

NOCHE EN EL MUSEO DE CIENCIAS NATURALES



La Noche del Museo

Proponemos disfrutar de una experiencia única e inolvidable a través de una noche repleta de aventuras .

A lo largo de la noche, los alumnos podrán acercarse al mundo de la paleontología y la ecología mediante talleres, juegos didácticos etc.

Esta experiencia se plantea como complemento del programa escolar con una doble finalidad: lúdica, en cuanto a la metodología empleada, y formativa, en cuanto al rigor científico de sus contenidos educativos.

Se proponen dos programas diferentes:





LA NOCHE DE LOS DINOSAURIOS EN LA ZONA DE GEOLOGÍA

VIERNES

20.00 h. Recepción del grupo y presentación de la actividad.

20.15 h. "*Expedición Geológica*". A través de diversas experiencias se conocerá el trabajo que realizan los geólogos. Meteoritos, minerales y una columna estratigráfica con un juego muy prehistórico.

21. 30 h. Cena tipo pic-nic.

22.30 h. "*Fosilízate*". En esta ocasión se adquirirán nociones sobre el trabajo de los paleontólogos y sus estudios sobre dinosaurios y la prehistoria. Moldes, yacimientos y huellas de dinosaurios.

23.30 h. *A dormir. "Si te dejamos..."* Finalmente un personaje misterioso, el *Diplodocus* del museo *Dippy*, cobrará vida y junto con los niños iluminará la noche del museo con sus historias.

SÁBADO

08.30 h. Desayuno.

09.00 h. Salida del museo para regresar al colegio.



LA NOCHE DE LOS ANIMALES EN LA ZONA DE BILOGÍA

20.00 h. Recepción del grupo y presentación de la actividad.

20.15 h. "*Yinkana animal*". A través de diversas experiencias, se realizarán observaciones sobre los ejemplares de las colecciones del museo. El calamar gigante y su disección, el cuarto del conservador y el misterio del Real Gabinete.

21.30 h. Cena tipo pic-nic

22.30 h. "*El cuaderno de campo*". A través de nuevas actividades se darán nociones sobre diferentes ecosistemas. El juego de la Biodiversidad, la vida de la charca y los ecosistemas de Madrid

23:30 h. *A dormir. "Si te dejamos..."* Cuando los niños piensen que la actividad ha acabado tendrá lugar la sorpresa final y un personaje fantástico, el *Búho del Museo*, enseñará los misterios y leyendas del Real Gabinete de Carlos III y el origen del museo.

08.30 h. Desayuno.

09.00 h. Salida del museo para regresar al colegio.





Es necesario venir al Museo con saco de dormir o similar y aislante.

Los alumnos con algún problema alimentario o dieta especial deberán traer su propia comida