

RECREIO

Conto
tradicional
da **Rússia**

Eu já
sabia que
encontraria
terra
à vista!



Que tipo
de **mãe**
você tem?



Dicas
para você
desenhar

Mundos
imaginários
dos livros



MITOS E VERDADES DA HISTÓRIA

Os portugueses chegaram ao Brasil sem
querer? O ser humano veio do macaco?
Desvendamos esses e outros mistérios



FIQUE DE OLHO

Você consegue preencher os quadrados em branco com uma sílaba e formar duas palavras ao mesmo tempo? O primeiro já está feito.

Ilustração • ALEXANDER

RESPOSTA NA PÁGINA 28





Nesta edição

20

Capa

Mitos e verdades do Brasil e de outros lugares do mundo

8

Literatura

Mundos imaginários

12

Natureza

Viva o outono!

14

Faça arte

Como desenhar um Digimon

16

Teste

Que tipo de mãe você tem?

24

Conto

História tradicional da Rússia

26

Nostalgia

Heróis de sucesso em outros países

Aqui sempre tem

2

Passatempo

4

Curiosidades

11

Passatempo

18

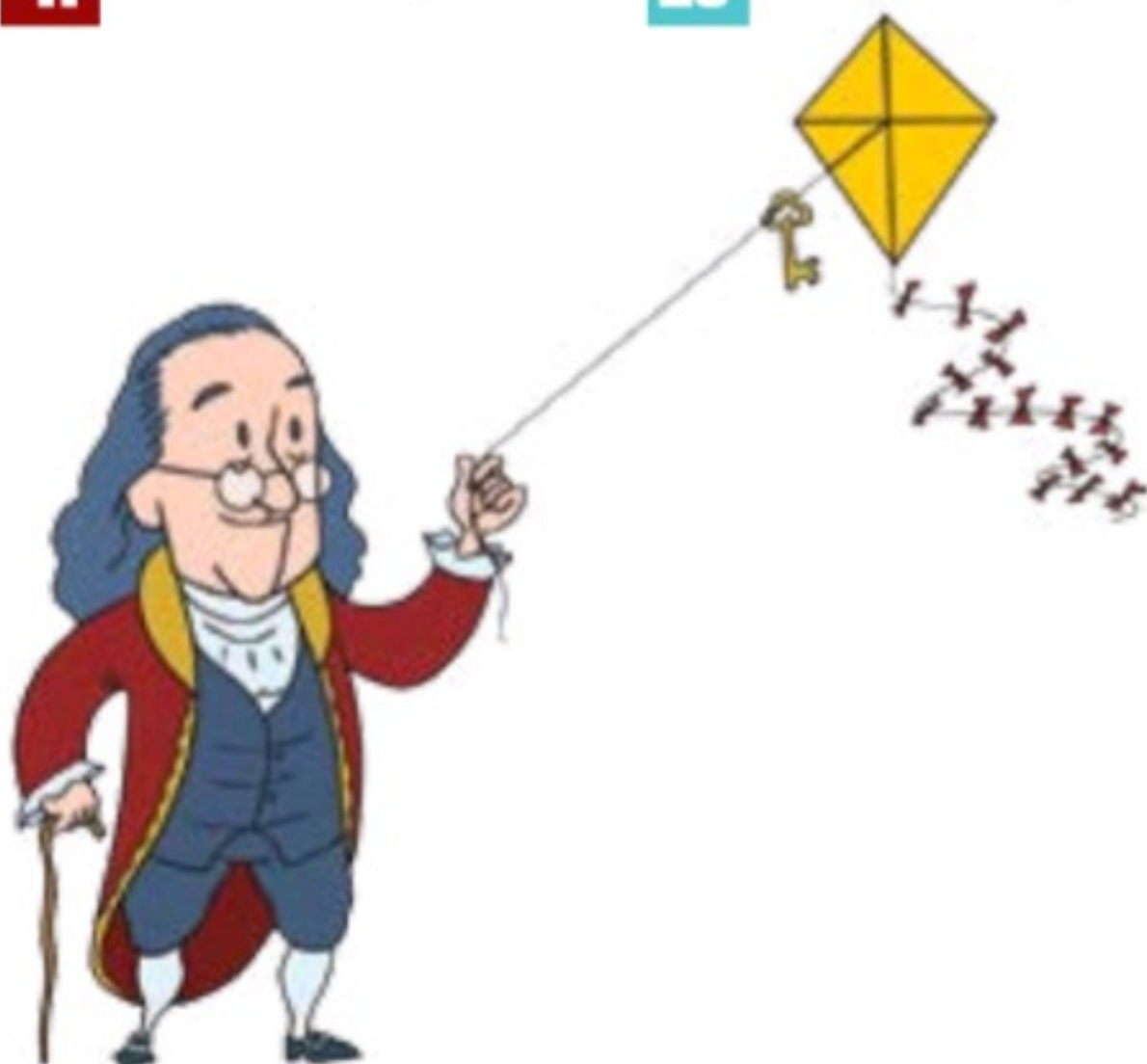
Passatempo

28

Tirinhas

29

Passatempo



CAPA: RICARDO CHUCKY E GETTY IMAGE



Passatempo

Fique de olho

Coloque a imagem na ordem certa

RESPOSTA NA PÁGINA 28



IMAGEM: GETTY IMAGE



QUEM INVENTOU O QUEBRA-CABEÇA?

A maior aranha encontrada é a *Theraphosa leblondi*. O corpo dela mede em torno de 9 centímetros e a distância entre as suas patas chega a 28 centímetros. Já a menor das aranhas, a *Microlinypheus*, tem apenas cerca de 1 milímetro de corpo.



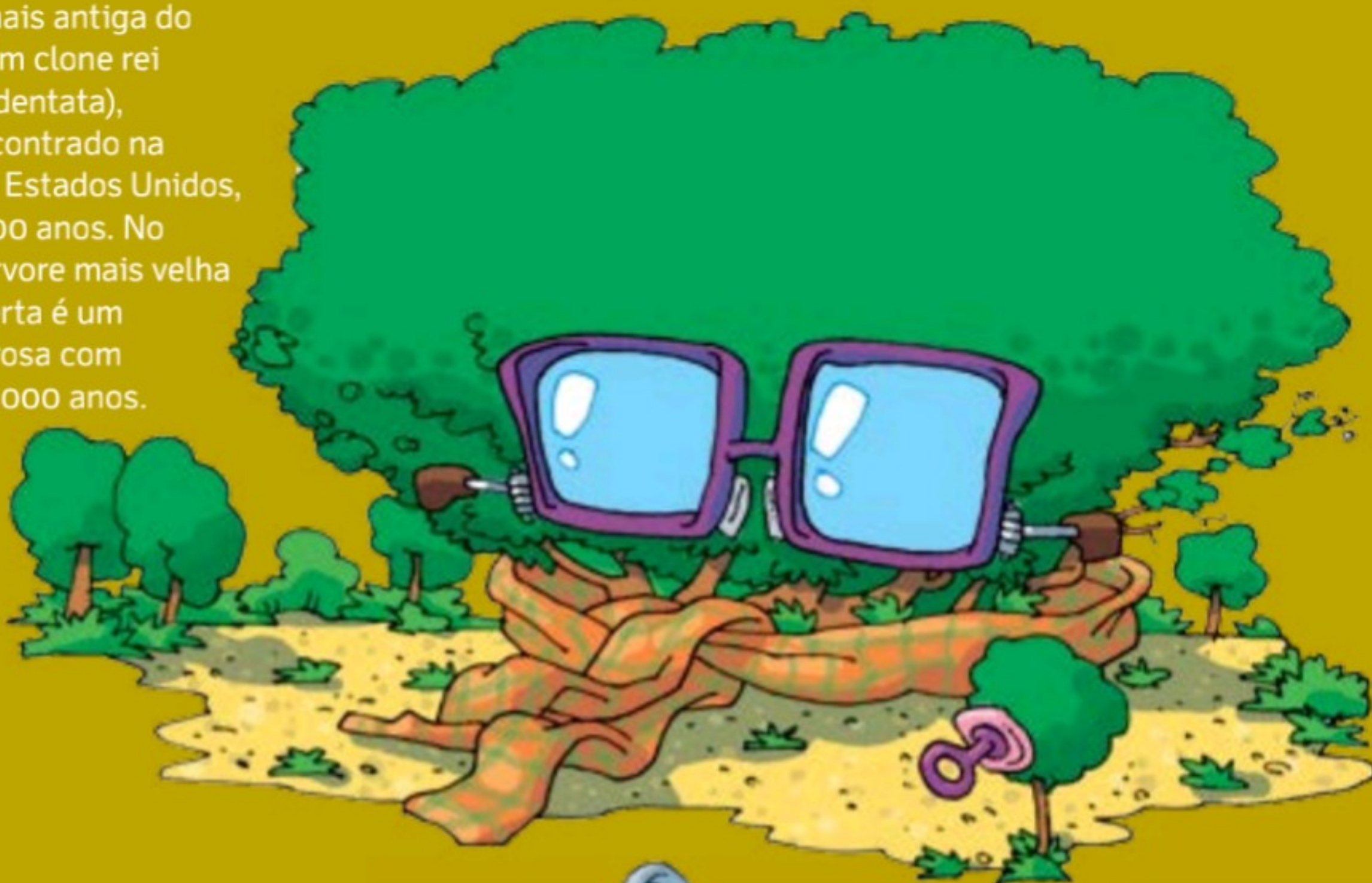
PARA QUE SERVEM AS ANTENAS DO CARACOL?

