNHA SERPE ESCORREGADIZA</u> Xogo con aros  <u>MARIONETAS A MAMUT</u>
<b>DE 11:30 A 12:00</b> MERENDA E XOGO LIBRE												
<b>DE 12:00</b> <b>A 14:00</b>	<u>TODOS SOMOS MONOS</u> Xogos da evolución  <u>MONO PALMEIRA MAMÚT</u> Xogo de memoria, xestos e axilidade	<u>MODELAXE DE NEANDERTHAIS</u> Xogo de modelado por parellas  <u>AS XOIAS DOS NEANDERTHAIS:</u> Pintura e decoración do colar	<u>UNHA CURUXA DE FROITAS</u> Traballo manual curuxa con estampaxe de froitas  <u>UN GRAN RÍO DE LAVA</u> Xogo con aros	<u>NON PERDAS O RUMBO</u> Circuíto de labirintos e explicación petróglifos  <u>CARREIRA POR ENTRE AS CAVERNAS</u> Carreiras de obstáculos	<b>Visita á área de Prehistoria do Museo de Pontevedra</b>	<u>ÉRASE UNHA VEZ</u> Elaboración de utensilios para a actuación final	<u>RÍO ABAIXO PESCARÉ!</u> Xogo de auga  <u>ÉRASE UNHA VEZ</u> Introdución das personaxes	<b>Visita</b> ao parque arqueolóxico da arte rupestre de <b>Campolameiro</b>	<u>DENTES DE SABRE</u> Xogo de persecución  <u>ÉRASE UNHA VEZ</u> Repaso e ensaio da actuación final	<u>XINCANA PREHISTÓRICA</u>  <u>ERASE UNHA VEZ</u> Repaso e ensaio da actuación final	<u>O BISONTE TOLO</u> Xogo de movementos con bancos  <u>ERASE UNHA VEZ</u> Repaso e ensaio da actuación final	<u>ACTUACIÓN FINAL</u> Érase unha vez
<b>14:00</b> DESPEDIDA												

