

CASA DOS NICHOS | NÚCLEO MUSEOLÓGICO DE ARQUEOLOGIA DE VIANA DO CASTELO
TABELA DAS ATIVIDADES LÚDICO PEDAGÓGICAS

DENOMINAÇÃO	ATIVIDADE	PÚBLICO - ALVO	DURAÇÃO	RESUMO ÉPOCA HISTÓRICA	OBJETIVOS
A MINHA ESTÁTUA DO GUERREIRO CASTREJO*	EXPRESSÃO PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	2h00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Construção de uma miniatura da estátua do guerreiro castrejo em sabão ou barro Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre a cultura castreja. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
ARCANJO GABRIEL E VIRGEM MARIA*	EXPRESSÃO PLÁSTICA	Pré-escolar, 1.º, 2.º Ciclo	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Elaboração de figuras articuladas em cartolina inspiradas nas insculpturas da Casa dos Nichos Baixa Idade Média, Idade Moderna	Adquirir conhecimentos sobre as figuras da fachada da Casa dos Nichos e sobre o tema que representam. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
ARCO E PROPULSOR*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Lançamento de dardos e flechas utilizando propulsor e arco Pré-História e Proto - História	Adquirir conhecimentos sobre a evolução tecnológica da caça. Estimular a atividade física, a destreza manual e a concentração.
ARQUEOLOGO POR UM DIA*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização. Simulação de escavação arqueológica Várias	Explicar resumidamente a ciência da arqueologia e a atividade arqueológica. Estimular o raciocínio, a concentração e o gosto pela descoberta.

ARTISTA DA PRÉ-HISTÓRIA*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Utilização de temas e técnicas da arte pré-histórica Pré-História e Proto-História	Adquirir conhecimentos sobre métodos e técnicas da pintura e gravura rupestre. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
AULA NO MUSEU	AULA INFORMAL	1.º, 2.º, 3.º Ciclo, Secundário e Superior	1h30	Utilização de alguns dos recursos educativos (audiovisuais, réplicas, maquetes, recriações e jogos) da Casa dos Nichos para a realização de uma aula em espaço museológico Várias	Adquirir de uma forma informal e descontraída, conhecimentos sobre História. Estimular o raciocínio, a concentração e o gosto pela descoberta.
CASA CASTREJA*	EXPRESSÃO PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Construção de miniatura de casa castreja em cartolina Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre os povoados e as habitações da cultura castreja. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
CONTO COM HISTÓRIA	EXPRESSÃO DRAMÁTICA E PLÁSTICA	Pré-escolar, 1.º, 2.º, 3.º Ciclo	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Assistir a um conto e realizar uma atividade relacionada Várias	Adquirir conhecimentos sobre história com destaque para a história local. Conhecer diferentes formas do teatro de animação. (fantoques, marionetas, sombras)
CONTAS*	EXPRESSÃO PLÁSTICA	Pré-escolar, 1.º, 2.º Ciclo	1h30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Decoração e criação de uma pulseira de contas Romanização	Adquirir conhecimentos sobre os objetos de adorno da cultura castreja e sobre a vida nos castros. Estimular a concentração, a criatividade e a habilidade manual.

MOAGEM DE CEREAIS*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	1h30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Moagem de cereais em moinhos manuais Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre a farinação de cereais utilizando um moinho manual giratório. Estimular a atividade física, a destreza manual e a concentração.
OURIVESARIA CASTREJA*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Criação em cartolina, cartão e papel metalizado de adornos em ouro inspirados na cultura castreja Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre a ourivesaria e a cultura castreja. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
O TEU CARTAZ DA CASA DOS NICHOS*	EXPRESSÃO PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	1H30	Apresentação, Informação e enquadramento. Elaboração de cartaz sobre a Casa dos Nichos utilizando diferentes técnicas de expressão plástica Várias	Permitir a participação ativa na divulgação do património local. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
O MEU JOGO DO MOINHO*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Elaboração de um jogo do moinho em cartolina Alta Idade Média	Adquirir conhecimentos sobre um jogo difundido em época romana mas que aparece em contexto medieval. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
PEDDY PAPER - VIANA MEDIEVAL O ESTILO DO MANEL AVENTURA NO CENTRO HISTÓRICO MAREANTES O MEU NOME É RUA...	PEDESTRIANISMO	1.º, 2.º, 3.º Ciclo, Secundário e Superior	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Responder a um questionário cujas respostas se encontram nos edifícios e ruas do centro histórico Idade Média, Idade Moderna e Contemporânea	Adquirir conhecimentos sobre a história local e sobre a história de Portugal. Estimular a atividade física, o sentido de orientação e a concentração.

PESO DE FUSO*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Construção e decoração de um pião em barro ou papel inspirado nos pesos de fuso Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre a atividade têxtil de fiar. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
PESOS DE REDE*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	Pré-escolar, 1.º, 2.º, 3.º Ciclo	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Elaboração de pesos de rede em barro Romanização	Adquirir conhecimentos sobre uma arte de pesca. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
RESTAURO DE CERÂMICA*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Simulação de restauro de um objeto cerâmico Várias	Adquirir conhecimentos sobre métodos e técnicas de restauro cerâmico arqueológico. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
TEAR VERTICAL*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	2H00	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Criar uma pulseira em tecido utilizando um pequeno tear vertical Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre a atividade têxtil de tecer. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
TRÍSCELE*	EXPRESSÃO PLÁSTICA	Pré-escolar, 1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Desenho geométrico e criação de brinquedo giratório Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre um elemento decorativo da cultura castreja, a sua simbologia e significado. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
VAMOS TRABALHAR O BARRO*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo e Secundário	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Construção de um pequeno vaso em barro Idade do Cobre e Idade do Bronze	Adquirir conhecimentos sobre a produção e utilização de objetos em barro. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.

VAMOS CONSTRUIR UMA PIROGA*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Construção de uma miniatura de uma canoa em papel Idade do Ferro	Adquirir conhecimentos sobre a construção e utilização desta embarcação feita de um tronco de árvore. Estimular o raciocínio, a criatividade e a habilidade manual.
VAMOS CONSTRUIR UMA MAMOA*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	1h30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Jogo de construção de um dólmen Idade do Cobre	Adquirir conhecimentos sobre a construção, a utilização e as características deste túmulo coletivo. Estimular o raciocínio, a concentração e a habilidade manual.
VAMOS CONSTRUIR UMA TORRE MEDIEVAL*	ARQUEOLOGIA EXPERIMENTAL E EXP. PLÁSTICA	1.º, 2.º, 3.º Ciclo	1H30	Apresentação, Informação, enquadramento e contextualização histórica. Jogo de construção de uma torre em madeira Alta Idade Média	Adquirir conhecimentos sobre a construção, utilização e as características desta torre medieval. Estimular o raciocínio, a concentração e a habilidade manual.

*A Casa dos Nichos disponibiliza uma ficha de atividades quando solicitada na marcação da atividade.

Casa dos Nichos - Núcleo Museológico de Arqueologia (**Rua de Viana, Viana do Castelo**) | N 41º 41.493 W 8º 49. 686

Contactos: Tel. 258 809 359 | casadosnichos@cm-viana-castelo.pt

Informações: <http://www.cm-viana-castelo.pt/pt/casa-dos-nichos> |

<https://www.facebook.com/casadosnichos>



FICA NO CORAÇÃO