

RECREIO



QUANTAS ESTRELAS!

Ligue os pontos do céu e descubra as constelações vistas do Brasil. É uma surpresa atrás de outra!



Lhama
peludo e
fortão



RPG: aventura
de faz de conta



Você conhece os
5 sentidos?



Um **balé**
no aquário



7 ERROS

Encontre sete diferenças que aparecem entre as duas cenas.

Ilustração • ATTÍLIO

RESPOSTA NA PÁGINA 28





Nesta edição

20

Capa

Ligue as estrelas e descubra um monte de surpresa no céu!

8

Zoo

O lhama vive nos Andes

10

Conto

Balé no aquário

12

Cultura

Quem é quem na TV

14

Teste

Você conhece os 5 sentidos?

16

Game nostalgia

No mundo das fadas

24

Hora de brincar!

RPG: uma aventura de faz de conta

26

Culinária divertida

Faça sua paleta mexicana!

Aqui sempre tem

2

Passatempo

4

Curiosidades

13

Passatempo

17

Passatempo

18

Passatempo

23

Passatempo

28

Tirinhas

29

Passatempo



CAPA: GETTY IMAGE



Passatempo

Fique de olho

Coloque a imagem na ordem certa

RESPOSTA NA PÁGINA 28



IMAGEM: GETTY IMAGE

F

G

J

A

C

I

B

D

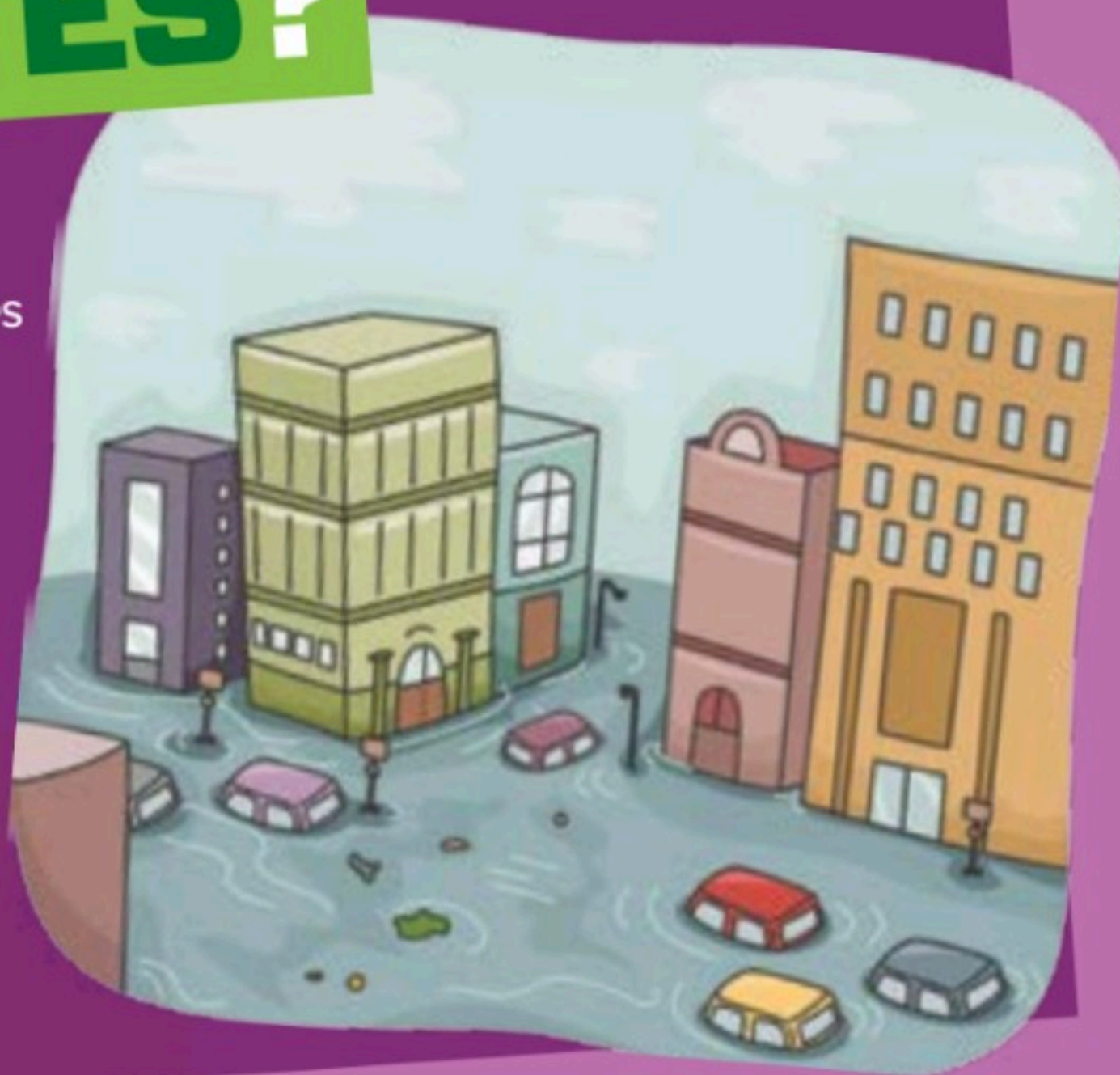
E

H



POR QUE AS GRANDES CIDADES TÊM TANTAS ENCHENTES?

O que acontece nas grandes cidades, na verdade, são inundações. Enchentes são fenômenos naturais que ocorrem depois da chuva e sem a ação do homem. Em metrópoles, as áreas ao lado dos rios foram ocupadas pelo homem com construções e asfalto, e as árvores e as plantas foram retiradas. Com isso, a água da chuva que, normalmente, ficaria nas folhas das plantas ou se infiltraria no solo, não tem para onde ir, provocando as inundações.



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ



DO QUE É FEITA A FITA ADESIVA?

De um tipo de celofane e cola feita de resina e borracha natural. O celofane passa por uma máquina onde recebe a cola. Do outro lado, é aplicada uma substância para que um pedaço da fita não grude no outro e ela possa ser desenrolada. Depois, a fita seca em uma estufa, é enrolada em uma grande bobina e cortada em rolinhos.

QUAIS SÃO AS VELOCIDADES DA LUZ E DO SOM?

A da luz é de 299.792.458 metros por segundo (o que dá quase 300 mil quilômetros por segundo). A luz viaja tão rápido que, por muito tempo, as pessoas achavam que ela não tinha velocidade e era instantânea. Já o som se move a cerca de 340 metros por segundo (ou a 1.100 quilômetros por hora) e existem aviões que voam nessa velocidade. Como a luz é muito mais rápida do que o som, em uma tempestade, por exemplo, primeiro vemos o raio e só depois ouvimos o trovão.



VOCÊ SABIA QUE...

O futebol é o esporte mais popular do mundo? Ele é praticado por mais de 200 milhões de pessoas em 190 países.





COMO O PEIXE-BOI SE ALIMENTA? O QUE ELE COME?

O peixe-boi marinho e o amazônico se alimentam apenas de vegetais. O marinho adora algas, folhas de mangue e um capim que cresce perto das praias. Eles arrancam as plantas com as nadadeiras e levam à boca. Com os lábios seguram e dobram o alimento antes de engolir.



QUEM INVENTOU OS PATINS E EM QUE ANO?

Os primeiros patins foram os de gelo. Surgiram na Escandinávia por volta do ano 1000 a.C. e tinham lâminas feitas de ossos de boi. Os patins com lâminas de aço e bota foram inventados na Filadélfia, nos Estados Unidos, por E. W. Bushnell, em 1848. Já o patim de roda foi criado na Bélgica, por Joseph Merlin, em 1750.



POR QUE A PELE PERDE O BRONZEADO?

Porque as camadas da pele estão sempre se renovando. Na camada mais profunda existem os melanócitos, células responsáveis pela produção do pigmento melanina, que dá nossa cor natural. Quando nos expomos ao sol, essas células produzem mais melanina e ficamos bronzeados. Mas, cerca de quatro semanas depois, todas as células são renovadas. Então, as que estão cheias de melanina saem da camada mais profunda e vão para a mais superficial, até serem eliminadas.



VOCÊ SABIA QUE...

Uma cobra sucuri chega a medir 10 metros de comprimento? Isso é praticamente o dobro do tamanho de um carro médio.



PELUDOS E DESENGONÇADOS

O lhama vive em uma das regiões mais altas do planeta

¿Qué pasa?
¿Qué están mirando?*

As orelhas parecem de girafa, o jeitão, de camelo e os pelos são macios como os de carneiro. Esse bicho engraçado é o lhama. Ele vive na Cordilheira dos Andes, uma região montanhosa e fria da América do Sul. As baixas temperaturas não são um problema para esse animal. O seu pelo é tão quentinho que ele está sempre bem protegido.

O ar rarefeito das montanhas também não atrapalha o lhama. Ele tem mais facilidade que outros mamíferos para absorver oxigênio, por isso consegue manter o fôlego mesmo em lugares altos, onde é mais difícil respirar.

