

de Denise Crispun

O SEGREDO DE COCACHIM



O SEGREDO DE COCACHIM

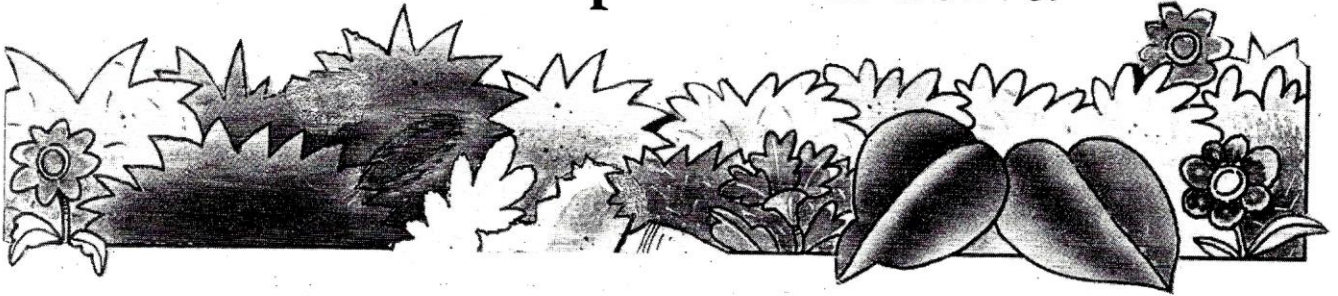


Há muitos anos atrás, fui surpreendido pelo presente mais assombroso que alguém poderia receber. O mapa que me entregaram continha a história de um tesouro, pertencente a famosa, mas pouco conhecida Princesa Cocachim. Cocachim foi, sem dúvida, a passageira mais ilustre de uma das longas viagens de Marco Polo para a China. Mas o destino, ou talvez a minha falta de coragem me impediram de levar esta aventura até o fim e o mapa, infelizmente se perdeu.

Vocês não podem imaginar a minha surpresa quando soube, anos depois, que duas crianças haviam comprado esse mapa que misteriosamente foi parar num bazar do S.A.A.R.A. (Sociedade dos amigos da Rua da Alfândega).

Crianças! Só nos resta torcer, juntos, para que Beto e Bia, os personagens desta aventura, decifrem "O SEGREDO DE COCACHIM".

Como fui parar na selva



Drica Moraes
como
"BIA"

A selva é o máximo! Esse é o nosso lugar! Eu e o Beto podemos inventar uma nova civilização. Um mundo totalmente diferente de tudo que se fez até hoje. Eu tenho muitos planos, mas acho que ficar para sempre, como o Beto diz, pode ser um pouco demais. Além disso, eu não trouxe a minha agenda. E as vezes acordo com vontade de comer bolo de chocolate. Na verdade... a melhor parte da viagem é voltar pra casa.

BIA

Eu faria tudo de novo, mesmo com o chão duro, os animais selvagens, e todos esses perigos. Se o Indiana Jones conseguiu eu também vou conseguir.

Fui comprar peixinhos para o aquário. A Bia queria ajudar a escolher e foi também. O homem dos peixes nos mostrou um mapa, e falou que era baratinho. Compramos o mapa e resolvemos descobrir o Segredo de Cocachim. Só depois é que eu reparei que não tinha comprado nenhum peixinho...

BETO



Luis Carlos Tourinho
como
"BETO"

Ficha Técnica

Texto	DENISE CRISPUN
Direção	CARINA COOPER
Cenário	GRINGO CARDIA
Assistente de Cenografia.....	DÉLIO BRANDÃO
Iluminação.....	PAULO CESAR MEDEIROS
Figurinos	CARINA COOPER
Confecção da Tartaruga e Selvagem.....	MANOEL PRÔA
Adereços.....	EDUARDO ANDRADE
Programação Visual.....	CHICO VASCONCELOS
Ilustrações	WALTER LUIS
Arte final	JOSÉ CARLOS FERNANDES
Fotos.....	SILVIO POZATTO
Impressão	LANGRAF
Fotocomposição.....	LIMA COMPOSER
Trilha Sonora.....	CARINA COOPER
Músicas de Philip Glass, Kitaro e Charlie Chaplin	
Administração	BETH
Operador de som	WANDERLEY
Operador de luz.....	TICA
Voz do narrador	SILVIO POZATTO
Voz da princesa.....	SUZANA ABRANCHES
Produção	CRISPUN PRODUÇÕES ARTÍSTICAS

