

En la siguiente página os mostramos los pictogramas de las actividades del programa “Castillos y piratas”. El orden de las actividades dependerá del número que lleve asignado el grupo donde esté dicho alumno (podéis hablarlo con nosotros así asignar un número de antemano), aquí tenéis el cronograma donde podréis ver el orden de las actividades de cada número/monitor. El horario de comedor depende de la organización del día, por lo que puede ser de 12:20 a 13:20 como muestra el cronograma o de 13:20 a 14:20, y esas dos actividades se pasarían delante de la comida.

En nuestras instalaciones disponemos de los pictogramas impresos en todas las actividades. Si deseáis anticipar las actividades al alumno/a podéis descargar este archivo. Los pictogramas que aparecen bajo están ordenados de izquierda a derecha con el cronograma número 1.

Para mayor detalle y descripción de las actividades/imágenes y ambientación podéis utilizar el vídeo donde explicamos cada programa y el manual del profesorado donde se detalla el objetivo y la descripción de cada actividad.



# CASTILLOS Y PIRATAS



		10:50	11:20	11:50	12:20	13:20	13:50	14:20	14:50
MONI 1	T	PUENTE	ESCUDO	JUEGOS	C	CABALLO	BUSCA TESORO	ROCÓDROMO	CUENTO
MONI 2	E	CUENTO	PUENTE	ESCUDO	O	JUEGOS	CABALLO	BUSCA TESORO	ROCÓDROM
MONI 3	A	ROCÓDROMO	CUENTO	PUENTE	M	ESCUDO	JUEGOS	CABALLO	BUSCA TESORO
MONI 4	T	BUSCA TESORO	ROCÓDROMO	CUENTO	I	PUENTE	ESCUDO	JUEGOS	CABALLO
MONI 5	R	CABALLO	BUSCA TESORO	ROCÓDROMO	D	CUENTO	PUENTE	ESCUDO	JUEGOS
MONI 6	O	JUEGOS	CABALLO	BUSCA TESORO	A	ROCÓDROMO	CUENTO	PUENTE	ESCUDO
MONI 7		ESCUDO	JUEGOS	CABALLO		BUSCA TESORO	ROCÓDROMO	CUENTO	PUENTE

