GUIA

PAIS

Campo Aventura®
Júnior Resort
www.campoaventura.pt
by your side

INFORMAÇÕES ÚTEIS
1998 - 2020

ALVARÁ CAMPOS DE FÉRIAS I.P.J.Nº346/DRLVT | ALVARÁ ANIMAÇÃO TURÍSTICA Nº1/2002 |
DECLARAÇÃO DE INTERESSE PARA O TURISMO –Nº 33/2009

Quem somos?

DESDE 1998

Uma empresa familiar que acreditou num projeto onde as crianças podem desfrutar de novas experiências que as acompanharão para a vida!

O Campo Aventura conta com 22 anos de experiência, recebendo anualmente mais de 50.000 clientes, vindos de vários pontos do mundo.

Líder na área infanto-juvenil e uma referência internacional, o Campo Aventura Júnior Resort, oferece um ambiente de segurança único, proporcionando experiências que irão perdurar pela vida.

Localização?

O Campo Aventura localiza-se na Quinta Moinho do Pagador, em Olho Marinho localizado a 5 Km de Óbidos e 80 Km de Lisboa, 250 Km de Porto e 350 Km de Faro. Coordenadas GPS» N 39º 20.067' , W 9º 13.45

Instalações?

O Campo Aventura Júnior Resort é composto por 5 hectares de área relvada, piscinas com cascatas de água, Hotéis, Pizzaria, Restaurantes, Sala de Estar, Discoteca, Estúdio de TV, Auditório, Old West, Loja, Espaços Multiusos e outros.

Existem ainda, dentro do Campo Aventura, espaços temáticos e místicos como a Zona dos índios, o quartel dos Bombeiros e a Baía dos Piratas.

A Ponte dos Amores, a Torre Evereste, Old Mine, a Pizzaria Ritrovo, Old West Paintball, Sala de Concertos, Fire Place, Auditorium, entre outros complementam a estadia no Campo Aventura Júnior Resort.

Funcionamento do CF?

Os programas de campos de férias estão desenhados para **jovens entre os 6 e os 18 anos**, estão **baseados em valores intemporais,** tais como: lealdade, amizade, partilha, respeito, honestidade, solidariedade e espírito de equipa.

Distribuímos os seus participantes por **4 grupos distintos:** 6 aos 9 anos, 10 aos 12 anos, 13 aos 15 anos e 16 aos 18 anos.

NOTA: De ter em consideração que os participantes serão colocados no grupo, de acordo com a idade que têm na altura em que decorre o campo de férias e a opção de campos de férias escolhida.
As alterações de grupo no próprio dia não serão consideradas, devendo por isso ser solicitadas anteriormente ao preencher a ficha de inscrição.

Cada um dos grupos será acompanhado por uma equipa do Campo Aventura, chefiada cada uma delas por um coordenador. As equipas são formadas por animadores, técnicos, e monitores responsáveis por toda a dinamização das atividades, assim como por todo o acompanhamento dos participantes (refeições; banhos; pernoita, etc.).

De acordo com o artigo 18º, artigo 4 do decreto-lei nº163/2009 o Campo Aventura tem á disposição dos seus clientes o respectivo livro de reclamações

Notas:
- Os participantes apenas poderão mudar de escalão etário (ex.: integrar o “grupo dos médios” – 10 aos 12 anos sendo a sua idade correspondente ao grupos dos mais novos – 6 aos 9 anos), mediante autorização do encarregado de educação e a aceitação prévia por parte do Campo Aventura. O aviso terá de ser realizado num prazo mínimo de 15 dias antes do início do turno
- Em situações pontuais os grupos e as opções podem ser agrupados (Programa com saidas/sem saídas/internacional podem ser agrupados), faixas etárias (ex: caso exista um nº reduzido de participantes poderão ser todos agrupados num único grupo).
Adicionar algum texto do corpo

Serviços Incluídos?

