



# POEME

Project leading to an Exhibition for the incorporation of Migrant children into the European school frameworks

## Commandaria – Estrutura/conteúdo de uma exposição híbrida

### PASSO 1: Planear o tópico, estabelecer os objetivos

<b>Tema principal da exposição:</b>	Commandaria – “O vinho dos reis” e “o rei dos vinhos”, é uma bebida cultural e tradicional no Chipre, com origem na Idade Média. Esta exposição centra-se na vinicultura e na sua rica história tradicional na região do Chipre e não só.
<b>Objectivos educativos da exposição:</b>	<p>Commandaria é um produto básico da cultura e história cipriotas, contribuindo fortemente para o seu património cultural. É uma bebida alcoólica com significado cultural, histórico, religioso e social e pode ser encontrada em todos os lares cipriotas.</p> <p>Esta exposição pretende:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Explorar a história do vinho Commandaria através da representação visual.</li><li>➤ Melhorar a expressão visual dos alunos através de atividades de criação.</li><li>➤ Enriquecer o vocabulário dos alunos sobre a vinicultura e a Idade Média.</li><li>➤ Fazer com que os alunos colaborem através da criação de exposições, melhorando ao mesmo tempo o seu trabalho de equipa e as suas capacidades de comunicação.</li><li>➤ Mostrar os talentos dos alunos e reforçar a sua autoconfiança.</li><li>➤ Encorajá-los a descobrir a história cipriota</li></ul>

### PASSO 2: Desenvolver subtemas



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

Sub-seções	Subtemas
1. Vinificação - Commandaria	1. Explorar as regiões vinícolas 2. A produção do Livro de Processo 2. 3.O material usado
3. Idade Média	1. Uma linha do tempo histórica 2. A história da "Batalha dos Vinhos"
4. Tradição	1. Commandaria como uma forma de arte 2. Branding & marketing de vinho tradicional 3. Explorar a tradição de fabrico do Commandaria

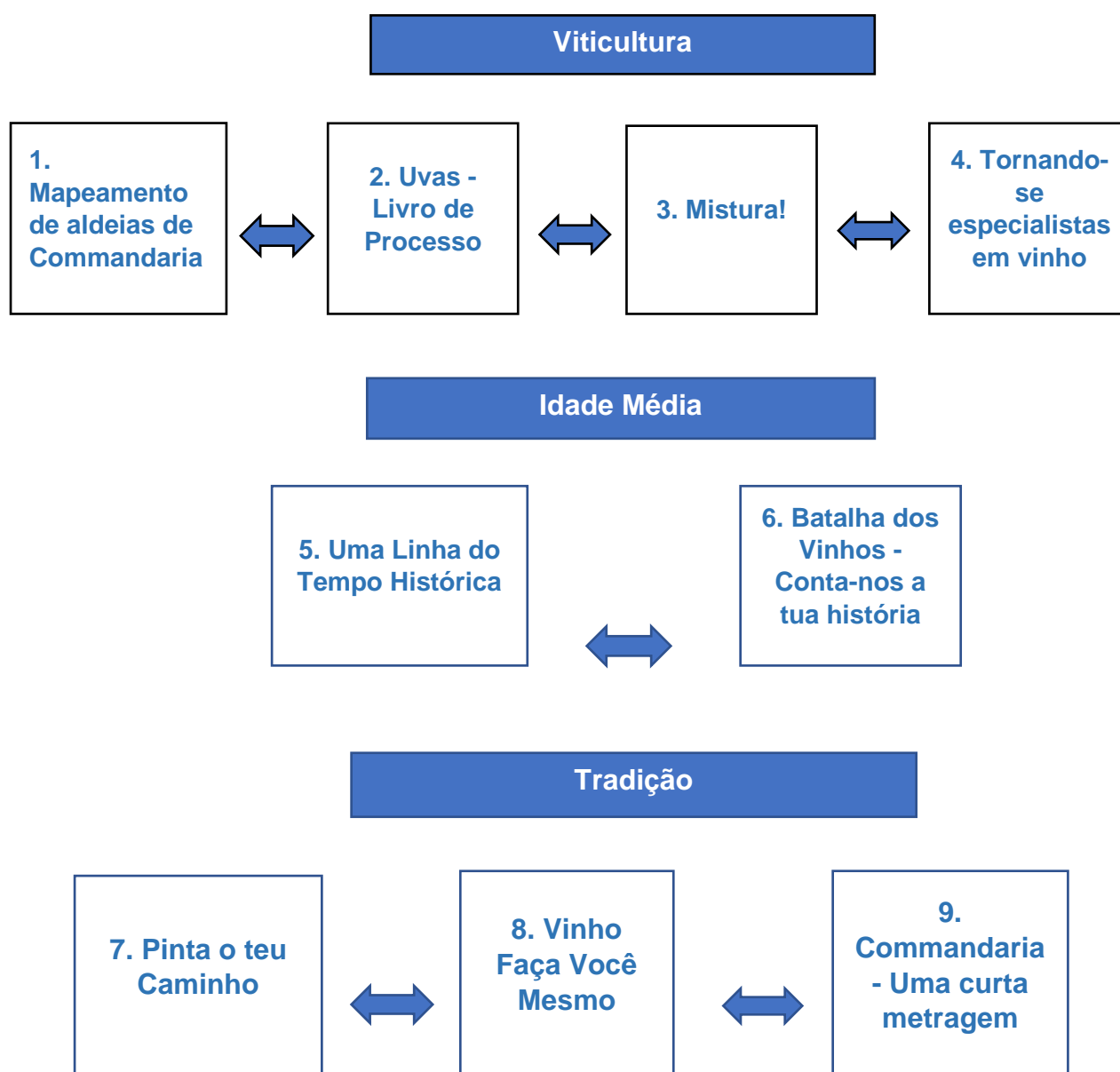
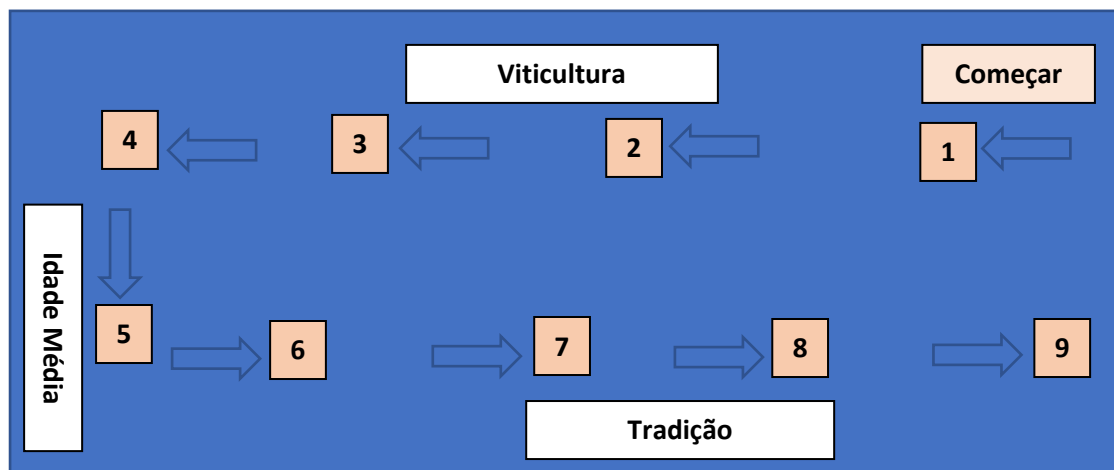
### PASSO 3: Criar uma lista de objetos