Parente dos camelos, o lhama começou a ser

domesticado há 5 mil anos pelos antigos incas, no Peru. Como é fortão, ele era usado para transportar coisas.

Ele é dócil, mas, se fica irritado, usa um truque nojento: dá uma cuspidinha no inimigo. O pior é que a sua saliva é bem fedida. Por isso não é de se admirar que o inimigo fuja rapidinho...



FOTO: CORBIS

O pelo do lhama é muito usado para fazer lã e varia bastante de cor. Pode ir do branco ao castanho-escuro e negro.



FOTO: TONY STONE

Dieta vegetariana

O lhama pode ficar um bom tempo sem água e se alimenta de gramas e plantas rasteiras. Graças ao seu pescoço, ele não precisa nem se abaixar para comer.

Na hora de procurar comida, prefere sair sozinho. Mas costuma viver em grupo, no qual um macho cuida de 10 a 15 fêmeas com filhotes.

A gestação da fêmea demora 350 dias e os pequenos lhamas são amamentados até os 8 meses de idade.



FOTO: IMAGE BANK

A ficha do bicho

Peso: 140 quilos.

Tamanho: 1,20 a 2,25 metros.

Tempo de vida: 24 anos.

Onde vive: Bolívia, Peru, Equador, Chile e Argentina.

O lhama tem outros parentes que vivem nos Andes, como a alpaca, o **guanaco** e a vicuña.

* TRADUÇÃO: "Que foi? O que estão olhando?" e "Mamãe, estamos na Recreio!"



BALÉ NO

Todos os amigos de Lucas chegavam da escola e se punham diante da televisão. Ele não. Corria para a frente do aquário.

Naquele dia, não foi diferente. Jogou a mochila num canto e colou o nariz no vidro. Os peixes logo vieram dar as boas-vindas. O primeiro foi o paulistinha. Depois o acará-bandeira, o lebiste, o espada vermelho, o cascudo e até um filhote recém-nascido, que de tão pequeno tinha mais cara de minhoca do que de peixe.

Ficaram rentes ao vidro, agitando os rabinhos. Parecia um balé aquático. ERA um balé aquático.

De repente, as luzes do aquário se acenderam. Lá do fundo vieram os acordes do Danúbio Azul. Os peixes colocaram suas toucas de natação e formaram um grande círculo. Depois, em nado sincronizado, mergulharam para ganhar impulso, voltaram à superfície e pularam fora da água num lindo salto ornamental.

Lucas bateu palmas. Animados, os peixinhos inventaram mil outras

coreografias. Nadaram de costas, crawl, borboleta. Até que chegou o *grand finale*. Formaram uma fila, os menores na frente e os maiores atrás. Um foi engolindo o outro, até ficar só o grandão. Esse último deu um salto em parafuso e escancarou a boca. Os demais foram saindo um a um, soltando bolhas coloridas e agitando as nadadeiras.

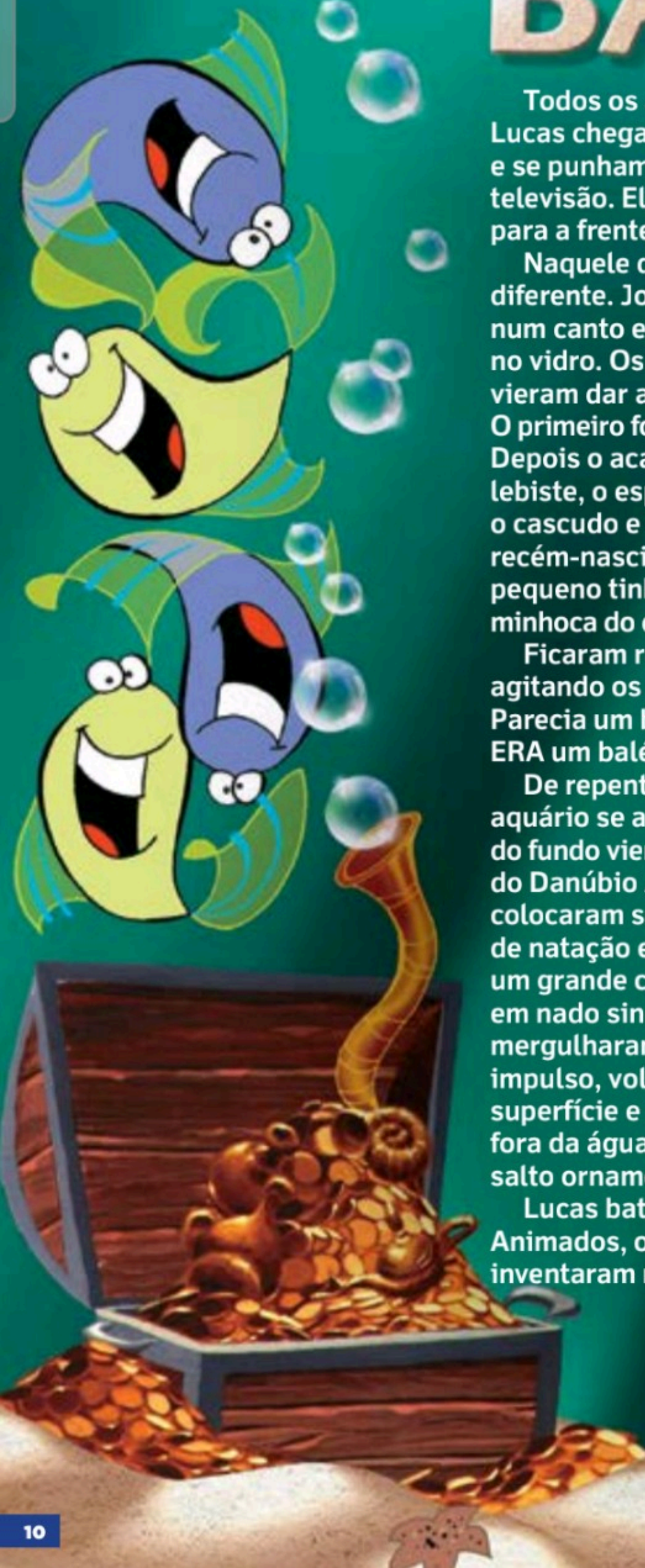
O menino assobiou e bateu palmas, enquanto gritava bravo, bravo!

Os peixes curvaram-se em agradecimento e depois sumiram entre as plantas do aquário. Só o acará-bandeira ficou ali, num abre-e-fecha-boca sem fim. Parecia estar dizendo algo. Convidava Lucas para visitar o aquário.

O menino não teve tempo nem de ficar surpreso. Quando viu, estava lá dentro.

— Parabéns! — foi logo dizendo. — Vocês são demais!

— Ora, era só um ensaio — respondeu o acará. — Estamos preparando uma homenagem ao Príncipe Escamado,



AQUÁRIO

que vem nos visitar.

— Não diga! De onde ele vem?

— Do Reino das Águas Claras. Conhece? — perguntou o peixe.

— Já ouvi falar.

O acará chamou para ver outro número que estavam ensaiando. Foi nadando na frente, mas Lucas ficou preso entre as folhas de uma planta que ele mesmo havia colocado ali. Usando sua barbatana, o acará conseguiu libertá-lo.

Percebendo que a natação não era o forte de Lucas, o peixinho desviou discretamente da bomba de oxigenação com suas imensas bolhas. Lucas era bem capaz de se deixar levar por elas.

Chegaram enfim a uma gruta de pedras. Lá, três enguiazinhas se esgoelavam com o Peixe Vivo. A mais desafinada errava até a letra. Em vez de cantar *Como poderei viver sem a sua companhia?*, cantava *Como poderei viver sem a minha tia?*

— Tomara que o tal príncipe seja um pouco surdo — pensou Lucas,

tratando de sair logo dali.

Depois de nadar por todo o aquário, o garoto se despediu dos peixes, prometendo voltar em breve.

— Agora já sei o que vai acontecer — imaginou Lucas. Conheço bem essas histórias que terminam com o personagem abrindo os olhos e vendo que era tudo um sonho.

Lucas abriu os olhos, mas o que viu foi sua mãe, que acabava de chegar do trabalho.

— O que significa essa poça d'água no tapete, Lucas? E essa roupa molhada? Já disse para não brincar na chuva. Ande. Vá tomar um banho quente ou vai pegar um resfriado.

Gente grande nunca entende nada mesmo.

Dedicado
a Emília
e Narizinho

Texto • Cláudio Fragata
Ilustração • Victor Tavares



QUEM É QUEM NA TV?

A produção de uma série de TV envolve o trabalho de diversos profissionais. Conheça os principais deles!

Texto • Leticia Yazbek
Design • Gizele Agozzino



DIRETOR DE ARTE: cuida da parte visual, como cenografia, figurino e maquiagem.

CLAQUETISTA: responsável pela ordenação das cenas e pela claquete, que traz dados técnicos, como quantas vezes cada cena já foi filmada.

ROTEIRISTA: escreve o roteiro, texto que serve de base para a filmagem. Ele cria os personagens e a ação da série.

DIRETOR DE FOTOGRAFIA: determina qual tipo de luz será usada, as lentes da câmera e outros detalhes de filmagem.