A) ALOJAMENTO & AMBIENTE

- Alojamento em confortáveis quartos de madeira;
- Pernoita em quartos com beliche com armários individuais;
- Diferenciação entre rapazes e raparigas,
- Banhos de água quente em balneários diferenciados;
- Fornecimento de roupa de cama (lençóis, almofada e cobertores);
- Quartos com 4, 6, 8, 10 ou 12 camas;
- Free WiFi em horário especifico, e em zonas próprias para o efeito;
- Enfermaria 24h/ dia;
- 15 minutos do Hospital das Caldas da Rainha;
- 10 minutos das Praias: Baleal, Peniche, Bom Sucesso;

B) STAFF & SEGURANÇA :

- 24h/dia de supervisão;
- 1 monitor para cada 6 participantes para idades até aos 9 anos ;
- 1 monitor para cada 10 participantes para as idades entre os 10 e os 18 anos;
- Staff com formação em primeiros socorros e DAE;
- DAE – O Campo está equipado com desfibrilhador automático externo;
- Staff com formação permanente e contínua;
- Espaço com sistema de incêndio;
- Acompanhamento por monitores do Campo Aventura Júnior Resort (Durante a noite, as crianças terão no edifício responsáveis do Campo Aventura a acompanhar os participantes, não sendo garantido o acompanhamento no interior dos quartos);
- As entradas no nosso espaço são limitadas e devidamente controladas, não sendo permitidas visitas de familiares ou amigos durante a realização do programa no CA;
- As piscinas são totalmente vedadas existindo um controlo rigoroso, uma vez em funcionamento, existem no mínimo 2 monitores em vigia permanente.;

- Todas as atividades são desenvolvidas por técnicos credenciados, utilizando materiais certificados, correspondendo à norma CE07197;
- Segurança alimentar: Implementação do sistema HACCP;

C) OUTROS :

- Participação em todas as atividades expressas no programa;
- Utilização de todas as atividades permanentes, em horário de tempo livre;
- Fornecimento de todos os materiais para a prática segura das atividades propostas;
- Seguro de acidentes pessoais de acordo com legislação (inclui a comparticipação de todos os medicamentos que sejam derivados de acidente);
- Todos os transportes necessários à realização das atividades;
- Ingressos em todos os museus ou outros locais, incluídos nas atividades, nos quais exista bilhete de ingresso;
- Diploma de participação;

Importante:
- Os quartos serão distribuídos de acordo com o sexo e nº de participantes, não sendo possível a reserva de qualquer um dos quartos antecipadamente. Cabe única e exclusivamente à empresa Campo Aventura a distribuição dos participantes nos edifícios acima mencionados, tendo em conta a ocupação existente.
- Informa-se ainda que nenhum dos quartos tem a possibilidade de ter chave;

Serviços NÃO Incluídos?

- Pagamento de qualquer tarifa aérea;
- Dinheiro de bolso para doces, bebidas adicionais, compras, entre outros;
- Custos associados à obtenção de documentação de viagem, incluindo taxas de visto ou passaporte e quaisquer outras despesas decorrentes da falta de documentação correcta ou impossibilidade de apresentá-la quando necessário;
- Alterações Ementas -Todas as especificidades alimentares (celíacos, intolerantes à lactose, dietas, ou outros) terão de ser transmitidas atempadamente à equipa do Campo Aventura. Caso a ementa tenha de ser alterada/adaptada, será cobrado um valor/dia extra de 7,50€ (Sete euros e cinquenta cêntimos).

NOTA: Por favor não se esqueça de verificar os documentos necessários para crianças menores que viajam sozinhas.

Responsabilidade participantes?

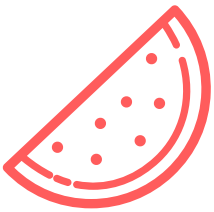
- Material individual de cada participante (roupas, calçado, higiene pessoal, …);
- Informar o Campo Aventura da sua condição física e estado de saúde;
- Medicamento para doenças crónicas ou súbitas (O Campo Aventura apenas assegura medicamentos fruto de acidentes decorridos no decorrer do campo de férias);

O que aconselhamos a trazer;