Na verdade, as antenas dos caracóis são tentáculos, órgãos para sentir tato e gosto (como as nossas mãos e nossa língua). A maioria dos caracóis terrestres também possui outro par de tentáculos com olhos nas pontas.



ONDE FICA A ÁRVORE MAIS VELHA DO MUNDO E QUAL A SUA IDADE?

A árvore mais antiga do mundo é um clone rei (*Larrea tridentata*), que foi encontrado na Califórnia, Estados Unidos, e tem 11.700 anos. No Brasil, a árvore mais velha já descoberta é um jequitibá-rosa com cerca de 2.000 anos.



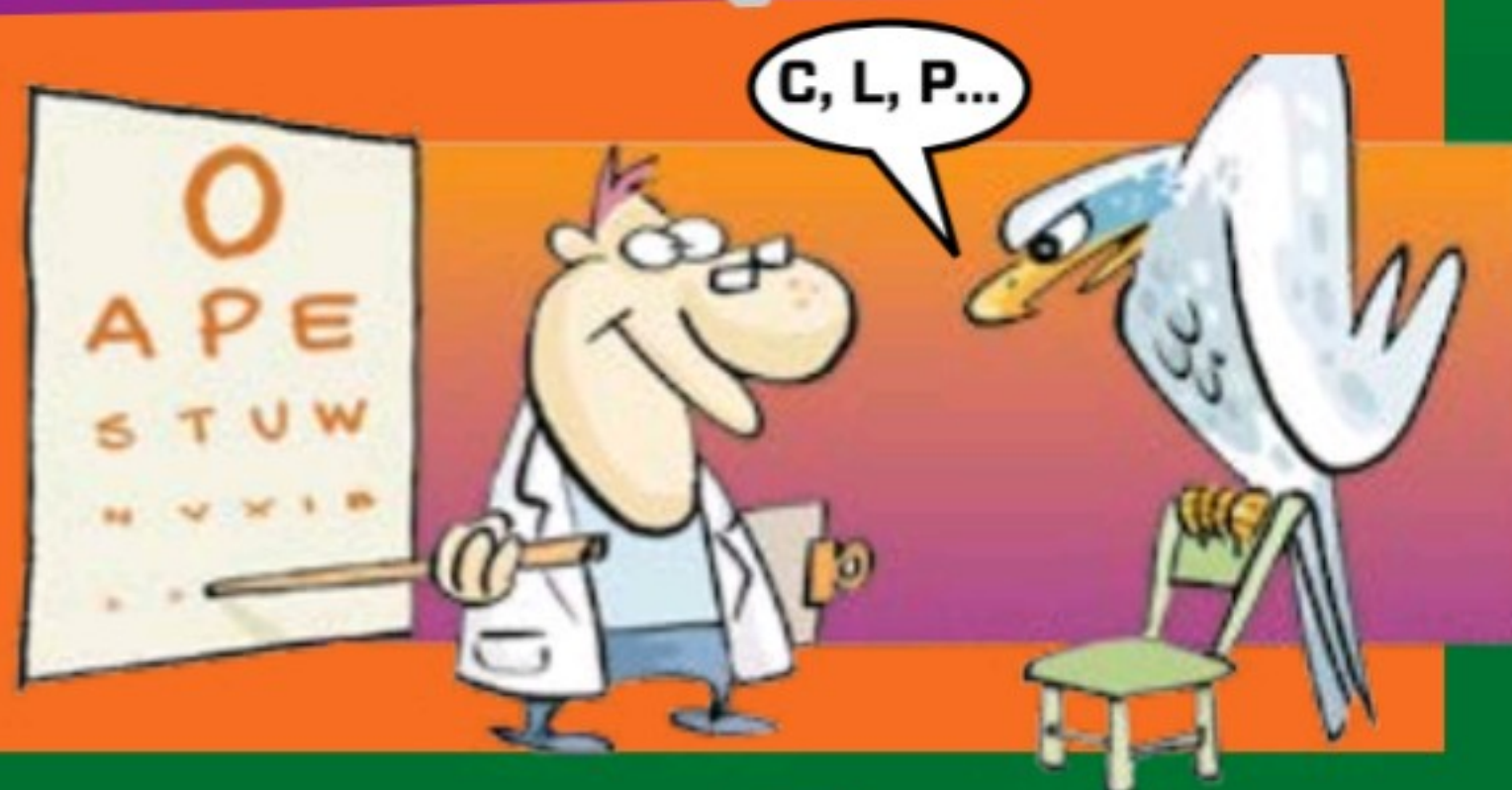
VOCÊ SABIA QUE...

Tem vencedor da modalidade de arremesso de ovo? O recordista de arremesso de ovo é o americano Johnny Dell Foley, que jogou um ovo para seu companheiro a 98 metros e 51 centímetros de distância.



COMO AS AVES ENXERGAM SE ELAS TÊM UM OLHO DE CADA LADO DA CABEÇA?

A posição dos olhos das aves aumenta a sua capacidade de visão, que é espetacular. Alguns animais, como os falcões, enxergam oito vezes melhor do que o homem. Há também pássaros, como a coruja, que conseguem girar a cabeça quase 360 graus, aumentando ainda mais o seu campo de visão.



POR QUE O BEBÊ FICA EM UM LÍQUIDO NA BARRIGA DA MÃE E DEPOIS DE NASCER NÃO RESPIRA NA ÁGUA?

Dentro da barriga, o bebê não precisa respirar porque sua mãe envia oxigênio para ele. Ela faz isso através de um canal chamado cordão umbilical, por onde também chegam nutrientes. Sem precisar inspirar, ele não se afoga. Quando nasce, o pulmão do bebê se expande e ele tem de respirar por conta própria. Se for colocado dentro da água, não tem de onde retirar o oxigênio e corre o risco de se afogar, como qualquer pessoa.



QUANDO FOI CRIADA A PRIMEIRA CANETA ESFEROGRÁFICA?

A caneta esferográfica surgiu em 1937, em Budapeste, Hungria. Cansado de se sujar toda vez que escrevia com uma caneta tinteiro, Ladislao Biro colocou a tinta em um tubo de plástico. A invenção ficou famosa como a caneta que podia ser usada nas viagens de avião. Ela chegou às lojas três anos depois com o nome de birome.



VOCÊ SABIA QUE...

O mosquito-pólvora é muito rápido? De todos os insetos, ele é o que bate as asas mais depressa: são 62 mil vezes por minuto.





LUGARES FANTÁSTICOS

Nos livros e desenhos você encontra lugares cheios de surpresas e magia. Conheça melhor esses mundos imaginários.

Um mundo bem pequenininho

No livro *As Viagens de Gulliver*, um médico vai para um país chamado Lilliput, onde tudo é pequeno e há verduras e frutas minúsculas.

