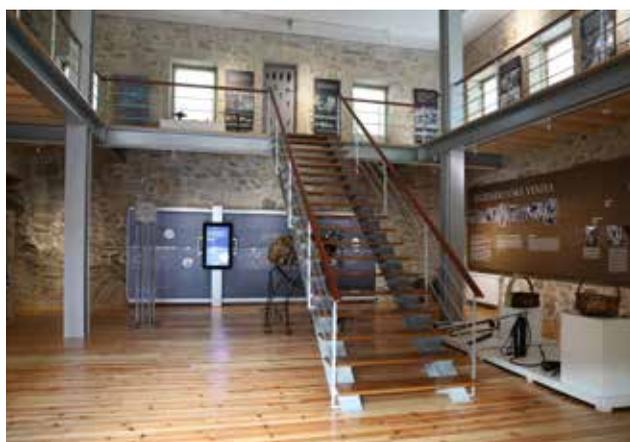


3 a 6 anos

# CADERNO DE ATIVIDADES

MUSEU DA MEMÓRIA RURAL





O Museu da Memória Rural é um local muito especial onde podes aprender como era a vida no tempo dos teus avós. O edifício sede do museu está localizado na aldeia de Vilarinho da Castanheira e os seus núcleos museológicos localizam-se nas seguintes localidades: Lavandeira, Núcleo do Lagar de Azeite; Luzelos, Núcleo da Telha; Carrazeda de Ansiães, Moinho de Vento, e no Ribeiro do Coito, em Vilarinho da Castanheira, os Moinhos de Rodízio.

O Museu da Memória Rural dispõe de um espaço Kids com materiais pedagógicos adaptados às diferentes faixas etárias, temos também ateliers infantis temáticos.

O que estás à espera para nos fazeres uma visita!

Mais informações em [www.museudamemoriarural.pt](http://www.museudamemoriarural.pt)

## À descoberta do Queijo

### Pastor e Queijeira

Como já sabes o queijo é feito com leite. Se queres apreender como se faz o queijo então, presta muita atenção à seguinte explicação.

1º O pastor ordenha os animais e tira o leite para dentro de um recipiente (cântaro). Para fazer queijo pode ser utilizado o leite de cabra ou de ovelha.



2º Para confeccionar o queijo é necessário, em primeiro lugar, coalhar o leite, para isso é colocado no leite um pozinho muito especial chamado coalho.

Hoje a maioria das pessoas que faz o queijo em casa utiliza o coalho industrial que é vendido nas farmácias, mas antigamente não era assim!

3º Após cerca de 3 a 4 horas o leite já está coalhado e pronto para ser utilizado.



4º A queijeira precisa dos seguintes objetos para espremer o queijo, uma francela e um aro.

Depois do aro estar cheio de coalho é necessário espremê-lo para retirar o soro (líquido que é libertado do coalho).

5º Após o queijo estar bem espremido tem de ser preparado para secar. Para conservar o queijo, a queijeira barra a sua superfície com sal grosso em abundância.

6º Com o soro é possível fazer requeijões, só tens de colocá-lo numa panela ao lume e com uma espumadeira retirar o requeijão que fica na superfície, depois é só colocar nas forminhas de requeijão.



### À descoberta da Lã

A lã é muito quentinha e pode ter muitas utilizações. Antigamente era muito utilizada para fazer mantas e peças de vestuário para nos aquecermos no inverno. A lã antes de ser um novelinho muito fofinho e bonito passa por muitas fases e transformações.

Queres aprender quais?



Tudo começa com o pastor a guardar as suas ovelhas.

Na primavera as ovelhas começam a ficar com muito calor então está na altura de lhe retirar o pêlo, a esta operação chama-se tosquia.

Após a tosquia, a lã é transportada para os rios ou ribeiros onde é lavada com sabão e é colocada a secar ao sol.

A tecedeira inicia então o seu trabalho transformando a pasta de lã em fio. Primeiro abre a lã com as mãos, a este trabalho chama-se escremeiar a lã. A seguir a lã é cardada com uma espécie de escovas de dentes metálicos e depois é fiada com uma roca e o fuso.



É com esta operação que se transforma a pasta de lã num fio. O fio é então retirado do fuso e colocado num novelo, a isto chama-se dobar a lã.

A lã está pronta para ir para o tear onde é tecida para fazer uma manta ou para ser tricotada com agulhas para fazer umas meias, cachecol, gorro ou casaco.