**CRONOGRAMA 1ª QUINCENA XULLO**

**CATEGORÍA:** primaria **LINGUA:** inglesa **TEMÁTICA:** A VOLTA O MUNDO EN 360°

	DÍA 1	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 12	DÍA 13	DÍA 14	DÍA 15
<b>DE 9 A 9:30</b> RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...)										
	<b>MOTORES EN MARCHA</b>	<b>EUROPA</b>	<b>AFRICA</b>	<b>INDIA</b>	<b>CHINA</b>	<b>VISITA</b>	<b>EEUU</b>	<b>A FIN DA VIAXE</b>		
<b>DE 9:30</b> <b>A 11:30</b>	<u>PÉS VIAXEIROS</u> Dinámicas de presentación e cohesión de grupo  <u>O INICIO DA VIAXE</u> Presentación dos lugares a visitar	<u>WE WILL ROCK YOU!</u> Ritmos e percusión  <u>O CHAMBOT</u> Xogo típico de Bélxica	<u>A CANLE DE SUEZ</u> Carreiras por equipos  <u>A TUMBA DE TUTANKAMÓN</u> Actividade manual	<u>Visita ó deserto</u> (praia fluvial de Monte Porreiro) <u>CIDADE NO DESERTO</u>  <u>LANZAMENTO DE JABALINA</u>  <u>CARREIRAS</u>  <u>CREACIÓN DE MONSTRUOS DE AREA</u>	<u>O TEMPLO DAS RATAS</u> Introdución á India  <u>OS OVOS DA SERPE</u> Xogo de movemento	<u>QUE LETRAS MÁIS RARAS!</u> Escritura chinesa  <u>RELEVO DE PALILLOS</u> Xogo de axilidade	<u>A CULLER QUE NON ESQUECE</u> Xogo de equilibrio  <u>TAMBORES DE FESTA</u> Elaboración de un tambor chinés	<u>O MUNDO EN FLORES</u> <b>Visita guiada a Lourizán</b>	<u>XOGOS DOS 50 ESTADOS</u> Categorioso Tsi-Ko- Nai	<u>CONQUISTE MOS O MUNDO!</u> Xincana con probas dos distintos países
<b>DE 11:30 A 12:00</b> MERENDA E XOGO LIBRE										
<b>DE 12:00</b> <b>A 14:00</b>	<u>O MUNDO É UN MONUMENTO</u> Xogo de movemento con obstáculos  <u>UN CÍRCULO DE ESTRELAS</u> Elaboración da bandeira europea con macarróns	<u>AS CORES DAS BANDEIRAS</u> Elaboración de bandeiras e xogos de memoria  <u>LES GRELOTS</u> Xogo típico de Francia	<u>UN SAFARI POR ÁFRICA</u> Xogo de memoria e bailes	<u>CIRCUITO PSICOMOTOR</u>  <u>SISTEMA DE REGADÍO</u>  <u>PASEO EN CAMELO</u>	<u>OUTRA DEUSA NO OLIMPO</u> Creación de Deusas con dados  <u>CHEEETAL, CHEETAH</u> Xogo de carreiras	<u>NIN UNHA FOLLA MÁIS</u> Marca páxinas co nome en chinés <u>A CARREIRA DOS ANIMAIS</u> Preparación actuación final. Explicación do zodíaco chino e imitación da carreira	<u>O FESTIVAL DAS LUCES</u> Elaboración De farois chineses  <u>CONTANDO A TERRA</u> Xogo de rapidez	<b>Visita guiada a Lourizán</b>	<u>XOGOS DOS 50 ESTADOS II</u> Blankey Aheyo Mocasín	<u>ACTUACIÓN FINAL</u> As viaxes de Phileas Fogg
<b>14:00</b>	DESPEDIDA									

**CRONOGRAMA 2ª QUINCENA XULLO**

CATEGORÍA: primaria LINGUA: inglesa

TEMÁTICA: A INSIGNIA SCOUT

	DÍA 18	DÍA 19	DÍA 20	DÍA 21	DÍA 22	DÍA 26	DÍA 27	DÍA 28	DÍA 29
<b>DE 9 A 9:30</b>									
RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...)									
	XURAMENTO SCOUT	INSIGNIA DA OBSERVACIÓN	INSIGNIA RECICLAXE	INSIGNIA DA CIENCIA	INSIGNIA DA ARTE	INSIGNIA DO PENSAMENTO	INSIGNIA DOS SENTIDOS	INSIGNIA DA COOPERACIÓN	ENTREGA DE DIPLOMAS
<b>DE 9:30</b>	<u>CHOCA ESES CINCO</u> Dinámicas de presentación e cohesión de grupo	<u>CON OLLO DE FALCÓN</u> <b>Saída: Lago de Castiñeiras</b>	<u>SALVANDO O MEDIO AMBIENTE</u> Circuíto de obstáculos e enxeño	<u>CARREIRA DE LATAS</u> Carreiras con latas e globos	<u>A ARTE ABSTRACTA</u> Iniciación á arte abstracta	<u>CREACIÓN DE FIGURAS</u> Xogo do tangram e creación de figuras coas pezas	<b>Estimulación dos sentidos a través dunha Xincana na Xunqueira</b>	<u>XOGAMOS XUNTOS</u>	<u>UN BO SCOUT</u> Circuíto scout
<b>A 11:30</b>	<u>O XURAMENTO SCOUT</u> Entrega das bandas de scout  <u>SEMENTAR, SEMENTAREI!</u> Creación dun horto e dun cespedeño		<u>UNHA BANDA DE SCOUTS</u> Realización de instrumentos con materiais reciclados	<u>UN CLIP MÁXICO</u> Experimento con auga	<u>QUE VES?</u> Interpretación de imaxes e iniciación á técnica do manchado	<u>CAL É A SOLUCIÓN ?</u> Resolución de crebacabezas empregando o enxeño		<u>INVENCIÓN DE XOGOS COOPERATIVOS</u>	<u>GRADUÁMONOS</u> Entrega de diplomas <i>Ludoverán scout</i>
<b>DE 11:30 A 12:00</b>									
MERENDA E XOGO LIBRE									
<b>DE 12:00</b>	<u>GLOSARIO DE PLANTAS</u> Rexistro de plantas para a excursión	<b>Saída: Lago de Castiñeiras</b>	<u>UN XOGUETE UN TESOURO</u> Elaboración de xoguetes con materiais de reciclaxe	<u>ARRIBA E ABAIXO</u> Experimento con auga	<u>PEQUENOS ANACOS DE ARTE</u> Representación cadros famosos	<u>COMO O IMAXINADES?</u> Invención dun robot con material reciclado	<b>Estimulación dos sentidos a través dunha Xincana na Xunqueira</b>	<u>UN PLANETA ESTRAGADO</u> Visualización de filme en versión orixinal: Wall-e	<u>ACTUACIÓN FINAL</u> Canción reduce, reuse, recycle
<b>A 14:00</b>			<u>LAVA VAI!!</u> Elaboración dun volcán						
<b>14:00</b>									
DESPEDIDA									