As pessoas têm menos de um palmo e são feras em matemática. O engraçado é que o povo se divide em dois grupos: os que usam sapatos de saltos altos acham que se deve quebrar o ovo pelo lado mais largo antes de comê-lo. Já os de saltos baixos acham que o certo é quebrar o ovo pelo lado mais estreito.





A magia do País das Maravilhas

Coisas fantásticas acontecem nesse país habitado por seres estranhos, como um gato que sorri o tempo todo, um coelho branco sempre apressado, uma tartaruga chorona, um chapeleiro que sabe tudo sobre o tempo e cartas de baralho com pernas e braços.

Você conhece essas terras e a menina curiosa que viaja até lá no livro *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*.

Mistério no centro da Terra

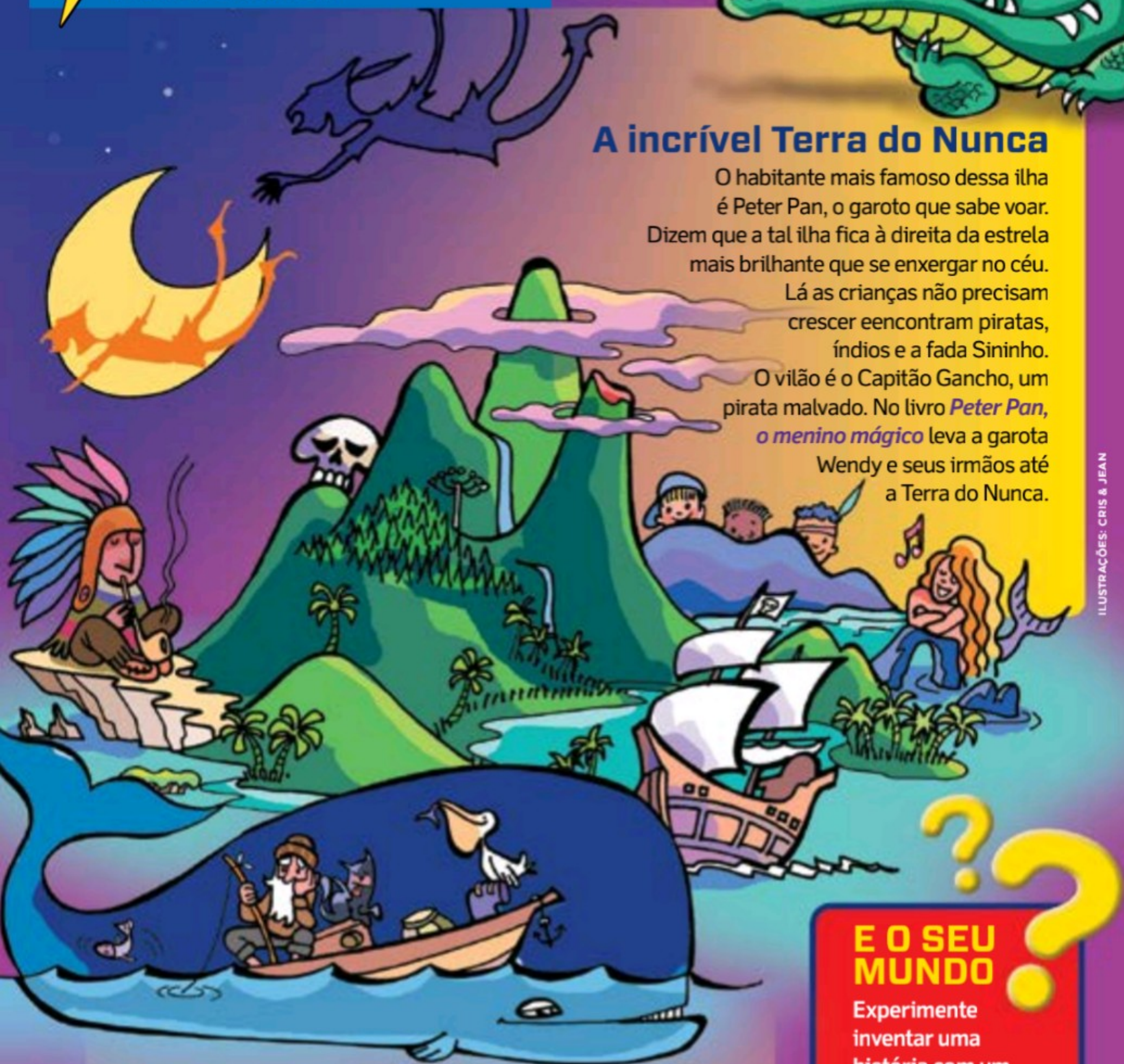
Depois de seguir por um longo caminho na cratera de um vulcão, três aventureiros chegam ao centro da Terra. Lá encontram um mar subterrâneo e uma luz estranha que ilumina tudo mesmo à noite. No meio de cogumelos gigantes e árvores enormes com folhas peludas, há peixes esquisitos, golfinhos enormes e monstros marinhos. Parece meio assustador, mas não precisa ter medo: esse mundo só existe no livro *Viagem ao Centro da Terra*, escrito por Júlio Verne.



A incrível Terra do Nunca

O habitante mais famoso dessa ilha é Peter Pan, o garoto que sabe voar. Dizem que a tal ilha fica à direita da estrela mais brilhante que se enxergar no céu. Lá as crianças não precisam crescer e encontram piratas, índios e a fada Sininho. O vilão é o Capitão Gancho, um pirata malvado. No livro *Peter Pan, o menino mágico* leva a garota Wendy e seus irmãos até a Terra do Nunca.

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN



Na barriga de uma baleia

Como será uma baleia por dentro? Segundo Gepeto, criador do boneco *Pinóquio*, é um lugar escuro e muito grande, com lagos esquisitos e peixinhos. Na história de Pinóquio, Gepeto fica lá dentro por mais de dois anos. Ele encontra um navio com comida, fósforos e móveis que acabam sendo muito úteis. Depois, com a ajuda de Pinóquio, Gepeto escapa quando a baleia está dormindo.

E O SEU MUNDO

Experimente inventar uma história com um mundo do seu jeito. Ele pode ser de qualquer tamanho e ter tudo o que você quiser. Não se esqueça de desenhar esse mundo!





LABIRINTO

Para chegar em casa salvo, o rato vai dar as três sardinhas aos gatos. Descubra o caminho mais curto para ele e lembre-se: os gatos que dormem são inofensivos, os que têm garfo e faca comem duas sardinhas e os acordados comem só uma.

RESPOSTA NA PÁGINA 28 Ilustração • BIRY





VIVA O OUTONO!

No mês passado, o verão disse adeus e o outono começou em todo o Hemisfério Sul do planeta. Está na hora de saber mais sobre essa estação!

Texto • Lucas Vasconcellos | Design • Thiago Barbosa

GIRA, GIRA, GIRA!

As estações do ano são definidas pelo movimento de translação da Terra (quando nosso planeta gira ao redor do Sol). Isso faz com que os raios solares atinjam a superfície terrestre de jeitos diferentes ao longo do ano (também colabora para isso a posição inclinada do eixo do centro da Terra). Aí, quando os raios solares incidem de forma vertical sobre a Linha do Equador, acontece o que é chamado de equinócio: o dia e a noite costumam ter a mesma duração. O outono é um desses momentos.

OUTONO X PRIMAVERA

Enquanto é outono no Hemisfério Sul, chega a primavera no Hemisfério Norte. Isso se deve à combinação dos dois movimentos que a Terra faz: rotação (giro que o planeta dá em torno dele mesmo) e a translação (ao redor do Sol). Assim, enquanto um hemisfério recebe mais raios solares, o outro recebe menos.

FOLHAS PELO CHÃO

Uma das marcas registradas do outono é a perda de folhas pelas árvores. Essa é uma das formas que as plantas têm para se proteger do inverno que está para chegar. Funciona assim: as árvores perdem muita água pelas folhas, por causa do processo de evaporação; no inverno, o solo pode congelar, impedindo que a umidade que vem das raízes se espalhe pela planta; assim, o jeito é mandar as folhas embora e economizar o máximo possível de água para os tempos difíceis que estão para chegar!