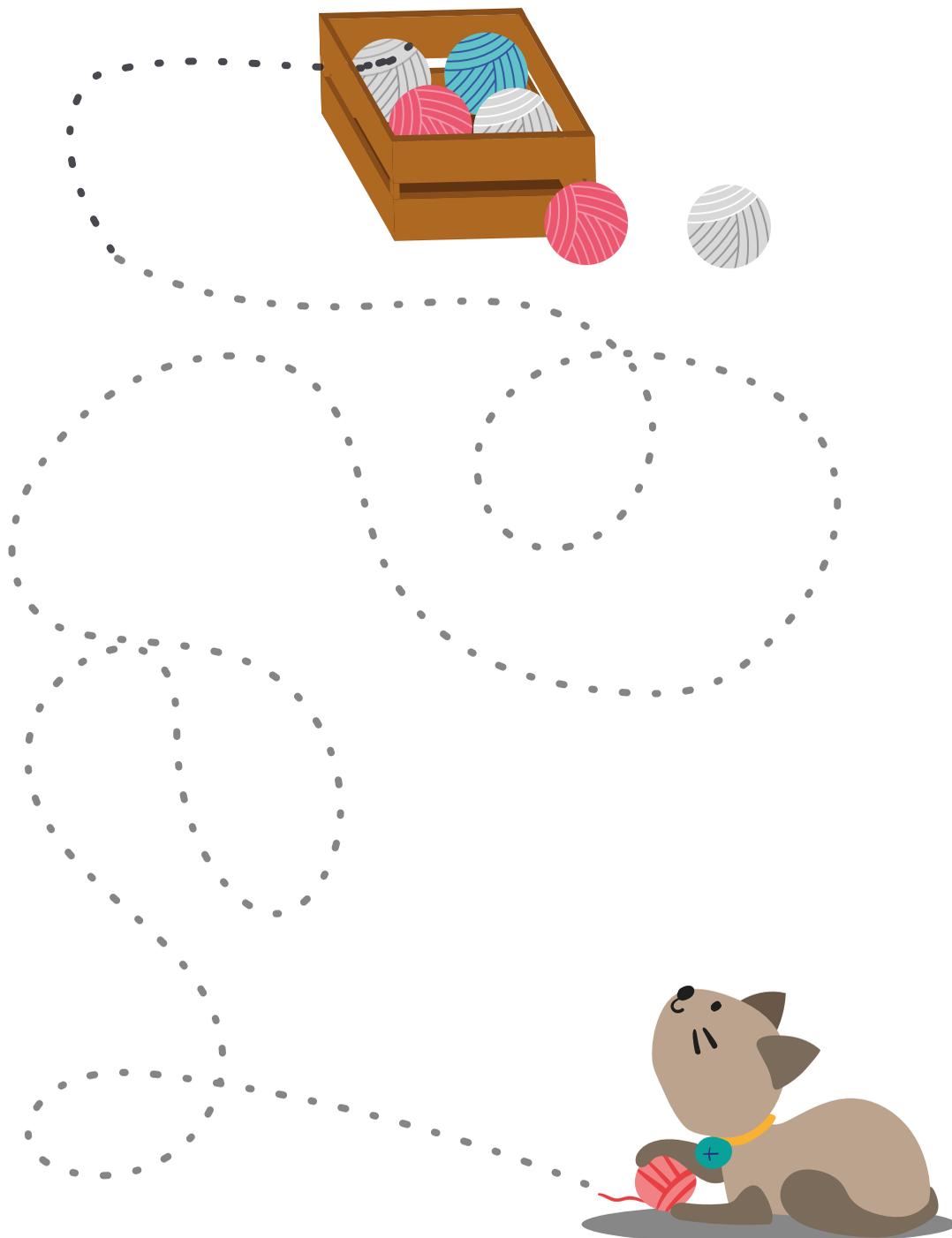


Pinta o desenho



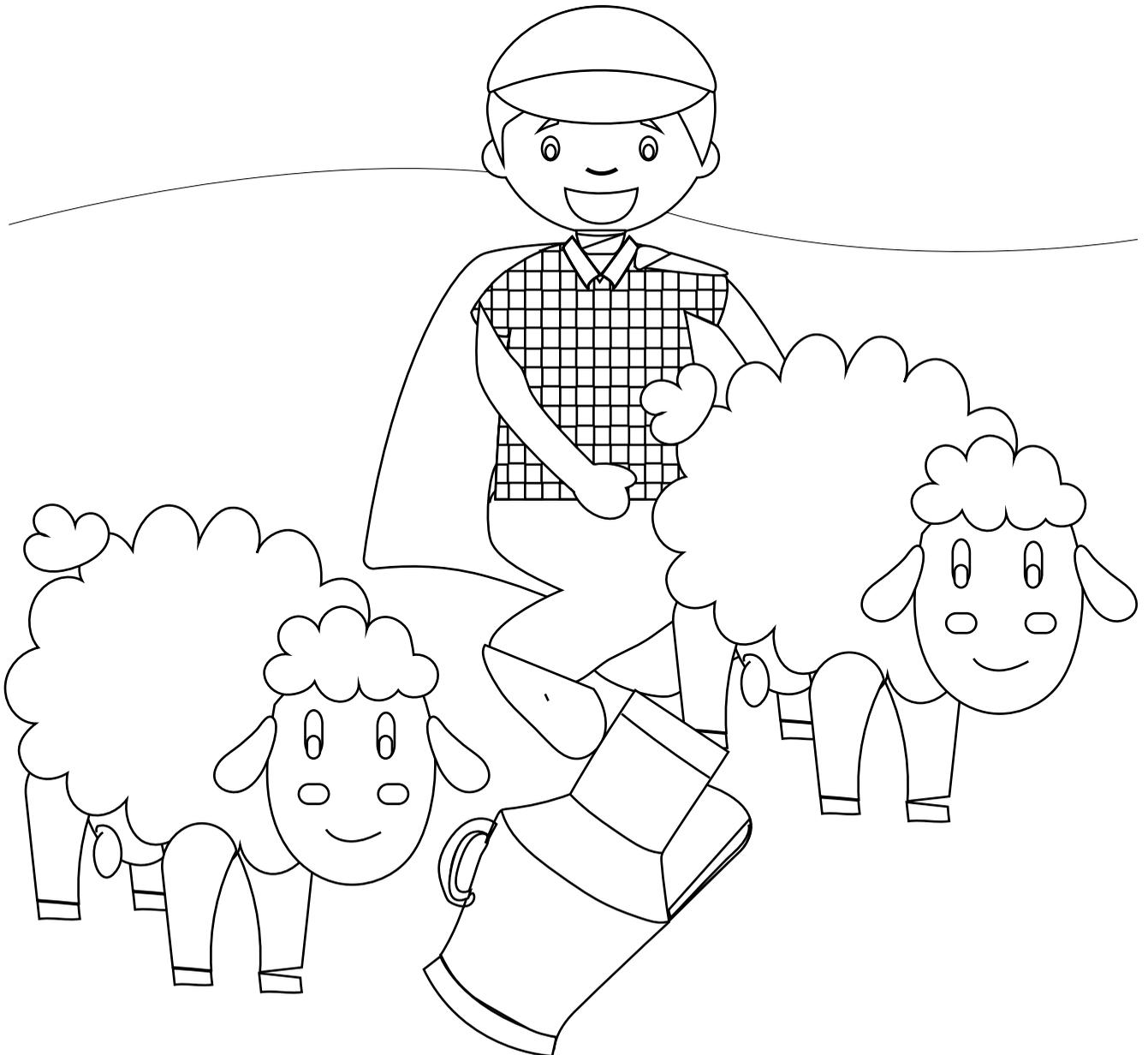


**1. O gato anda a brincar com a lã, percorre o caminho que ele já fez**





**Pinta o desenho**



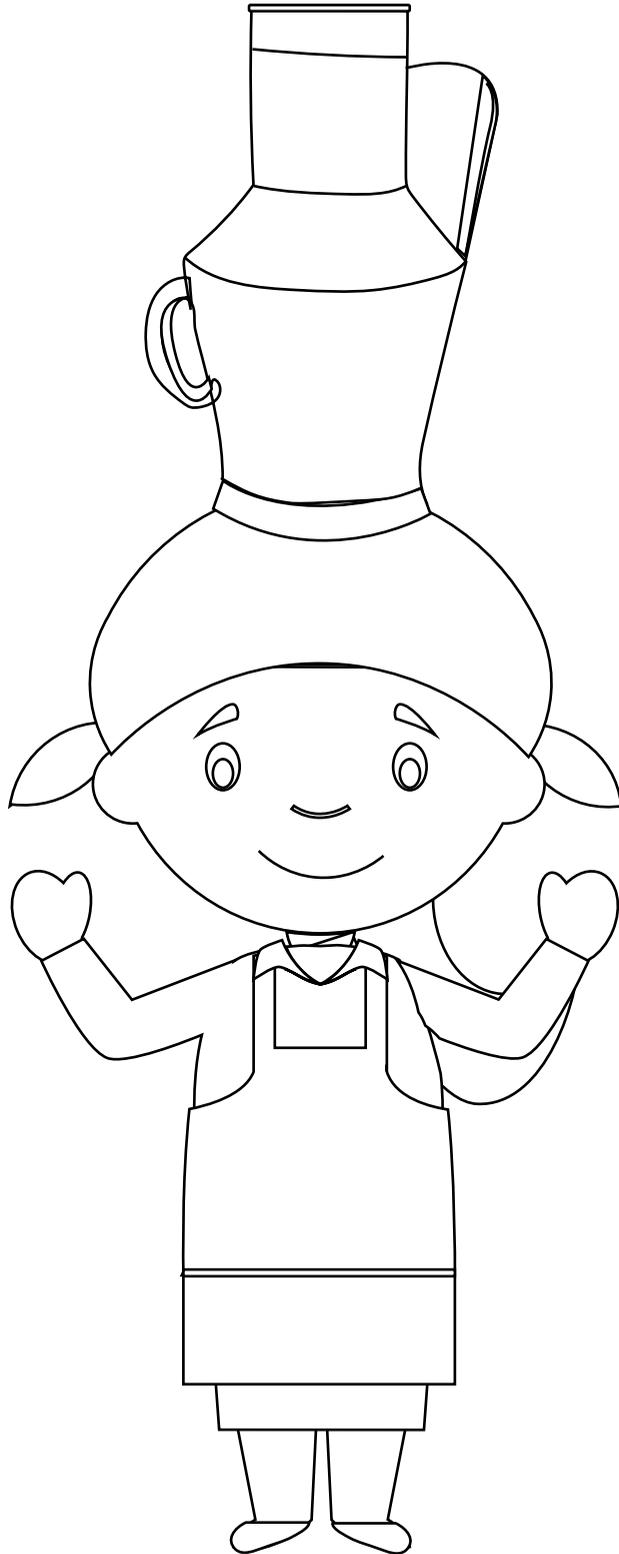