TÉCNICO DE SOM: capta os diálogos, o som ambiente e os efeitos sonoros. Precisa estar atento à qualidade do som.

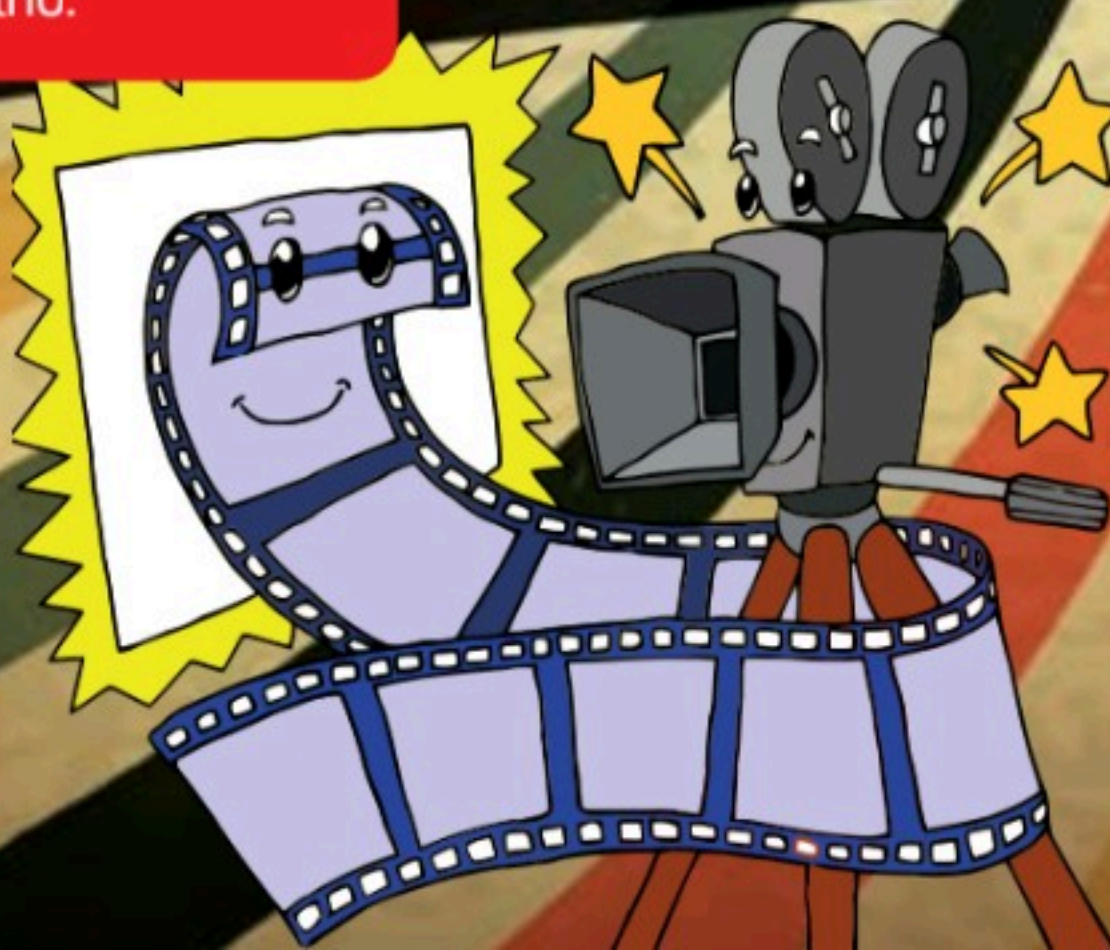
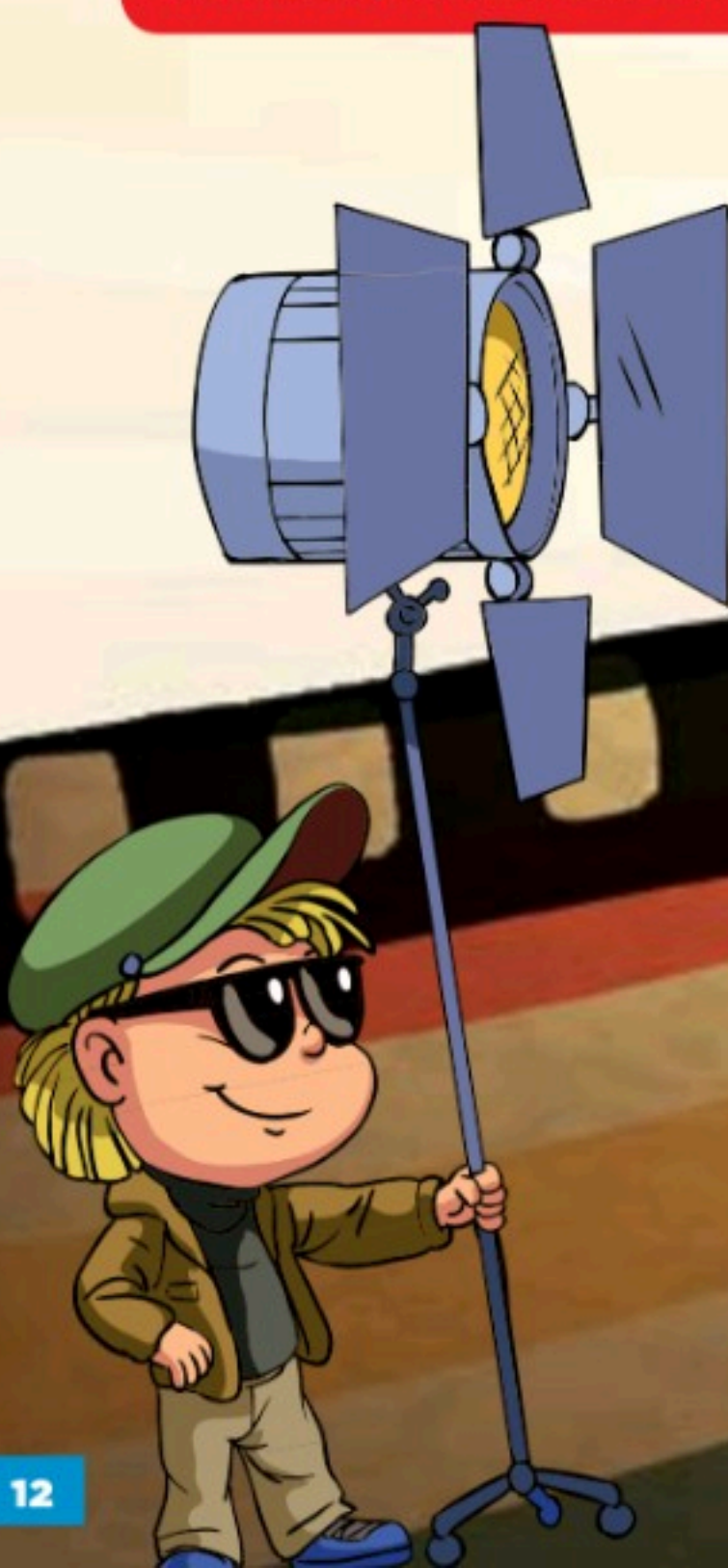
OPERADOR DE CÂMERA E AJUDANTES: captam as imagens seguindo os pedidos do diretor de fotografia.

EDITOR: edita o material filmado – escolhe a melhor tomada de cada cena (com cortes naturais entre elas), insere a trilha sonora e os efeitos especiais.

DIRETOR-GERAL: transforma o roteiro em imagens para a TV. Ele participa de tudo, planeja as filmagens e cria um cronograma. Na hora de gravar, dirige os atores e a equipe técnica. Depois, participa da edição e da conclusão do trabalho.

ELENCO: atores principais, secundários e figurantes.

ASSISTENTE DE DIREÇÃO: cuida da comunicação entre o diretor, o elenco e a equipe. Deve conhecer bem o roteiro e estar atento ao enquadramento e continuidade das cenas.