The background of the page is a vibrant autumn scene. At the top left, a red fox with a white chest and tail tip sits on a branch. To its right, two green and white owls with large yellow eyes are perched on a branch. The scene is filled with many colorful maple leaves in shades of orange, red, and yellow. In the bottom right, a girl with brown hair and a boy with grey hair are lying on a green lawn, laughing and playing with fallen leaves. The girl is wearing a red dress and the boy is wearing a blue shirt and blue pants. A small orange flower is visible near the bottom left text box.

EM ALERTA!

A queda nas temperaturas durante o outono deixa os animais espertos. Nessa estação, eles começam a se preparar para o inverno: estocam alimentos e preparam o local onde se esconderão, como as tocas. Essa mudança de comportamento nos bichos é vista com mais intensidade nas regiões onde as estações do ano são mais definidas.

SENTIU A DIFERENÇA?

Regiões equatoriais e tropicais, como o Brasil, não têm as quatro estações bem definidas – por isso, nem sempre percebemos a chegada do outono com muita intensidade. Já quem vive entre os trópicos, como os moradores dos Estados Unidos, nota a mudança de um jeito bem mais fácil. No outono deles, por exemplo, as árvores perdem bem mais folhas do que no Brasil.

RUMO AO FRIO

Apesar das baixas temperaturas ao longo do outono, o frio é menos intenso nessa estação do que durante o inverno – no Hemisfério Sul, onde está o Brasil, a estação mais fria do ano vai de junho a setembro (nessa época, receberemos os raios solares com menos intensidade e as noites ficarão mais longas).



Você pode usar estas cores ou pintar de um jeito diferente.

PASSO A PASSO DE UM DIGIMON

Desenhe com um lápis macio, traçando bem de leve. Quando a figura estiver pronta, reforce os contornos e use tinta, lápis de cor ou canetinha para pintar. Com essas dicas, crie outros personagens.

PATAMON



Faça uma oval e divida-a na metade. Depois divida a parte de cima como aparece na figura.



As áreas pontilhadas devem ser apagadas. As linhas indicadas serão referências para desenhar a carinha.



Faça um círculo para desenhar a cabeça e ovals para as patas. Marque a área da boca e dos olhos.



Defina os detalhes do rosto e o traçado dos braços e das unhas. Não esqueça de apagar com cuidado as linhas de apoio.

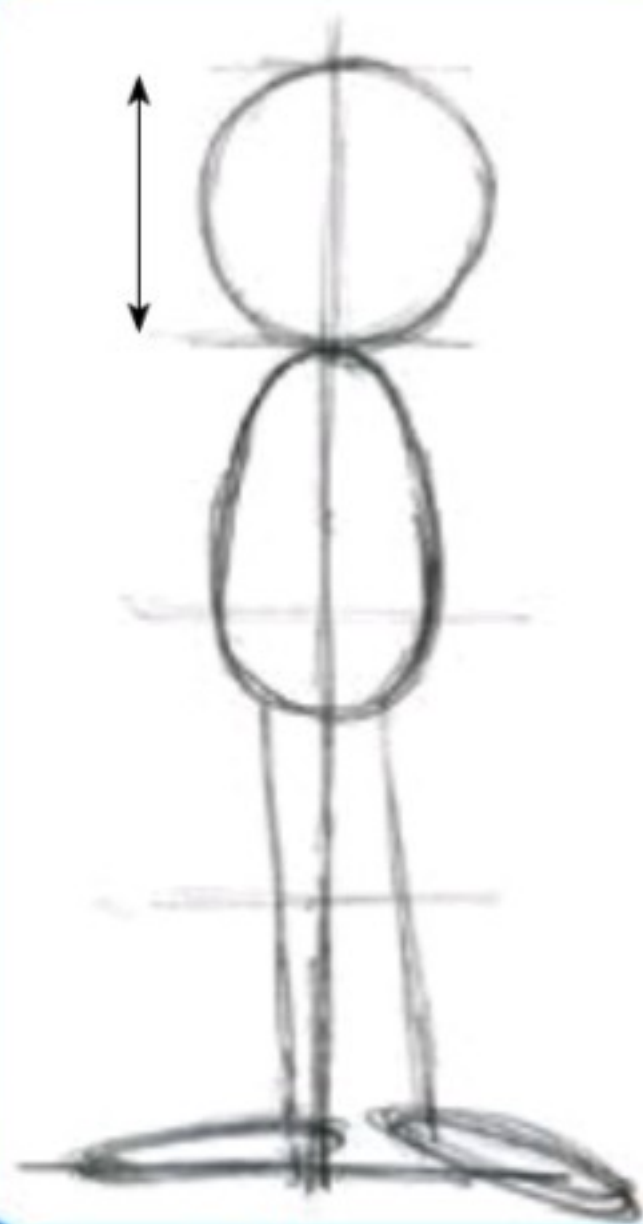


Faça um triângulo do lado esquerdo, que servirá de base para fazer as asas, e outro triângulo no topo da cabeça do monstrinho.



Acerte o traçado das asas e finalize o rosto. Use caneta preta para definir o contorno do desenho e apague os traços a lápis.

TAI



Faça a estrutura como o modelo. Lembre-se de que a altura total da figura é igual a quatro vezes o tamanho da cabeça.



Defina o traçado da cabeça e dos cabelos, posicione os braços e dê volume nas pernas. Depois acerte o formato dos pés.



Desenhe círculos, tubos e ovais como no modelo para moldar o corpo. Faça as divisões da cabeça, os olhos e o cabelo.



Com linhas firmes, vista o personagem desenhando a roupa e os acessórios. Defina os traços do rosto, braços e pernas.



Faça os contornos, dando atenção aos detalhes do rosto, da roupa e do tênis. Apague as linhas de apoio que sobrarem.



No desenho final, use caneta preta no contorno, engrosse o traço nas curvas e capriche nas cores.



QUE TIPO DE MÃE VOCÊ

Texto • Maria Carolina Cristianini | Design • Gizele Agozzino

1. Sua mãe passa um tempão conversando com os amigos sobre:

- ✦ Os encontros entre eles e restaurantes legais.
- ✧ Livros e músicas.
- ✨ Ginástica e esportes.

2. Quando escolhe um filme, que estilo ela costuma preferir?

- ✧ Aventura ou comédias.
- ✧ Clássicos, romances e filmes de época.
- ✨ Documentários sobre a natureza e os animais.

3. Na segunda-feira, quando você acorda, sua mãe:

- ✨ Já voltou da academia e continua no maior pique.
- ✦ Está acordando também.
- ✧ Está pensando em uma viagem para a família no fim de semana.

4. No aniversário, o que ela mais curte fazer?

- ✦ Sair para dançar com os amigos ou fazer uma grande festa, cheia de convidados.
- ✧ Viajar para o campo e curtir a natureza junto com a família.
- ✨ Acordar cedo e passar o dia todo no clube, entre esportes e jogos.

5. Quando vai ao shopping, ela costuma:

- ✦ Sugerir que almocem em um novo restaurante.
- ✧ Procurar livros e revistas sobre lugares exóticos.
- ✨ Olhar as roupas esportivas e lojas de tênis.

6. O que é mais fácil de achar no quarto dela?

- ✧ Muitos livros e filmes.
- ✨ Pesinhos e colchonete de ginástica.
- ✧ Mochilas e álbuns com fotos de viagens.

7. Que pacote de férias ela escolheria?

- ✧ Conhecer o Egito.
- ✧ Fazer um safári na África.
- ✦ Um cruzeiro animado.

8. Quando vocês viajam de carro, ela:

- ✧ Ouve notícias no rádio.
- ✦ Usa um aplicativo para escutar música.
- ✧ Está sempre querendo fazer caminhos novos.

9. Em que lugar ela prefere ficar?

- ✧ Na sala com um livro.
- ✧ Na varanda.
- ✨ Na piscina do prédio ou do clube.

10. Que presente ela escolheria para você no seu aniversário?

- ✨ Uma bola de vôlei ou algo relacionado ao esporte que você mais curte.
- ✦ Um ingresso para um parque de diversões.
- ✧ Um kit de tintas e pincéis.



