CAP Mag Junior
O PRIMEIRO JORNAL DOS KIDS LUSODESCENDENTES
N°10
Setembro 2023



Tecnologia do passado e do futuro

Illustration: © Diane Ansault

Bibliothèque

FONDATION
CALOUSTE GULBENKIAN

DÉLÉGATION EN FRANCE

NOUVELLE ADRESSE

Bibliothèque Gulbenkian
Maison du Portugal
7P, bd Jourdan 75014 Paris

gulbenkian.pt/paris
bibliotheque@gulbenkian-paris.org
#BibGulbenkian #GulbenkianParis

Índice

4 **Cartas dos leitores**

6 **Ciência**
Como funciona um íman?

8 **Na escola**
O bullying e o ciberbullying

10 **Bem Estar**
O Caminho do Bem estar na Escola

Joguemos Juntos! 13
Explorar um computador

Cidadania 17
As inteligências artificiais

BD 20
Capi & Magui e o robot maluco!

Conto 22
A Senhora da Canela

24 **História**
Engenheiro Jaime Filipe

E também:

07 → **Experiência:** A pilha que faz rodar!

12 → **Prevenção:** Aos jogos Freemium

18 → **Receita:** Madalenas

19 → **Retrato:** Bartolomeu Lourenço de Gusmão

26 → **Jogos**

27 → **Língua Portuguesa**

CAP MAGELLAN
7, Avenida da Porta de Vanves, 2º andar, 75014 Paris

tel: +33 (0)1 79 35 11 00 **e-mail:** capmag@capmagellan.org
Permanência telefónica: Segunda a sexta-feira das 10h às 18h
site: capmagellan.com

CAPMag Junior - Jornal associativo
Redação: Ana Margarida Neto, Diane Ansault, Hélder Rodrigues, Hugo Magalhães, Jenny Gonçalves Carneiro, Rafael Gomes Nascimento, Sophie Abreu Da Cunha, Sophie M. Fagundes Abrantes, Vanessa Carvalho

Revisto por: Cap Magellan,
Direção Artística: Diane Ansault,
Ilustrações: Diane Ansault,
Ícones de créditos, texturas: flaticon.com, freepik.com, pexels, pixabay, wikimedia

Com o apoio de:

COMUNIDADES PORTUGUESAS

ADHÉRER À L'ASSOCIATION CAP MAGELLAN ET RECEVOIR 3 NUMÉROS DU CAPMag Junior PENDANT UN AN

*Genre : ☐ Féminin ☐ Masculin ☐ Association ☐ Entreprise

*Nom : ..... *Prénom : .....

*Adresse : .....

*Ville : ..... *Code Postal : .....

*Téléphone : .....

*@ E-mail : .....

*Date de naissance : ..../..../..... Lieu : .....

Nationalité(s) : .....

Formation/niveau d'études : .....

École/Université : .....

Profession : .....

*Informations obligatoires

■ 35 € Adhésion Junior

Vous recevrez les 3 éditions du **CAPMag Junior**, les 11 éditions du CAPMag + le Guide de l'Été

Règlement et bulletin à faire parvenir à Cap Magellan
7, avenue de la Porte de Vanves - 75014 Paris

Só uma nuvem te separa das estrelas



Paulo Leminski,
Toda Poesia

OLÁ AVENTUREIROS LUSÓFONOS!

Na página 17 da revista falo da vida nos oceanos: quando a Magui diz ao Poseidon "mete sal todos os dias" é muito muito engraçado!





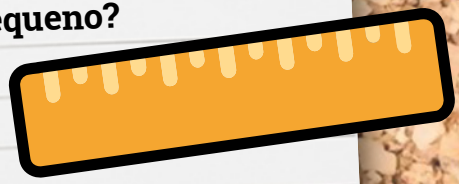
Sessão de leitura no ACEP Fénélon

Adivinhas

1. Qual é o objecto que mais pesa no mundo?



2. O que é que nasce grande e morre pequeno?



Alunos da turma CP e CE1 da escola ACEP Fénélon com a professora Ilda Nunes

Respostas: 1 - a balança ; 2 - O lápis

Sessão de leitura de Graines de Luso







Sessão de leitura com Mafalda Mota, a autora da Heróis sem Capa

Jogos grátis para baixar e imprimir !

Podes encontrar todos os jogos de tabuleiro, cadernos de férias e edições antigas do CAPMag Junior em capmagellan.com/jeux

capmagellan.com/jeux



Jogos de tabuleiro para imprimir

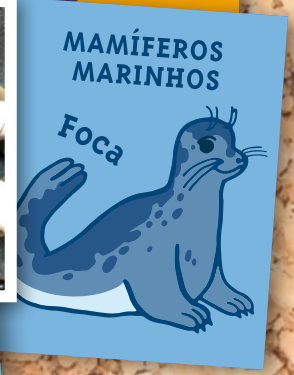




Jogo de cartas para recortar

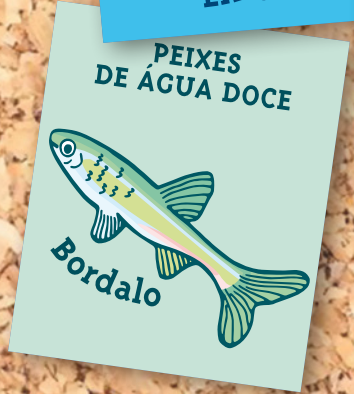












Participa tu também!

Também nos queres enviar as tuas ideias, piadas, adivinhas, sugestões para o CAPMag Junior?

Então podes enviar o teu próprio correio do leitor para info@capmagellan.org ou para o endereço postal: Cap Magellan, 7 avenue de la porte de Vanves, 75014 Paris

Como FUNCIONA um íman?



Os ímans são objetos especiais que têm um poder mágico! Eles podem atrair coisas de metal como clipes de papel ou mesmo outro ímans.

VOCABULÁRIO

ÍMAN: AIMANT

IÕES: IONS

ESTATOR: STATOR

FIOS DE COBRE: FILS DE CUIVRE

FAZ O ÍMAN GIRAR: FAIT TOURNER L'AIMANT

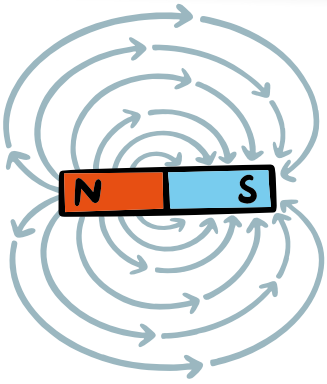
LIXA: PAPIER DE VERRE



SABIAS QUE...

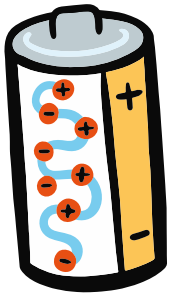
A Terra é um grande íman. Já ouviste falar do pólo norte e do pólo sul magnético?

Os ímans têm dois lados, um "+" e outro "-". O lado "+" é chamado de pólo norte e o lado "-", de pólo sul. O pólo norte envia ondas que não podem ser vistas em direção ao pólo sul, isso chama-se de campo magnético do íman.



COMO FUNCIONA UMA PILHA?

Uma pilha é uma pequena bateria cilíndrica que contém uma substância chamada eletrólito, um líquido que contem iões. Iões são pequenas partículas carregadas que podem mover-se e transportar eletricidade. Quando colocas uma pilha num aparelho, a corrente elétrica vai do lado "+" para o lado "-" da bateria.

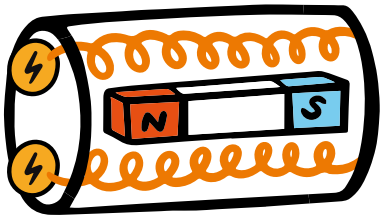


Com o tempo, a bateria vai-se gastando, e quando não tiver mais iões no seu eletrólito, terá que ser substituída.