ELENCO

DRICA MORAES
como BIA

LUIS CARLOS TOURINHO
como BETO

Agradecimentos

HAMILTON (audio visual)
SERGIO SANZ

WANDERLEY SANTOS
TEATRO CACILDA BECKER

FUNDACEM

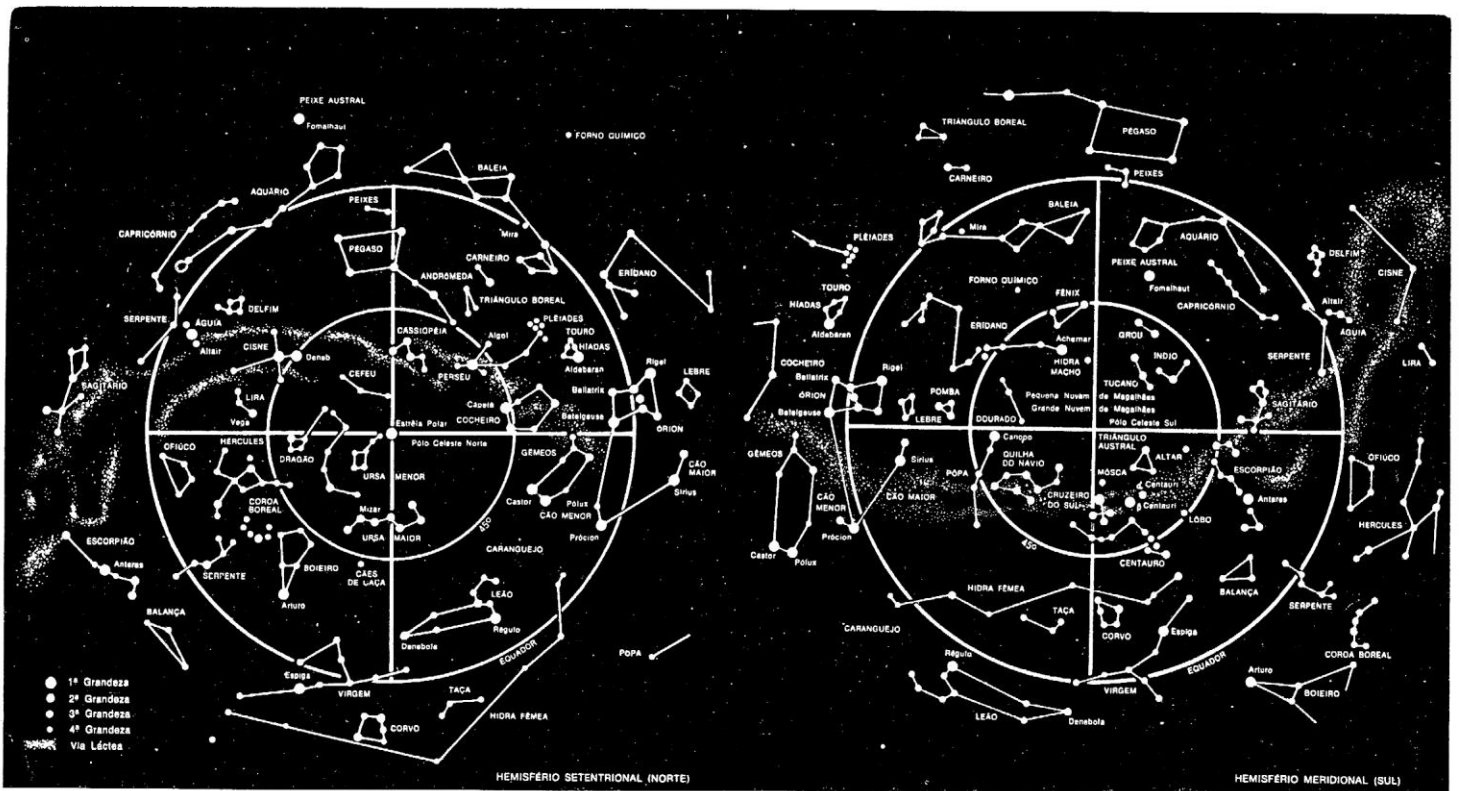
**O SEGREDO
DE COCACHIM**



MANUAL DA SELVA

O teatro sempre brinca com a imaginação. O teatro conta histórias que parecem ficção. Mas, e se você dobrasse uma certa esquina e encontrasse um mapa? E se fosse você o feliz proprietário da chave que desvendasse o mistério? Você saberia como agir? Que roupa vestir? O que levar na bagagem? Como se alimentar e seguir sua trilha até o confronto final? Pensando nisso nós escrevemos esse pequeno manual, fácil de ler e carregar, mas que pode ser muito útil na sua caçada; afinal, esse deve ser o seu primeiro tesouro.