	Nome do objeto	Tipo	Sub-seção	Criação
1.	<b>Mapeamento de aldeias de Commandaria</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso do Elemento 1: Mapa do Chipre (ou algo semelhante)</li> <li>Imprimir etiquetas</li> <li>Tesoura &amp; tubos de cola</li> <li>Dispositivo digital (opcional)</li> </ul>	Tangível ou digital	Viticultura	SIM
2.	<b>Estação de Livro sobre o processo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dispositivo de pesquisa (eletrónico)</li> </ul>	Digital	Viticultura	SIM
3.	<b>Misturado! - Faz o teu próprio "vinho"</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Variedade de frutas da época &amp; sumos</li> <li>Ferramentas de cozinha (copos de medição, colheres, descascador, etc.)</li> <li>Objetos que esmagam alimentos (por exemplo, esmagador de alimentos, liquidificador, espremedor de sumo, etc.)</li> <li>Aventais</li> </ul>	Tangível	Viticultura	SIM

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel A3</li> <li>• Mesa/pequena estação</li> </ul>			
4.	<p><b>Tornarem-se especialistas em "Vinho"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso do Elemento 4: Atividade de avaliação de peritos em vinho (ou algo semelhante)</li> <li>• Canetas/marcadores</li> <li>• 4 diferentes tipos de sumo</li> <li>• Copos de vidro</li> <li>• Mesa/pequena estação</li> </ul>	Intangível/Tangível	Viticultura	SIM
5.	<p><b>Uma Linha do Tempo Histórica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso do Elemento 5: Linha cronológica da História do Commandaria (ou algo semelhante)</li> <li>• Canetas/marcadores ou dispositivo eletrónico</li> <li>• Recurso do Elemento 5: Texto da linha cronológica sobre o Commandaria</li> </ul>	Tangível ou digital	Idade Média	SIM
6.	<p><b>Batalha dos Vinhos - Conta-nos a tua história</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso para o elemento 6: Diretrizes para contar histórias (ou algo semelhante)</li> <li>• Garrafa de vinho Commandaria</li> <li>• Outras garrafas de vinho (preferencialmente de países diferentes)</li> <li>• Cadeira (para o Rei)</li> <li>• E-book e/ou a ficha de trabalho POEME</li> <li>• Câmara (opcional)</li> <li>• Projetor (opcional)</li> </ul>	Intangível	Idade Média	SIM

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adereços relacionados com a Idade Média (opcional)</li> <li>• Fatos da Idade Média (opcional)</li> </ul>			
7.	<b>Pinta o teu Caminho</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vinho Commandaria</li> <li>• Pincéis/ferramentas de pintura</li> <li>• Aventais</li> <li>• Pinos e/ou Blu Tac (para exibição)</li> <li>• Papel de aquarela A3</li> <li>• Folhas e ramos de videira (opcional)</li> <li>• Mesa/pequena estação</li> </ul>	Tangível	Tradição	SIM
8.	<b>Vinho Faça Você Mesmo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso para o Elemento 8: Brainstorming sobre o PVU (ou algo semelhante)</li> <li>• Etiquetas adesivas/ não adesivas</li> <li>• Garrafas de Commandaria/vinho recicladas</li> <li>• Papel</li> <li>• Canetas/lápis/marcadores</li> <li>• Dispositivo eletrónico (opcional)</li> <li>• Mesa/pequena estação</li> </ul>	Tangível/Digital	Tradição	SIM
9.	<b>Commandaria - Uma curta metragem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso para o Elemento 9: Curta Metragem sobre Commandaria (ou algo semelhante)</li> <li>• Colunas &amp; Ecrã (portátil/projetor)</li> </ul>	Digital	Tradição	NÃO