COMO FUNCIONA UM MOTOR?

Um motor é uma máquina que converte eletricidade em movimento. No interior, existe uma parte que não se move, o estator que é feito de fios de cobre enrolados uns nos outros; assim como o rotor, que se move e é um íman.

Quando tu envias eletricidade pelos fios, ela atua no campo magnético que faz o íman girar.



SABIAS QUE...

Sabias que quando tu giras o rotor, crias eletricidade.

É o que se passa na centrais elétricas (mas os motores são muito grandes e muito caros) ou em lâmpadas com manivela.



A **pilha** que faz **rodar!**

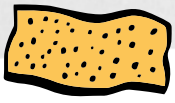
MATERIAIS

- PILHA NOVA AA 1.5V
- DOIS ÍMANS CIRCULARES (com alguma força, neodímio recomendado)
- FIO DE COBRE
- LIXA

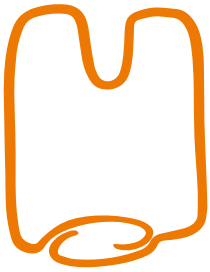




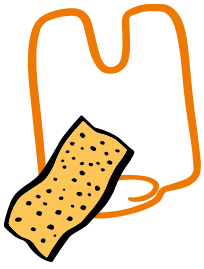




ETAPAS:



1 Torce o fio de cobre desta maneira



2 Coloca a lixa no fio de cobre, nas pontas

3 Coloca a pilha nos ímans, o lado - toca os ímans



4 Coloca o fio de cobre à volta de tudo e observa!

O QUE SE PASSOU?

No que tu criaste, os ímans não se mexem e ficam na mesa, com a pilha em cima e o fio de cobre torcido. O fio cria um laço que liga o lado + da pilha ao íman. Como o fio de cobre não está preso a nada, ele começa a girar.



O QUE É A FORÇA ELETROMAGNÉTICA?

É uma das quatros forças fundamentais da natureza. Ela existe quando movemos coisas carregadas de eletricidade.

Hugo Magalhães

O bullying e o ciberbullying

O bullying/ciberbullying é um comportamento agressivo, violento e humilhante. Inclui comportamentos como ameaçar, espalhar boatos, atacar alguém e isso pode ter consequências na pessoa vítima de bullying. Pode ser de forma presencial (bullying) ou através das redes sociais (ciberbullying).

Em Portugal, quase 50% dos jovens já foram envolvidos em bullying como vítimas, agressores ou ambos.

O que fazer para ajudar uma vítima?

Se fores vítima...

- Não te deves sentir culpado pelo que estás a viver.
- Tenta falar desse problema com os teus pais ou com alguém da tua escola que te possa ajudar.
- Nunca desistas de fazer novas amizades! O que viveste não é da tua culpa e não deve alterar as tuas amizades.
- Excreve o que te aconteceu e guarda provas com detalhes do que viveste.
- Se conseguires, e só se conseguires, tenta fazer com que o agressor tenha a impressão que o que ele faz não te atinge, e que ele só está a ser patético e inútil. Isto só se conseguires!

Relembramos que quem está errado é o agressor e não a vítima!

Se conheceres alguém ou se fores vítima de bullying, tenta falar com um adulto capaz de te ajudar. Se não conseguires, liga para este número francês: **3020**.

Esse número pode ajudar-te e dar-te conselhos. Se recebeste mensagens, guarda print do que foi dito, é muito importante para que os adultos te possam ajudar da melhor maneira possível.





VOCABULÁRIO

Bullying: harcèlement

espalhar boatos: diffuser des rumeurs

ameaças: menaces

multa: amende

castigar: punir

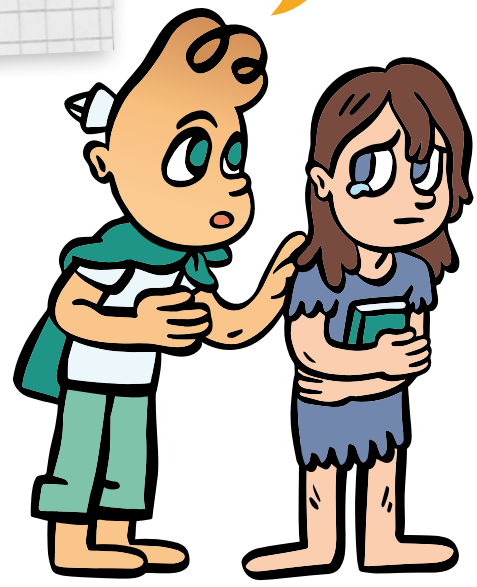
print: capture d'écran/ preuve digitale

Se fores testemunha...

- Quando vês um agressor atacar alguém ou fazer pouco duma pessoa, deves dizer-lhe para parar e diz-lhe que esse tipo de comportamento não é aceitável!
- Tens de ser empático e fazer amizade com o colega vítima de bullying.
- Um dos conselhos da psicóloga Ana Margarida Neto é:

"QUANDO VEMOS UM AGRESSOR ATACAR ALGUÉM, TEMOS DE DIZER-LHE PARA PARAR!"





O CIBERBULLYING

Para muitos, o bullying acontece na escola com vários alunos contra uma pessoa que não sabe como lidar com a situação. Mas nestes últimos anos surgiu uma nova forma de bullying: o ciberbullying, que acontece nas redes sociais e na Internet.

Com a expansão dos telemóveis, os adolescentes podem comunicar a toda hora, o que faz com que as vítimas não tenham nenhum tempo para descansar e sair do bullying. Torna a situação muito mais insuportável e grave.



SABIAS QUE...?

Em França, o bullying é uma infração muito grave que é castigada. As pessoas que fazem bullying podem ser castigadas e pagar multas de **10 000 euros**!

Se vires uma pessoa vítima de bullying, tenta ajudá-la a falar com um adulto.

Ana Margarida Neto, psicóloga

Vanessa Carvalho, professora

Rafael Gomes Nascimento, voluntário da Cap Magellan

O caminho do Bem estar na Escola



O nosso amigo Bola de Berlim, com os seus óculos mágicos, leva-nos ao mundo do Saber para perceber como podemos sentir-nos bem no Universo escolar.

Ele pesquisa e vai investigar a raíz da palavra Escola:

Encontramos aqui o Latim **"Schola"**, mas também a palavra Grega **"Skholê"** que significa **"interromper o trabalho"**.

A "Skholè" é para os **Antigos Gregos** um momento de liberdade que lhes permite dedicar-se a si mesmos em oposição às tarefas diárias essenciais à vida chamadas **"Askholia"**, o **"a"** marcando a privação de **"Skholè"**.

Assim, o adjetivo **"Skholaios"** traduz-se como **"calmo"**, **"quieto"** ou mesmo **"lento"**.

O tempo **"escolar"** ou **"escola"** é então o tempo em que a ação decorre num momento de lazer, um tempo livre e soberano.

Alguns exemplos de atividades "Skholè" dos Gregos:

Jogos, ginástica, banquetes (comer juntos), teatro, artes e até participação em assuntos públicos e políticos, leituras, filosofia.

Essas atividades têm em comum uma forma de **"livre"** (gratuita), são escolhidas por ti e para ti.

Mais tarde, esta palavra passa a designar o estudo, e depois os lugares e os trabalhos que favorecem uma atividade que realizas em prol de ti mesmo, e cuja prática te enriquece.

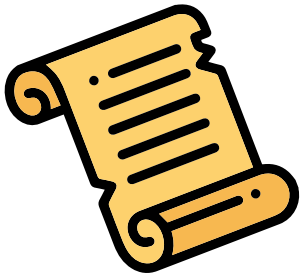




©Raffaello Sanzio da Urbino

O Bola de Berlim percebe que a "escola" enriquece e decide convidar todos aqueles que conhecem e vivem a realidade da escola, a pensarem que é positivo tal como os Gregos faziam.