TEM?

Será que ela está mais para esportiva ou festeira? Prefere um livro ou um jantar de presente? Aproveite o **Dia das Mães** para conhecê-la melhor



11. Quando vocês se hospedam em um hotel, ela costuma:

- ✦ Provar as comidas mais diferentes do cardápio.
- * Levar um livro.
- ★ Acordar cedo para correr antes de sair para passear.

12. O que nunca falta na bolsa dela?

- * Bloco de anotações.
- ✦ Batom.
- ⊕ Protetor solar.

E AÍ?



**Se marcou mais ★
MÃE ESPORTIVA**

Parece que sua mãe tem o maior pique e adora praticar esportes. No Dia das Mães, pode ser legal convidá-la para ir ao clube, para fazer um passeio de bicicleta ou assistir a uma partida de vôlei. E se prepare: ela é tão agitada que pode querer fazer tudo no mesmo dia!



**Se marcou mais *
MÃE CULTURAL**

Sua mãe deve ser do tipo que não perde uma estreia de cinema e adora ir ao teatro e ficar por dentro de lançamentos de livros. Dê uma olhada na agenda cultural de sua cidade para levá-la ao cinema ou ao teatro – ou convide-a para visitar um museu.



**Se marcou mais ✦
MÃE AVENTUREIRA**

Trilhas, cachoeiras e lugares novos para explorar são a cara de sua mãe. Ela tem um estilo aventureiro e vai adorar se, no Dia das Mães, vocês fizerem um piquenique em um parque diferente. Peça a ajuda dela para arrumar a mochila com tudo o que precisam.



**Se marcou mais ✦
MÃE FESTEIRA**

Ela gosta de sair, dançar, ir a festas e conhecer restaurantes com a família e os amigos. Para festejar o Dia das Mães pode ser legal convidá-la para almoçar em um restaurante diferente. Ao chegar em casa, que tal surpreendê-la com uma sobremesa feita por você?



CADÊ?

Ilustração
• FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

RESPOSTA NA
PÁGINA 28





NÃO FOI BEM ASSIM...

Os portugueses chegaram ao Brasil sem querer?
O ser humano veio do macaco? Desvendamos
esses e outros mistérios históricos

Texto • Maria Carolina Cristianini

Design • Aline Casassa | Ilustrações • Kazullo Estúdio

Brasil sem lendas

Mito: Nosso país foi descoberto por acidente, enquanto Pedro Álvares Cabral tentava achar um novo caminho para as Índias.

Verdade: Portugal sabia que havia terras para explorar no Ocidente e possuía mapas indicando isso. Pesquisadores estudam até a hipótese de que o português Duarte Pacheco tenha chegado ao Brasil em 1498, dois anos antes de Cabral.



Mito: A luta da Inconfidência Mineira foi pela independência de todo o Brasil.

Verdade: A revolta de 1789, que fez de Tiradentes um herói, era principalmente contra os altos impostos cobrados pela Coroa. A ideia era proclamar uma república independente e sem escravos, mas em Minas Gerais, e fugir desses encargos. O golpe foi descoberto antes de acontecer. Tiradentes acabou morto.



Mito: Santos Dumont inventou o avião.

Verdade: Os criadores foram os irmãos norte-americanos Orville e Wilbur Wright. Em 1903, o Flyer I, criado por eles, voou 260 metros. Dois anos depois, testaram o Flyer III, que deu voltas no ar. Tudo isso antes do 14 Bis, de Santos Dumont, que decolou em 1906, em Paris (França) – voou 220 metros.



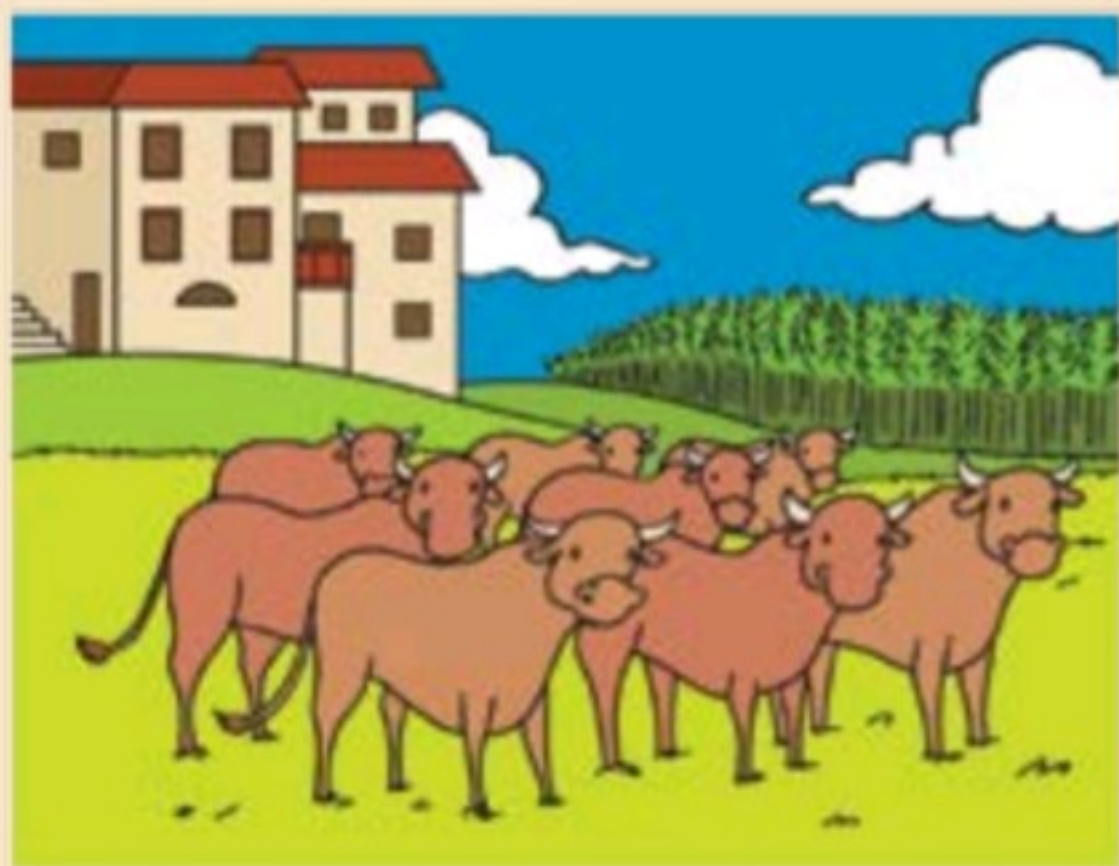


Mito: A feijoada foi criada nas senzalas, pelos escravizados..

Verdade: A origem está na Europa – nem indígenas nem negros misturavam feijão e carnes. Desde a Antiguidade, europeus faziam cozidos com carnes e legumes. Depois, cada região modificou o hábito. O prato francês cassoulet, por exemplo, do século 14, lembra a feijoada: feijão branco e carnes. Na América, os europeus conheceram o feijão preto e surgiu a versão chamada de feijoada.

Mito: Dom João VI, rei de Portugal, não era esperto.

Verdade: Ele era esperto, apesar de um tanto indeciso. Tomou uma atitude inteligente para si ao deixar o território português e se mudar com a família real para o Brasil, em 1808. Portugal estava ameaçado pelas tropas do imperador francês Napoleão Bonaparte, que pedia submissão. Vindo para a colônia, dom João VI saiu da mira francesa. Por aqui, ajudou no desenvolvimento do Rio de Janeiro – na época, a capital brasileira.