## PASSO 4: Criar a exposição



## Agrupamento, Disposição e Exibição de Objetos

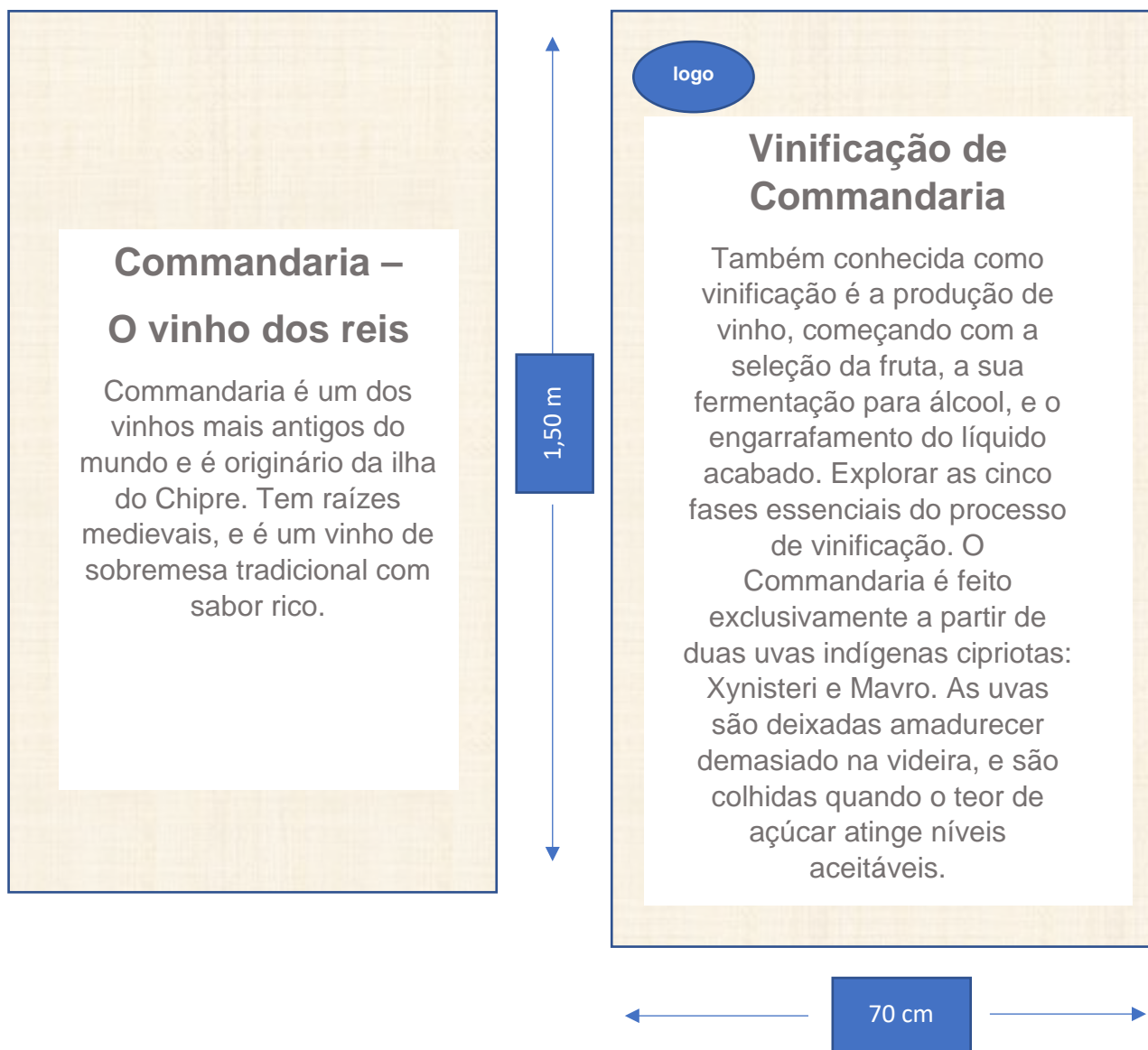
Subsecções	Disposição de objetos	Exposição de objectos
Viticultura	1. Um <b>mapa explicativo</b> das regiões vinícolas do Chipre	Mapa do Chipre impresso em grande escala (ampliado) e colocado no chão com etiquetas recortadas para serem coladas. Se a atividade for realizada digitalmente, utilizar um ecrã de computador/tabela por grupo de estudantes (estações separadas por grupo).
	2. <b>Uvas - Livro de Processo</b>	Ecrã digital num ecrã (portátil/PC/tablet) colocado sobre uma mesa. Cada grupo de estudantes deve ter a sua própria estação com um dispositivo eletrónico colocado sobre uma mesa/balcão.
	3. Atividade para <b>criarem o seu "vinho"</b> a partir de frutas	Mesa com materiais a serem utilizados para a criação. Os alunos devem ter o seu próprio espaço para criar o seu vinhos e todas as ferramentas necessárias. Mesa para apresentar todas as criações no final. A etiqueta da exposição será colocada na parede ou em cima da mesa
	4. <b>Atividade: Tornarem-se especialistas em "Vinho"</b>	Com base na sua opinião e conhecimento, as crianças recebem uma lista de classificação para provar diferentes sabores de sumos. A classificação pode ser feita digitalmente utilizando um dispositivo eletrónico ou fisicamente com cópia impressa da ficha de classificação
Idade Média	5. <b>Linha cronológica da História do Commandaria</b>	Se fisicamente, a linha do tempo será impressa em grande escala e colocada no chão para os alunos colocarem/escreverem os eventos por ordem cronológica. Fazer tantas cópias quantas forem relevantes, de acordo

		com os grupos. Se digitalmente, os alunos utilizarão um dispositivo electrónico para completar a linha cronológica no Canva.
	<b>6. Representação da Batalha dos Vinhos</b>	Atuação teatral - os alunos assumirão os papéis de personagens da Idade Média e irão fazer um diálogo através de uma história imaginária sobre Commandaria. O espaço pode ser criado usando adereços da Idade Média para ajudar os alunos a entrar no contexto
Tradição	<b>7. Pinta o teu caminho</b>	Espaço para a realização de pinturas (mesa/balcão/espço de piso). Mesa ou parede em branco para exibir todas as criações no final. Sob cada quadro haverá uma breve descrição e uma etiqueta com o título da obra de arte.
	<b>8. Vinho Faça Você Mesmo</b>	Garrafas transformadas apresentadas como ideias de negócios de novas marcas de vinhos Commandaria numa estrutura (mesa/caixa) não mais alta do que 1 metro, em fila com pequenas etiquetas debaixo de cada uma para indicar informações sobre cada garrafa.
	<b>9. Curta metragem sobre Commandaria</b>	Projeção numa pequena parede ou utilização de dispositivo electrónico pessoal (TV/laptop/PC/tablet). Etiqueta do elemento colocada ao lado do objeto a ser projetado.