Vamos no caminho virtuoso das Palavras entusiastas de "cabeça para baixo":

VOCABULÁRIO

A raíz da palavra:
la racine du mot

Tarefas diárias:
Tâches quotidiennes

A sala de aula:
La salle de classe

Enche os pulmões:
Remplit les poumons

Fazer a barriga grande:
Faire grossir le ventre

10 Visualiza mentalmente, fechando os olhos, a Escola como os Gregos e pergunta-te a ti mesmo: Quais são as vantagens que este lugar me dá?

9 Visualiza-te super positivamente a ti mesmo dizendo: ***Sou um herói que vai conquistar o mundo!***

8 Enumera 3 coisas que queres descobrir na escola como ouvir histórias, ler, os números, as ciências, o recreio...

7 **Imagina a turma, os diferentes alunos, como eles serão?**

6 Imagina a sala de aula, como ela está preparada, os movéis, o que está disposto na sala? Podes fazer desenhos.

5 **Respirar calma e profundamente: a importância de sentires que a tua respiração é automática.**

- Senta-te num lugar calmo, e confortável
- Inspira lentamente e enche os pulmões até fazer a barriga grande; podes por a mão nela para seguir o movimento.
- Retém o ar 5 segundos
- Expira lentamente o mais tempo possível
- (Repete 3 vezes)

4 Pensa então nos teus 5 sentidos : quais são?

3 Visualiza de olhos fechados cada um deles: os sentidos dão sinais; é importante saber senti-los, eles ajudam no dia a dia.

2 Levanta-te e procura um espelho, grande ou pequeno, e olha para ti mesmo.



1 Sorri para ti durante 10 segundos.
Repete, é sempre melhor.

Bom ano escolar!
O teu Amigo Bola de Berlim

Sophie M.
Fagundes Abrantes

Resposta 5 Sentidos: visão, audição, paladar, olfato, tato

Aos jogos FREEMIUM



Já deves ter ouvido falar de videojogos como Clash Royale, Fortnite, Rocket League ou Call of Duty. O que esses jogos têm em comum? Se respondeste que eles são populares e divertidos, estás certo. Mas isso não é tudo, eles também são viciantes e "Freemium".

O que significa "FREEMIUM"?

É uma palavra em inglês, uma mistura de **"premium"** e "**free**", grátis mas pago. Na verdade, esses jogos são gratuitos, mas oferecem objetos que permitem que avances mais rapidamente no jogo **em troca de dinheiro**.

Todos eles oferecem outros serviços como loot-boxes, uma forma aleatória de obter todos os tipos de itens. Mas também uma subscrição, que te vai obrigar a várias compras durante um certo tempo.

Existe um risco real de vício que te vai fazer gastar dinheiro excessivamente, porque esses jogos incentivam a fazê-lo. O vício também torna difícil controlar o tempo que passas a jogar. É preciso ficar atento a tudo isso para não ter problemas que podem ser financeiros e de saúde mental.

O QUE FAZER ?

Nada de ceder à pressão dos teus amigos para comprares a última skin do **Fortnite** ou o último carro do **Rocket League**. O importante é jogar com moderação e sem ceder aos vícios.

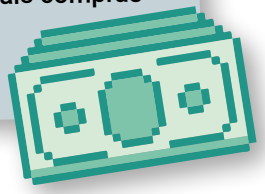
Outros riscos importantes são os de assédio em linha, quando outros jogadores falam contigo através do **chat vocal** ou te enviam **mensagens privadas** que te podem ser prejudiciais.



Os videojogos podem ser divertidos de jogar, mas também representam riscos para ti. É importante que estejas atento e ciente desses **riscos** e tomes medidas para evitá-los.

SABIAS QUE...?

Em 2022, seriam necessários mais de 2,2 milhões de V-Bucks para comprar tudo na loja Fortnite, ou seja cerca de 12,5 mil euros. O que mostra bem o carácter viciante destes jogos: quando se começa a comprar, existem sempre incentivos a mais compras que nunca mais acabam!



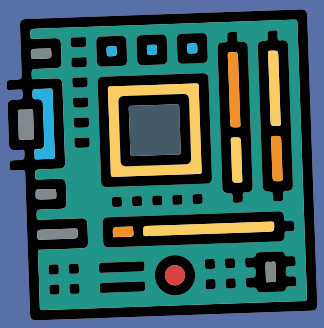
SABIAS QUE...?

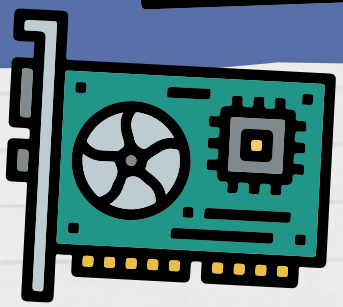
Um homem que gastou mais de 100 000$ para comprar itens num dado jogo, tornou-se tão forte nesse jogo que não consegue encontrar ninguém contra quem lutar. Para além de ter gasto uma quantia de dinheiro enorme, agora não pode jogar mais!



Hugo Magalhães

VIAGEM ao interior do COMPUTADOR





Desta vez, vão explorar as cyber-terras e descobrir o que está dentro de um computador.

Os objetos electrónicos fazem parte da nossa vida quotidiana. Eles podem ser encontrados em quase tudo, desde computadores a máquinas de café e brinquedos. Mas qual a sua composição?



Há duas coisas principais num computador que o fazem funcionar. O "hardware" e o "software". É importante saber a diferença entre eles.

O "hardware" inclui todas as partes físicas de um computador, as pequenas pecinhas que estão dentro do computador. Tudo o que se pode ver sem que o ecrã esteja ligado. É aqui que se encontram as placas de circuito!

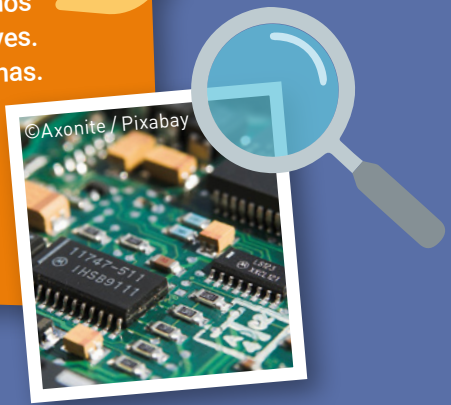
O "software" é a parte digital de um computador. É tudo o que se vê no ecrã, os programas instalados por exemplo.

Uma placa de circuito é o que encontras dentro dos computadores e é mais ou menos um puzzle de plástico com fios que ligam pequenos pontos para permitir a passagem de eletricidade.

SABIAS QUE...

As placas de circuito tornaram possível a criação de aparelhos mais pequenos e mais leves. Porque as placas são planas.

Foi graças às placas de circuito planas que foi possível reduzir o tamanho dos telemóveis e das tabletes.



SABIAS QUE...