Boa Sorte



Você pode se guiar pelas estrelas?

Muitas vezes, na hora do perigo, Marco Polo e seus companheiros de viagem foram salvos pelas estrelas. Os astrônomos eram sempre convidados para participar destas longas viagens.

Em caso de perigo, só eles poderiam descobrir o caminho de volta. As constelações são agrupamentos de estrelas que servem de guia para os navios perdidos. As principais

constelações do Hemisfério Sul são: Cão Maior, Navio, Cruzeiro do Sul, Tucano. Procure encontrá-las no mapa. Se você for esperto, encontre agora os doze signos do Zodíaco, que também formam uma constelação. Agora uma pergunta: Quem será que inventou esses nomes estranhos (como Mosca, Hidra Macho e Espiga) para essas constelações? Se você souber, mande uma carta para o nosso teatro.



MANUAL DA SELVA

Vocabulário pele vermelha

Esta é uma forma prática de se comunicar com gestos. Dizem que foram os índios que inventaram para que as tribos que falavam

línguas diferentes pudessem se entender. Se você for parar numa tribo estranha, não esqueça de manter a calma, e de fazer os gestos l-e-n-t-a-m-e-n-t-e.



Agora, escreva um diálogo com gestos em 10 linhas. O tema é livre.



MANUAL DA SELVA



A fogueira ideal

Você sabe fazer uma fogueira? Para preparar um jantar especial na selva, você tem que saber fazer a fogueira ideal, que combine com a sua panela. (Não esqueça de levar fósforos, senão você vai ter que esfregar dois pauzinhos até sair faísca).

1 — Fogueira para panelas

A panela é colocada sobre o fogo aceso entre duas carreiras paralelas de pedras (fig. 1)

2 — Fogueira para frigideiras

Coloque sua frigideira sobre 3 pedras dispostas

em triângulo, e contra uma quarta, maior, que servirá para proteger o fogo do vento. Se tiver ovos, faça um omelete. Não esqueça o sal...

3 — Fogueira para bule de café

Você tem duas opções. Coloque as pedras em círculo e uma vara apoiada sobre uma forquilha que será afixada no solo por outra forquilha menor. Se você não souber o que é forquilha leve um dicionário para a selva. A segunda opção é apoiar o bule a pouca distância de uma fogueira em forma de pirâmide.



Descubra o dono destas pegadas



- 9 — Alce
- 8 — Lebre
- 7 — Raposa

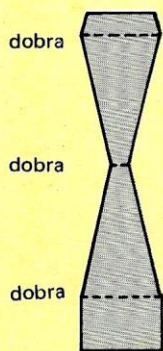
- 6 — Lobo
- 5 — Cão
- 4 — Ovelha

- 3 — Urso
- 2 — Cervo
- 1 — Gato

INSTRUÇÕES

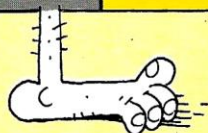
A caça ao tesouro é um jogo emocionante onde você enfrentará mares bravios, animais selvagens, rios perigosos e outros obstáculos. Com um pouco de sorte você chegará ao tesouro e mesmo que não consiga da primeira vez tente de novo.