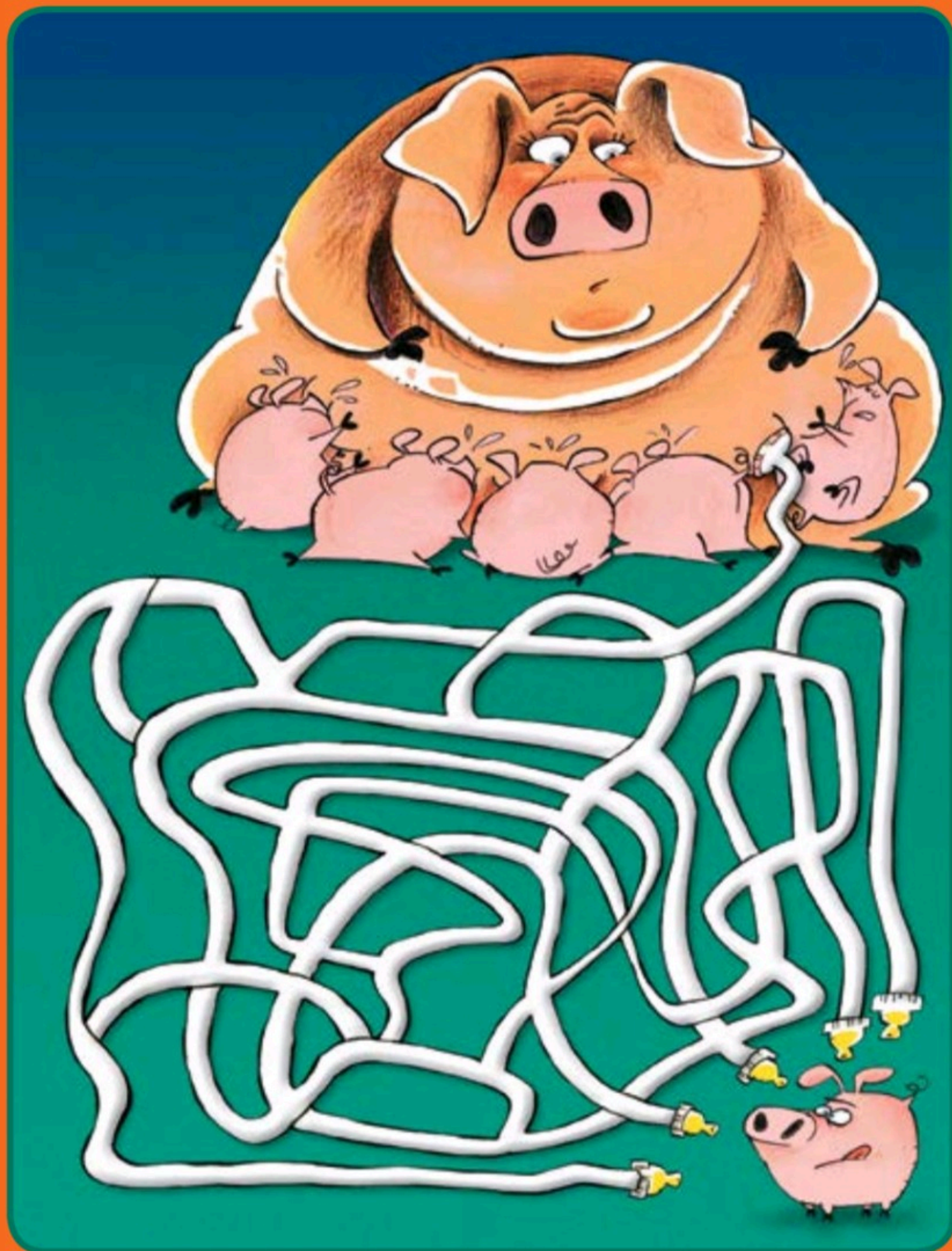




DESAFIO

Ajude o porquinho chegar na sua
mamãe porca. Ele está com fome!

RESPOSTA NA PÁGINA 28





Descubra se você conhece bem os cinco sentidos.

ALERTA GERAL

Tato

1 Os nossos tábios são:

- ☐ **A** Desnecessários, pois não precisamos deles para falar.
- ☐ **B** Contorno para a boca.
- ☐ **C** Uma das partes mais sensíveis do corpo.

2 Quais as principais sensações percebidas pelo tato?

- ☐ **A** Calor, frio, dor e pressão.
- ☐ **B** Força e maciez.
- ☐ **C** Cores, sabores e temperatura.

3 Quando o seu pé adormece, você não sente nada porque:

- ☐ **A** Os nervos do pé foram para outro lugar do corpo provisoriamente.
- ☐ **B** Os nervos ficaram apertados por um tempo e não mandam sinais para a coluna.
- ☐ **C** O pé está sonhando.

Olfato

4 Os peixes sentem cheiros?

- ☐ **A** Sim, alguns têm bom olfato.
- ☐ **B** Não, porque não têm nariz.
- ☐ **C** Só o perfume das plantas.

5 Um cheiro pode trazer lembranças importantes porque:

- ☐ **A** Você tem boa memória.
- ☐ **B** Você percebe mais cheiros que os outros.
- ☐ **C** A área do cérebro ligada ao olfato está ligada também às emoções e à memória.

6 É pelo cheiro que filhotes de várias espécies conseguem encontrar:

- ☐ **A** A própria mãe.
- ☐ **B** Seus sapatos.
- ☐ **C** O caminho de casa.

Paladar

7 Só sentimos realmente os sabores:

- ☐ **A** Pela manhã.
- ☐ **B** Quando a comida está quente.
- ☐ **C** Quando a saliva começa a dissolver os alimentos.

8 O paladar fica prejudicado se:

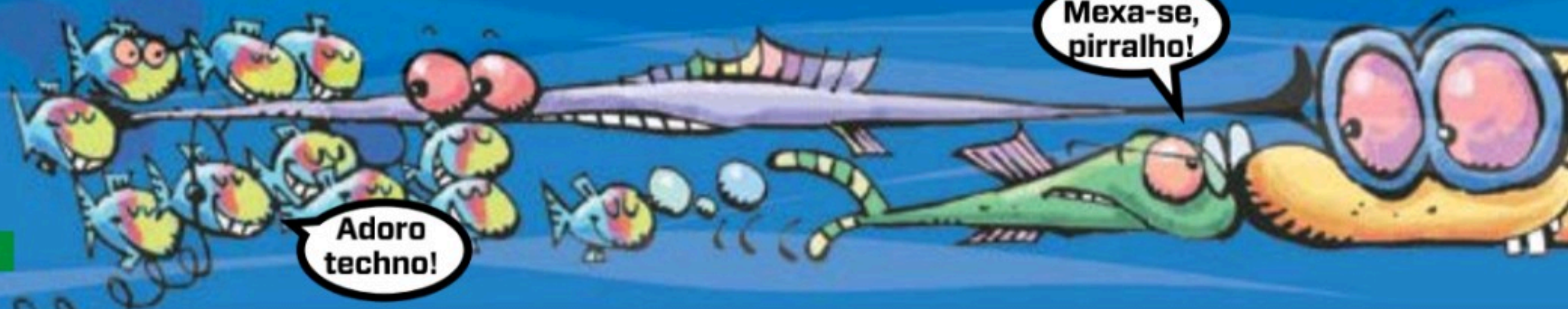
- ☐ **A** Devoramos comidas pesadas.
- ☐ **B** Comemos doces.
- ☐ **C** Ficamos resfriados e com o nariz entupido.

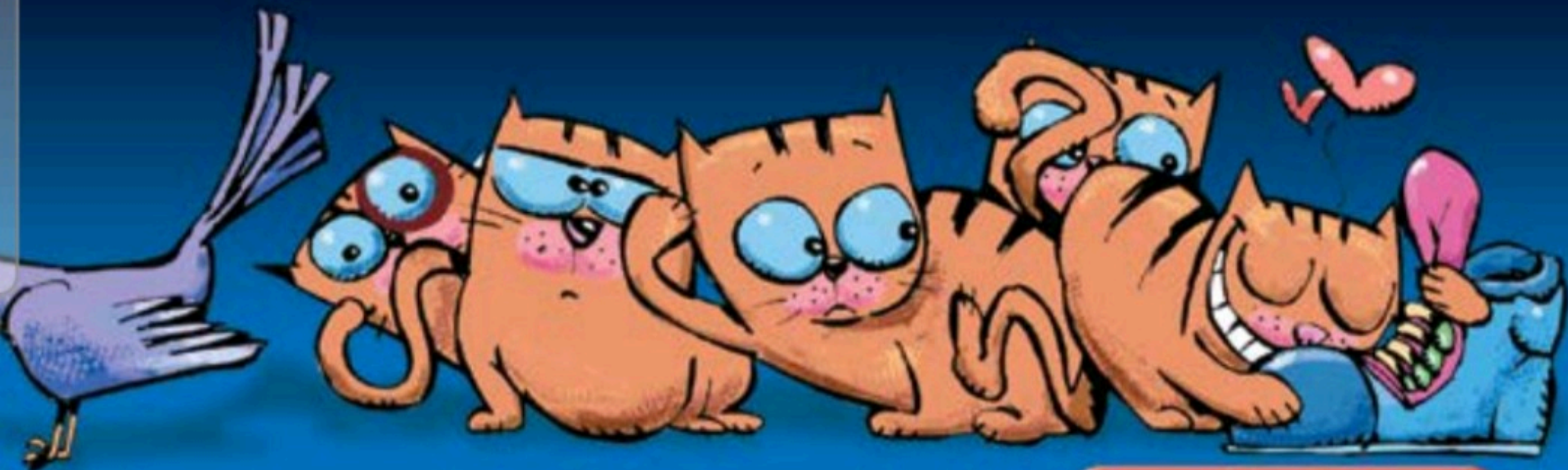
9 Quais sabores diferentes sentimos?

- ☐ **A** Frio e quente.
- ☐ **B** Doce, salgado, amargo e azedo.
- ☐ **C** Ardido e gostoso.

10 Em que fase da vida percebemos mais os sabores?

- ☐ **A** Depois dos 60 anos.
- ☐ **B** Na idade adulta.
- ☐ **C** Na infância.