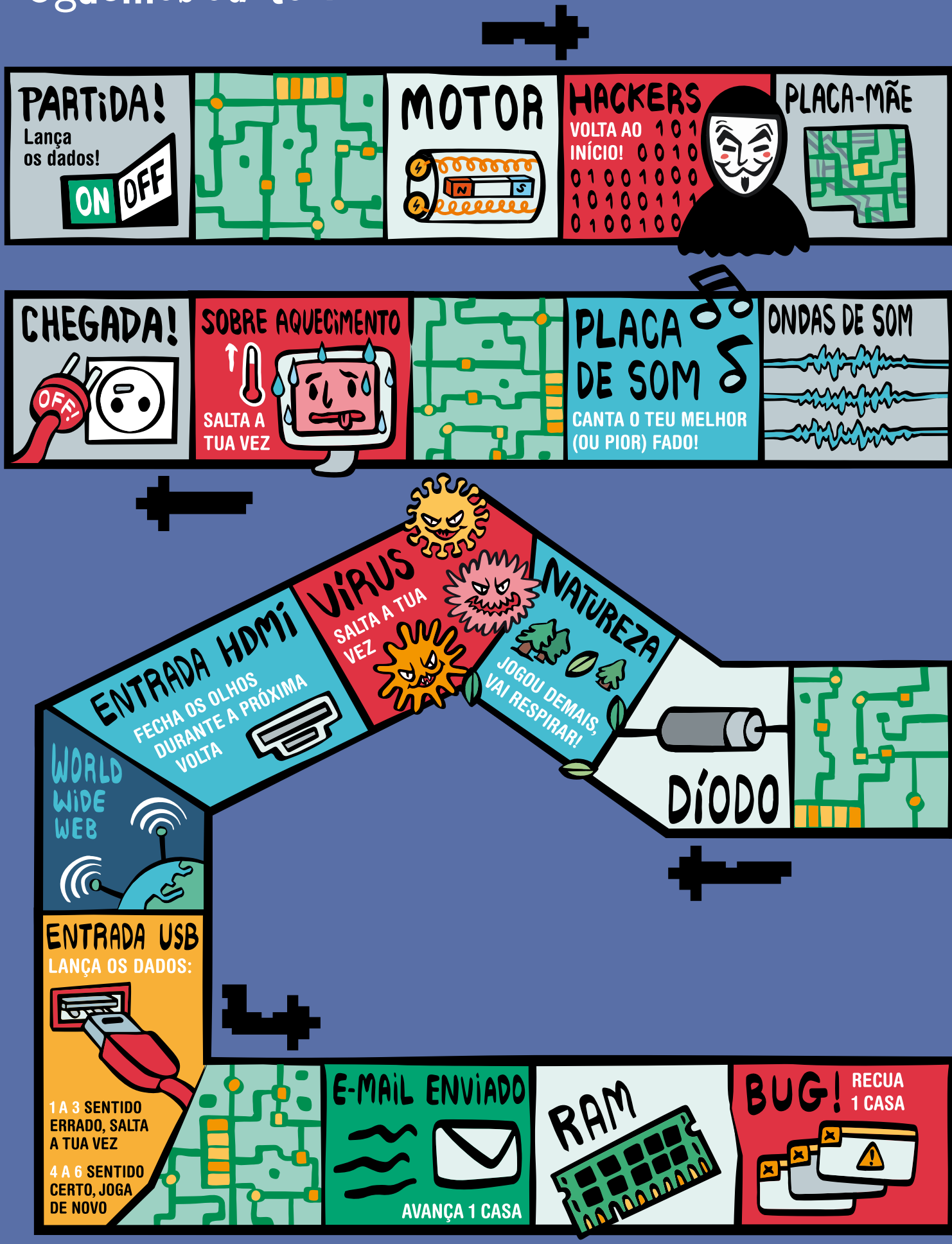
A primeira placa de circuito moderna foi criada em 1936 por **Paul Eisler**. Mas ele não era conhecido.

No entanto, ainda usamos a sua invenção (atualizada) nas nossas máquinas electrónicas.



Vamos explorar uma placa de circuito !

Joguemos Juntos!



SOBRECARGA

AVANÇA 2 CASAS

PLACA DE REDE

PILHA

FALHA D' INTERNET

RECUA 2 CASAS

LED

ACENDE O FLASH E PÕE EM BAIXO DA TUA CARA

LIGAÇÃO INSTÁVEL

LANÇA OS DADOS:
1 A 3 RECUA 1 CASA
4 A 6 AVANÇA 1 CASA

ÁGUA

CORROSÃO

SALTA A TUA VEZ

RESISTÊNCIA

NOVO PROCESSADOR

LANÇA OS DADOS DE NOVO!

ÁGUA

CURTO-CIRCUITO! AVANÇA ATÉ À PRÓXIMA ÁGUA

INTERRUTOR

MAIS REDE

AVANÇA 2 CASAS

DISSIPADOR DE CALOR

FAZ UM LEQUE COM UM PAPEL E REFRESCA O TEU VIZINHO

DISCO RÍGIDO

CORTE DE ELETRICIDADE

SALTA A TUA VEZ

FICHEIRO CORROMPIDO

RECUA 3 CASAS

LÂMPADA

PLACA GRÁFICA

DESENHA O CAPI OU A MAGUI

CONDENSADOR

INSTRUÇÕES

O jogador mais novo é o primeiro a começar. Depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Ao chegar a sua vez de jogar, o jogador lança o dado e avança o seu pião o número de casas indicadas pelo dado.Quando um pião chega a uma casa já ocupada por outro pião, o mesmo retrocede até à casa ocupada pelo pião que acabou de tomar o seu lugar.

Objetivo de jogo: ser o primeiro a chegar à casa final!

Explorámos as cyber-terras de computador e a história das placas de circuito. Desde a sua criação e até os nossos dias, milhares foram fabricadas. Criadas para facilitar a tarefa de cablagem, pudemos ver que funcionam muito bem.

Mas, como todas as outras coisas, temos que pensar no futuro: como é que as vamos reciclar, como é que nos vamos reinventar?

- Talvez a próxima placa de circuito não seja visível a olho nu, porque será demasiado pequena.
- Ou talvez a próxima placa de circuite seja toda transparente, possa ser colocada em computadores e teremos assim tecnologia transparente.
- Talvez algum cientista louco crie placas de circuito nos nossos corpos para andarmos por aí como robôs.

Ou então, se gostares de tudo isso, serás tu a criar a placa de circuito do futuro!

SABIAS QUE...

A maior placa de circuito (em 2021) media **72 metros**. A placa mais fina tem a espessura de um cabelo.



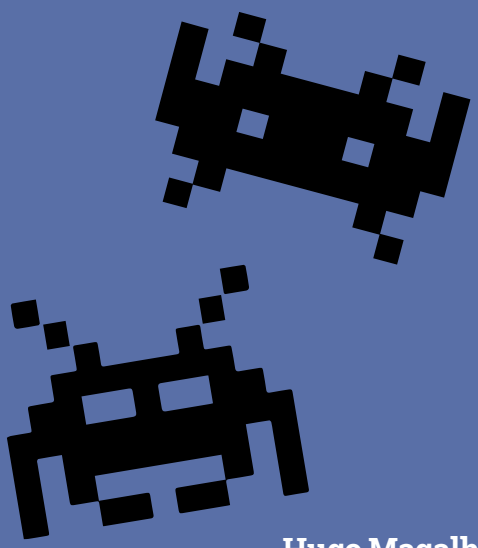
SABIAS QUE...

As placas de circuito foram criadas, no princípio, para substituir os cabos. E assim se reduziram os custos e os tempos de produção.

SABIAS QUE...

Algumas placas de circuito são flexíveis para se adaptarem às máquinas onde funcionam.





Hugo Magalhães

As INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Olá! Sabias que inteligências artificiais podem ajudar-te a criar coisas novas, como histórias e desenhos, mas também pode infringir os direitos de autor tal como os humanos fazem? Vamos aprender mais sobre isso.

Olá de novo, sabias que a frase que acabaste de ler não foi escrita por um humano mas por uma Inteligência Artificial. É quase impossível de distinguir!

Antes de tudo, o que é uma **inteligência artificial**? É um programa num computador que "pensa" como um humano, ou quase. Tu dás-lhe informação e com o que ela aprende, a Inteligência Artificial cria outra informação.

No entanto, o programa obtém esta informação **ilegalmente**, violando os direitos de autor dos criadores originais. Por exemplo, no caso de desenhos, os criadores de **IA (Inteligência Artificial)** usam outras obras de arte e fotografias de artistas (que não sabem dessa utilização indevida).