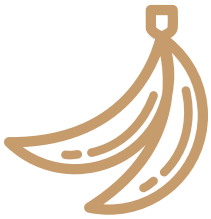
Para que não falte nada aos nossos participantes, o Campo Aventura recomenda roupa prática e confortável:
• Sapatos confortáveis: Botas, sapatilhas e/ou outro par de calçado;
• Roupa interior e meias;
• T-shirts, sweat-shirt , calças, calções e/ou saias – q.b. *
• Pijama;
• Fato de banho/ Toalha/Boné e protetor solar;
• Roupa e calçado estragado ou menos novos para a atividade de espeleologia/jogo na lama//Old Mine/Color Run (se esta constar no programa);
• Produtos de higiene (toalha/chinelos/champô/sabonete/pasta e escova de dentes/desodorizante/escova/outros);
• Saco-cama (facultativo);
*q.b. – quanto baste

Não Trazer: Tabaco/ Álcool / drogas

IMPORTANTE: O Campo Aventura não se responsabiliza por perdas, danos ou extravio de qualquer tipo de pertence dos participantes, aconselhando a identificação de todos os pertences trazidos pelos participantes



ALIMENTAÇÃO



No programa estão incluídas 5 refeições diárias:

RESTAURANTE MEDITERRÂNICO

Pequeno-almoço - pão de forma, paposecos, mini croissants, manteiga, queijo, fiambre, chourição, Muesli, compotas variadas, iogurtes, fruta, folhados quentes, cereais, leite com chocolate, leites simples, café e sumo (Self-Service);
Lanche - Sumo, 1 pão com manteiga/queijo/fiambre
Ceia - Sumo ,1 pacote individual de bolachas.
Almoço Standard - Sopa, pão, prato quente de carne, prato opcional (a determinar – Self-Service), salada, fruta, água ou sumo, buffet de saladas várias, buffet de frios;
Jantar Standard - Sopa, pão, prato quente de peixe, prato opcional (a determinar – Self-Service), salada, doce, água ou sumo, buffet de saladas várias, buffet de frios;

PIZZARIA RITROVO

Almoço ou Jantar Ritrovo – Duas das refeições (em cada turno de 7 dias) será sempre efectuada na nossa Pizzaria Ritrovo.
A refeição inclui: Sopa, Pizza , batatas fritas, Buffet de Saladas, Buffet de Fruta, sumo ou água.

HAMBURGUERIA

Almoço ou Jantar Hamburgueria – Uma das refeições será sempre efectuada na nossa Hamburgueria, onde servimos hambúrguer ou cachorro.
A refeição inclui: Sopa, Hambúrguer e/ou Cachorro, batatas fritas, Buffet de Saladas, Buffet de Fruta, sumo ou água.

JANTARES TEMÁTICOS

Jantar Sioux/ Selvagem OU Jantar Pirata – o Jantar realiza-se no exterior e pressupõe uma refeição onde não são utilizados talheres. A refeição inclui: Salada, Sopa, pão, carne, batatas, sumo ou água e fruta.

NOTA IMPORTANTE: **Todas as especificidades alimentares (celíacos, intolerantes à lactose, dietas, ou outros) terão de ser transmitidas atempadamente à equipa do Campo Aventura. Caso a ementa tenha de ser alterada/adaptada, será cobrado um valor/dia extra de 7.50€ (sete euros e cinquenta cêntimos).**

Caso pretendam, poderão os Encarregados de Educação ou Responsáveis enviar a respectiva comida (ex: bases de pizza, pão sem glúten, cereais, iogurtes sem lactose, etc) não sendo assim cobrado o valor extra.

ATIVIDADES

O Campo Aventura desenvolve um conjunto de atividades que implicam a permanência no Campo, sendo outras realizadas no exterior das instalações do Campo Aventura.
Assim, todas as atividades que constam no programa serão adaptadas às idades dos participantes e suas características, sendo o principal objetivo da equipa do Campo Aventura proporcionar dias inigualáveis de novas emoções e desafios.

É também de salientar que o plano de atividades poderá sofrer alterações, da responsabilidade do coordenador de cada grupo, motivada por fatores externos ou de interesse dos participantes (condições climatéricas, falta de segurança, atraso nos transportes, um evento pontual com interesse, etc.).