Visão

11 Para ver as coisas precisamos de:

- ☐ A Luz.
- ☐ B Ar.
- ☐ C Espaço.

12 Uma pessoa míope tem dificuldades de:

- ☐ A Ler letras pequenas.
- ☐ B Se olhar no espelho.
- ☐ C Ver o que está longe.

13 A visão da maioria dos insetos é:

- ☐ A Corrigida por óculos.
- ☐ B Limitada a curtas distâncias.
- ☐ C Um pouco embaçada quando faz sol.

14 Que aves enxergam muito bem?

- ☐ A Águia, gavião e gaivota.
- ☐ B Galinha, pavão e avestruz.
- ☐ C Peru, pato e sabiá.

Audição

15 Qual bicho consegue perceber, melhor que o homem, sons muito agudos?

- ☐ A O cachorro.
- ☐ B O morcego.
- ☐ C A capivara.

16 Os peixes não têm ouvido, mas:

- ☐ A Percebem as vibrações na água por uma área muito sensível sob a pele.
- ☐ B Enxergam muito bem e não ouvem nada.
- ☐ C Nadam rápido e não precisam ouvir nada.

17 Nosso ouvido percebe:

- ☐ A Apenas sons altos.
- ☐ B Todos os sons da natureza.
- ☐ C Vibrações diferentes do ar, que são as ondas sonoras.

RESULTADO

De 0 a 6 pontos

Você deve ser um pouco distraído e, mesmo com todos os sentidos funcionando, às vezes não se liga no que acontece ao redor. Aproveite as descobertas que fez e tente perceber melhor as reações do seu corpo.

De 7 a 12 pontos

Apesar de conhecer bem o seu corpo, você nem sempre presta atenção às suas sensações. Agora que conferiu todas as respostas certas, fique ligado e descubra outras coisas sobre os seus sentidos.

De 13 a 17 pontos

Você sabe bastante sobre as reações do seu corpo e também as de alguns animais. Continue atento e se informe em livros e revistas: você vai ver que o corpo humano tem muitos outros segredos.

Confira as respostas corretas:

1 - C, 2 - A, 3 - B, 4 - A, 5 - C, 6 - A, 7 - C, 8 - C, 9 - B, 10 - C, 11 - A, 12 - C, 13 - B, 14 - A, 15 - B, 16 - A, 17 - C.





NO MUNDO DAS FADAS

Um jogo fofo de aventura e magia.

As fadas viviam felizes em seu planeta encantado, até que um dia uma nuvem de tristeza se aproximou. Uma delas fugiu, tentando salvar o cristal mágico das fadas, mas foi derrubada.

O cristal se partiu em vários pedaços e logo a fadinha caiu na cabeça do extraterrestre Kirby.

Neste jogo você pode lembrar como faz para ajudá-lo a juntar as partes do cristal para trazer alegria ao mundo das fadinhas.

Kirby passeia por lugares mágicos, cheios de desafios, e descobre novos amigos. Para vencer, aprenda os movimentos no tutorial e pegue todas as estrelas e itens espalhados.



Para pegar um bônus no final, acerte o pulo no item desejado.



No início da fase, mova-se e encontre itens no fundo da tela.



Use o botão A para saltar ou aperte-o diversas vezes para voar.



Combinando objetos você consegue ataques mais fortes.



Divirta-se com os minigames: eles são muito legais.

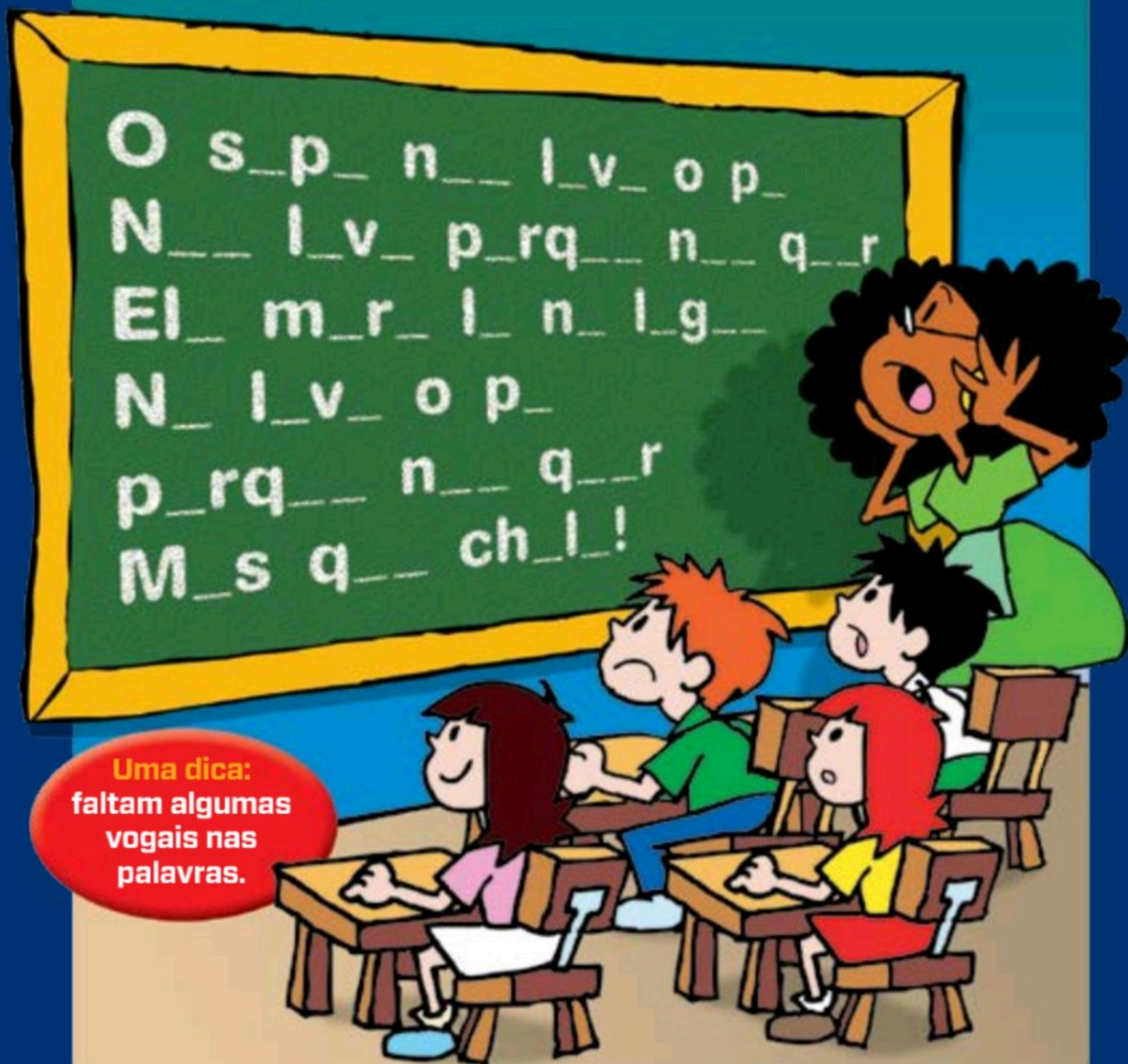


FIQUE DE OLHO

Descubra qual música a professora estava ensinando para a turma.

Ilustrações: NORIATSU YOSHIKAWA

RESPOSTA NA PÁGINA 28



GADÊ?

Ilustração • BIRY

**RESPOSTA NA
PÁGINA 28**





FIGURAS NO CÉU

Ligue os pontos e descubra muitas surpresas.

É só procurar no céu: tem leão, escorpião, cães e até ursos entre as estrelas. Não é fácil ver isso tudo lá em cima, mas há anos os homens tentam ver formas diferentes no céu.

Estudiosos de vários povos ficavam horas observando e, como num jogo de ligar pontos, descobriam formas

diferentes nos grupos de estrelas, conhecidos como constelações.

Eles perceberam que as estrelas se moviam, criaram calendários com base nas mudanças no céu e aprenderam a se orientar na terra ou no mar.

Cada povo usava nomes de seus

heróis e deuses para chamar as turmas de estrelas, transformando o céu em um livro de histórias.

Com o tempo os astrônomos dividiram o céu em 88 constelações, a maioria com nomes gregos. Conheça algumas vistas no Brasil.



Relógio

Mosca

Pomba

Popa

COMO USAR O MAPA

Numa noite com poucas nuvens, procure um local escuro e fique pelo menos 20 minutos observando o céu para que os olhos se habituem à escuridão. Leve uma lanterna para ver o mapa.

Lembre-se de que o céu muda de acordo com a região e a estação do ano. O mapa é uma referência do céu de março, visto de São Paulo. Em outras datas e regiões pode haver diferenças.

Localize primeiro as Três Marias, que estão na constelação de Órion, ao Norte. Para observar as estrelas ao Sul, vire de costas e olhe a revista de cabeça para baixo.

CONHEÇA ESSA TURMA

- 1 Órion** » Nas lendas gregas era um grande caçador. Nessa constelação ficam as Três Marias, que enfeitam o cinto de Órion.
- 2 Leão** » Um dos desafios de Hércules foi vencer o leão representado aqui.
- 3 Cão Maior** » É um dos os cães que acompanhava o caçador Órion. A estrela mais brilhante do céu é Sirius, que fica em Cão Maior.