Mas a quem pertencem as imagens e os textos criados?

Aos criadores da IA, aos criadores das obras que foram usadas para treinar a IA ou àqueles que a usam? **Ninguém sabe realmente**, ainda não existem leis para isso.

Lembra-te, usa as inteligências artificiais, mas com cuidado. São ferramentas que podem ser muito interessantes, mas que não deves usar sem **responsabilidade**.



SABIAS QUE...

Nos Estados-unidos, uma "artista" que publicou uma banda desenhada feita inteiramente com a IA **Midjourney** (uma IA de desenho) não foi considerado como autor da obra depois de ter passado em tribunal

VOCABULÁRIO

Copyright: é um conceito legal que concede ao criador de uma obra os direitos exclusivos sobre como ela é usada e distribuída.

Propriedade Intelectual: são os direitos que protegem as criações da mente humana.

Programa: é uma sequência de comandos a dar a um computador.

Hugo Magalhães

Madalenas

O mês de setembro já começou com o regresso às aulas, o reencontro com os colegas e os dias que parecem cada vez mais curtos. Nestas condições, nada melhor do que madalenas caseiras? Essas bolachinhas de origem francesa para além de serem deliciosas, são uma receita muito fácil de reproduzir em casa e sobretudo, uma sobremesa que podes partilhar com todos os teus amigos e familiares!

Vais precisar de:

Um adulto *(para ligar e desligar o forno!)*



1 ovo



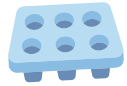
50g de farinha



50g de açúcar



60g de manteiga





Opcional: um molde para madalenas ou para bolinhos, senão podes moldar a massa com as tuas mãos antes de cozer

1 Começa por untar com manteiga um tabuleiro de madalenas ou um tabuleiro qualquer, para evitar que as tuas futuras madalenas queimem.

2 Numa taça, coloca e mistura os ovos e o açúcar até a tua preparação duplicar de volume. Depois, acrescenta a farinha pouco a pouco na mistura ovo-açúcar.

3 Finalmente, adiciona a manteiga derretida. Quando tiveres acabado, podes, com a ajuda de um adulto, formar as madalenas e colocá-las no tabuleiro e levá-las ao forno (c. de 6 minutos) a 190 graus.

Se tiveres um molde podes colocar a massa dentro depois de o barrar com manteiga.

© Wikimedia / Pocsywe

Sophie Abreu Da Cunha

BARTOLOMEU LOURENÇO DE GUSMÃO

O PRIMEIRO INVENTOR PORTUGUÊS



©Benedito Calixto de Jesus / Acervo do Museu Paulista da USP

Bartolomeu nasceu no Brasil numa cidade chamada Santos, a 18 dezembro de 1685. Ele é o inventor de muitas engenhocas e criações, pelas quais ele será ridicularizado.

A primeira invenção quando se fala em Bartolomeu Lourenço de Gusmão é a **"Passarola"**: a primeira máquina voadora que pode viajar mais de 1000 km por dia. Mais ou menos 42 quilómetros por hora.

Por ter essa ideia, Bartolomeu foi chamado de **"Planador"**, um insulto. Mas isso não o impede de trabalhar na sua máquina.

Ele tentou fazer voar a máquina pela primeira vez, mas ela **pegou fogo**. Uma segunda vez, mas também **pegou fogo**. Depois de várias tentativas, lá conseguiu voar com a sua máquina uns metros antes de aterrar.

Assim nasceu o aeróstato!



©Bibliothèque nationale de France

A Passarola, o projeto de aeróstato de Gusmão

VOCABULÁRIO

Engenhocas e criações: Engins et créations

Passarola: Passerelle

Máquina voadora: Machine volante

Planador: Le Planeur

Pegou fogo: Prît feu

Conseguiu voar: Réussi à voler

Aeróstato: Aérostat

Igreja: l'Eglise

Pesquisas: Recherches

Inimigos: Ennemis

Bartolomeu foi também um dos primeiros a fazer voar um balão, antes dos irmãos Montgolfier. No entanto, ele nunca fez voar um homem.

Infelizmente, a **Igreja** obrigou-o a interromper as suas **pesquisas** porque considerava que ele simpatizava com **inimigos** da Igreja. Ele fugiu para a Espanha onde acabou por falecer.