Para começar a jogar você deverá conseguir um dado e montar os três pinos conforme o modelo abaixo (pinte um de cada cor):



PERSIA

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9

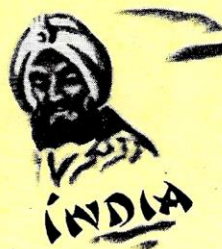
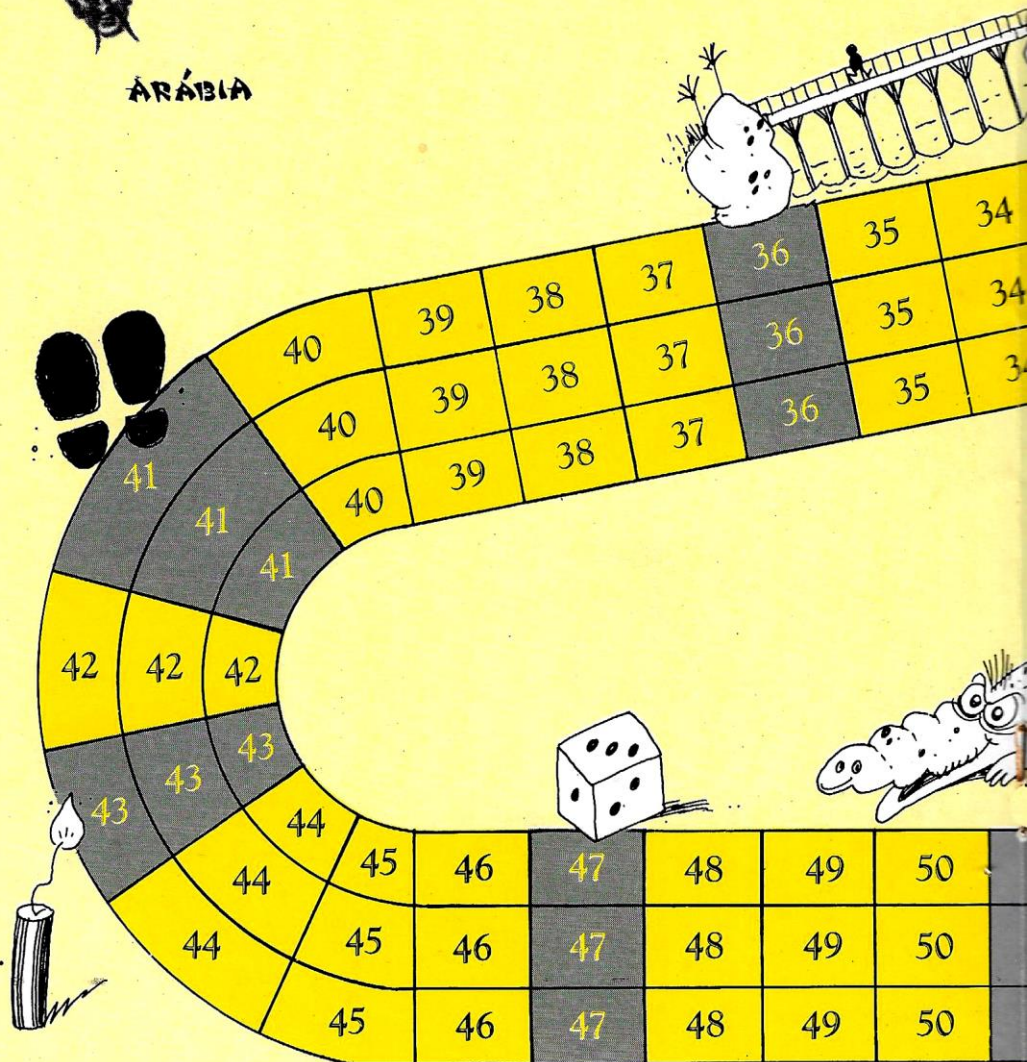


Tudo pronto, convide dois amigos(as) e comecem a jogar, toda vez que um dos jogadores cair em uma casa cinza siga as instruções abaixo.

- 2 — Que azar tirar 1 na 1ª jogada. Volte ao início. Comece o jogo com o pé direito.
- 7 — Faz muito calor, e a tripulação de seu barco resolveu tirar folga. Você não joga a próxima.
- 11 — Você conseguiu uma carona de asa delta. Avance 5 casas.
- 15 — Seu elefante empacou. Volte 2 casas.
- 18 — Um javali enfurecido está atrás de você. Saia correndo e avance 2 casas.
- 21 — Apareceu um leão na sua trilha, volte para a casa 17.
- 24 — Acabou a comida. É preciso caçar, fique uma jogada parado.
- 28 — Você esqueceu de apagar a fogueira. Perigo! Volte 5 casas.
- 32 — Indiana Jones passou por aqui. Sorte sua. Avance 4 casas.
- 36 — Atravesse essa ponte! Cuidado para não cair! Avance 2 casas.
- 41 — É proibido deixar pegadas. Alguém pode seguir. Volte 3 casas.
- 43 — Quem inventou a pólvora? Se você não souber. Volte 3 casas.
- 47 — Jogue seu dado outra vez. Se o número for par, avance 2 casas. Se for ímpar, espere uma jogada.
- 51 — O rio está cheio de jacarés. Volte 3 casas, e espere que eles durmam.
- 55 — Você está quase ganhando, mas volte 2 casas e junte um pouco de lenha. Você vai precisar de um fogueira.
- 57 — Você chegou ao tesouro. Seja esperto, e coloque essa arca num banco. Bom proveito!