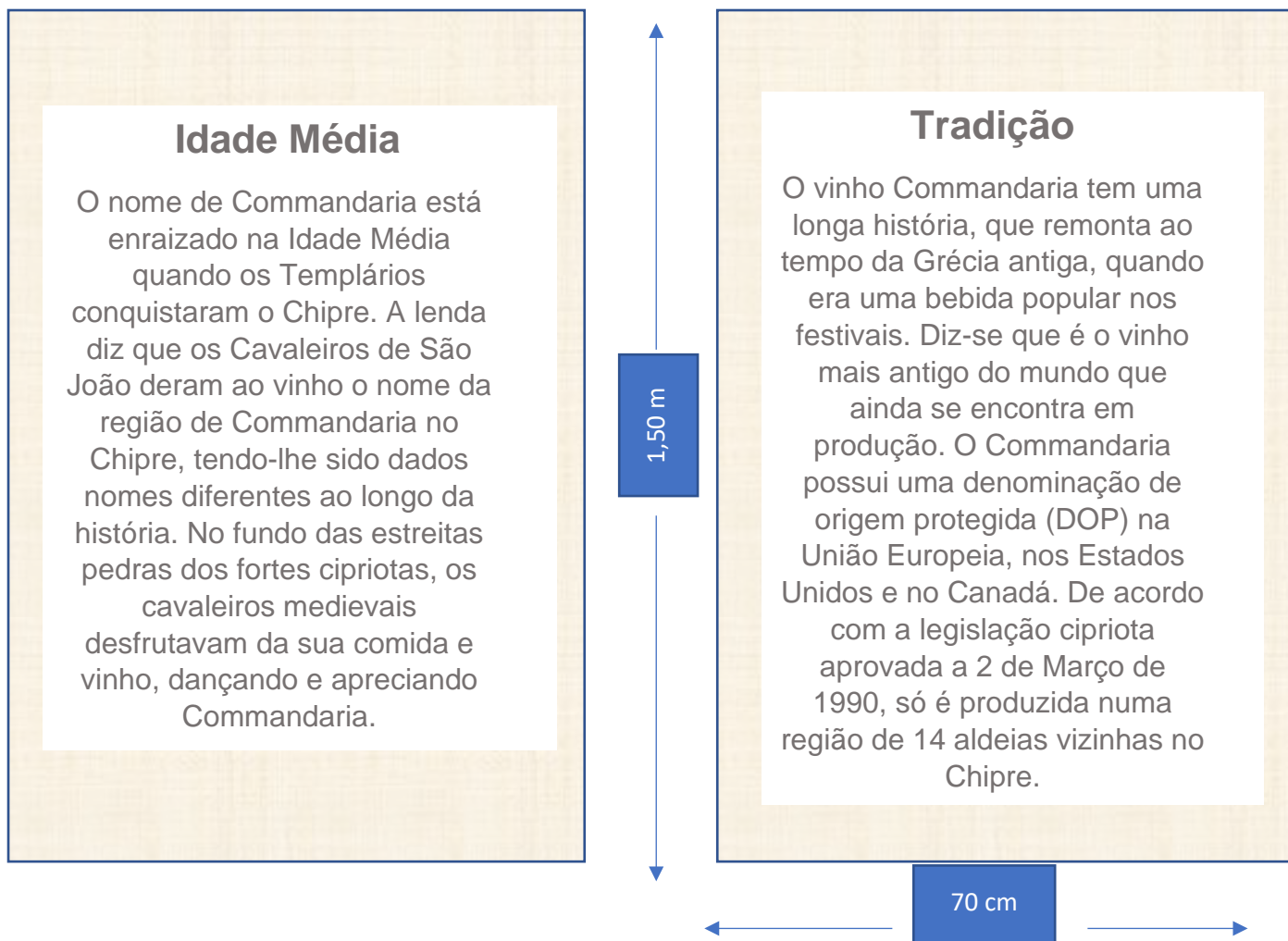
## PASSO 5: Elaborar textos

### Painéis

O tamanho do texto na vida real deve ser 72pt e o tamanho do título deve ser no mínimo 150pt







As etiquetas de objectos devem ter um tamanho de título 36pt e uma pequena descrição de texto de 20pt

Etiqueta do **Elemento 1** (colada na parede por cima do mapa do Chipre)

### **Mapeamento de aldeias de Commandaria**

Existe uma região no Chipre chamada região das aldeias de Commandaria, na qual, como o nome sugere, é produzido Commandaria. Encontrada nas encostas meridionais dos Montes Troodos, a norte de Limassol, a região é constituída por 14 aldeias designadas. Algumas destas incluem Lania, Trimiklini, Zoodoxos Pigi, Doros, Silikou e Monagri.

**Elemento 2** (colado na parede)

### **Estação de Livro sobre o processo**

Como é que se produz o Commandaria? Como descreverias o processo de vinificação? Que tipos de uvas são utilizados? Usa os teus dispositivos e começa a procurar!

Utiliza o software Book Creator para criar um pequeno livro de processo digital e apresentar as tuas descobertas!