- 4 Cruzeiro do Sul** » É formado por quatro estrelas em forma de cruz e outra no meio, chamada de intrometida. Os antigos navegantes se guiavam por ele, que aponta para o Hemisfério Sul.
- 5 Centauro** » Representa Quíron, o rei dos centauros, poderosas criaturas metade homem e metade cavalo da mitologia grega.

VOCÊ SABIA QUE...

» As estrelas têm cores diferentes de acordo com a temperatura? As mais quentes são azuis, em seguida vêm as brancas, as verdes, as amarelas, as laranjas e finalmente as vermelhas, que são as mais frias.

» Vários pontos luminosos que vemos no céu não são estrelas e sim planetas? Para diferenciá-los, lembre-se de que as estrelas parecem piscar e os planetas não.

» As distâncias no espaço são medidas em anos-luz? A medida indica a distância em que um feixe de luz viaja em um ano. Um ano-luz equivale a 9,5 trilhões de quilômetros. As estrelas estão há muitos anos-luz da Terra.

» As estrelas de uma constelação apenas parecem próximas umas das outras? Todas estão muito distantes entre si.

CONSULTORIA: MARCELO EMÍLIO
(Pós-doutor do IAG, Instituto de Astronomia,
Geociências e Ciências Atmosféricas da USP)

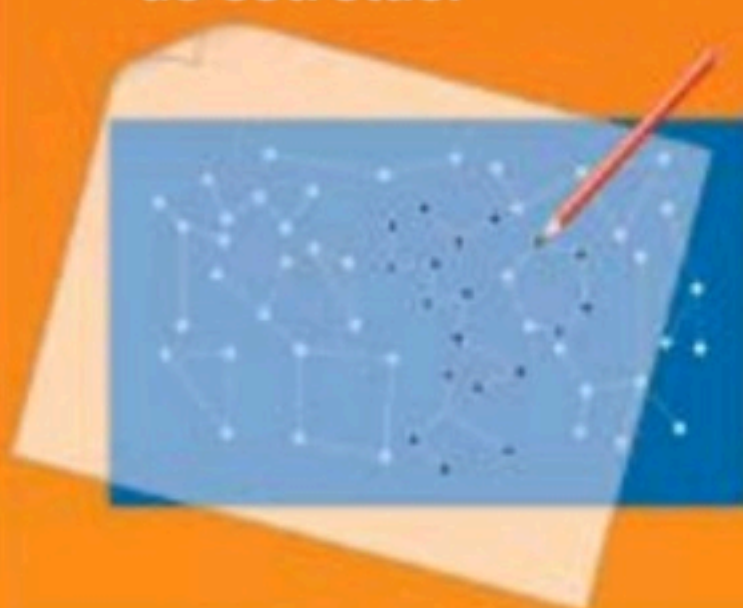
ESTRELAS NA PAREDE

Veja como fazer as constelações brilharem no seu quarto.

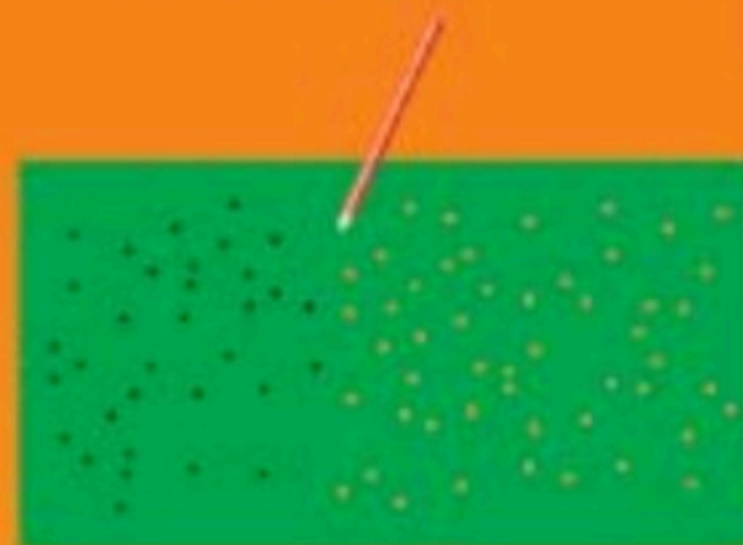
Você vai precisar de:

- papel vegetal
- cartolina
- abajur

1 Coloque o papel vegetal sobre o mapa do céu e marque os pontos que representam as estrelas.



2 Ponha o papel sobre a cartolina. Com o lápis, faça furos na cartolina, passando pelo vegetal.



3 Coloque a cartolina entre um abajur aceso e uma parede. Apague a luz e veja as constelações em sua parede. Procure outras formas e invente nomes diferentes para elas.



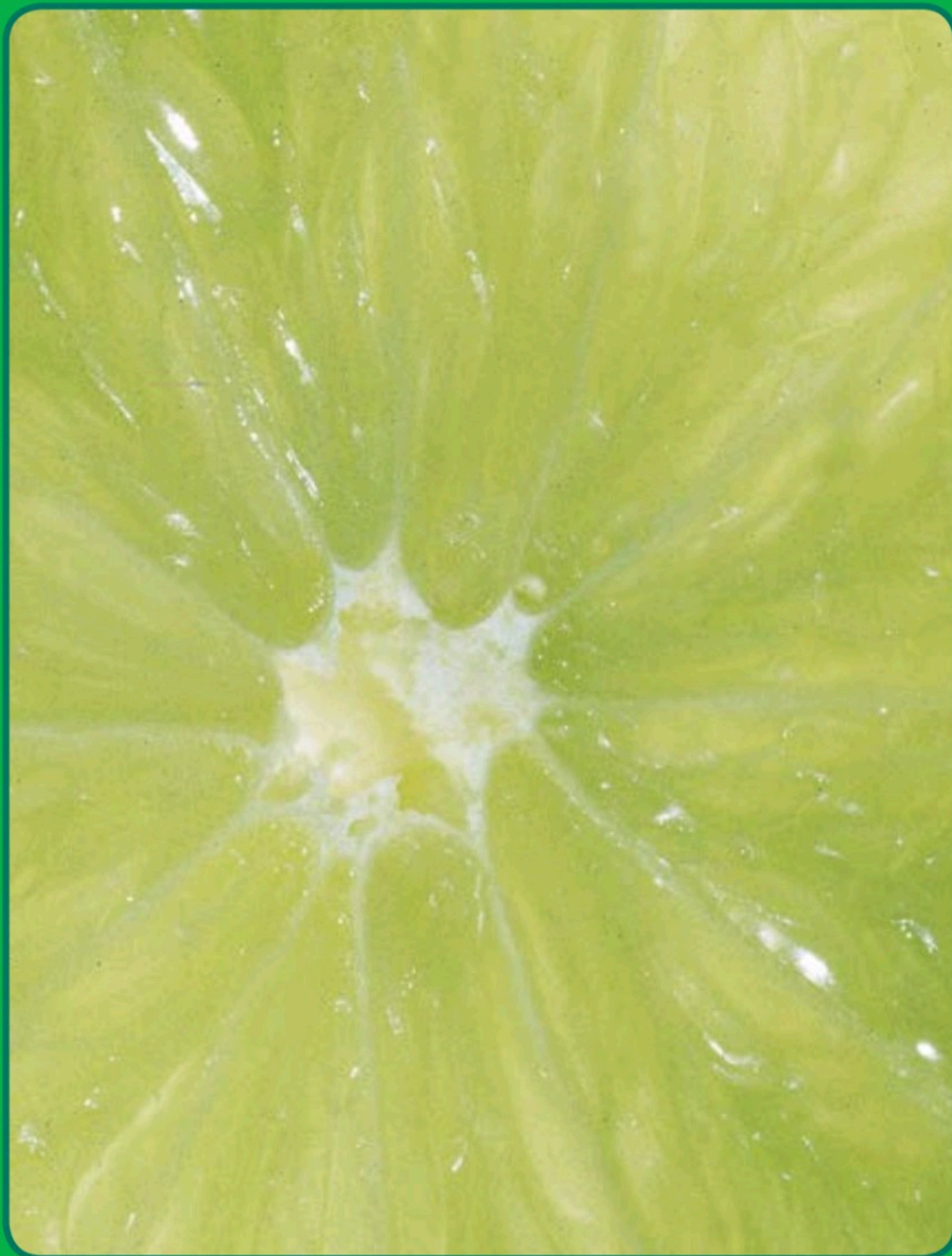


FIQUE DE OLHO

Pode ser amarelo, vermelho ou verde e no passado já foi remédio. Hoje é muito usado na culinária. Quem sou eu?

Ilustrações: NORIATSU YOSHIKAWA

RESPOSTA NA PÁGINA 28





Hora de brincar!

AVENTURA DE FAZ DE CONTA

Este jogo tem cavaleiros, magos, princesas e muitos outros personagens. Escolha qual é a sua cara e divirta-se!