**CRONOGRAMA 1ª QUINCENA AGOSTO**

**CATEGORÍA:** primaria **LINGUA:** inglesa **TEMÁTICA:** **TERRA Á VISTA**

	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 8	DÍA 9	DÍA 10	DÍA 11	DÍA 12
<b>DE 9 A 9:30</b> RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...) xuramento pirata (normas)										
<b>DE 9:30</b>  <b>A 11:30</b>	<u>UN COFRE DE NOMES</u> Dinámica de presentación: bingo de nomes  <u>BENVIDOS TRIPULACIÓN</u> Busca de nomes piratas  <u>SOMOS PIRATAS</u> Elaboración de gancho, parche e sombreiro	<u>OLLOS DE LINCE</u> Elaboración de anteollos de ver o lonxe e espada  <u>AUGA VAI</u> Xogos de auga	<u>EN BUSCA DA X</u> Interpretación e creacións de mapas  <u>UN TESOURO AGACHADO</u> Escondida dos seus propios tesouros polo recinto	<u>DESENBARCO PIRATA</u> <b>Saída praia de Portocelo</b>	<u>ATRAPA A BANDEIRA</u> Xogos por equipos	<u>NAVÍO PIRATA</u> Elaboración dun barco pirata  <u>A FORZA DO MAR</u> Carreira de barcos con pistolas de auga	<u>COIDADADO COS TIBURÓNS</u> Elaboración de peixes con pinzas  <u>RÁPIDO QUE ME MOLLO</u> Xogos de auga	<u>A CANTAR PIRATAS!</u> Cancións  <u>BAILES HAWAIANOS</u> Preparación da saia hawaiana e relaxación ó son da música.	<u>EN BUSCA DO TESOURO</u> <b>Saída Illa das Esculturas</b>	<u>BEN AMARRADOS</u> Taller de elaboración de nós.  <u>PHOTOCALL PIRATA</u>
<b>DE 11:30 A 12:00</b> MERENDA E XOGO LIBRE										
<b>DE 12:00</b> <b>A 14:00</b>	<u>A PUNTERÍA DE GARFIO</u> Xogos de encestar e recoller con gancho	<u>PAPAGAIO DE REPETICIÓN</u> Xogo de repetición	<u>PERDENDO O NORTE</u> Xogos de orientación con compás	<b>Saída a praia de Portocelo</b>	<u>O FONDO MARIÑO</u> Xogo de auga  <u>NUNCA XAMAI</u> Preparación actuación	<u>QUEN O ABRIRÁ?</u> Xogo de busca e axilidade  <u>NUNCA XAMAI</u> Preparación actuación	<u>A GARDA DO TESOURO</u> Xogo por equipos  <u>NUNCA XAMAI</u> Preparación actuación	<u>CROODS</u> Visualización do filme en versión orixinal: The Croods	<b>Saída Illa das Esculturas</b>	<u>ACTUACIÓN FINAL</u> Peter pan
<b>14:00</b>	DESPEDIDA									