Existirão ainda atividades como: jogo do lixo, limpeza de quartos, arrumação de camas, etc que fazem parte da dinâmica diária de campos de férias

2020 CAMPOS DE FÉRIAS

22 ANOS - CAMPO AVENTURA

CONCERTOS AO VIVO
FESTAS DA ESPUMA
#SLIDE
#POWER FAN
#PAINTBALL
#ESCALADA
#WATER SPACE
#PRAIA
#OLD MINE
#DISCOTECA

GUIA DOS PAIS:.

CHECK IN

- HORA DE ENTRADA : Entre as 14h00 e as 16h00;

No dia de entrada irá confirmar/atualizar a informação já dada anteriormente junto das nossas mesas de check in, assim como entregar todos os medicamentos, telefones do participante;

CHECK OUT

- HORA DE SAÍDA : Até às 12:00;
- Os participantes só poderão sair do Campo Aventura na companhia do Enc. Educação/Responsável indicado pela Empresa, caso pretenda que este saia na companhia de outro que não o Enc. Educação, terá de deixar antecipadamente uma autorização para o efeito;

DIA DOS PAIS - TURNO 14 DIAS

- HORA DE VISITA NO DIA DOS PAIS: (Apenas nos programas de 14 dias correspondendo ao Domingo intermédio): **Entre as 10h00 e as 16h00**
- Neste dia os **pais não poderão entrar no espaço,** sendo este reservado às atividades dos participantes que nele se encontram.

Neste dia todos os encarregados de educação terão de assinar um termo de autorização para a saída dos seus educandos. Poderão as crianças sair do Campo Aventura na companhia de outro que não o encarregado de educação, apenas e só, mediante autorização por escrito.

COMO CONTACTAR O SEU FILHO?

- Poderá contactar o seu filho todos os dias em que este se encontre no Campo Aventura, à exceção do 1º dia de entrada, onde os telemóveis dos participantes não serão distribuídos, assim como os telemóveis dos coordenadores só estarão disponíveis para alguma emergência;

Os **telemóveis** não são permitidos durante o decorrer das actividades, sendo recolhidos aos participantes desde o 1º dia em campo.

- Assim, os mesmos só serão permitidos entre as **19h00 e as 21h00** de cada dia, **à exeção do 1º dia onde o mesmo não é entregue;**
- Para além do tlm do participante existirá um contacto de telemóvel do coordenador (que lhe será entregue no 1º dia) do respectivo grupo, o qual poderá contatar no mesmo horário;

- **NOTAS IMPORTANTES:**
- Tendo em conta que os participantes integram o Campo de férias a partir das 14:00, no primeiro dia de campo **não serão distribuídos telefones aos participantes,** nem será possível falar com os mesmos através do telefone do coordenador.
- O Horário dos telemóveis poderá sofrer alguma alteração mediante as atividades a desenvolver em cada dia. Em caso de urgência poderá sempre contactar os nossos escritórios entre as 9h e as 18h de 2ª a 6ª feira. Existe ainda à disposição dos jovens uma cabine telefónica nas instalações do Campo Aventura.

REGRAS IMPORTANTES

- Proibido trazer álcool, tabaco ou drogas,
- Os participantes, mesmo que maiores de idade, não têm autorização para fumar durante a estadia no Campo Aventura.

NOTA IMPORTANTE: Os participantes que não derem cumprimento ás regras serão automaticamente convidados a abandonar o Campo Aventura sem direito a qualquer devolução, bem como em qualquer outra situação que ponha em causa as regras e valores praticados pela empresa.

CEDÊNCIA DE IMAGEM

- As fotografias tiradas a todos participantes no decorrer das atividades poderão ser utilizadas para promoção da empresa, nomeadamente catálogos, site, etc.
- Cedendo ao **Campo Aventura SA. e Alpine Summer Camp** os seguintes direitos:

Fixar, utilizar, transmitir e reproduzir imagens através de: videoclips, CD-vídeos, compact discs, CD-ROM, DVD, discos, slides, fotografias, criações e imagens tridimensionais, gravações digitais e as realizadas mediante computador, capas e contra-capas de CD-vídeos, CD-ROM e DVD, livros, revistas, bandas desenhadas, cartazes e material publicitário,) bem como a reprodução e transmissão de imagens e som através de écran panorâmico, HDTV, redes de comunicação através de computador (por exemplo, internet) e televisão interactiva, bem como, em geral, qualquer outro meio.
Nota: caso existam participantes que não estão autorizados a tal, por favor informe o nosso departamento comercial, caso contrário será automaticamente autorizada a respectiva captação.