Hugo Magalhães

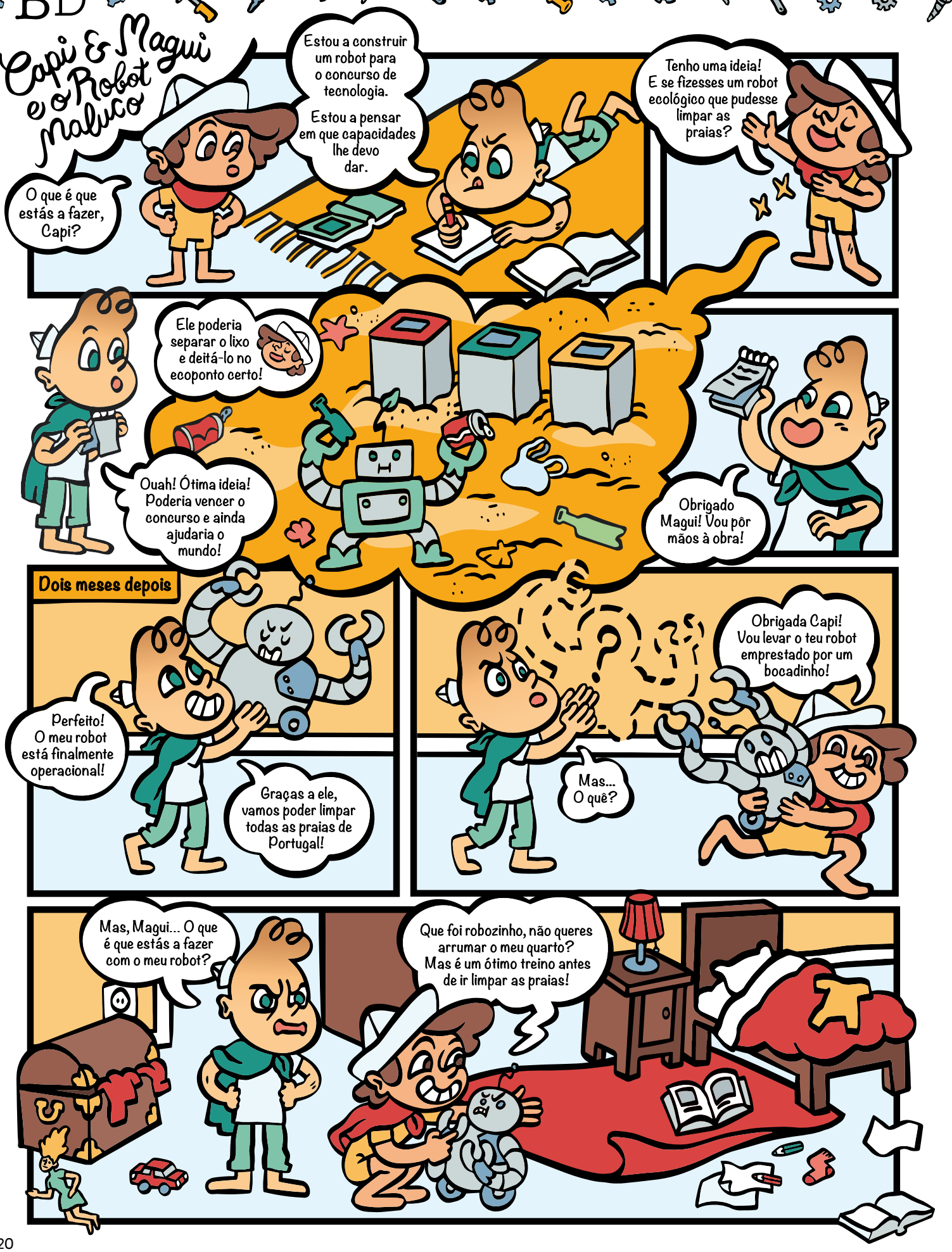


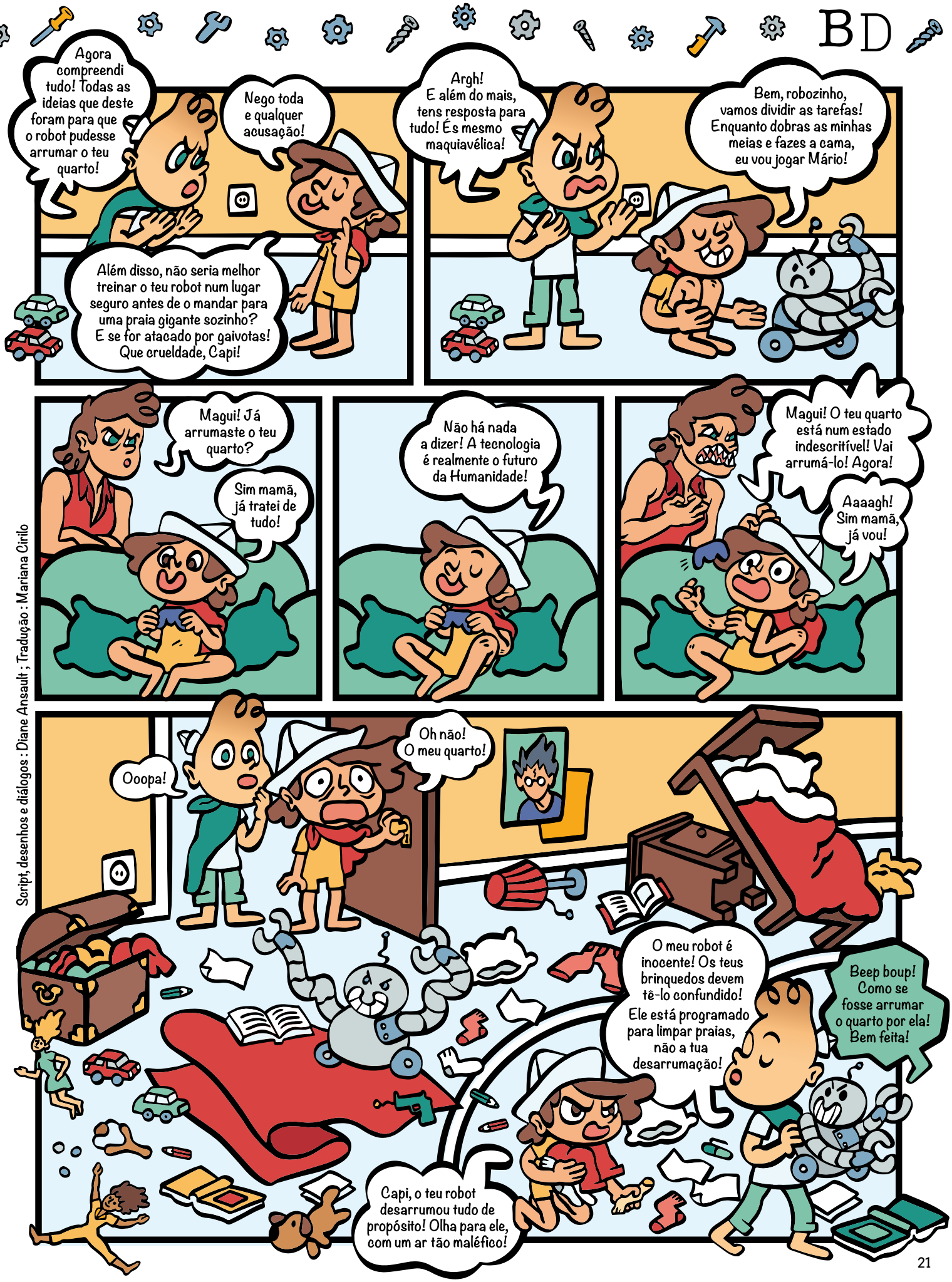
©Bernardino Souza Pereira

Bartolomeu de Gusmão apresenta os seus protótipos à corte de D. João V.

BD

Capi & Magui e o Robot Maluco





Script, desenhos e diálogos : Diane Ansault ; Tradução : Mariana Cirilo

A SENHORA da CANELA



«Era uma vez, num desses dias cheio de sol brilhante, com um céu azul bem claro e puro, e um cheiro a mimosas, num país longínquo dos nossos lares, um cavaleiro bravo, exemplar e sem medo.

Ele seguia o seu caminho no vasto campo verde pintado de cravos bem abertos. Era um dia doce cuja luz do sol **agradecia** ao cavaleiro por todas as grandes batalhas que ele tinha conseguido. Ele voltava para casa depois de tanto trabalho realizado.

O nosso guerreiro estava tão tranquilo, pensando positivamente e com saudade em como a sua vida era repleta, quando de repente ouviu um grito.

O grito era tão forte, como saído de uma caverna, que o cavaleiro ficou sem se mexer.

Começou por observar em toda a sua volta para saber de onde vinha o sinal.

«O que é isto?»

Depois de ter esperado algum tempo, resolveu finalmente continuar o caminho, mas mais alerto desta vez.

Não demorou o barulho a repetir-se outra vez ainda mais forte como se a terra tremesse.

Desta vez, o nosso corajoso soldado decide ir ao encontro do grito. Ele espera até ouvir novamente esse curioso apelo.

Era um som estranho meio humano meio animal, como qualquer coisa que estava entalada, presa sem poder sair.

Quando ouve pela terceira vez o dito barulho, decide segui-lo, galopando no seu cavalo através dos campos e florestas, durante dias e noites. O som guiava-o sempre.

Depois de uma viagem um pouco cansativa, o cavaleiro chega no topo de uma montanha, cercado de nuvens. O som vinha de ainda mais de cima.

Determinado, continua pelos caminhos inclinados e estreitos, seguindo sempre o terrível eco, como se uma companhia fosse.

À medida que subia, o ar ia tornando-se raro e a fragilidade do seu corpo aumentando, mas o seu cavalo aguentava o galope. Contente, o nosso herói podia contar com seu amigo fiel, verdadeiro ajudante.

Finamente, acabam por chegar a um planalto, onde encontram um grande rochedo no qual se descobria uma caverna, profunda e húmida.

O som continua a ouvir-se, vindo do fundo, cada vez mais forte como um vento forte num dia de grande vendaval.

O cavaleiro sem medo ia avançando na escuridão com alguma dificuldade, mas perseverando sempre.

De repente, surgiu um ponto de luz.

À medida que o objectivo desta cavalgava se ia mostrando com timidez, o cavaleiro ia acelerando o passo, estando cada vez mais próximo.

Decide então continuar o caminho sozinho, pés no chão, um passo de cada vez, devagar, com **cautela**, sem pressa, concentrado na sua própria respiração, na sensibilidade dos seus músculos. De repente, deita-se no chão!

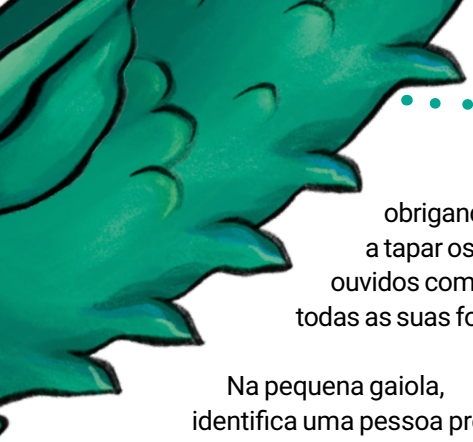
Arrasta-te até ao fim do túnel que se abre numa cavidade, como uma catedral cheia de luzes.