**CRONOGRAMA 2ª QUINCENA AGOSTO**

**CATEGORÍA:** primaria **LINGUA:** inglesa **TEMÁTICA:** DERROTAR AO MAMUT

	DÍA 16	DÍA 17	DÍA 18	DÍA 19	DÍA 22	DÍA 23	DÍA 24	DÍA 25	DÍA 26	DÍA 29	DÍA 30	DÍA 31
<b>DE 9:00 A 9:30</b> RECEPCIÓN E RUTINAS DA LUDOTECA (DATAS, TEMPO METEREOLÓXICO...)												
<b>DE 9:30</b> <b>A 11:30</b>	<u>COÑECÉMONOS</u> Dinámicas de presentación e cohesión da tribo  <u>GRUG</u> <u>CONTACONTOS</u> <u>PREHISTÓRICO</u>	<u>BAIXO AS CUNCHAS</u> xogo de parellas  <u>Á CAZA DO BISONTE E DO MAMUT</u> Xogo de puntaría	<u>ENTRAMOS NAS COVAS</u> <u>DE ALTAMIRA: UAU!</u> visualización das covas de Altamira  <u>UN DA VINCE DA ERA CROMAGNON</u> Pintura rupestre	<u>A ARTE FÓRA DA COVA</u> Grafitti con globos  <u>A CONQUISTA DO LUME</u> Xogo en gran grupo	<b>Visita á área de Prehistoria do Museo de Pontevedra</b>	<u>UN DISFRAZ PREHISTORICO</u> Creación de disfraces	<u>ESTAMPAXE DE FROITAS</u> Traballo manual curuxa con estampaxe de froitas	<b>Visita ao parque arqueolóxico da arte rupestre de Campo Lameiro</b>	<u>ANOTAMOS</u> Rexistro da información recollida en Campo Lameiro	<u>LOITA DE TRIBOS!</u> Xogo de estratexia en equipo	<u>PALEONTÓLOGOS EXPERTOS</u> Realización de escavacións	<u>DERROTA Ó MAMUT</u> Concurso
<b>DE 11:30 A 12:00</b> MERENDA E XOGO LIBRE												
<b>DE 12:00</b> <b>A 14:00</b>	<u>Á CAZA DOS INTRUSOS</u> concurso	<u>MENUDOS PÉS</u> Elaboración pés de Bigfoot  <u>UN MAMUT DESORDEN ADO</u> Xogo de indicacións	<u>VISITA ÁS COVAS</u> Circuíto psicomotor	<u>A RECOLLEITA DAS FROITAS:</u> Xogo de equipo e axilidade	<b>Visita á área de Prehistoria do Museo de Pontevedra</b>	<u>CANTO CAMBIAMOS!</u> Xogos sobre a evolución. Creación dunha liña de evolución	<u>OS METEORITOS DESTRÚEN A TERRA</u> Xogo con balóns	<b>Visita ao parque arqueolóxico da arte rupestre de Campo Lameiro</b>	<u>O GLIPTIDONTE</u> Os animais extintos e invención de novos animais	<u>ARQUITECTO S PREHISTÓRICO S</u> <i>Xogo de construción e memoria</i>	<u>ARREDOR DO LUME</u> variación xogo bartolo, bartolo	<u>ACTUACIÓN FINAL :</u> Érase una vez
<b>14:00</b>	DESPEDIDA											