### **Elemento 3** (colado na parede perto da estação de vinificação)

#### **Misturado!**

Há uma certa "magia" na arte de criar algo em vez de apenas experimentá-lo. Esta actividade lúdica envolve uma forma interactiva de "fazer vinho". Utiliza os materiais sobre a mesa e utiliza os teus conhecimentos do Elemento 2 para criar o teu próprio vinho. Arregacem as mangas, ponham os aventais, e sejam criativos!

### **Elemento 4** (colado na parede perto da estação de degustação)

#### **Torna-te um especialista em vinho**

Uma coisa que talvez não saibas, é que a arte da vinificação cria muitos empregos no mercado de trabalho. Um deles inclui pessoas que são chamadas "provadores de vinho" e "apreciadores de vinho". Embora o processo de criação seja crítico, é sempre importante prová-lo, avaliar a sua qualidade e avaliá-lo com base em diferentes critérios que o colocarão em diferentes categorias. Alguns destes critérios incluem o seu aspecto (cor, opacidade[escuro/claro], textura[espesso/aguado], cheiro, e sabor. Utilizando estes critérios, os conhecedores podem identificar quão "forte" é a bebida, quão envelhecida é e quão doce pode ser, entre muitos outros.

### **Elemento 5** (colado na parede perto da linha cronológica)

#### **Uma Linha do Tempo Histórica**

Por detrás de cada grande invenção vem uma longa história relacionada com a sua história de origem e de como se tornou bem-sucedida. Há pelo menos 4 eventos muito importantes relacionados com a elaboração e origem de um dos mais famosos vinhos de sobremesa do mundo. Lê o texto fornecido, usa a tua intuição, e coloca esses eventos na linha cronológica para traçar a história do Commandaria.

### **Elemento 6** (na estação de representação, ao lado de adereços e diretrizes)

#### **Batalha dos Vinhos - Conta-nos a tua história**

Qual seria a sensação de se viver na Idade Média? Nesta parte da exposição, és chamado a fazer numa reconstituição de eventos. Coloquem-se no lugar do Rei Filipe II de França, ou de um padre comum pronto a promover o seu vinho. O que diriam as personagens desta época? Como agiriam? O que vestiriam? Liberta a tua imaginação!



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

### **Elemento 7** (colado na parede por cima da estação de desenho)

#### **Pinta o teu caminho**

Para além dos seus atributos históricos, sociais e religiosos, o Commandaria pode ser usado como um meio criativo de expressão. Usando tudo o que aprendeste sobre este vinho doce de sobremesa, usa-o para desenhar um desenho representativo ou não representativo. O que é que isto significa para si? Dà à tua criação um título cativante e começa a desenhar!

### **Elemento 8** (colado na parede por cima da estação de branding)

#### **Vinho Faça Você Mesmo**

Uma coisa é criar um produto de qualidade excepcional, mas é preciso um grande marketer para o tornar bem-sucedido. Poderão ficar surpreendidos, mas a maioria das pessoas compra vinho com base no rótulo da sua garrafa. Por vezes tudo o que é preciso é um bom design ou uma embalagem atraente, mas por vezes tem a ver com a história por detrás do vinho. O que torna um produto único? Fá-lo tu mesmo e define o Ponto de Venda Único do teu produto. Que ganhe o melhor design!

### **Elemento 9** (colado na parede ao lado do ecrã/projetor)

#### **Commandaria - Uma curta metragem**



Entre no mundo do fabrico de Commandaria. Como é que é o processo de criação? Como é que soa? Coloquem-se no contexto e usem os vossos sentidos para desfrutar de toda a experiência.

As etapas típicas do fabrico de Commandaria são as seguintes:

1. Colheita
2. Secagem
3. Esmagamento
4. Fermentação
5. Envelhecimento
6. Servir
7. Desfrutar

## PASSO 6: Construir a exposição & elementos

<b>Subsecção:</b>	<b>Viticultura</b>
<b>Número do elemento:</b>	1
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Mapeamento de aldeias de Commandaria</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Tangível ou digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	30 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	Grupos de 2-4 alunos
<b>Breve descrição:</b>	Um mapa explicativo do Commandaria e outras vinhas de Chipre. O mapa apresenta a localização das vinhas no Chipre, onde a maior parte do vinho Commandaria é produzido e são consideradas como regiões certificadas como Commandaria.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recurso do Elemento 1: Mapa explicativo (impresso ou digital)</li> <li>2. Etiquetas descritivas (impressas ou digitais)</li> <li>3. Dispositivo digital (opcional)</li> <li>4. Materiais de colagem (cola, papel, blu tack)</li> <li>5. Espaço para traçar o mapa ou mesa &amp; ficha para dispositivo eletrónico</li> </ol>
<b>Dimensões do elemento:</b>	As dimensões físicas do mapa e as etiquetas são proporcionais de acordo com o tamanho do mapa dado. Por exemplo, se o mapa tiver 150 x 100 cm, as etiquetas serão de 10 x 5 cm. A mesma coisa com o mapa digital.
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Preparar os materiais necessários de acordo com o número de alunos. Sugere-se dar 1 mapa a um grupo de no máximo 4 alunos. Fornecer aos estudantes materiais de colagem e preparar etiquetas com antecedência (impressas ou digitais).</p> <p><b>Passo 2:</b> Passe os mapas e mostre-lhes as características básicas do mapa.</p> <p><b>Passo 3:</b> Deixe-os explorar o mapa durante 2-3 minutos.</p> <p><b>Passo 4:</b> Os alunos começam a colar as etiquetas no local certo.</p> <p>PS. O mapa pode ser aumentado tanto quanto necessário, e apresentado tanto digitalmente como em formato impresso</p>

**1** Laona - Akamas  
Beautiful locations and beaches, picturesque villages with rich cultural and wine traditions.

**2** Vouni Panagis - Ampelitis  
Panoramic route through mountainous terrain with an endless choice of local wines.

**3** Dierizas valley  
Idyllic expedition to the natural beauties of a relatively 'unknown', yet rich in vineyards, route.




