



Oficinas Pedagógicas:

Mosteiro dos Jerónimos

Ateliê "Animais do Mundo" (Pré-escolar) - 48 alunos:

Era uma vez um rei chamado Manuel I que gostava de animais... Através da história deste Mosteiro, iremos conhecer os animais que no séc. XVI chegavam a Lisboa vindos de outros continentes. No fim, as crianças vão aplicar os conhecimentos adquiridos durante a visita fazendo um jogo de destreza e memória visual.

Ateliê "Brincando no Mosteiro" (Pré-escolar e 1º ano do Ensino Básico) - 48 alunos:

Era uma vez um rei, uma rainha...vamos conhecer a história deste Mosteiro e no fim brincar através de um puzzle, com as figuras históricas mais importantes que por ele passam.



Ateliê "Animais do Rei" (Pré-escolar e 1º ciclo do Ensino Básico) - 44 alunos:

Era uma vez um rei que colecionava animais.... É este o ponto de partida para a nossa história. Após uma visita orientada ao monumento, as crianças vão conhecer através de uma história interactiva os animais exóticos que chegaram a Lisboa no tempo do rei D. Manuel I.



"Jogando com o Tempo" (1º ciclo do Ensino Básico) - 30 alunos:

Com este jogo pretende-se que as crianças aprendam a história do Mosteiro e como era a vida no séc. XVI. O grupo será dividido em equipas que terão de completar os pormenores da pintura de S. Jerónimo e o leão, resolvendo desafios que o relógio das horas canónicas definirá.

Ateliê das Iluminuras (2º, 3º e 4º anos do Ensino Básico) - 30 alunos:

Após uma visita exploratória na qual se aborda o quotidiano no Mosteiro no séc. XVI, com especial incidência sobre o trabalho dos monges copistas, as crianças executam uma iluminura com a inicial do seu nome.



Jogo do Mosteiro (1º ciclo do Ensino Básico) - 40 alunos:

Baseado no famoso Jogo da Glória, mas tendo por tema o quotidiano no Mosteiro no séc. XVI e as lendas com ele relacionadas. As crianças lançarão um dado em cima de um tapete de jogo, sendo elas próprias os peões.

Jogo dos Descobrimentos (4º e 5º anos do Ensino Básico) - 40 alunos:

Este jogo de pontuação foca os principais aspectos dos Descobrimentos Portugueses, permitindo dar às crianças informações acerca dos locais descobertos e das trocas comerciais que eram feitas ao longo dessas viagens.



Jogo "A Viagem de Vasco da Gama" (5º e 6º anos do Ensino Básico) - 40 alunos:

Baseado no texto dito de Álvaro Velho e em "Os Lusíadas" de Luís de Camões, este jogo segue o percurso feito por Vasco da Gama na sua viagem para a Índia. Os alunos terão de solucionar jogos sobre o tema dos descobrimentos e no final recriar a rota do Vasco da Gama até à Índia.

Atelier "Vem conhecer o Mosteiro" (5º e 6º anos do Ensino Básico) - 40 alunos:

Após uma visita orientada no Mosteiro, em que se aborda a história do monumento e os métodos de construção usados na época, os alunos completam um puzzle solucionando pequenos jogos relacionados com os diferentes espaços visitados.



Visitas Guiadas:

Realizamos também visitas guiadas ao Mosteiro dos Jerónimos para os alunos do 1º e 2º ciclo. Estas visitas realizam-se de 3ª a 6ª feira, têm a duração de 30 min.



Torre de Belém

Ateliê "Há Piratas na Torre!" (Pré-escolar) - 45 alunos: Quem eram os piratas? Que tesouros procuravam? A partir do espaço de uma torre defensiva (Torre de Belém), vamos explorar algumas das armas usadas pelos soldados no séc. XVI. Após a visita e através de uma história interactiva, vamos conhecer melhor a história desses famosos bandidos dos mares - os piratas.

Ateliê "A Viagem de Nuno Tristão" (pré-escolar e 1º ciclo do Ensino Básico) - 40 alunos:

A partir da leitura da história "A Viagem de Nuno Tristão", as crianças tomam conhecimento da vida a bordo das naus no séc. XVI, que servirá de base para a criação do seu próprio diário de bordo a realizar na escola.



Ateliê "As armas e os brasões" (1º ciclo do Ensino Básico) - 25 alunos:

Esta actividade consiste numa visita guiada à Torre de Belém, na qual os alunos aprendem sobre as armas e os métodos de defesa usados no séc. XVI. No final há um ateliê de pintura em que cada um constrói o seu próprio escudo.

Ateliê "Vem Conhecer a Torre" (4º, 5º e 6º anos do Ensino Básico) - 30 alunos:

Após uma visita orientada à Torre de Belém, os alunos completam um puzzle de grandes dimensões com a estrutura do monumento, solucionando pequenos jogos relacionados com a história da Torre e os diferentes espaços visitados.



Ateliê "À Descoberta de Novos Mundos" (4º, 5º e 6º anos do Ensino Básico) - 40 alunos:

Elefantes, pimenta, pérolas...são alguns dos produtos comercializados pelos portugueses na época dos Descobrimentos. Neste atelier faremos uma viagem imaginária a bordo de uma nau e conhecer alguns dos produtos que contribuíram para a transformação de Portugal e do Mundo nesta época.

Visitas Guiadas:

Realizamos também visitas guiadas ao Mosteiro dos Jerónimos para os alunos do 1º e 2º ciclo. Estas visitas realizam-se de 3ª a 6ª feira, têm a duração de 30 min.