Texto • Alexander
Ilustração • Carlo Giovani
Foto • Leo Feltran

Todo mundo gosta de ouvir histórias cheias de aventura e perigos. Melhor ainda se a gente puder participar delas. Isso é o que acontece nos jogos de **RPG**, ou Role Playing Games, um nome em inglês que significa jogos de representação.

É uma brincadeira de faz de conta, na qual os jogadores participam da história como personagens e tomam decisões que mudam os caminhos da aventura. Eles podem se imaginar explorando um planeta desconhecido, visitando um castelo assombrado ou uma fazenda cheia de bichos.

Alguns jogos de videogame têm um pouco

de RPG. É o caso de *Zelda*, *Pokémon* e *Final Fantasy*. Neles, o jogador comanda um personagem, enfrenta desafios e pode escolher vários caminhos para continuar a brincadeira.

Já existem jogos de RPG com temas futuristas, de mistério e de detetive. Uma das histórias mais procurados é o de fantasia medieval, que pode ter dragões, magos, princesas e tudo mais o que a imaginação mandar. Geralmente, o jogo traz livros, cartas e dados especiais para brincar.

BRINCADEIRA

Você sua turma podem criar seu próprio jogo de RPG. Para começar,

FADAS E DRAGÕES

O RPG foi inventado em 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, dois americanos loucos por jogos de tabuleiro. Eles criaram *Dungeon & Dragon*, que inspirou o desenho *Caverna do Dragão*. Antes deles, o inglês John R. R. Tolkien já tinha pensado nesse tipo de jogo. Ele adorava contar histórias para seu filho e escreveu lendas de fadas e dragões. A sua série de livros chamada **O Senhor dos Anéis** originou vários jogos e histórias de RPG.



vocês vão precisar de um dado, papéis e lápis para todos. Depois, um dos participantes deve ser escolhido como Mestre. Ele tem de bolar uma história divertida, cheia de encrencas e enigmas. O Mestre deve também fazer a turma seguir regras e tirar as dúvidas de todos.

Em seguida, cada um escolhe um personagem e escreve uma ficha explicando como ele é. O Mestre olha as fichas para conhecer todos os personagens. Daí, cada jogador lança o dado uma vez. Seguindo a numeração do dado, todos têm a sua vez. Os personagens só podem ter uma ação por jogada.

DICA PARA COMEÇAR

Veja um exemplo de história para brincar:

“Um novo dia começa em nosso pequeno vilarejo. De

repente, alguém grita:

*- A colheita sumiu!
O marceneiro, o guarda,
o ferreiro, o agricultor
e a lavadeira saem de
suas casas, assustados
com a barulheira.*

*Todo o alimento da vila
desapareceu, inclusive
o que seria vendido no
mercado. Como vocês vão
resolver essa situação?”*

Cada um escolhe um dos personagens citados e, seguindo a ordem do sorteio, entra na história. O guarda, por exemplo, pode dizer:

*- Vamos descobrir
quem sumiu com a comida!*

Depois, a lavadeira pode comentar:

*- Temos de achar
os alimentos!*

Vocês decidem como a história termina. O mestre tem de avisar se alguém disser algo que não combina com a história ou com o personagem.





FAÇA SUA PALETA!

Picolé quadrado feito com fruta e água é chamado de paleta e surgiu no México. Chegou ao Brasil com uma família que viajou até lá. Aqui, ganhou recheio e novos sabores. Que tal fazer uma versão caseira? Divirta-se!

1 Bata no liquidificador os morangos com o açúcar, a água e o suco de limão, até virar um suco homogêneo.



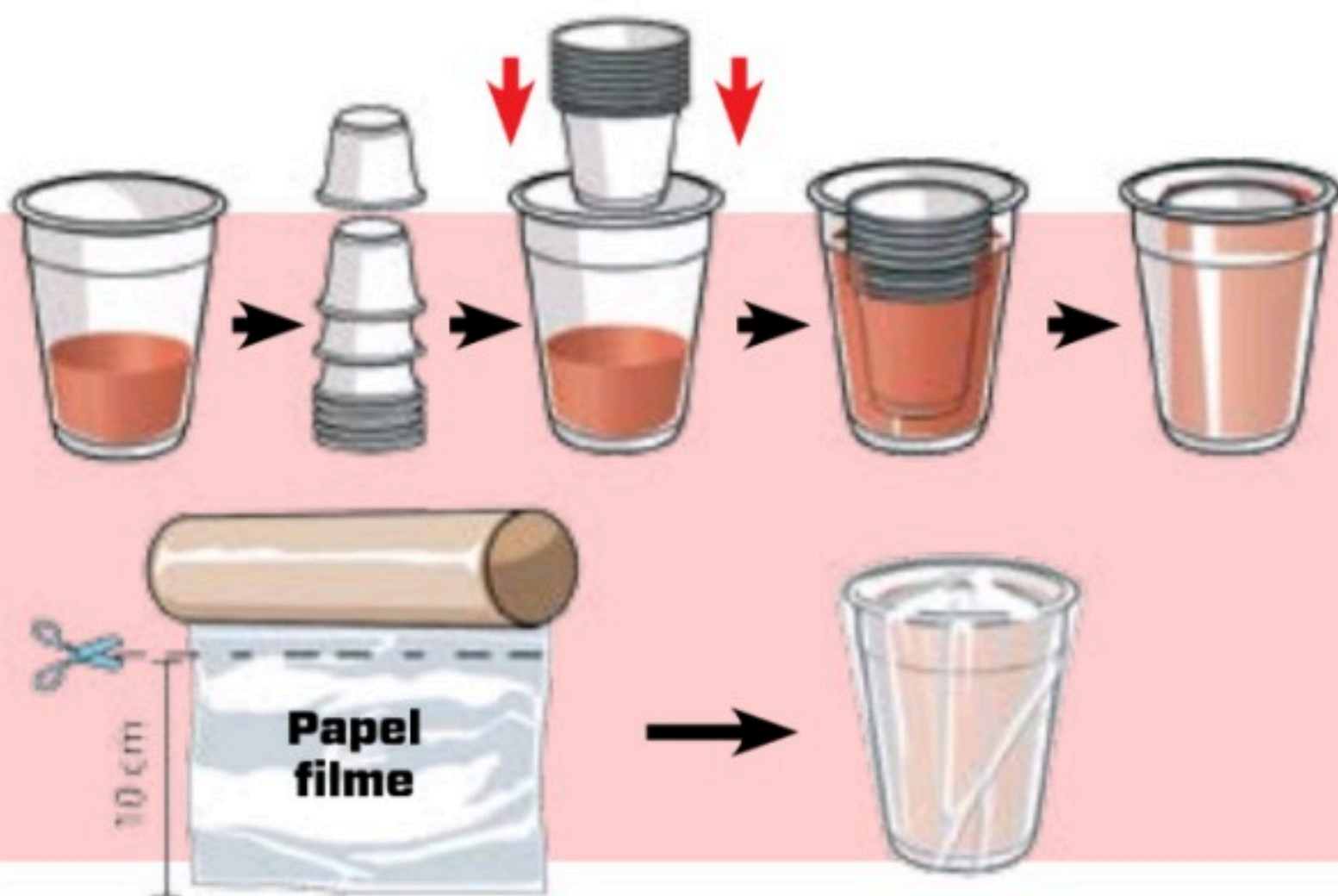
Ingredientes

(para quatro paletas)

- 350 gramas de morango
- 1 colher (sopa) de açúcar de confeitiro
- $\frac{1}{2}$ xícara (café) de água
- Suco de 1 limão
- Leite condensado
- 4 copos descartáveis de 180 ml
- 32 copos descartáveis de 50 ml
- 4 palitos de sorvete
- 4 pedaços de papel-filme com 10 centímetros de largura cada um



2 Preencha um terço de cada copo grande com o suco de morango – guarde o que sobrar na geladeira para usar depois.



3 Em seguida, encaixe uma pilha de oito copos de 50 ml no centro do copo, com o suco. Embrulhe tudo com o papel-filme para que o copo não se mova no congelador. Leve ao freezer por cerca de uma hora.

4 Com cuidado, retire os copinhos que você colocou no centro do copo maior – se perceber que o suco ainda está mole, volte para o congelador por mais 20 minutos. Se estiver difícil de retirar os copinhos, coloque um pouco de água morna dentro deles – esquente a água no micro-ondas ou peça que seus pais a aqueçam no fogão.



5 Depois de retirar os copos menores, você vai perceber que o suco endureceu, ficou espalhado pelas bordas e sobrou um buraco no meio. Ponha a quantidade de leite condensado que quiser ali, deixando sobrar um dedo de espaço.

6 Cubra o espaço que sobrou com o restante do suco que ficou na geladeira. Coloque o palito no centro de cada copo e leve para o congelador por mais 24 horas.



7 Depois das 24 horas, é só desenformar o sorvete e se deliciar!



Texto • Christiane Oliveira
Esquemas • Noriatsu Yoshikawa

DICAS

Você pode trocar os sabores das paletas por vários outros, como banana com recheio de creme de avelã, iogurte com a geleia da fruta de que você mais gosta ou fazer sem recheio, só de fruta – fica mais saudável. Solte a imaginação!