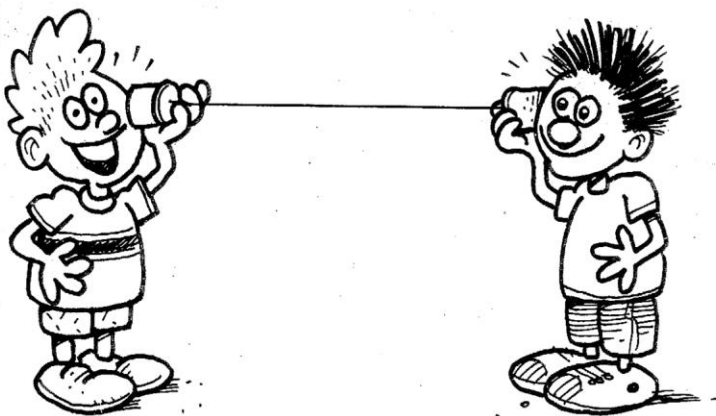


ARÁBIA



A Caça a

Construa o seu telefone



Um telefone na selva pode ser muito útil. Como a telerj não instala "orelhões" nestes lugares selvagens, construa sozinho seguindo as instruções. Não esqueça de colocar o número do seu aparelho na lista telefônica. Arranje dois cilindros de papelão; recorte numa cartolina dois discos de circunferência maior que a base dos cilindros. Recorte-os em forma de "pétalas" e depois de ter feito passar pelo centro um fio do tamanho que preferir, aplique as pétalas ao fundo dos cilindros colocando-as sobre as bordas externas dos mesmos... Não é fácil? O seu telefone está pronto.

Como fazer e desfazer "nós"

Talvez você nunca tenha ouvido falar em Górdio, mas esse camponês nascido na Frígia foi o grande inventor dos nós. Anos se passaram sem que ninguém descobrisse como ele havia feito um nó tão esperto que escondia as duas pontas. Ninguém conseguia desatá-lo, até que um dia... Mas isso é é uma outra história...

Siga as instruções e aprenda a fazer esses nós clássicos.

E não se esqueça: o bom nó tem as seguintes qualidades:

- 1 — Simples e rápido de se feito.
- 2 — Apertar à medida que o esforço sobre ele aumenta.
- 3 — Ser fácil de desatar.