Aproxima-se, com cuidado e atenção, e o que descobre ficará para sempre gravado na sua memória.

Uma coisa tão maravilhosa, estranha e singular que o deixa sem voz!

Um espetáculo espantoso. Mesmo na sua frente, um imenso Dragão vivo cuja pele se parecia com a de um crocodilo, com incisivos proeminentes, orelhas enormes e dois cornos pequenos de cada lado da cabeça. Os olhos exorbitantes são amarelos **vivazes**, mas estão cheios de **lágrimas.**

No chão, está uma gaiola. O dragão aproxima-se dele e declama aquele grito que guiou o nosso cavaleiro e que ali, tão perto, quase o ensurdecia,



obrigando-a a tapar os ouvidos com todas as suas forças.

Na pequena gaiola, identifica uma pessoa presa, que fala com o terrível dragão.

O nosso homem aventura-se discretamente e aproxima-se da gaiola, agarrando-se à parede, tentando passar **despercebido** ao lado do dragão, um pé depois do outro.

Ao chegar ao chão, ele salta como um acrobata em silêncio, rapidamente corre até à gaiola e descobre uma linda donzela não muito grande com cabelo loiro, comprido do mesmo tamanho que ela.

Um rosto deslumbrante e encantador que leva o grande cavaleiro para outro mundo, o do Amor. Mas a situação é urgente, e o resgate não pode demorar!

A bela mostra-lhe um **pergaminho** no qual aparecem várias palavras:

"Não consigo perceber, ajude-me, bravo Cavaleiro, por favor. A bruxa que me trancou aqui disse-me para cantar à moda do "chi coração" esta fórmula aqui escrita, mas não funciona. O dragão desespera de dor; quanto mais falo, mais ele grita"!

O guerreiro não conhece o ***"chi coração"*** e pergunta à bela que lhe responde cantando: ***"Só conheço o chi coração, como dito na minha terra para afastar as grandes penas: Chi chi do coração, peitinho de rola, sabe a leitão".***

O cavaleiro sabe ler, e ao descobrir o pergaminho, logo se apercebe que as letras estão mal colocadas e que faltam os acentos:

"Senhora da panela, na o tremas sem pao sente aqui me u apelo, esto na escu ridao. Ma os a o cé u timploro libera aqui tu a ir ma certa. Do fun do do cor acao...."

"Está errado!" explica. Então, concentrado à sombra da dama, resolve o enigma do texto e **sussurra** aos ouvidos da donzela as palavras certas:

"Senhora da *Canela, não tremas em vão, sente aqui o meu apelo, estou na escuridão. Mãos ao céu te imploro, liberta aqui a tua irmã celta. Do fundo do coração"

"Abracadabra" a gaiola desaparece, a bela fica admirada de tanta sorte e visivelmente apaixonada.

A senhora da *Canela tinha ouvido a **oração** bem-dita!

O dragão fica agradecido porque também ele foi libertado, enquanto que o nosso cavaleiro satisfeito cumpriu mais uma vez o seu dever.

Caro leitor, ajuda sempre com razão quem troca palavras e esquece acentos!

SABIAS QUE...?

Símbolo do renascimento e da vida triunfando sobre a morte, berço da fênix, tempero das viagens, não é por acaso que a canela acabou simbolizando o Natal, a sua luz, o seu calor e a sua alegria triunfando sobre as noites frias de inverno...



VOCABULÁRIO

Agradecia : Remercier

Cautela : Prudence

Vivazes : Vifs

Lágrimas : Larmes

Despercebido : Innaperçu

Pergaminho : Parchemin

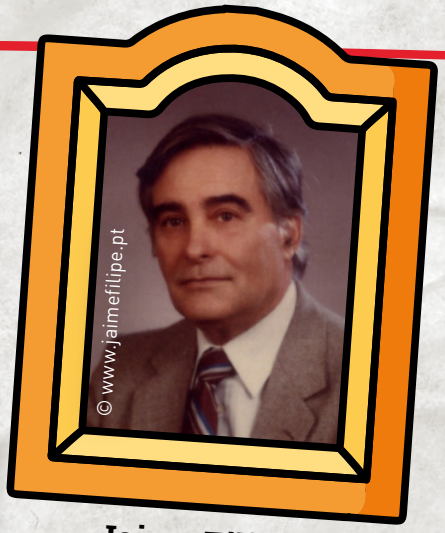
Sussurra : Murmurer

Oração : Prière

Sophie M. Fagundes Abrantes

À minha tia Julieta

Engenheiro Jaime Filipe



Jaime Filipe

Havia um senhor chamado Engenheiro Jaime Filipe, que era muito esperto e gostava de inventar coisas. Ele nasceu em 1923, em Lisboa, Portugal. Depois de estudar engenharia, ele trabalhou na RTP.

A Bola de vento

Um dia, em 1947, o Engenheiro Jaime Filipe percebeu um problema que acontecia quando **o vento soprava** muito forte durante as **gravações**. Isso fazia um barulho estranho nos microfones. Então, ele teve uma ideia brilhante: inventou a chamada **"bola de vento"** para os microfones.

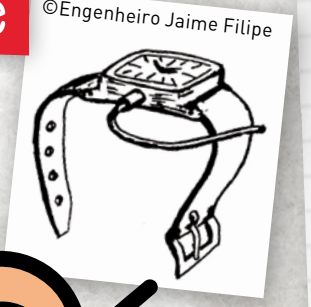
Essa bola é nada mais, nada menos do que **uma espuminha** que ficava em volta do microfone. Adivinha só? Essa invenção fez com que o som das **gravações** ficasse muito melhor! Toda a gente adorou.


©Hawk5555 / Pixabay

BASIL a orelha vibrante

Mas o Engenheiro Jaime Filipe não parou por aí. Também inventou outras máquinas para ajudar pessoas que tinham algumas dificuldades. Por exemplo, inventou ainda um aparelho parecido com um **relógio**, chamado **BASIL**, para ajudar pessoas com surdez profunda.

Esse aparelho **vibrava** sempre que **um som alto acontecia** perto da pessoa. Assim, ela sabia que havia um som, mesmo que não conseguisse ouvir.


©Engenheiro Jaime Filipe



VOCABULÁRIO

gravações : enregistrements

barulho estranho: bruit étrange

uma espuminha: de la mousse

um relógio: une montre

surdez: surdité

vibrava: vibrait

um som alto acontecia: un bruit fort se produisait

através do tato: par le toucher

câmara: caméra

percorria: parcourait

o relevo do chão: le relief du terrain

cadeira de rodas: fauteuil roulant

Não conseguia mover-se sozinha: Ne peut pas se déplacer seule

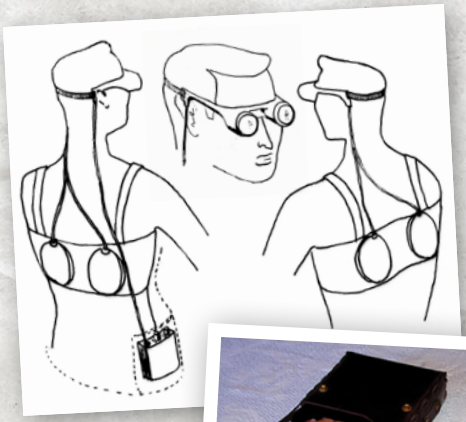
versão portátil: version portable

em lugares sem energia elétrica: dans des endroits sans électricité

legado: héritage

são usadas até hoje: sont encore utilisées aujourd'hui

Detectores para cegos



Eletrovisor ©Engenheiro Jaime Filipe



OPTACON © Wikimedia/DrBliss

E mais! Criou uns óculos especiais para cegos, chamados **Eletrovisor** que ajudavam a sentir os objetos e as pessoas **através do tato**. Isso era muito útil para quem não conseguia ver bem.

