



## Ano Europeu do Património Cultural

Em resposta à nossa solicitação de partilha de conhecimentos sobre a diversidade cultural e do diálogo intercultural, a assistente Erasmus+ Rasa *Ibelhauptaitė*, trabalhando diretamente com alguns elementos do CE, criou um jogo na plataforma *Kahoot* e partilhou com o agrupamento uma das lendas mais conhecidas do seu país de origem - a Lituânia. Convidamos os leitores do Boletim a jogar o *Kahoot* que criou e a ler a lenda que contou (em inglês, obviamente).

Um dos objetivos do AEPC é “potenciar o contributo do património cultural europeu para a economia e para a sociedade, através do seu potencial direto e indireto”, pelo que o CE do Agrupamento de Escolas de Gondomar decidiu desafiar um grupo de alunos e o professor a criar um objeto que pudesse ser considerado um “souvenir” mas ao mesmo tempo algo útil e ligado à cultura de Gondomar – um quebra-nozes em formato de sável (uma das iguarias que traz muitos turistas a Gondomar durante os primeiros meses do ano) e/ou um nabo ( também usado num prato tradicional - caldo de nabos).

O objetivo final deste projeto é apresentar a ideia à Câmara de Gondomar para que esta tenha, além do tradicional “Coração de Gondomar”, uma oferta mais diversificada do artesanato local, contribuindo para a recuperação de uma arte manual em vias de extinção no concelho – a talha (os objetos são feitos em madeira) e ainda para a criação de mais emprego e consequentemente uma melhor economia local. Podemos ver aqui o primeiro exemplar.

Talvez na próxima visita que façam a Gondomar para conhecer o seu vasto património, cultura e tradições já possam levar um original quebra-nozes para guardar ou oferecer a um amigo.



*Luísa Matos*

*Quebra-nozes - Fotos: Teresa Almeida*