## 2. Ajuda os gatos a colocar os novelos de lã no cesto



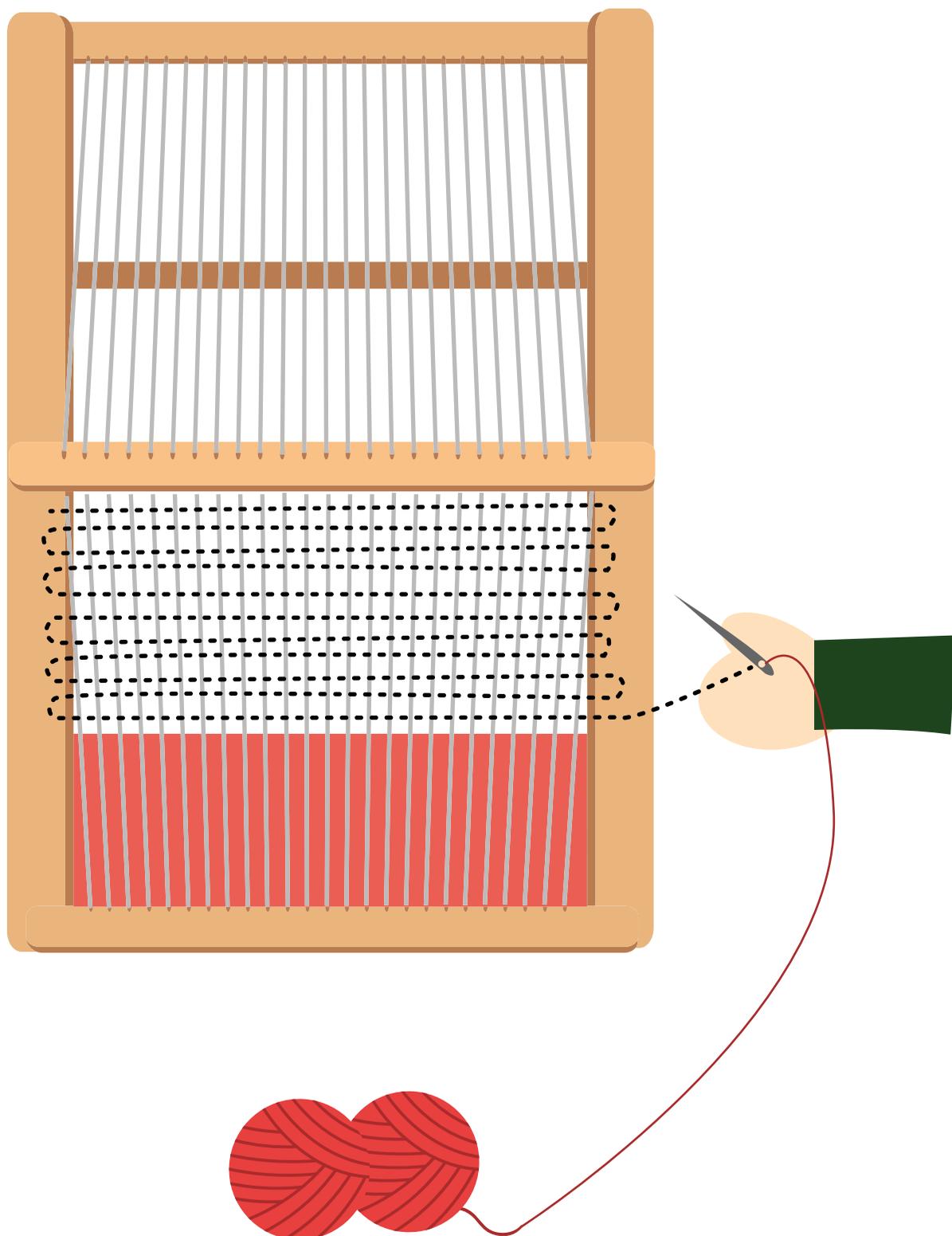


**Pinta o desenho**

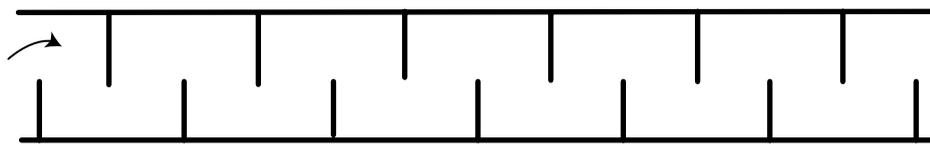
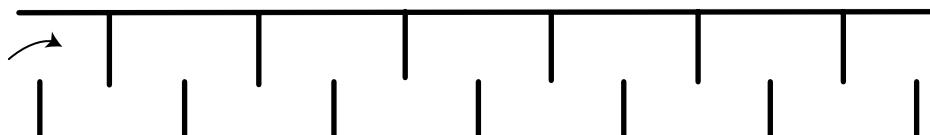
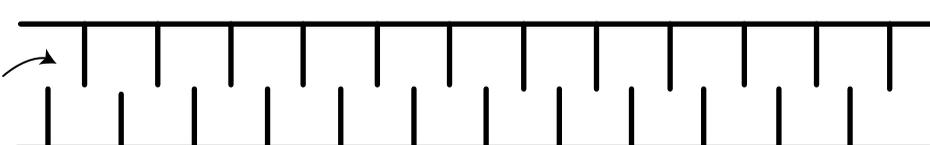
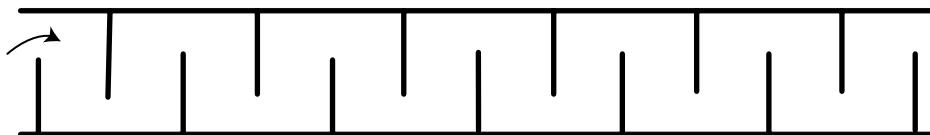
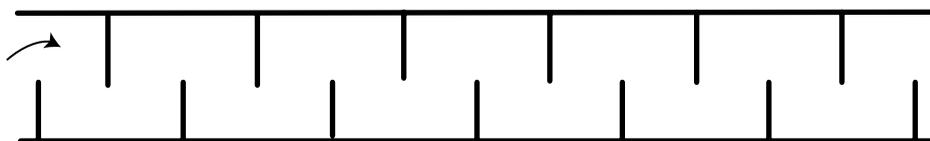