Este sistema de visão tátil deu origem à adaptação OPTACON, de outros engenheiros, que convertia um texto impresso em braille. Era uma **câmara** especial que **percorria** as linhas do texto e uma pessoa cega podia sentir os caracteres com a mão.

O Engenheiro Jaime Filipe inventou ainda uma **bengala eletrônica** para ajudar os cegos a perceber obstáculos e **o relevo do chão**. Incrível, não achas?

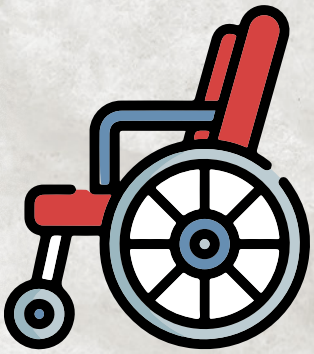


Bengala eletrônica ©Arquivo RTP

Um Elevador para cadeiras de rodas

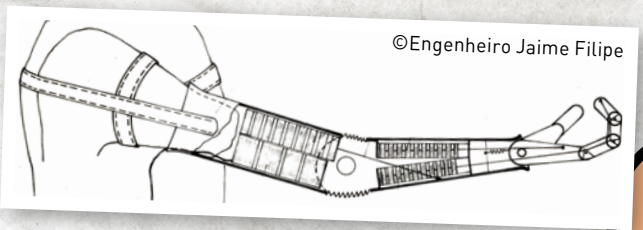


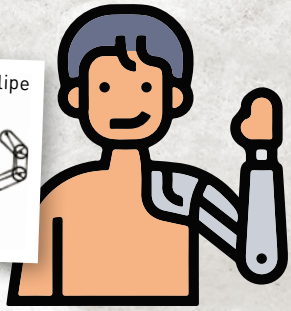
O Engenheiro Jaime Filipe também se inspirou num filme onde uma pessoa estava numa **cadeira de rodas** e **não conseguia mover-se sozinha**. Então, criou um **elevador** elétrico especial para **cadeiras de rodas**. No ano seguinte, inventou uma **versão portátil** desse elevador, que funcionava mesmo em lugares sem energia elétrica.



Um músculo biónico

O Engenheiro Jaime Filipe também inventou um **músculo eletromagnético**? Era como um braço biónico! (Um braço biónico é um tipo especial de braço feito pelo ser humano, mas que funciona de maneira um pouco diferente. Normalmente, quando uma pessoa perde um braço ou nasce sem um braço, ela pode ter dificuldade em fazer certas coisas que as pessoas com os dois braços conseguem fazer). Esse músculo ajudava pessoas que tinham próteses nos braços e nas pernas a movimentá-las melhor.





O Engenheiro Jaime Filipe foi um grande inventor que fez muitas coisas brutais para ajudar as pessoas.

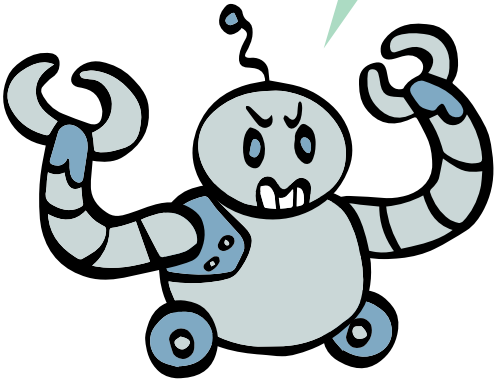
Ele deixou um **legado** (significa que alguém fez algo importante ou especial que continua a ser lembrado mesmo depois de essa pessoa não estar mais aqui.) importante e as suas invenções ainda **são usadas até hoje**! Incrível!

Jenny Carneiro e Hélder Rodrigues

Mensagem codificada

Descodifica o que diz o robot





A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Desenho

Desenha um robot do futuro e envia o teu desenho para info@capmagellan.org

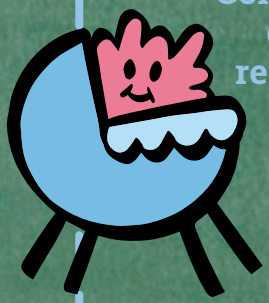
Palavras Mensagem: "Bip Bop eu vou conquistar o mundo com os meus amigos robots! Eu vou acabar com os humanos bip bop"

PIADAS Intraduzíveis!



Como é que um cão feito de ouro ladra?

Au! Au! (*O nome de elemento do ouro é Au*)

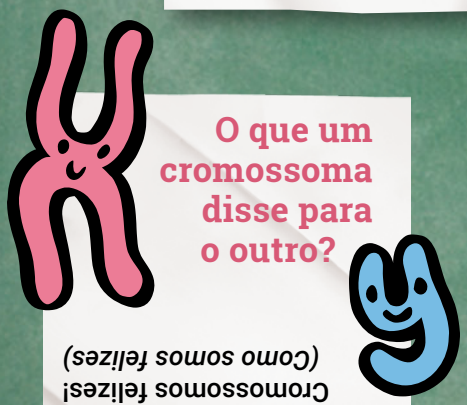


Como é que as enzimas se reproduzem?

Uma enzima da outra! (*Uma em cima da outra*)

O que tem mais de três patas e menos de quatro?

O Piolho. (*O número pi está entre o três e o quatro*)



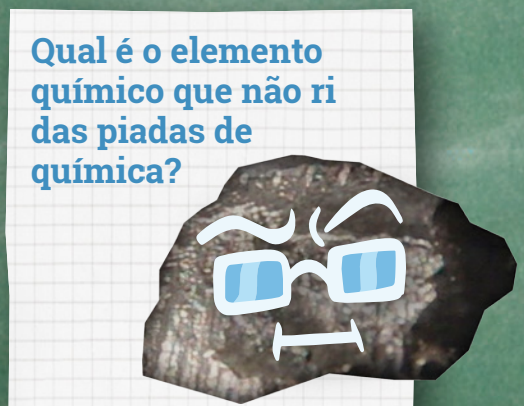
O que um cromossoma disse para o outro?

Cromossomos felizes! (*Como somos felizes*)



Sabes o que é pior que um raio que cai na tua cabeça?

Um diâmetro (*O diâmetro é o dobro do raio*)

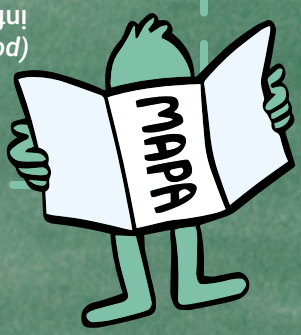


Qual é o elemento químico que não ri das piadas de química?

O Cério. (*O "sério"*)

Por que é que que ninguém se perde na Polônia?

Porque há muitas placas (*polacas*) de informação.





Porquê que as estrelas não fazem miau?

Porque astronomia. (*Astro não mia*)

Hugo Magalhães



Vous avez des idées ou des suggestions pour le CAPMag Junior ? Vous voulez rédiger des articles, participer à la création du CAPMag Junior et être publié ?

Vous êtes prof et vous voulez organiser des ateliers CAPMag Junior dans vos classes ?

Contactez-nous sur :
info@capmagellan.org

Jeu : si tu trouves une faute cachée, envoie-nous une photo. Si tu as raison, tu gagneras un an d'abonnement au CAPMag Junior ! Alors ouvre les yeux !

CAP MAGELLAN
#AGITATEUR LUSOPHONE DEPUIS 1991!

COMUNIDADES PORTUGUESAS

FONDATION CALOUSTE GULBENKIAN
DÉLÉGATION EN FRANCE