**4** Krasocheria of Limassol  
Well known wine village each with its own character, all with remarkable winemaking tradition.

**5** Commandaria  
Known and unknown corners that preserve the legend of the island's most notable wine.

**6** Pitsilia  
Beautiful scenery along with excellent wine.

**7** Mountainous Larnaka - Lefkosia  
Superb locations with living traditions.

**Guiding Map / Labels**

<b>Sub-seção:</b>	<b>Viticultura</b>
<b>Número do elemento:</b>	2
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Estação de Livro sobre o processo</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	30 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	Grupos de 2-4 alunos
<b>Breve descrição:</b>	É um livro que irá delinear o processo de vinificação. Descreverá os dois tipos de uvas indígenas cipriotas e pelo menos cinco das principais fases de produção do Commandaria.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	Os alunos irão utilizar um dispositivo digital (telefone/tabela/portátil) para pesquisar os passos principais e encontrar as melhores imagens para cada passo. Criar um álbum digital de imagens utilizando um software de criação de livros.


	Recomendação: <a href="#">Book Creator</a> ou <a href="#">Canva</a> . Os alunos podem também usar o e-book e/ou a ficha de trabalho <a href="#">POEME</a>
<b>Dimensões do elemento:</b>	Formato digital - pode ser visto digitalmente ou descarregado como um ficheiro epub. Podem utilizar qualquer meio que já conheçam.
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Iniciar o processo de investigação</p> <p><b>Passo 2:</b> Recolha de fotografias do processo (imagens de referência)</p> <p><b>Passo 3:</b> Usar o Book Creator ou Canva para criar um Livro de Processo com material audiovisual</p> <p><b>Passo 4:</b> No final, os alunos darão feedback e comentários sobre os seus álbuns</p>

<b>Subsecção:</b>	<b>Viticultura</b>
<b>Número do elemento:</b>	3
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Misturado!</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Tangível
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	30-40 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	Atividade individual, os estudantes podem reunir-se como um grupo no final
<b>Breve descrição:</b>	Esta é uma atividade lúdica desordenada onde os estudantes podem envolver-se no processo que exploram na exposição anterior. Ser-lhes-ão dadas frutas e sumos para esmagarem usando as suas mãos e ferramentas para fazerem os seus próprios "vinhos". A atividade destina-se a ser experiencial e a ajudá-los a envolver-se melhor no processo de mistura de materiais e de criação de algo a partir do zero.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variedade de frutas e sumos sazonais</li> <li>2. Ferramentas de cozinha (copo doseador, colheres, descascador, etc.)</li> <li>3. Objetos que esmagam alimentos (por exemplo, esmagador de alimentos, liquidificador, espremedor de sumo, etc.)</li> <li>4. Aventais</li> </ol>

	<p>5. Papel A3</p> <p>6. Mesa</p>
<b>Dimensões do elemento:</b>	Brincadeira desarrumada - Atividade experiencial
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Cada aluno irá selecionar 2-3 frutos e um sabor de sumo.</p> <p><b>Passo 2:</b> Os alunos tentarão envolver-se no processo de criação misturando as frutas e os sumos, escolhendo as suas próprias analogias para criar "vinho" a partir do zero. Os alunos terão de manter um registo ou "receita" durante o seu processo.</p> <p><b>Passo 3:</b> Os estudantes apresentarão o seu produto; explicarão como o fizeram e poderão experimentar as criações uns dos outros para comparar.</p> <p><b>Passo 4:</b> Utilizando papel A3, os alunos criarão coletivamente um livro de vinhos, com uma coleção de todas as suas receitas.</p>


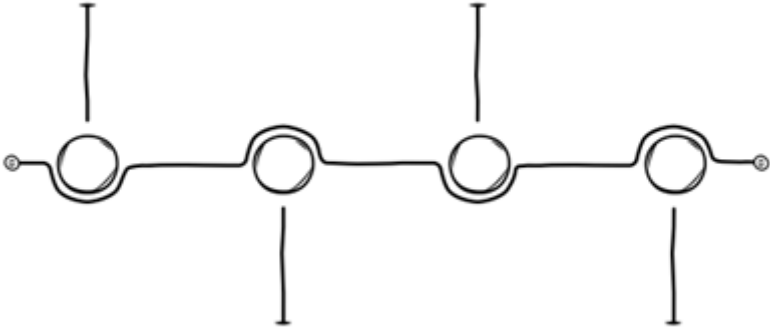
<b>Sub-secção:</b>	<b>Viticultura</b>
<b>Número do elemento:</b>	4
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Tornarem-se especialistas em "Vinho"</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Tangível e/ou Digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	15-20 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	Atividade individual (grupos de 1)
<b>Breve descrição:</b>	A atividade de classificação será uma introdução aos peritos e provadores de vinho. Os alunos familiarizar-se-ão com estes processos praticando as suas capacidades de degustação. Os sumos serão utilizados em vez do vinho natural para esta atividade, e o processo será o mesmo. Os alunos classificarão o "vinho" de acordo com o seu aspeto, cheiro e sabor e depois acrescentarão uma conclusão/classificação geral.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recurso do Elemento 4: Atividade de avaliação de peritos em vinho (ou algo semelhante)</li> <li>2. Canetas/marcadores</li> <li>3. 4 tipos de sumo</li> <li>4. Copos/chávenas</li> </ol>