DINHEIRO & VALORES

Aconselhamos a que as crianças tragam os seus pertences (roupas, telefones, etc) devidamente identificados e que evitem trazer materiais como: playstation, jogos eletrónicos, telemóveis, tablets, etc.

Todos os materiais de valor (máquina fotográfica, telemóvel, ou outros artigos considerados de valor) serão entregues ao coordenador no 1º dia de campo, ficando este responsável pelos mesmos.
Caso opte por o participante ficar responsável por qualquer um dos objectos (à exceção do telemóvel onde essa possibilidade não existe) o Campo Aventura não se responsabiliza por qualquer dano ou perda.

IMPORTANTE: Para aquisição de qualquer produto dentro do recinto do Campo Aventura, apenas será possível fazê-lo através de uma conta para o seu educando (não sendo possível a utilização direta de dinheiro).

Todos os objectos, o Campo Aventura aconselha a identificação dos mesmos, não se responsabilizando por perdas, danos ou extravio de qualquer tipo de pertence;

O Campo Aventura tem ainda à disposição uma loja, onde os jovens podem adquirir souvenirs (t-shirts/ canecas/bonés/bolsas/entre muitas outras novidades), chocolates, bolachas, bebidas ou gelados.

SAÚDE, MEDICAMENTOS & SOS

ENFERMARIA

O Campo Aventura tem nas suas instalações um gabinete de primeiros socorros, aberto 24 horas/dia. Para além disso, os monitores têm formação em primeiros socorros e sempre que se trata de casos "superficiais" os mesmos intervêm. Em casos que requerem mais cuidados, o Campo Aventura desloca-se ao Hospital das Caldas da Rainha, onde o atendimento pediátrico tem merecido os nossos maiores elogios.

MEDICAÇÕES

Quanto a eventuais doenças e ou deficiências, as mesmas deverão ser mencionadas para que possamos agir sempre da forma mais correcta, conscientes de todos os cuidados necessários.

A medicação terá de ser OBRIGATORIAMENTE entregue na mesa de check in (brufens, pilulas, antibióticos, etc) e dado o conhecimento ao CA da prescrição.

Muitas situações podem interferir com o comportamento da criança durante o período da sua estada no Campo Aventura, informe-nos para que possamos ajudar da melhor forma possível (nascimento de um irmão, incontinência urinária nocturna, anorexia, etc).
A informação será sempre de carácter confidencial e tratada com a maior sensibilidade.

VISORES & DOENÇAS CONTAGIOSAS
No caso de viroses ou doenças de carácter “contagioso”, e tratando-se de casos “normais”, o Campo Aventura não garante qualquer pagamento de despesas proveniente da mesma, nem está previsto qualquer tipo de devolução ou indemnização aos participantes abrangidos pela mesma no decorrer do campo de férias. Existem protocolos definidos para este tipo de situações, que serão de imediato aplicados de forma a diminuir o contágio.

PEDICULOSE
No caso de Pediculose (piolhos), o Campo Aventura ao detetar que existem crianças com esta infestação, que por conseguinte é facilmente detectável em casa antes da entrada no campo de férias, agirá de imediato de forma a minimizar o contágio, fazendo cumprir o protocolo para o efeito, passando este por executar o respectivo tratamento em campo, tendo este um custo de **50.00/pax,** sendo posteriormente as respectivas despesas facturadas ao Encarregado de Educação/ Responsável.
A permanência do participante em campo dependerá da realização do tratamento, caso o Enc. Educação não autorize, o mesmo terá de abandonar o campo de férias.

ACIDENTE
No caso de o participante sofrer algum acidente em campo (entorse, fratura, etc), as despesas ficarão totalmente ao encargo do Campo Aventura, todas as outras situações não estão abrangidas pelo seguro. Danos/Perca de próteses (óculos, aparelhos, etc) estão totalmente excluídos do seguro do Campo Aventura.

Ao efetuar a reserva, confirma que leu e entendeu os termos e condições da proposta.