Tirinhas

GARFIELD



por Jim Davis

© 2001 PAWS INC./UNIVERSAL PRESS/INTERC. PRESS

PEANUTS

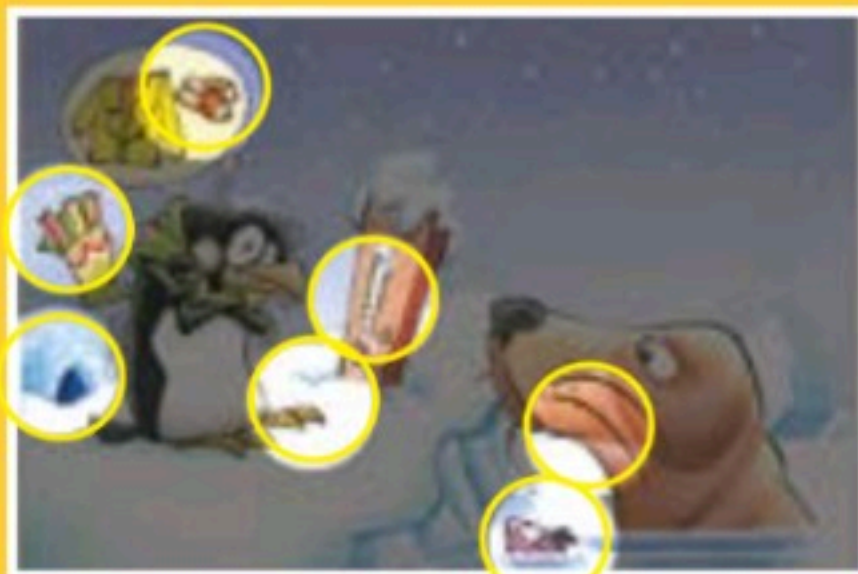


por Charles Schulz

© 2001 UNITED FEATURES SYND./INTERC. PRESS

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 2



G
B
E
A
F
I
C
J
D
H

Página 3



Página 13

Página 23

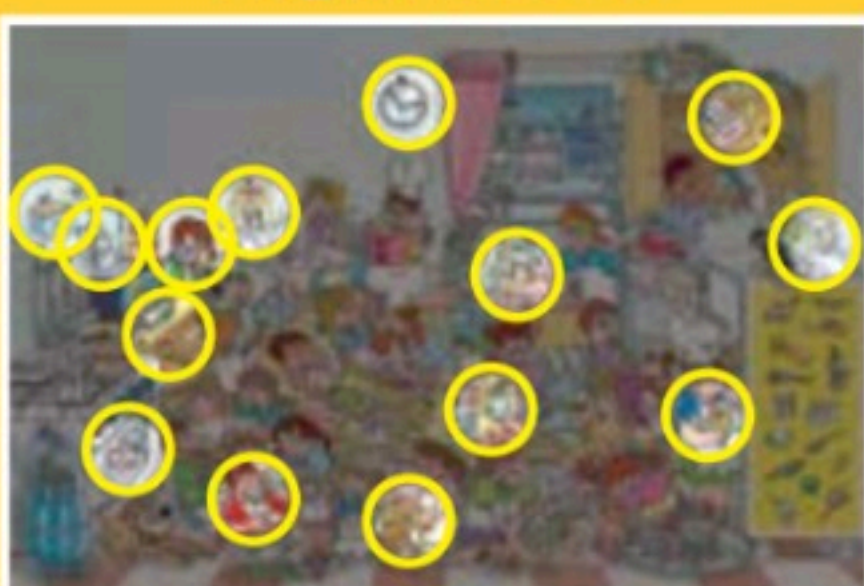


LIMÃO

Página 17

O SAPO NÃO LAVA O PÉ
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER
ELE MORA LÁ NA LAGOA
NÃO LAVA O PÉ
PORQUE NÃO QUER
MAS QUE CHULÉ!

Página 18 e 19



Página 29

A - 6
B - 19
C - 3
D - 7
E - 9
F - 1
G - 4
H - 8
I - 5
J - 2

A NUVEM



FIQUE DE OLHO

Encaixe as imagens nos lugares certos

RESPOSTA NA PÁGINA 28

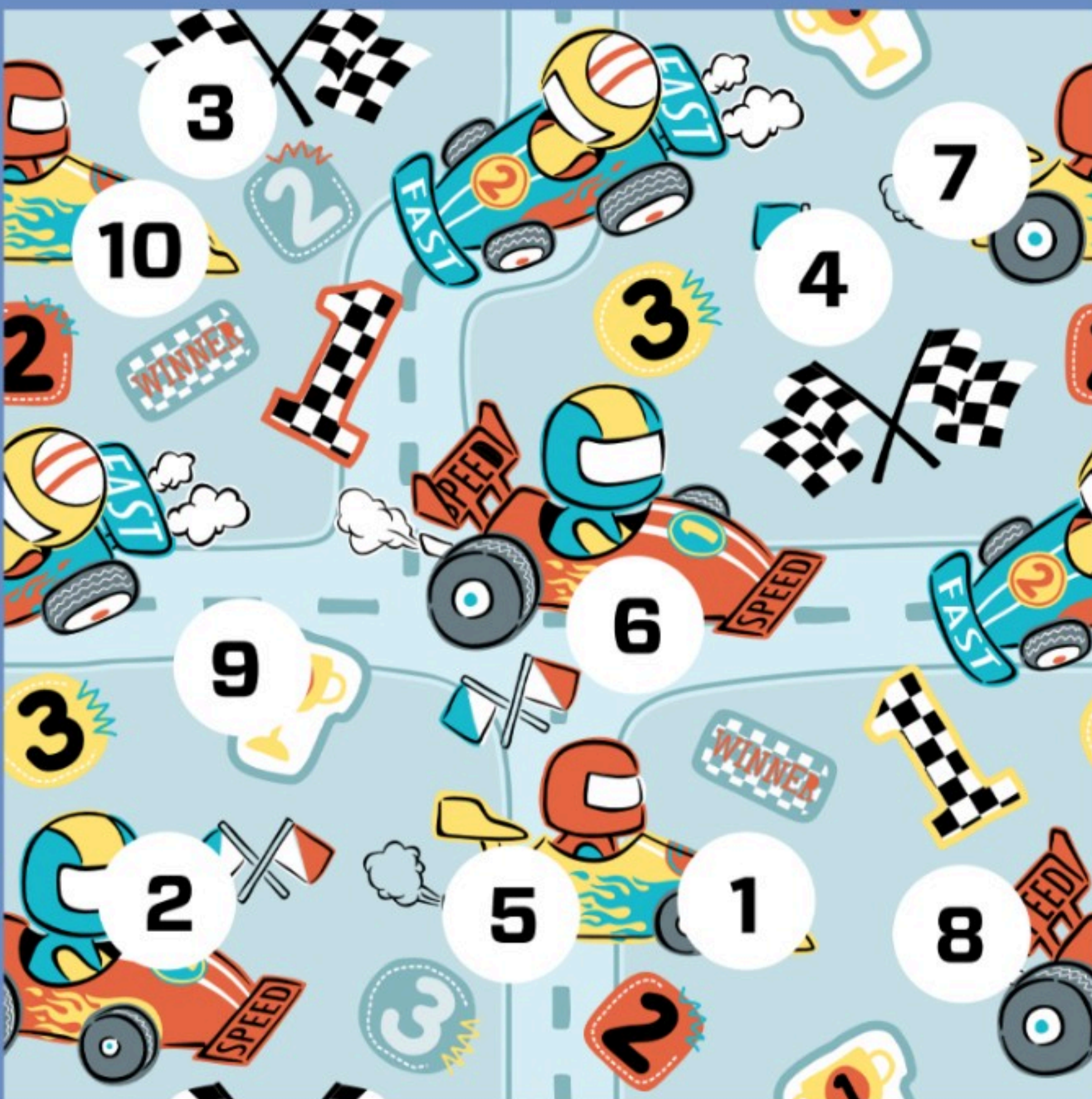


IMAGEM: GETTY IMAGE



A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



PRESIDENTE

Luis Fernando Maluf

VICE-PRESIDENTE

Wardi Awada

DIRETORES CORPORATIVOS

Editorial:

Thiago Lincolins

Comercial:

Márcio Maffei

Finanças e Controle:

Filipe Medeiros

Internet:

Tomás Rocha Sampaio

Marketing e Circulação:

Luciana Romano

Conteúdo digital:

Ademir Correa

RECREIO

Este conteúdo foi originalmente publicado nas edições 13, 18, 68, 104, 114, 941, 987 da revista Recreio e atualizado nesta publicação por Izabel Duva Rapoport (texto) e Gizele Agozzino (arte) em maio de 2024.

O que é, o que é? Voa sem ter asas e chora sem ter olhos?



ALMANAQUE

RECREIO

2023

TUDO SOBRE O
BRASIL E O MUNDO

Com 230 páginas, o **Almanaque Recreio 2023** está disponível para venda online:
www.lojaperfil.com.br/recreio

Já nas
bancas