NÓ DIREITO



NÓ DE ESCOTA



NÓ DE CORRER



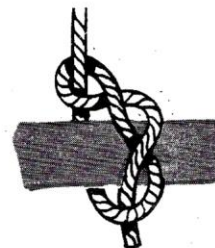
LAIS DE GUIA



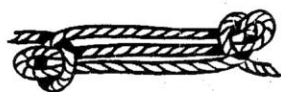
NÓ DE FATEIXA



VOLTA DE FIEL



VOLTA DA RIBEIRA



CATAU



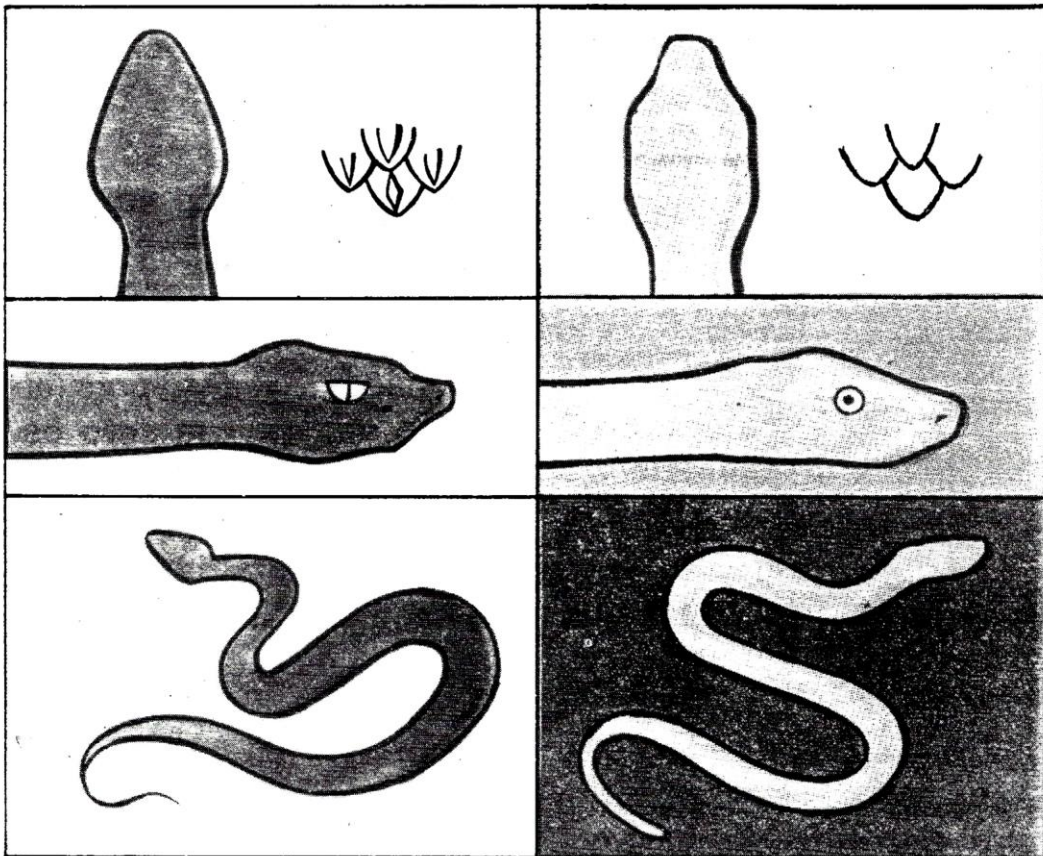
NÓ DE PESCADOR



Cuidado com as cobras

Encontrar cobras na cidade é uma coisa rara, mas se você for se aventurar pela selva, procure antes de tudo, olhar aonde pisa. Evite os buracos, onde elas gostam de se esconder, não ande nunca descalço, e se possível, leve na sua mochila um soro antiofídico (e uma injeção

para aplicar o soro). Você pode levar também uma cobra mussurana, porque ela não é venenosa e se alimenta exatamente de cobras venenosas. Aprenda com o nosso manual a reconhecer as diferenças entre as cobras venenosas e as não venenosas.