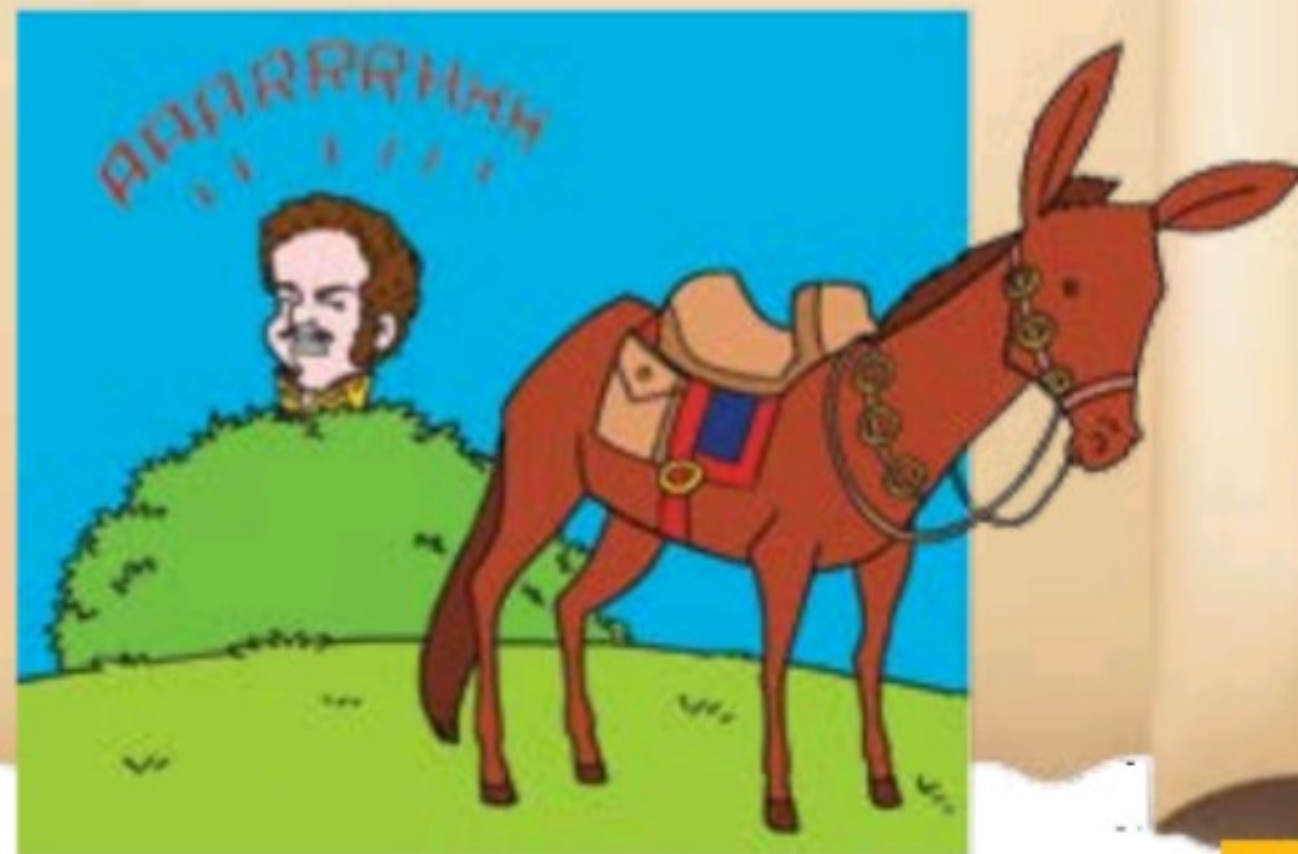


Mito: Os colonizadores portugueses não deixaram nada de bom – só levaram nossas riquezas.

Verdade: No período em que o Brasil foi colônia, o pau-brasil, o ouro e os territórios com as plantações de cana-de-açúcar, por exemplo, foram explorados e, junto com os engenhos existiam plantações e criações de animais que ajudaram a desenvolver o país. Já o ouro criou comércio entre as cidades, apesar do extrativismo imprudente.

Mito: Ao proclamar a Independência, dom Pedro I estava num lindo cavalo, acompanhado de uma grande comitiva.

Verdade: Montado em uma mula (animal usado para viagens longas), o futuro imperador viajava, entre Santos e São Paulo, com poucas pessoas. E ainda estava com diarreia! Mas ele realmente proclamou a Independência em 7 de setembro de 1822.





História mundial e real!

Mito: Cristóvão Colombo tentou provar que a Terra é redonda.

Verdade: Na época em que ele viveu, no século 15, a ideia de que nosso planeta é redondo (e não plano) já era comum entre muita gente. O que ele queria (e conseguiu!) demonstrar era que dava para viajar pelo mar entre o Ocidente e o Oriente – muita gente se opunha à ideia por achar a viagem longa e cara demais. No fim, deu certo: Colombo chegou à América em 1492.



Mito: Benjamin Franklin descobriu a eletricidade.

Verdade: Ele foi jornalista, cientista e o inventor do para-raios. Mas, no século 18, a eletricidade já era conhecida, embora pouco compreendida. Benjamin fez estudos e experiências sobre o assunto – dizem que uma delas envolveu uma pipa e uma chave para testar a condução da energia vinda dos raios (que perigo!).

Mito: Todos os plebeus, nas sociedades de séculos atrás, eram pobres.

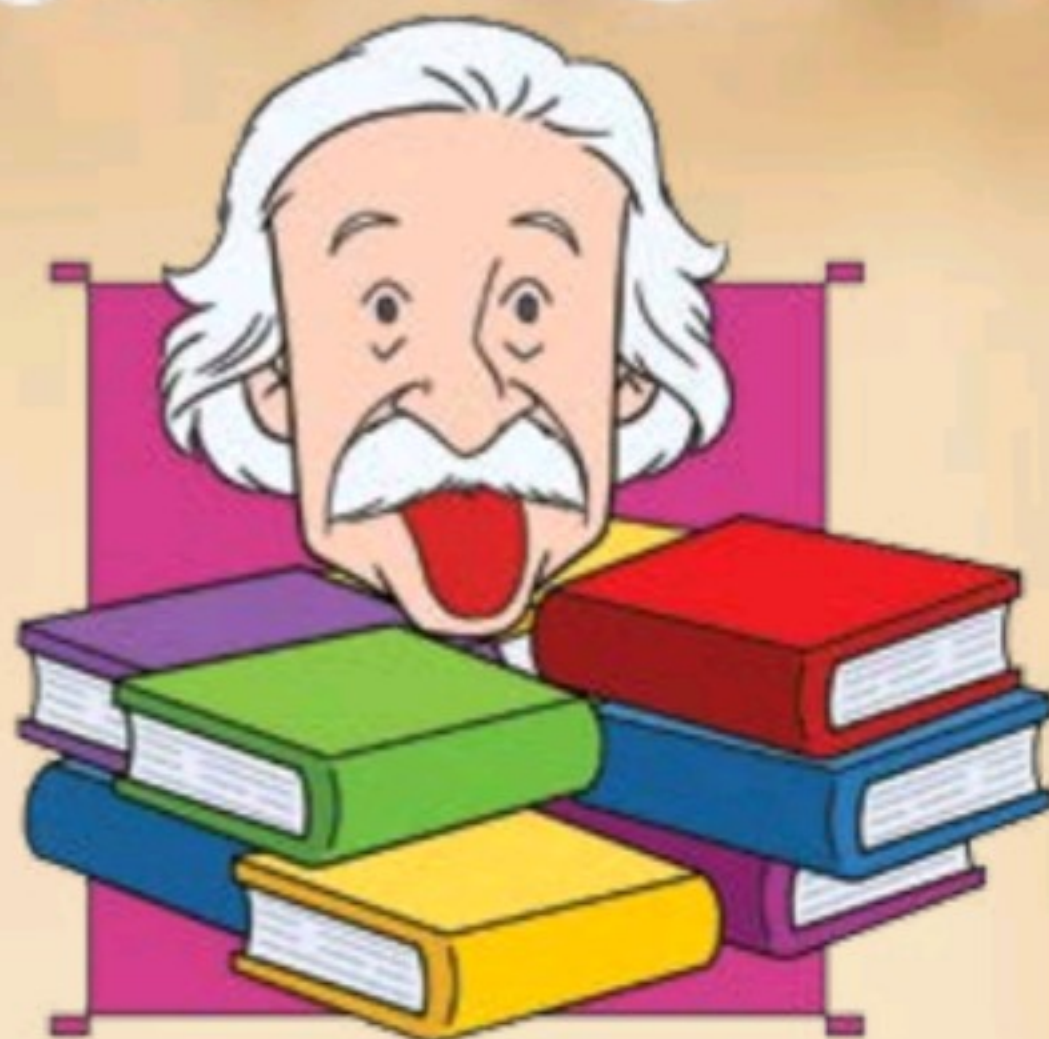
Verdade: Nem sempre. O primeiro grupo chamado de plebe surgiu na Roma antiga e não era formado só por pobres: eles eram o oposto dos patrícios (pessoas que faziam parte de famílias tradicionais). Plebeus podiam ser comerciantes, agricultores, artesãos. Muitos ficaram ricos!



