



CONCURSO DE PRESÉPIOS

(EM MATERIAL REUTILIZADO)

ORGANIZAÇÃO

O concurso é organizado pelo Município de Vila Real, através do Museu de Arqueologia e Numismática de Vila Real.

OBJETIVO

Relançar o hábito da construção do presépio, utilizando métodos e materiais originais.

DESAFIO

Descobrir a origem do presépio.

Construção criativa de um modelo de presépio, onde se reflita a sua origem.

REGULAMENTO

1. O concurso destina-se às crianças a frequentar o ensino pré-escolar, 1º e 2º ciclos nas escolas do Concelho de Vila Real.
2. A participação é feita por turmas.
3. Os presépios deverão ter no mínimo três figuras – Menino Jesus, Virgem Maria e S. José. Não existe, contudo, limite máximo de figuras.
4. Os presépios poderão ser feitos a partir de qualquer material reutilizado (tecido, lã, madeira, plástico, vidro, metal, papel...).
5. Os presépios devem ser acompanhados de um texto que descreva a sua origem.





6. Os presépios devem ser entregues no Museu de Arqueologia e Numismática de Vila Real até dia 18 de dezembro de 2015.

7. Os presépios devem vir identificados (nome da turma, o ano, escola e o nome do/a professor/a).

8. O Júri que decidirá sobre o presépio vencedor é constituído pelos seguintes elementos:

- Dr. João Ribeiro da Silva (Museu de Arqueologia e Numismática de Vila Real);

- Dra. Lúcia Fraga (Serviços Municipais de Cultura da Câmara Municipal de Vila Real);

- Eng.º Carlos Lima (Serviço de Ambiente da Câmara Municipal de Vila Real).

9. A decisão acerca do presépio vencedor será tomada no dia 21 de dezembro de 2015, no Museu de Arqueologia e Numismática de Vila Real.

10. O presépio mais votado terá como prémios:

- Escola: um conjunto de livros disponíveis na Loja Cultural do Museu de Arqueologia e Numismática de Vila Real, para incluir no acervo da sua Biblioteca Escolar;

- Professor/a: o livro “As mais antigas coleções de Olaria Portuguesa – Norte” + um Pin (reprodução do Sólido de Teodósio, exposto no Museu);

- Alunos: bilhetes para a turma assistir em conjunto a um espetáculo a definir posteriormente.