### 3. Termina o pano à tecedeira

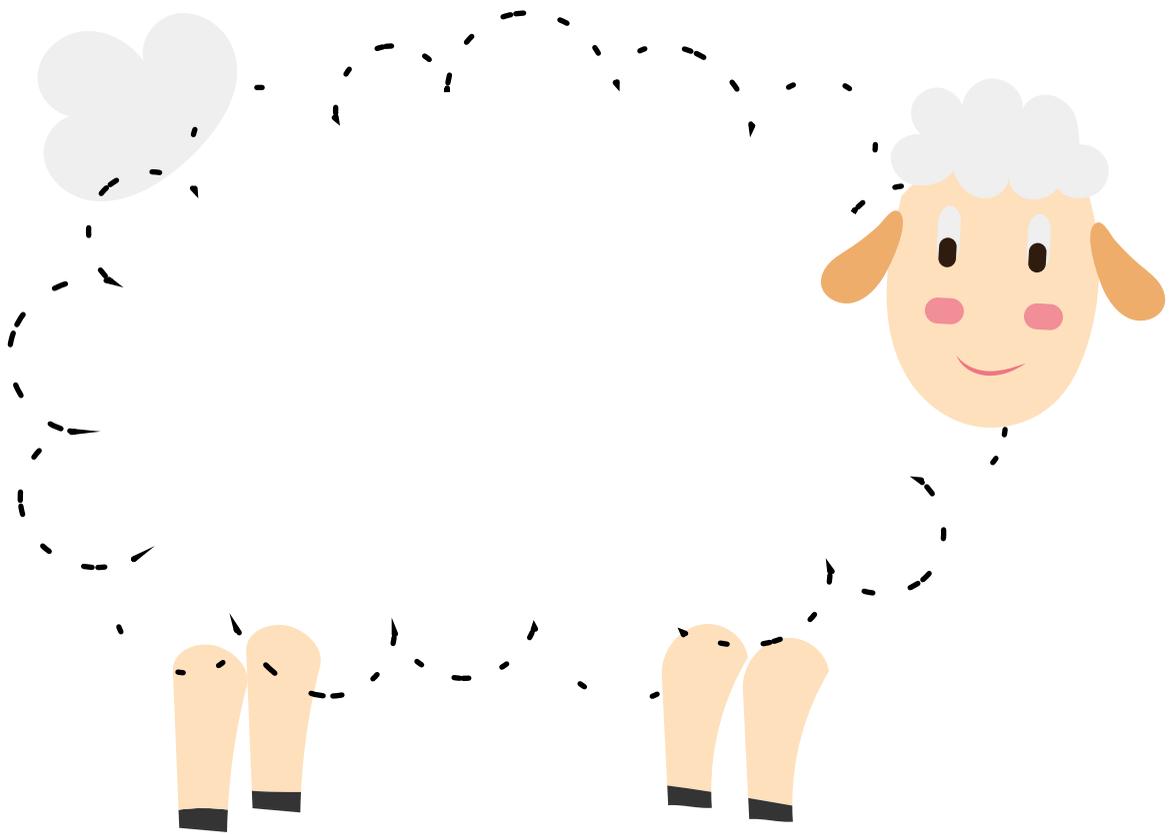


### 4. Desenha um caminho para juntar o cão à ovelha

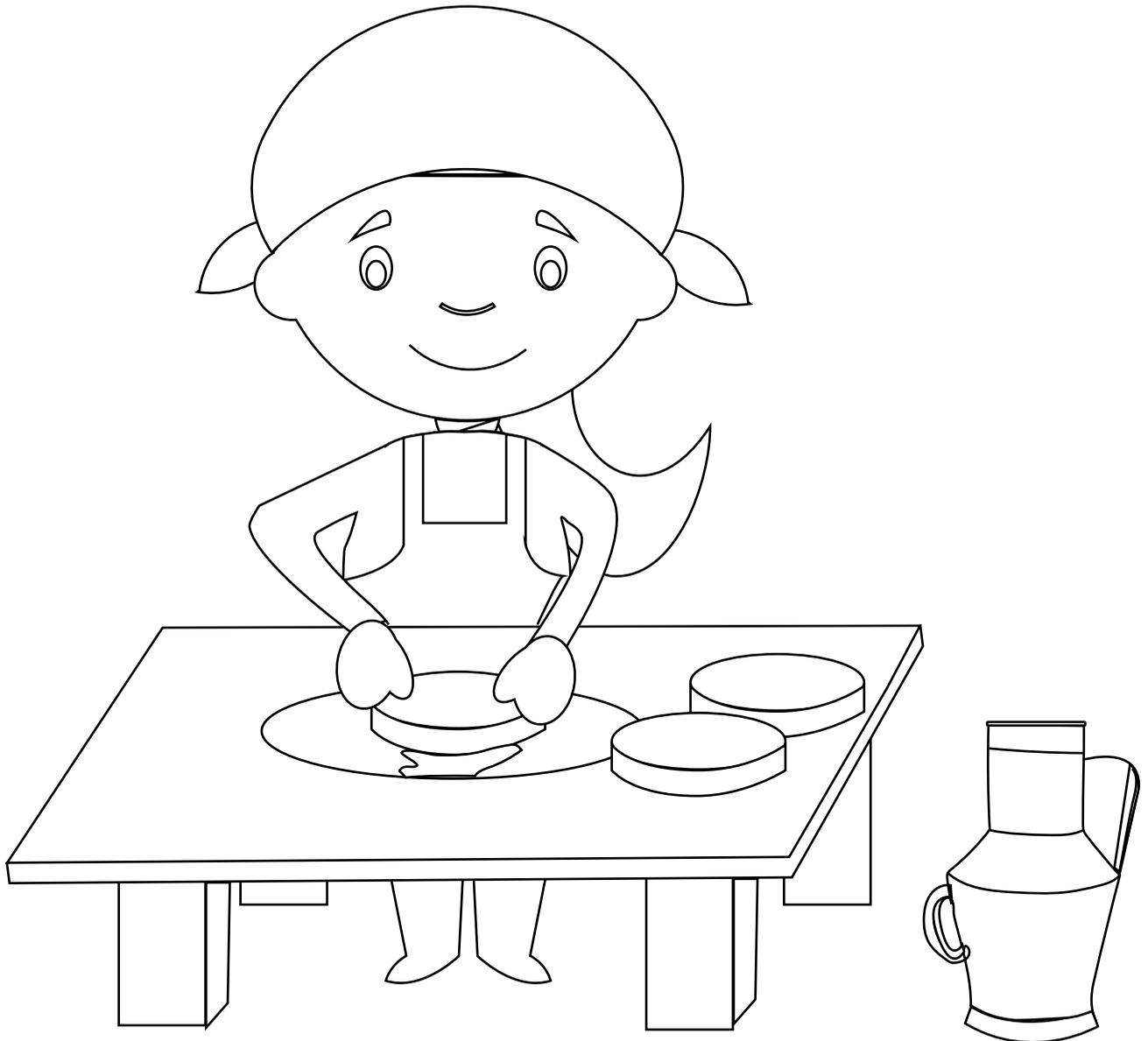




### 5. Une os pontos e descubra a personagem



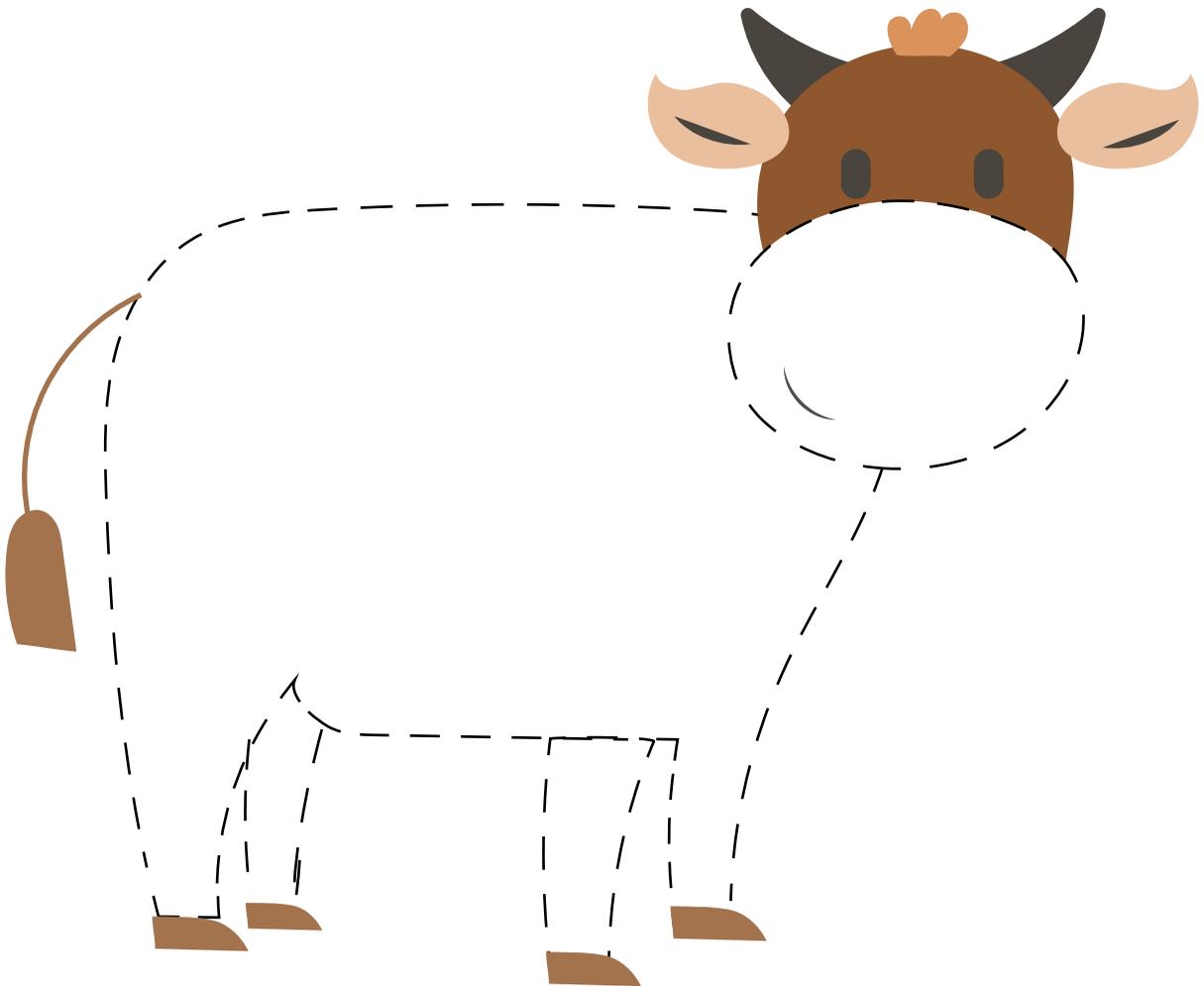
**Pinta o desenho**



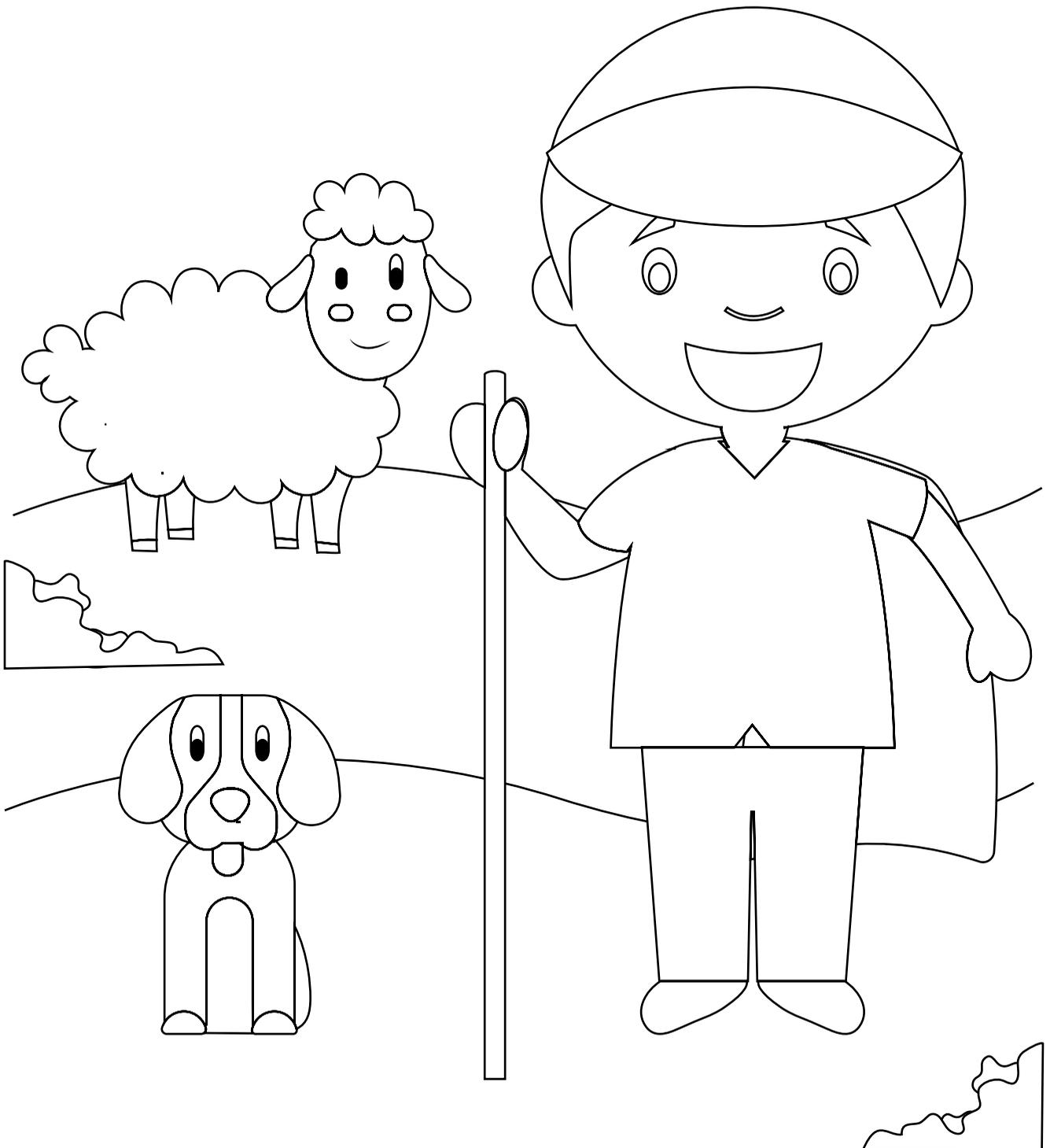
**O que está a fazer a queijeira?**

---

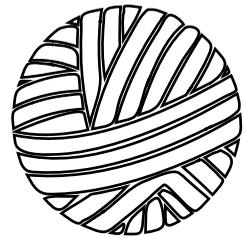
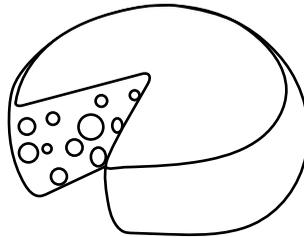
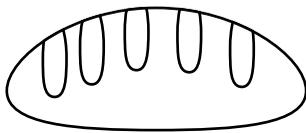
## 6. Une os pontos e descubra a personagem



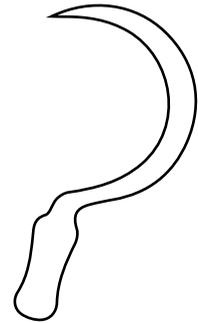
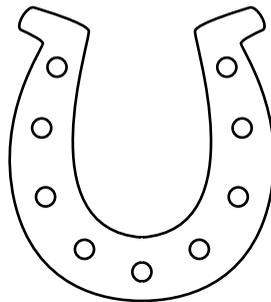
**Pinta o desenho**



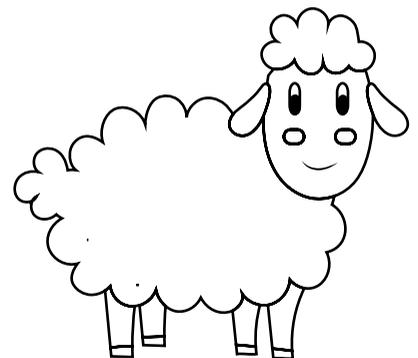
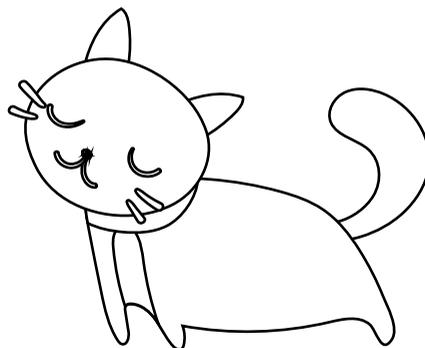
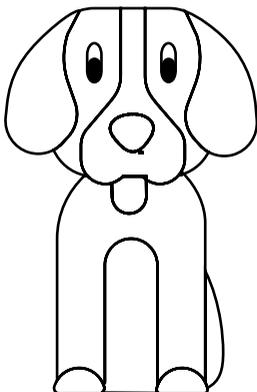
**8. Pinta a figura que está à esquerda**



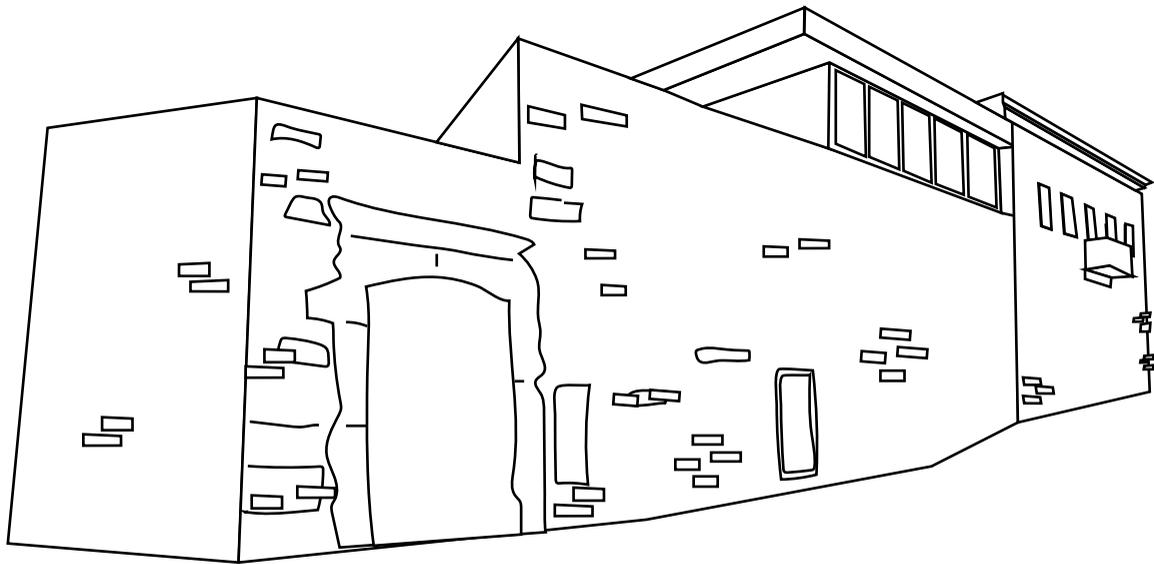
**Pinta a figura que está à direita**



**Pinta a figura que está no meio**



## 9. Pinta o desenho



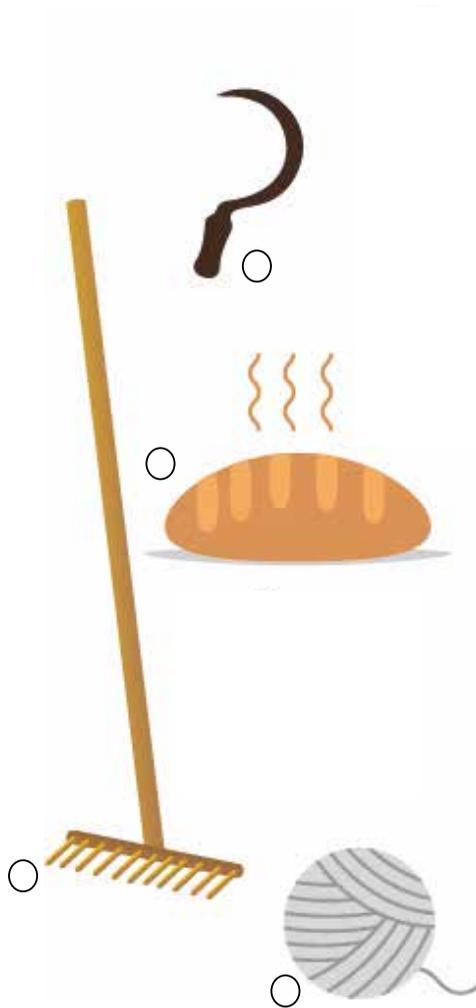
**9.1** Que espaço está representado?

---

**9.2** Onde se localiza?

---

### 10. Liga as personagens aos objetos



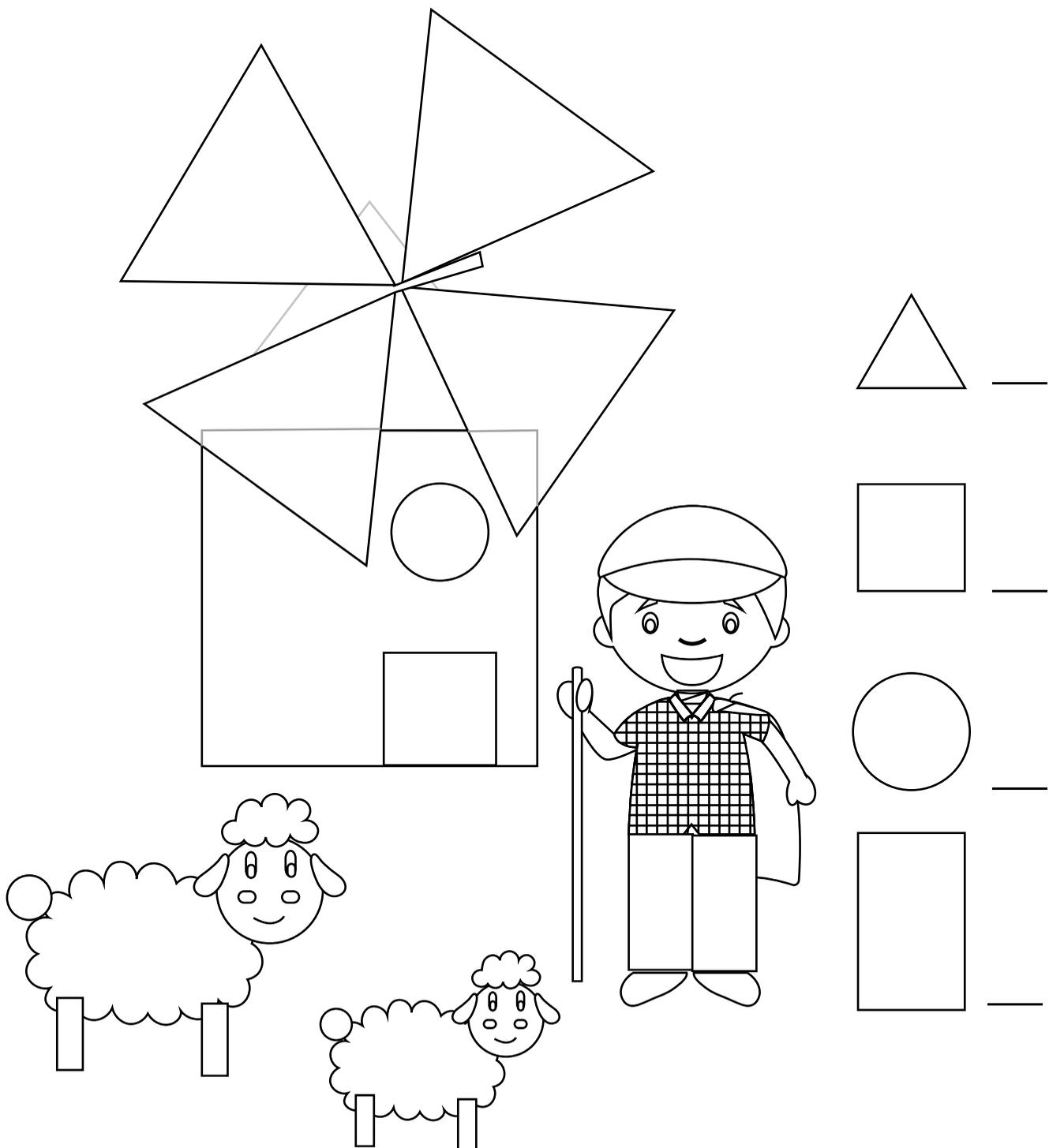
**Pinta o desenho**



### 11. Identifica os objetos que não pertencem às personagens



**12. Quantifica as figuras geométricas presentes no desenho**



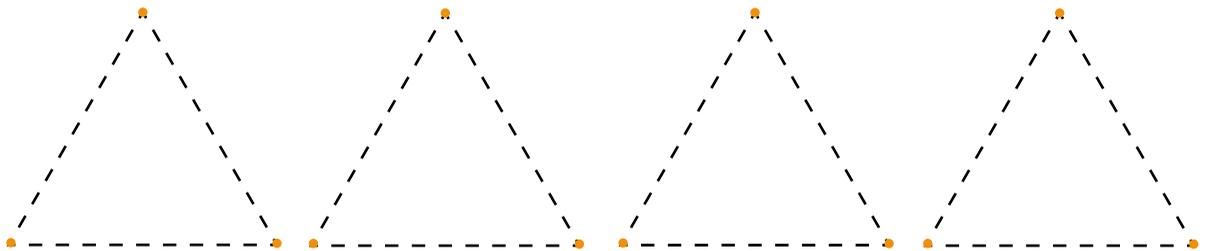
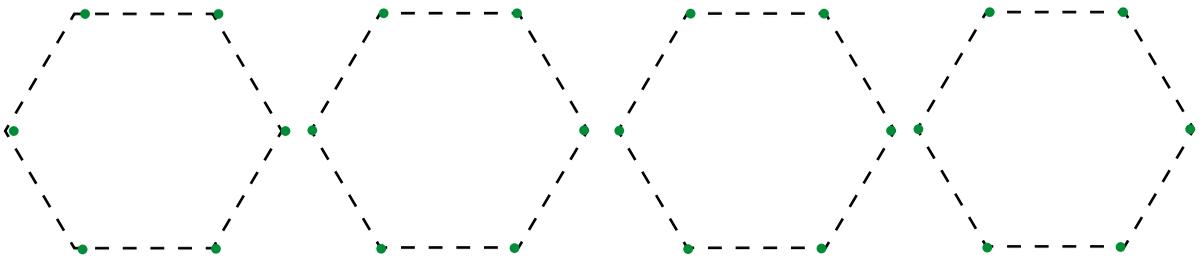
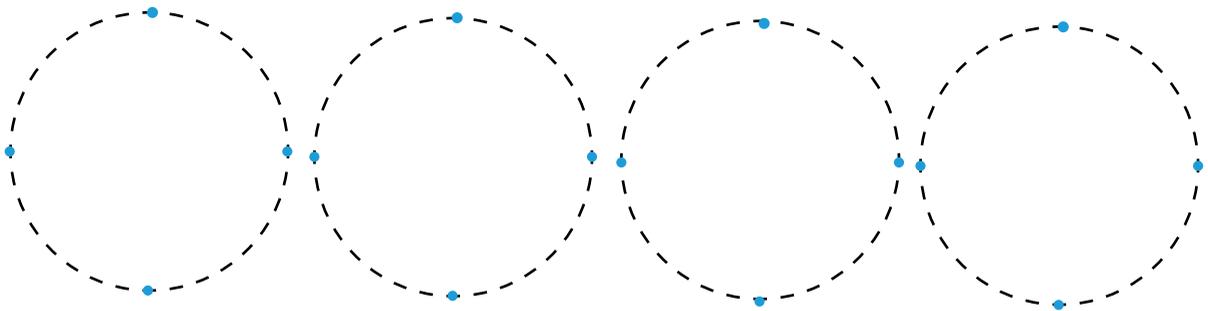
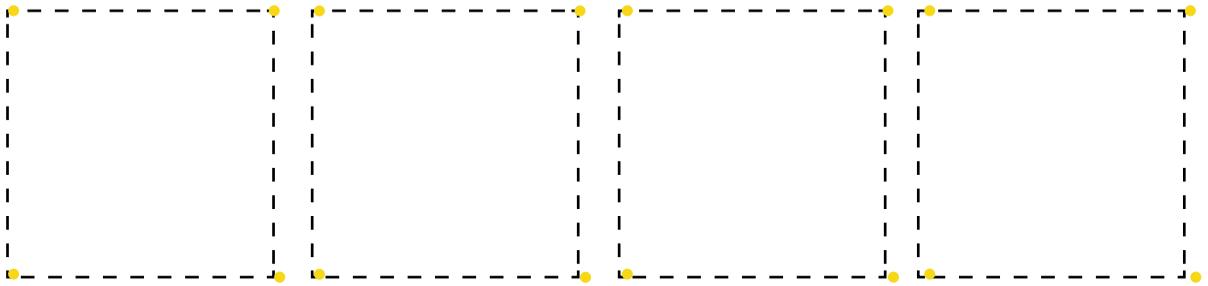
△ \_\_\_\_\_