	5. Mesa																									
<b>Dimensões do elemento:</b>	A atividade não tem uma dimensão/forma/formato. A atividade de classificação pode ser executada digitalmente utilizando dispositivos eletrónicos ou fisicamente imprimindo cópias A4 da tabela de atividade de classificação. A degustação pode apenas ser feita fisicamente.																									
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Introdução aos peritos em vinho e a variedade de empregos na fábrica de vinho</p> <p><b>Passo 2:</b> Explicação da folha de prova e classificação.</p> <p><b>Passo 3:</b> Começa a degustação. Será solicitado aos alunos que expressem a sua opinião regularmente durante esta atividade. Anotarão as suas observações individualmente ou em pequenos grupos</p> <p>*Recurso em formato pdf (físico ou digital).</p>  <p>The worksheet includes the following text and table:</p> <p><b>Becoming 'Wine' Experts / Tasters</b></p> <p><b>Look:</b> Color, Opacity, Viscosity  <b>Smell:</b> Fruit Aromas, Herb Aromas, Earth Aroma, Other Smells, Intensity  <b>Taste:</b> Flavors (fruit, others), Structure (Sweetness, acidity)  <b>Conclude:</b> 😊 😞</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Look <small>Color, dark/light, texture (thick/watery)</small></th> <th>Smell <small>What does it smell like?</small></th> <th>Taste <small>What does it taste like?</small></th> <th>Conclude / Rate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juice #1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juice #2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juice #3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juice #4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Look <small>Color, dark/light, texture (thick/watery)</small>	Smell <small>What does it smell like?</small>	Taste <small>What does it taste like?</small>	Conclude / Rate	Juice #1					Juice #2					Juice #3					Juice #4				
	Look <small>Color, dark/light, texture (thick/watery)</small>	Smell <small>What does it smell like?</small>	Taste <small>What does it taste like?</small>	Conclude / Rate																						
Juice #1																										
Juice #2																										
Juice #3																										
Juice #4																										

<b>Sub-secção:</b>	Idade Média
<b>Número do elemento:</b>	5
<b>Nome do elemento:</b>	Uma Linha do Tempo Histórica
<b>Tipo de elemento:</b>	Tangível e/ou Digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	15 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	5-6 alunos por grupo
<b>Breve descrição:</b>	Esta atividade visa explorar a Idade Medieval e a história do Commandaria. Os estudantes são convidados a ler um texto



	sobre Commandaria, anotar os acontecimentos mais importantes relacionados com a sua história e depois colocá-los cronologicamente na linha cronológica fornecida.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recurso do Elemento 5: Texto da Linha do Tempo (ou algo semelhante)</li> <li>2. Recurso do Elemento 5: Linha do tempo da história do Commandaria (impresso em pdf ou digital) (ou algo semelhante)</li> <li>3. Canetas e Papéis ou dispositivo eletrónico</li> <li>4. Ficha de trabalho ou e-book POEME sobre Commandaria (opcional)</li> </ol>
<b>Dimensões do elemento:</b>	Linha temporal histórica em tamanho real (de acordo com o espaço disponível no chão/parede)
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Partilhar o texto escrito sobre a história do Commandaria com os alunos</p> <p><b>Passo 2:</b> Os alunos leem o texto e destacam os acontecimentos mais importantes ao longo da sua história</p> <p><b>Passo 3:</b> Os alunos utilizam a linha cronológica para colocar os eventos cronologicamente.</p> <p><b>Passo 4:</b> Realizar uma discussão aberta no caso de os alunos terem respostas muito diferentes e pedir para explicar as suas escolhas.</p> <p>*Recurso dado em formato pdf (física ou digitalmente)</p> <hr/> <p>Medieval - Ages Commandaria Timeline </p> 

<b>Sub-secção:</b>	<b>Idade Média</b>
<b>Número do elemento:</b>	6
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Batalha dos Vinhos - Conta-nos a tua história</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Intangível e/ou digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	30-45 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	2-4 alunos por grupo
<b>Breve descrição:</b>	Os estudantes são convidados a assumir os papéis de personagens durante a Idade Média e criar diálogos numa história imaginativa para reencenar o concurso Batalha dos Vinhos organizado pelo Rei Filipe II. Espera-se que os alunos improvisem numa atividade de representação e tentem utilizar o vocabulário aprendido nas atividades anteriores.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recurso para o elemento 6: Diretrizes para contar histórias (ou algo semelhante)</li> <li>2. Garrafa de vinho Commandaria</li> <li>3. Outras garrafas de vinho (preferencialmente de países diferentes)</li> <li>4. Cadeira (para o Rei)</li> <li>5. Adereços relacionados com a Idade Média (opcional)</li> <li>6. Fatos da Idade Média (opcional)</li> <li>7. Câmara para gravação/projetor (opcional)</li> </ol>
<b>Dimensões do elemento:</b>	Atividade de representação. A atividade pode ser realizada uma vez fisicamente e depois gravada para ser exibida digitalmente (utilizando um projetor/ecrã) em loop durante o tempo restante da exposição.
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Ler o Recurso para o elemento 6 e dividir os papéis entre os alunos (ou algo semelhante)</p> <p><b>Passo 2:</b> Os alunos fazem uma tempestade de ideias e criam um diálogo fictício com as suas personagens relacionado com o período e a Batalha dos Vinhos</p> <p><b>Passo 3:</b> Os alunos mostram o seu trabalho ao público</p>

**Passo 4 (Opcional):** Os alunos podem gravar a sua atuação uma vez e depois exibi-la utilizando um projetor num loop contínuo

### "Battle of Wines" Storytelling

Re-enacting the battle of the wines competition



**Context:** Legend says that King Philip II of France was a fan of drinking and decided to hold the Battle of the Wines competition. The King sent messengers to collect wine from everywhere in the world and then decided to judge which of all wines was the best. It is thought that Commandaria, delivered by a Cypriot priest, won this competition. Re-enact this legendary scene using vocabulary you have learned from previous stages.

Remember: The King will consider both the taste of the wine but also the description given by the winemaker.

#### Step 1

##### Division of Roles

- King Philip II of France
- Winemaker from Cyprus
- Winemaker from France
- Messenger

#### Step 2

##### Imagine your character's

- Responsibilities
- Feelings & Attitude
- Dialogue & way of speaking

#### Step 3

##### Scenario

- Where are you?
- What are you wearing?
- Is Commandaria the main theme in the dialogues?