CARACTERÍSTICAS GERAIS

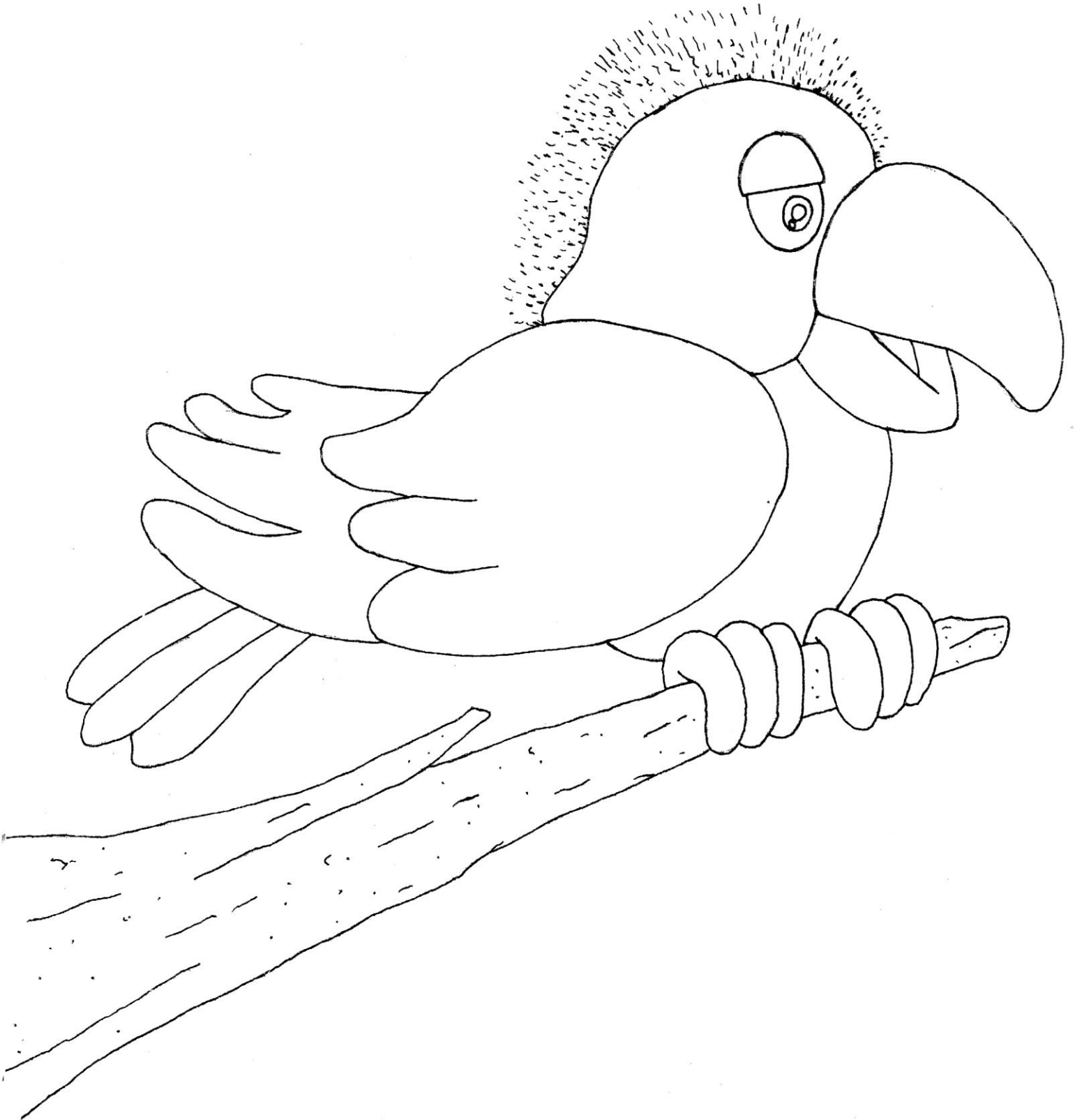
Venenosas:

- 1 — Cabeça chata e triangular; escamas miúdas e ásperas.
- 2 — Possuem fossas lacrimais.
- 3 — Corpo grosso, cauda curta, destacada do corpo.

Não venenosas:

- 1 — Cabeça ovalada, escamas lisas.
- 2 — Não possuem fossas lacrimais.
- 3 — Corpo mais fino e cauda comprida.

Para você colorir:



INFORMAÇÃO
PRECISA

JORNAL DO BRASIL
JORNAL DO BRASIL
JORNAL DO BRASIL
JORNAL DO BRASIL

O SEU JORNAL

Ops Dantes

Os figurinos de Beto e Bia
foram confeccionados por

Luci^oquel

Rua Xavier da Silveira, 45 - Cob. 06
Modelista - Orlando Pereira da Silva

A Ilha de Cocachim

é revestida por

 **SOMMER**
MULTIPIISO
REVESTIMENTOS DE FIBRA

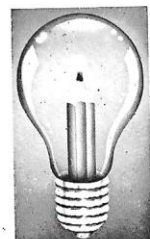
SOMMER MULTIPIISO REVESTIMENTOS LTDA.
Rua Alm. João Cândido Brasil, 319 - Maracanã
Rio de Janeiro - RJ - CEP 20511 - Fone: (021) 571-4042

A NOSSA PEÇA
VOCE LEVA PARA CASA.

A especialidade da Artimagem é
fazer com criatividade e
qualidade aquilo que o seu
público leva para casa: folhetos,
cartões, revistas, jornais, peças
publicitárias, como este programa,
por exemplo, que você está lendo
agora.

ARTIMAGEM

Opina de Criação



PROGRAMAÇÃO VISUAL

Rua da Lapa, 102 - 2º andar
Tels.: (021) 224-7938 e 252-0482

**O SEGREDO
DE COCACHIM**



CERÂMICA
PORTOBELLO



Patrocínio:

