

CAMPAMENTO DE VERANO: "Este Museo es un tesoro"



Este verano en el campamento del Museo del Ejército os proponemos descubrir cuál es el **tesoro** más valioso y mejor guardado del Alcázar.

Evidentemente no os lo podemos decir tan fácilmente, ya que este tesoro será lo que los participantes descubran a lo largo de los cinco días de duración del campamento.



¿Cuándo se celebra el campamento?

El campamento tendrá una duración de una semana y será bilingüe en inglés. Puedes elegir del **lunes 3 de julio al viernes 7 de julio**, o del **lunes 10 al viernes 14 de julio**. El horario será de **9:30 a 14 horas**.

¿Quiénes pueden participar?

Solo 15 menores por semana pueden participar.

La semana del 3 al 7 de julio los menores de **6 a 8 años**.

La semana del 10 al 14 de julio lo menores de **9 a 12 años**.

De este modo se podrán adaptar mejor las actividades a cada edad.

Recuerda:
cada
semana
una edad
diferente



¿Cómo me apunto?

Deben escribir a la siguiente dirección:

museje.reservas@et.mde.es

Deberán facilitar los datos de los menores (adjuntando fotocopia del DNI por ambas caras) y al menos dos números de teléfono móvil de contacto, así como nombres y DNI de los tutores legales.

El plazo para recibir peticiones será hasta el **15 de junio** y se atenderán por riguroso orden de llegada.

Una vez finalizado el plazo se enviará a los participantes la documentación a cumplimentar para formalizar la plaza en el campamento.

La actividad es gratuita.

¿Dónde se desarrolla?

En el Alcázar, en las instalaciones del Museo del Ejército. Lo único que deben traer es ropa y calzado cómodo, una gorra y una botella de agua. Nosotros nos encargamos hasta del desayuno.

**No olvidar
la fecha tope:
15 de junio**



¿Y que haremos cada día?

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<p>EMPIEZA EL MISTERIO: ¿qué secretos puede ocultar el Alcázar?</p> <p>Quizás lo más adecuado será comenzar conociendo el Museo.</p> <p>Pero cuidado... un paso en falso y nos pueden descubrir. Así que hagámonos pasar por trabajadores del Museo.</p> <p>¿QUE TAL SER UN ARQUEÓLOGO?</p>	<p>CONTINÚA LA INVESTIGACIÓN: Cada sala del Museo puede ocultar una pista así que ...</p> <p>JUEGO DE PISTAS</p> <p>Pero ojo, para ello necesitaremos la ayuda de algún personaje que conozca bien el Museo... alguien como</p> <p>UN AUTÉNTICO CABALLERO DE TORNEO</p>	<p>UN PASO EN FALSO: Maldición, nos hemos equivocado. Las pistas eran falsas y alguien intenta confundirnos.</p> <p>¿Acaso hay una mano negra que nos intenta engañar? Tendremos que pedir ayuda, pero ¿a quién?</p> <p>UN SABIO LO SABE... CASI TODO</p>	<p>POR FIN UNA ESPERANZA Puede que seamos niños pero no tontos... ¡una pista al fin!</p> <p>Pero nos ha llevado aun pequeño problema... ¿hay algún científico por aquí...?</p> <p>PUES CLARO, ¡ESTAMOS EN UN MUSEO!</p>	<p>UN FINAL FELIZ Si todas las pistas han sido correctas tenemos el misterio resuelto.</p> <p>EL TESORO DEL MUSEO ES...</p> <p>¡SORPRESA!</p>