

# Serviço Educativo Museu Arqueológico do Carmo

Programação 2016-2017



## AS HISTÓRIAS DA HISTÓRIA:

### **NO DIA EM QUE A TERRA TREMEU 8-12 ANOS**

Atividade centrada no tema do Terramoto de 1755; construção de um *flipbook*.

### **REI POR UM DIA 8-12 ANOS**

Atividade centrada na Idade Média; pintura de uma iluminura.

### **OS GUARDIÕES DA MEMÓRIA 6-15 ANOS / 16-18 ANOS**

Visita-jogo / Visita orientada centrada na temática da salvaguarda do Património onde se explora a história da Associação dos Arqueólogos Portugueses e o nascimento do Museu.

### **IDADE MÉDIA 16-18 ANOS**

Visita jogo/orientada em torno da temática medieval.

### **LIBERDADE! 6-12 ANOS / 12-18 ANOS**

Atividade centrada nos conceitos de Liberdade tendo como ponto de partida o 25 de Abril de 1974.

## PROJETOS À SOLTA:

### **ARQUITECTAR NO MAC 6-12 ANOS**

Atividade de exploração de conceitos básicos da Arquitectura; recorte e colagem;

### **ESCULTURAS DE PEDRA E AR 6-12 ANOS**

Atividade de exploração de conceitos básicos da Escultura;

## À DESCOBERTA DAS ANTIGAS CIVILIZAÇÕES:

### **MÚMIAS, FARAÓS E OUTROS AMIGOS ASSUSTADORES!**

#### **6-10 ANOS**

Atividade centrada no Antigo Egipto; recriação do antigo jogo Senet.

### **LOS PRECOLOMBINOS**

#### **6-10 ANOS**

Visita-Jogo centrada nas antigas civilizações da América do Sul; construção de um lama.

### **QUEM TEM BOCA VAI A ROMA!**

#### **7-10 ANOS**

Atividade centrada na Roma Antiga.

### **O COLECIONADOR DE MARAVILHAS 6-12 ANOS**

Atividade centrada no conceito de gabinete das Curiosidades e colecionismo.

## AVENTURAS NO MUSEU:

### HÁ MISTÉRIOS NO CARMO I

**6-8 ANOS**

Atividade de descoberta; jogo de detetives; visita-jogo.

### HÁ MISTÉRIOS NO CARMO II

**8-12 ANOS**

Atividade de descoberta; jogo de detetives; visita-jogo.

### O ESTRANHO CASO DO MISTERIOSO MESTRE

**7-10 ANOS**

Atividade de descoberta; jogo de detetives; visita-jogo.

### SPY STORY NO MUSEU

**7-10 ANOS/10-12 ANOS**

Visita-Jogo ambientada no mundo dos espões onde se pretende explorar a formação do Reino de Portugal / Idade Média através da coleção do Museu.

### QUAL É QUAL?

**6-12 ANOS**

Atividade de descoberta; visita-jogo

## UM CHEIRINHO DE ARQUEOLOGIA:

### COM AS MÃOS NA ARQUEOLOGIA

**8-15 ANOS**

Atividade *hands-on* onde se propõe dar a conhecer a vivência de uma comunidade pré-histórica através dos artefactos pertencentes à coleção do Museu.

### OS GRANDES MISTÉRIOS DA ARQUEOLOGIA

**8-12 ANOS**

Visita-Jogo de pistas centrada na Arqueologia e na coleção do Museu

### ESCAVA-AÇÃO!

**6-10 ANOS**

Visita-Jogo onde se pretende dar a conhecer de forma lúdica e pedagógica o trabalho do arqueólogo.

---

## MARCAÇÕES:

Museu Arqueológico do Carmo

Largo do Carmo

1200-092 Lisboa

2ª a 6ª, 10h00 às 18h00

21 347 86 29 / 93 255 96 36

servicoeducativo@arqueologos.pt

## INFORMAÇÕES:

Duração das Actividades:

1h/1h30.

Preço por participante: 3 ,00 euros

Parceria com o Passaporte

Escolar(CML): 2,00 euros

[www.seducativo.blogspot.com](http://www.seducativo.blogspot.com)

[www.facebook.com/servicoeducativomuseudocarmo](http://www.facebook.com/servicoeducativomuseudocarmo)

**MAC**  
MUSEU  
ARQUEOLÓGICO  
DO CARMO

**MAP**  
ASSOCIAÇÃO  
DOS ARQUEÓLOGOS  
PORTUGUESES

 **PASSAPORTE**  
escolar