CONSULTORIA: AMARILIO FERREIRA JUNIOR (PROFESSOR DO DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO DA UFSCAR), CESAR A. B. GUAZZELLI (PROFESSOR DO DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA DA UFRGS), CLAUDIO U. CARLAN (PROFESSOR-ADJUNTO DE HISTÓRIA ANTIGA DA UNIFAL/MG), GILVAN VENTURA (PROFESSOR DE HISTÓRIA ANTIGA DA UFES), IVAN E. ROCHA (COORDENADOR DO NÚCLEO DE ESTUDOS ANTIGOS E MEDIEVAIS DA UNESP), LUIZ H. TORRES (DOUTOR EM HISTÓRIA E PROFESSOR DA FURG) E RENATA L. B. VENTURINI (DOUTORA EM HISTÓRIA SOCIAL PELA USP. FONTES: DISCOVERY, GUIA POLITICAMENTE INCORRETO DA HISTÓRIA DO BRASIL E GUIA POLITICAMENTE INCORRETO DA HISTÓRIA DO MUNDO (LEANDRO NARLOCH, EDITORA LEYA) E HISTÓRIA DO BRASIL (FOLHA DE S.PAULO).

Mito: Albert Einstein era um mau aluno.

Verdade: Ele não gostava muito da escola e achava as aulas de matemática e de física fracas. Afinal, aos 7 anos já conhecia os princípios da geometria (aprendeu com um tio). Além disso, não concordava com o método de ensino, em que os alunos tinham que decorar tudo. Mas nada disso fazia desse gênio um estudante ruim!



Mito: Napoleão Bonaparte sofria com muitos problemas de estômago.

Verdade: A pose em que o imperador francês aparece em vários retratos, sempre com uma mão na barriga, fez com que muita gente imaginasse que a causa fossem doenças estomacais. Puro boato! A posição era apenas moda entre os pintores da época.

Mito: O homem veio do macaco.

Verdade: Isso não aparece na Teoria da Evolução desenvolvida pelo inglês Charles Darwin, no século 19. Seres humanos são parentes, e não descendentes, dos macacos atuais. O que temos em comum é o mesmo ancestral, que viveu na África há cerca de 7 milhões de anos. Assim, os chimpanzés, por exemplo, seriam algo como nossos primos.



Mito: Enquanto Roma queimava, Nero tocava harpa.

Verdade: Entre 18 e 19 de julho de 64, boa parte da cidade foi consumida por um incêndio. Nunca ficou provado que a culpa foi do imperador Nero – apesar de ele ter aproveitado a tragédia para construir, depois, um imenso palácio. E é muito provável que ele não tenha tocado harpa enquanto admirava as chamas. Algumas versões da história dizem até que ele nem estaria em Roma naquele dia.



O CALDEIRÃO BORBULHANTE

Na Rússia gelada e distante havia um poderoso czar, nome que os russos davam aos reis, que era muito cruel com o povo. Esse czar tinha um criado jovem e valente chamado Ivan, a quem ele pedia tudo. Já havia pedido coisas difíceis como capturar leões, atravessar rios profundos, achar pedras preciosas e até aprisionar em uma gaiola o pássaro mais lindo do mundo: o Pássaro de Fogo. Todos sabiam que era difícil capturar esse pássaro e, além de tudo, ele trazia má sorte para quem o aprisionava. O que ninguém sabia é que Ivan possuía um cavalo mágico e graças à ajuda

dele conseguia realizar todas essas difíceis missões. Quando Ivan trouxe até o czar o maravilhoso Pássaro de Fogo, ele nem pôde acreditar. Ficou tão orgulhoso do criado que resolveu pedir que ele realizasse seu mais importante e secreto desejo. Ele deveria ir até o outro lado do mundo e trazer para o castelo a linda princesa Vasilisa. Se conseguisse, seria um homem livre e rico, mas se fracassasse teria sua cabeça cortada. Sabendo que era praticamente impossível conseguir encontrar a princesa, Ivan começou a chorar desesperadamente. – Eu bem que avisei. Isso já é a

maldição do Pássaro de Fogo! – disse o cavalo. Ouvindo isso o pobre rapaz passou a soluçar mais alto ainda. Com pena dele o cavalo relinchou de uma forma como jamais havia feito e imediatamente abriu duas imponentes asas. Ivan subiu no animal e os dois saíram voando por cima das nuvens. Depois de sobrevoar mais de 15 reinos sob chuvas, ventos e tempestades de neve, eles avistaram a bela princesa Vasilisa em uma praia deserta. Ao vê-la, eles desceram e armaram uma linda mesa com sucos, frutas e doces cobertos de caramelos.





A princesa então se aproximou e Ivan convidou-a para participar do banquete. Ela comeu e bebeu com gestos delicados até que, satisfeita e já cansada, caiu em um profundo sono. O rapaz aproveitou a oportunidade e partiu de volta levando Vasilisa adormecida na garupa do cavalo. O rei ficou tão feliz ao ver a bela princesa que começou a dar estalados beijos em seu criado prometendo-lhe uma imensa fortuna. A sua alegria porém durou pouco, pois quando a princesa acordou e soube que deveria casar-se

começou a chorar. Chorou tanto que suas lágrimas molharam todo o chão do castelo. Desesperada, disse ao czar que ele era malvado, velho e feio e que ela já estava apaixonada pelo jovem Ivan. Ao ouvir isso ele imediatamente ordenou a seus criados que jogassem o valente rapaz em um grande caldeirão de água e óleo fervente, onde ele deveria morrer. Ivan lembrou-se da maldição do Pássaro de Fogo e pensou que seu fim havia chegado. Correu para se despedir do cavalo e este relinchou mais uma vez de

forma estranha dizendo palavras mágicas. Ao encontrar o rapaz junto de seu amigo fiel, os criados logo levaram Ivan e o enfiaram no caldeirão borbulhante. Depois de uma hora fervendo, para espanto de todos, Ivan saiu do caldeirão muito animado e ainda mais forte e mais bonito do que nunca. Pensando que o caldeirão era mágico e que poderia se tornar jovem e bonito, o czar mergulhou na água, morrendo cozido. Ivan casou-se com Vasilisa e viveu feliz ao lado dela até o fim de sua vida.

Adaptação:
Lidia Izcson de Carvalho

Esta é uma
história
tradicional
da Rússia

ILUSTRAÇÃO: ROGÉRIO SOUD



Nostalgia

HERÓIS ESTRANGEIROS

Conheça heróis históricos dos desenhos e animações de vários países. Alguns já até invadiram as telinhas por aqui

SUPER-ROBÔS

A história do desenho *Medabot* acontece no futuro, quando todas as crianças têm robôs de estimação. As máquinas são inteligentes e seu cérebro é formado por medalhas que lhes garantem habilidades e poderes secretos. O personagem principal é o garoto Ikki, de 9 anos, que sonha vencer as batalhas de

robôs. Um dia ele encontra uma nova medalha e seu robô, ganha superpoderes. A turma de máquinas inteligentes é imensa e juntando medalhas e partes de robôs vencidos, dá para criar mais de 300 milhões de Medabots diferentes.



ESPIÃS CHARMOSAS



Três estudantes que adoram passeios no shopping entram no perigoso mundo da espionagem em *Totally Spies*, ainda sem título em português. As garotas descobrem uma central do serviço secreto e acabam sendo convocadas para salvar o planeta. Elas são heroínas diferentes que se preocupam em vencer os vilões, sem se esquecer das provas do colégio e de comprar roupas novas.

DE SUCESSO!