Informações:

As marcações deverão ser feitas à 2ª feira das 10:00h às 13:00h e das 14:00h às 17:00h para os telefones 965 503 841 / 213 620 034

As oficinas Pedagógicas e visitas guiadas decorrerão de 3ª a 6ª feira às 10:00h, 11:30h, 14:00h, 15:30h

As oficinas têm a duração aproximada de 1hora e as visitas guiadas 30 min.

O número mínimo de participantes é de 10 alunos, mesmo que o número de crianças seja inferior este será sempre o valor a pagar.

A participação em cada uma das oficinas implica o pagamento de **2,50€** por aluno e as visitas guiadas o custo de **1.50€** por aluno, sendo a entrada dos professores gratuita.

Se no mesmo dia forem marcadas duas ou mais oficinas pedagógicas para o mesmo grupo, é feita uma redução para 2€ por aluno/atividade (**4€ no total**).



Actividades de Verão

Nos meses de Julho, 1ª quinzena de Agosto e durante o mês de Setembro, realizamos actividades dirigidas a ATLS. Estas actividades decorrem tanto no Mosteiro dos Jerónimos como na Torre de Belém.

As actividades de Verão, terão início a partir do dia 24 de Junho com o custo de 2,50€ por criança.

MOSTEIRO DOS JERÓNIMOS:

Atelier "Animais do Rei" (dos 3 aos 6 anos): Era uma vez um rei que colecionava animais..... É este o ponto de partida para a nossa história. Após uma visita orientada ao monumento, as crianças vão conhecer através de uma história interactiva os animais exóticos que chegaram a Lisboa no tempo do rei D. Manuel I.

Atelier 'Brincando no Mosteiro' (3 aos 6 anos): Era uma vez um rei, uma rainha...vamos conhecer a história deste Mosteiro e no fim brincar através de um puzzle, com as figuras históricas mais importantes que por ele passam.

Jogo de Pistas 'Explorando o Mosteiro' (dos 6 aos 13 anos): Baseado na popular Caça ao Tesouro, este jogo tem por objectivo levar as crianças a explorar o Mosteiro e com isso aprender, de uma forma divertida, um pouco mais da nossa história. (novo final)

Jogo de pistas com puzzle 'Mistérios da Pedra' (dos 6 aos 13 anos): Através de uma série de actividades lúdicas e formando equipas as crianças vão explorar algumas figuras representadas no claustro, pretendendo-se com esta actividade apurar os seus sentidos de observação e orientação. No final completam um puzzle, solucionando pequenos jogos relacionados com os espaços do Mosteiro. (novo final)





TORRE DE BELÉM

Atelier "Há Piratas na Torre!!!" (Pré-escolar) - 40 crianças: Quem eram os piratas? Que tesouros procuravam? A partir do espaço de uma torre defensiva (Torre de Belém), vamos explorar algumas das armas usadas pelos soldados no séc. XVI. Após a visita e através de uma história interactiva, vamos conhecer melhor a história desses famosos bandidos dos mares - os piratas.

Jogo de Pistas "Uma Aventura na Torre" (dos 6 aos 8 anos): Baseado na popular caça ao tesouro, esta versão fácil do jogo de pistas, leva as crianças a explorar a Torre de Belém de uma forma divertida.

Jogo de Pistas "À descoberta da Torre de Belém"(dos 6 aos 13 anos): Baseado na popular caça ao tesouro, este jogo tem como objectivo levar as crianças a explorar a Torre de Belém e com isso aprender de forma divertida um pouco mais da nossa história. (novo final)

Jogo de Pistas "Enigma da Torre" (dos 6 aos 13 anos) : Através de jogos as crianças vão descobrir curiosidades sobre a Torre de Belém e ao mesmo tempo, ajudar o Governador da Torre Gaspar de Paiva a solucionar um enigma deixado pelo pirata Mau Mau... (novo final)





Festas de Aniversário no Mosteiro dos Jerónimos

Convidamos as crianças a festejar o aniversário junto dos seus amigos em dois locais cheios de história, com muitas coisas novas para descobrirem com a ajuda de monitoras especializadas.

Actividades:



Mosteiro dos Jerónimos - Reis e Rainhas no Mosteiro”: 4 anos aos 7 anos - visita ao monumento e jogo / puzzle com as principais figuras da história do mosteiro seguida de uma actividade de pintura em que através de moldes criam os retratos do rei/rainha. Por fim há um jogo com as imagens representadas no claustro.

7 anos aos 10 anos - visita ao monumento seguida de uma actividade de pintura em que criam um leque em papel (rapariga) ou um escudo com brasão (rapaz). Por fim há um jogo baseado na caça ao tesouro, no claustro do Mosteiro.



Mosteiro dos Jerónimos - “Safari no Mosteiro”:

4 anos aos 7 anos - visita ao monumento e jogo / loto com animais seguida de uma actividade de pintura em que criam máscaras. Por fim há um “safari” com as imagens de animais representadas no claustro.

7 anos aos 10 anos - visita ao monumento seguida de uma actividade de pintura em que criam máscaras. Por fim há um jogo baseado na caça ao tesouro, no claustro do mosteiro.



Informações:

Horários: Sábados e domingos no Mosteiro dos Jerónimos, das 14.00 às 16.30h. O horário deve ser respeitado, devendo os convidados funcionar como um grupo – entrada e saída em conjunto.

Idades: 4-10 anos

Duração: 2.30h

Nº de participantes: Mínimo 10 e máximo 30. É necessária a presença de 1 adulto por cada 10 crianças, tendo estes entrada gratuita no monumento.

Marcações: 2ª feiras das 10.00h-13.00h e das 14.00h às 17.00h



Para mais informações consultar
www.animacaopedagogica.blogspot.com