□ \_\_\_\_\_

○ \_\_\_\_\_

▭ \_\_\_\_\_

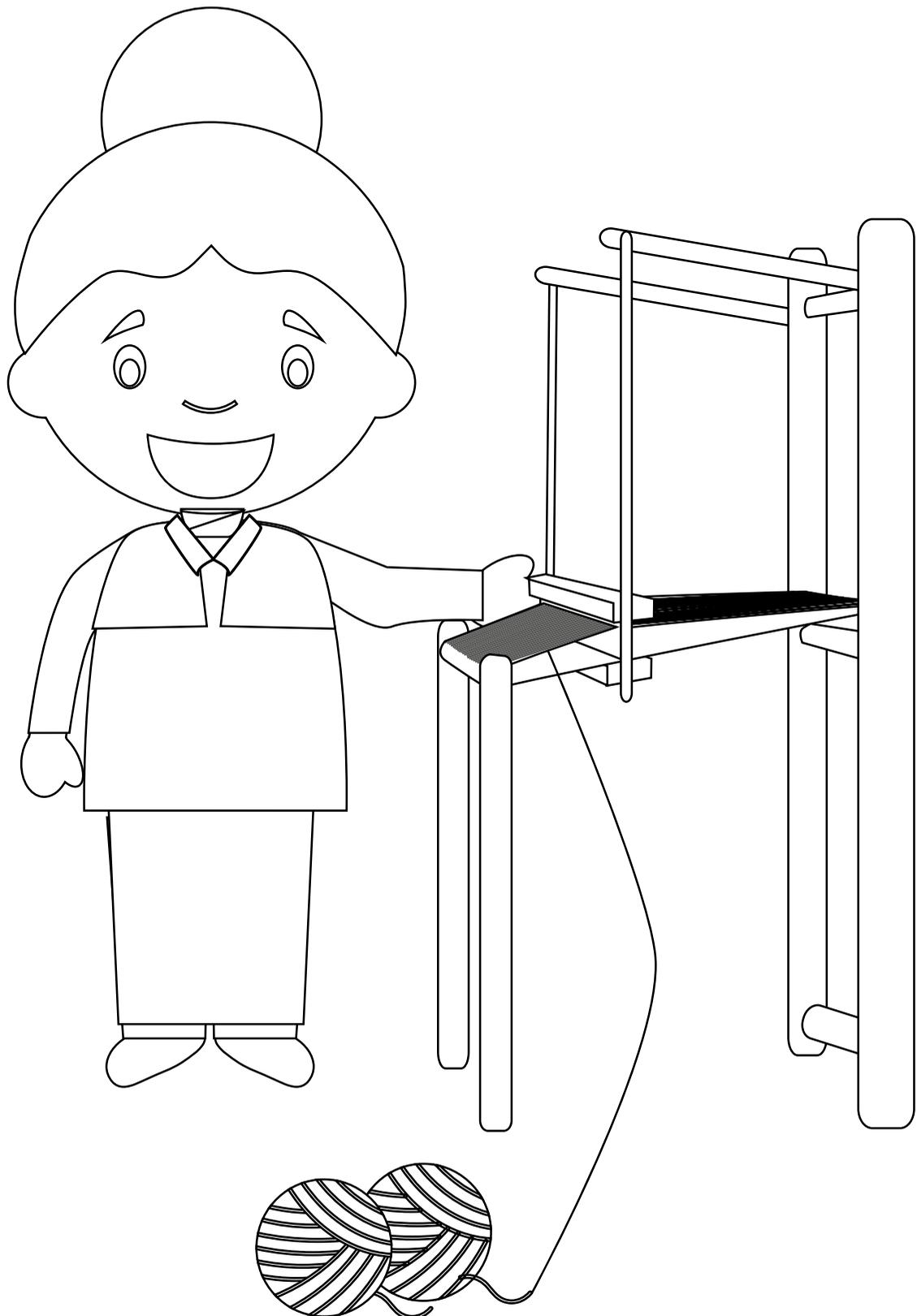
### 13. Desenha as figuras geométricas



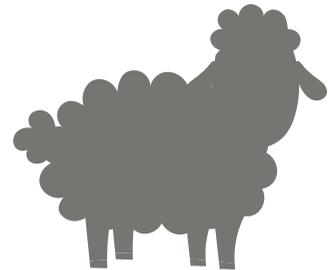
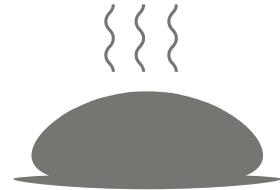
### 14. Cobre o tracejado



**Pinta o desenho**

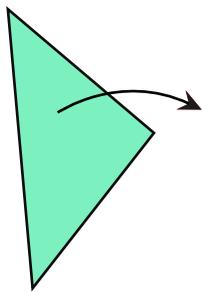


15. Faz a correspondência entre as figuras e as sombras

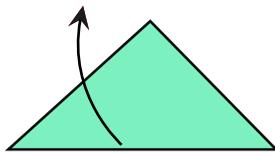




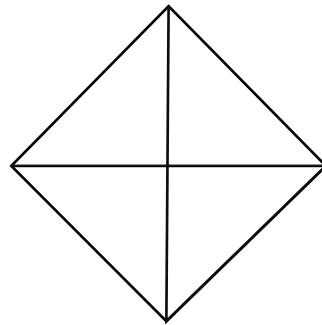
Vamos aprender a fazer um moinho de vento?  
Para isso vais precisar de:  
Um pedaço de cartolina com quatro lados iguais.  
Um palito de espetadas ou um pau.  
Um pionés.



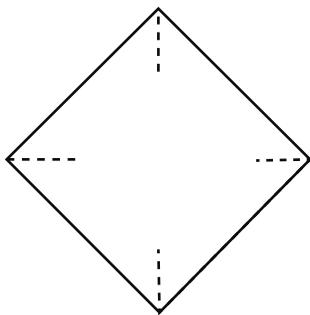
1. Recorta um quadrado.  
Dobra-o ao meio para vincar a diagonal



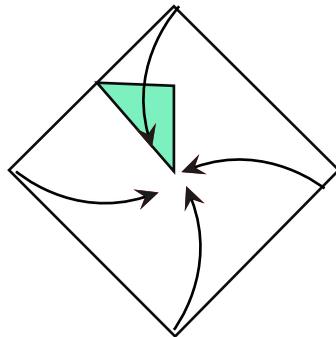
2. Faz o mesmo no outro sentido



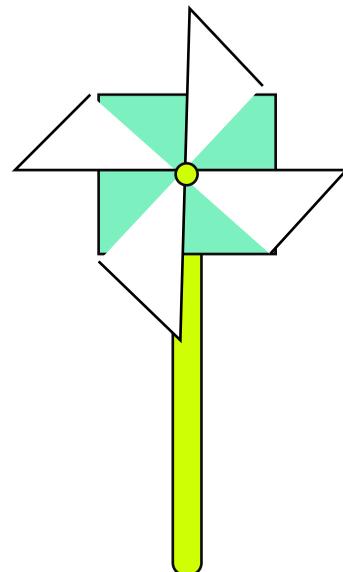
3. O teu papel deve ficar com dois vincos na diagonal