QUEBRA-CABEÇA MÁGICO

Criado no Japão, *Yu-Gi-Oh* é um desenho perfeito para quem gosta de games. Ele conta a história de Yugi Mutou, um menino tímido que ganha um antigo jogo, o *Quebra-cabeça do Milênio*. Ao juntar as peças mágicas, sua vida muda para sempre. O jogo faz

com que Yugi ganhe mais força e superpoderes. Nos episódios da TV ele consegue usar personagens do mundo dos videogames para enfrentar os inimigos que aparecem em seu caminho.



ELES ADORAM A TERRA

Butt-ugli MARTIANS é um desenho de sucesso na Inglaterra. Os astros são três marcianos que vêm dominar a Terra, mas acabam fazendo amigos por aqui. Resultado: eles gostam tanto do planeta

que decidem lutar para salvar a humanidade! Os três enfrentam um E.T. invasor e enviam fitas para o imperador de Marte fingindo que os planos de invasão estão indo muito bem.



MAIS ROBÔS

Os robôs do desenho *Cubix* têm emoções e personalidade, como os humanos. De repente uma estranha interferência os atinge e eles começam a lutar uns contra os outros. Quem aparece para vencer o mal é Cubix, um robô que todo mundo achava que não servia para nada, mas é dotado de poderes especiais para se transformar em incríveis objetos e pode salvar o mundo.





Tirinhas

SHERMAN



© 2001 TRIBUNE MEDIA SERVICES/INTERC. PRESS

por Roger Bollen

MEG



© 2002 UNITED FEATURES SYND./INTERC. PRESS

por Curfman

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

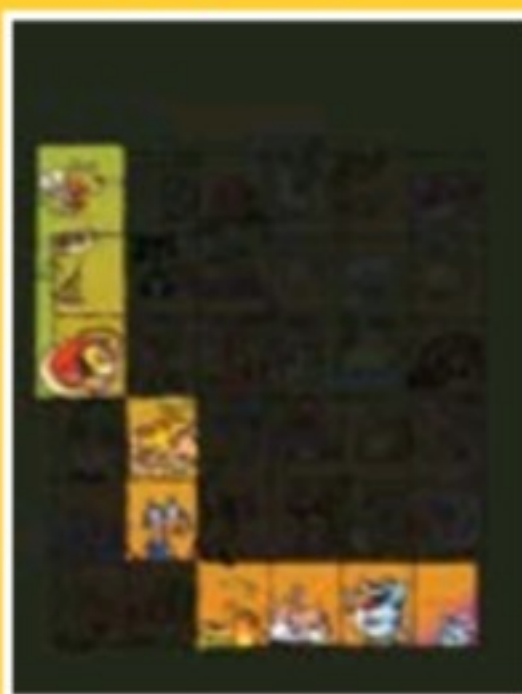
Página 2

GI-RA-FA
CA-RA-COL
RE-MEN-DO
PI-MEN-TA
BO-NE-CA
CA-NE-TA
NÔ-MA-DE
TO-MA-TE
DE-SER-TO
CON-SER-TO
A-CE-SO
MOR-CE-GO
MAN-GUEI-RA
FO-GUEI-RA
SA-LA-ME
ME-LA-DO

Página 3

D
J
A
B
G
I
E
H
F
C

Página 11



Páginas 18 e 19



Página 29

A - 2
B - 4
C - 5
D - 9
E - 10
F - 1
G - 8
H - 3
I - 6
J - 7

O ALHO



FIQUE DE OLHO

Encaixe as imagens nos lugares certos

RESPOSTA NA PÁGINA 28



IMAGEM: GETTY IMAGE



PRESIDENTE

Luis Fernando Maluf

VICE-PRESIDENTE

Ward Awada

DIRETORES CORPORATIVOS

Editorial:

Pablo de la Fuente

Comercial:

Márcio Maffei

Finanças e Controle:

Filipe Medeiros

Internet:

Tomás Rocha Sampaio

Marketing e Circulação:

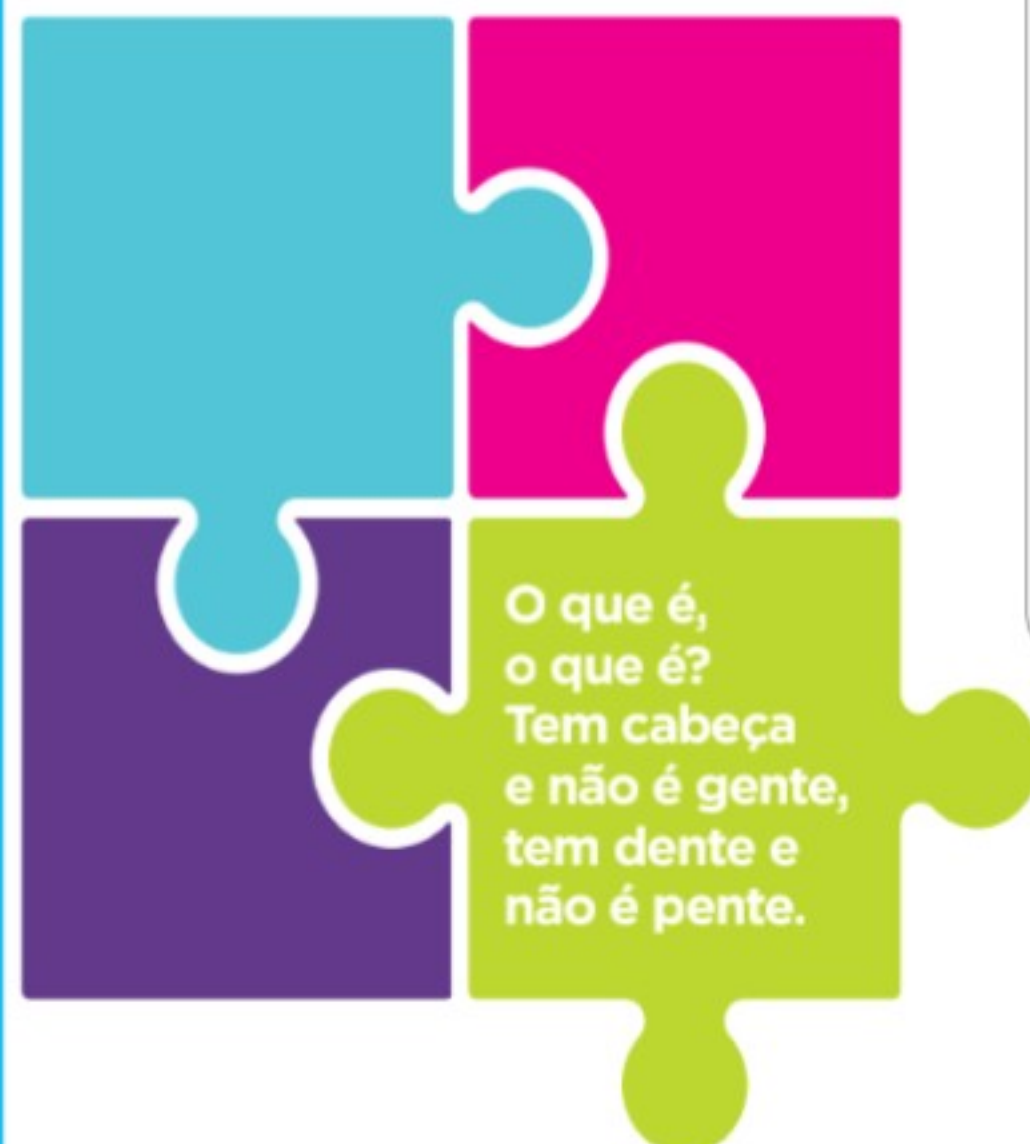
Luciana Romano

Conteúdo digital:

Ademir Correa



Este conteúdo foi originalmente publicado nas edições 889, 897, 779, 910, 99, 76, 74, 42, 36 da revista Recreio e atualizado nesta publicação por Izabel Duva Rapoport (texto) e Gizele Agozzino (arte) em abril de 2023.



O que é,
o que é?
Tem cabeça
e não é gente,
tem dente e
não é pente.

ALMANAQUE

RECREIO

2023

TUDO SOBRE O
BRASIL E O MUNDO

Já nas
bancas