#### Step 4

##### Time to act!

- Write your own dialogues of how you think the story unfolded and perform!

##### \*Tip:

- Students may take several roles and switch roles as well
- A student might take a role of an object too

##### Purpose of the activity:

To use the wine-related vocabulary from previous activities and practice speaking

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

<b>Subsecção:</b>	<b>Tradição</b>
<b>Número do elemento:</b>	7
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Pinta o teu Caminho</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Tangível
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	20 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	Atividade individual ou em pares
<b>Breve descrição:</b>	Esta atividade procura utilizar Commandaria como meio artístico para criar desenhos representativos ou não representativos - idealmente relacionados com o próprio vinho. O resultado final será exposto no espaço disponível e os alunos podem também acrescentar uma pequena descrição e etiqueta da sua pintura (na sala de aula, salão, etc.).
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papel de aguarela A3 para cada aluno</li> <li>2. Vinho Commandaria</li> <li>3. Aventais</li> <li>4. Pincéis/ferramentas de pintura</li> <li>5. Pinos e/ou Blu Tack (para exibição)</li> <li>6. Folhas e ramos de videira (opcional)</li> </ol>




Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

	7. Mesas/pequenas estações
<b>Dimensões do elemento:</b>	A atividade pode ter lugar numa sala de aula, num estúdio de arte ou num espaço aberto onde os alunos têm o espaço para pintar e experimentar o meio artístico. Cada aluno pode ter a sua própria estação (mesa, bancada, etc.) para trabalhar individualmente
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Será ensinado aos alunos como utilizar Commandaria como meio para pintar.</p> <p><b>Passo 2:</b> Utilizando o vinho Commandaria como 'tinta' e/ou materiais que compõem o vinho Commandaria, os alunos criarão as suas próprias criações artísticas</p> <p><b>Passo 3:</b> Peça aos alunos para escreverem uma pequena descrição da sua obra de arte e acrescentem uma etiqueta com o título da pintura</p> <p><b>Passo 4:</b> Compilar uma colecção dos quadros para exposição nas salas de aula ou na escola.</p>

<b>Subsecção:</b>	<b>Tradição</b>
<b>Número do elemento:</b>	8
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Vinho Faça Você Mesmo</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Tangível ou digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	25-30 minutos
<b>Alunos necessários:</b>	2-3 alunos por grupo
<b>Breve descrição:</b>	Nesta atividade, os estudantes aprenderão a fazer uma tempestade de ideias sobre o Ponto Único de Venda de um produto (PUV) passo a passo. Nesta atividade, os estudantes aprenderão a fazer uma tempestade de ideias sobre o Ponto Único de Venda de um produto (PUV) passo a passo. Utilizarão as suas capacidades para comercializar e personalizar a sua ideia de marca para a tentarem "vender" a potenciais compradores.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recurso para o Elemento 8: Brainstorming sobre o PUV (ou algo semelhante)</li> <li>2. Garrafas de vinho/Commandaria reutilizadas ou recicladas</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Etiquetas adesivas/não adesivas</li> <li>4. Papel</li> <li>5. Canetas &amp; marcadores coloridos</li> <li>6. Dispositivo eletrónico (opcional - para investigação e/ou impressão/design)</li> <li>7. Mesas/pequenas estações</li> </ol>
<b>Dimensões do elemento:</b>	A atividade pode ser realizada digitalmente utilizando software de desenho como o Canva para modelar uma marca e completar o brainstorming digitalmente. Se feito fisicamente, os grupos de alunos devem ter um espaço dedicado na sala para colocar os seus materiais e esboçar as suas ideias.
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Brainstorming para ideias de negócios de vinho</p> <p><b>Passo 2:</b> Completar os parâmetros de PUV</p> <p><b>Passo 3:</b> Criar o logótipo e as garrafas</p> <p><b>Passo 4:</b> Apresentar o seu produto ao resto da turma e tentar "vendê-lo" - comercializá-lo</p> <p><b>(Opcional) Passo 5:</b> Os alunos podem votar no grupo cujo design e marketing acreditam ter sido mais eficaz</p> <div style="text-align: center;"> <p><b>Brainstorm for Wine Branding Business</b></p> <p>USP - Unique Selling Point</p>  </div>

<b>Subsecção:</b>	<b>Tradição</b>
<b>Número do elemento:</b>	9
<b>Nome do elemento:</b>	<b>Commandaria - Uma curta metragem</b>
<b>Tipo de elemento:</b>	Digital
<b>Tempo de preparação recomendado:</b>	5-10 minutos

<b>Alunos necessários:</b>	Todos os alunos
<b>Breve descrição:</b>	Nesta atividade, os alunos aprenderão como exibir um vídeo digital com o equipamento disponível. Utilização de dispositivos de áudio e monitores para configurar a apresentação. Espera-se que estejam bem informados sobre o vídeo, uma vez que podem ser feitas perguntas no final.
<b>Materiais e/ou ferramentas necessários:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recurso para o Elemento 9: Curta Metragem sobre Comandaria (ou algo semelhante)</li> <li>2. Monitor &amp; Colunas</li> <li>3. Ecrã/Portátil/Projeto</li> </ol>
<b>Dimensões do elemento:</b>	Apresentação do trabalho O tamanho da parede ou do ecrã depende do espaço disponível. Um ecrã de televisão ou portátil também pode ser adequado.
<b>Instruções de construção passo a passo:</b>	<p><b>Passo 1:</b> Configurar dispositivos para ver o vídeo (por exemplo, projetor, ecrã, computador portátil, som, etc.)</p> <p><b>Passo 2:</b> Ver o vídeo e tomar notas</p> <p><b>Passo 3:</b> Preparar para perguntas</p>