4. Com uma tesoura, recorta pelo tracejado até metade

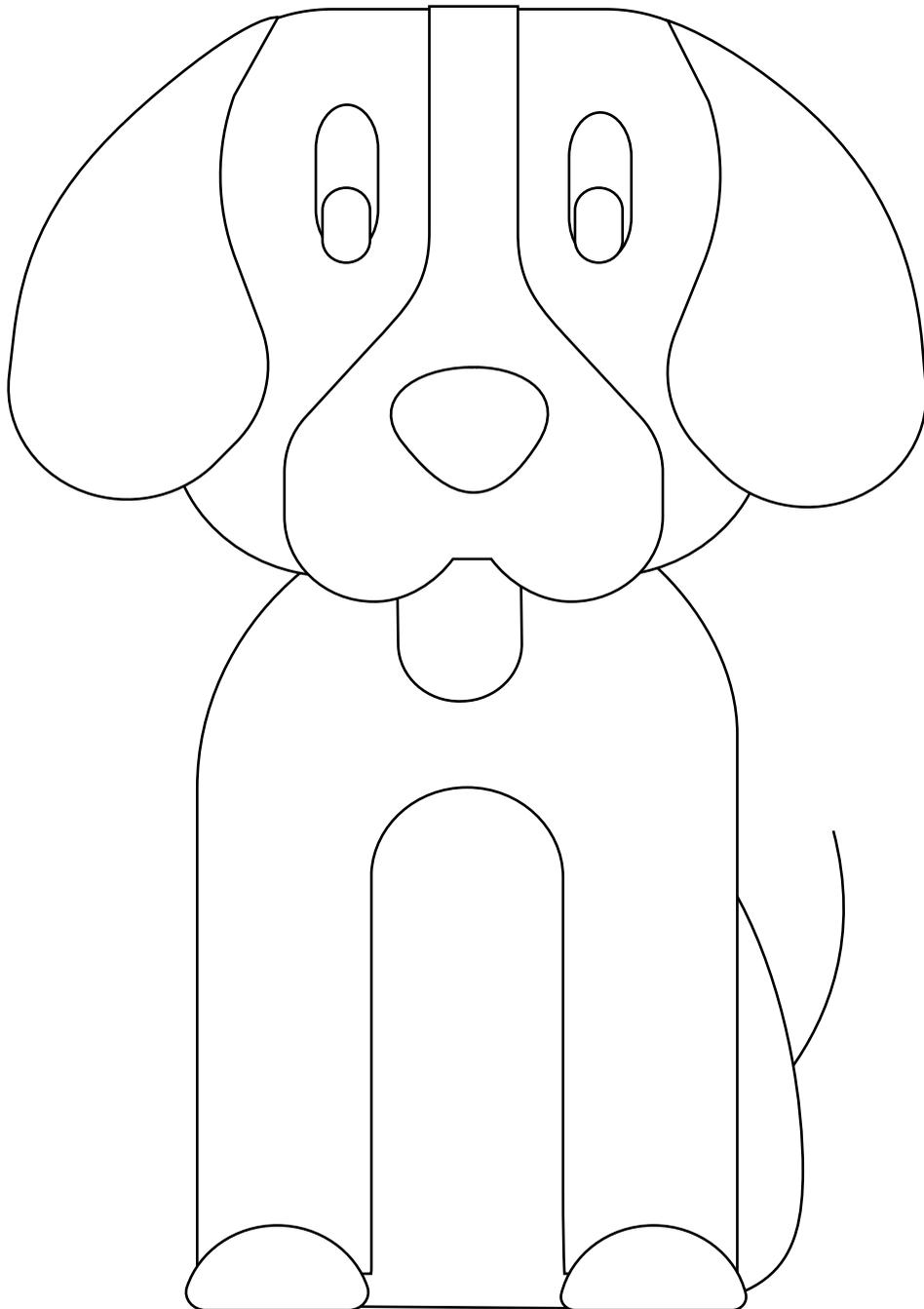


5. Pega nas pontas e leva até ao meio sem vincar, podes utilizar um pionés para segurar o moinho de vento a um pau.

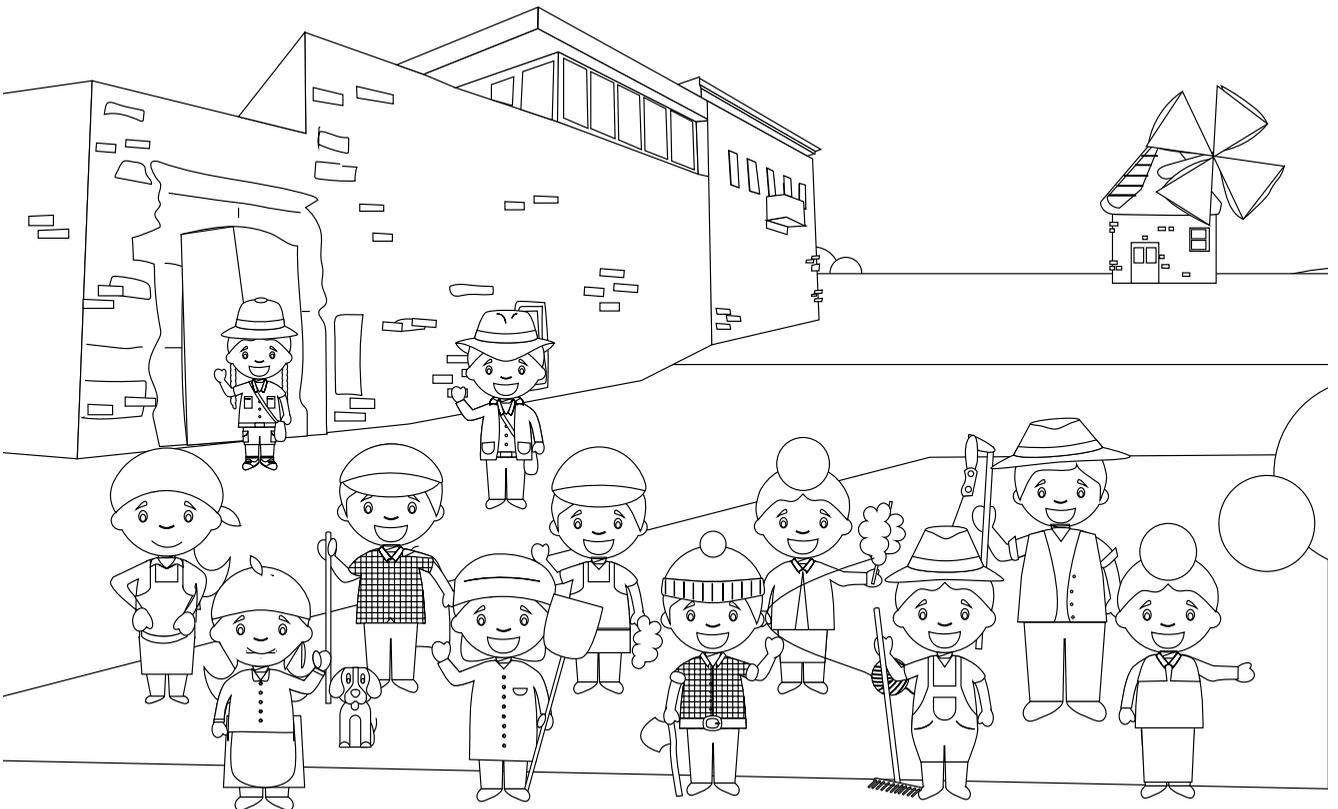
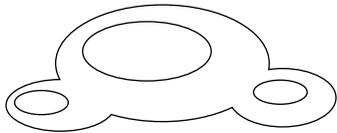




**Pinta o desenho**



**Pinta o desenho**



**Soluções**

**Atividade 8.**

Pinta o objeto que está à esquerda



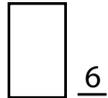
Pinta o objeto que está à direita



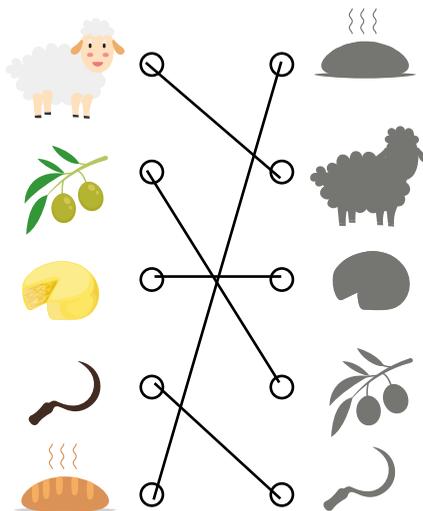
Pinta o objeto que está no meio



**Atividade 12.**



**Atividade 15.**



**Atividade 9.1.**

R: Museu da Memória Rural

**Atividade 9.2.**

R: Vilarinho da Castanheira

**Atividade 10.**

Padeira- pão

Segadeira- foice

Tecedeira- novelo

Malho - malho

**Atividade 11.**

Esfregona

Batedeira

Guarda-sol

Cão- camisola

Ovelha- chapéu

## FICHA TÉCNICA

### DIRECÇÃO

João Manuel Gonçalves (Presidente da Câmara Municipal de Carrazeda de Ansiães)

### COORDENAÇÃO GERAL

Isabel Alexandra Lopes (Câmara Municipal de Carrazeda de Ansiães)

### DESIGN GRÁFICO

Diana Canelhas

### TIRAGEM

400 exemplares

### EDIÇÃO

Museu da Memória Rural

Rua Jerónimo Barbosa

5140-077 Carrazeda de Ansiães

Telefone 278 610 200

Email: [geral@cmca.pt](mailto:geral@cmca.pt)

[www.museudamemoriarural.pt](http://www.museudamemoriarural.pt)

### IMPRESSÃO

Lusoimpress, Artes Gráfica, S.A

Ano - 2020



MUSEU DA MEM  
CADERNO RUR  
DE ATIVIDADES  
MUSEU DA MEM  
CADERNO RURA  
ATIVIDADES

