

Revista **cdexpert** kids®

Alfabeto 2

Onde está Dally Doo?



Photo Paint 9 para Linux
Arts & Letters 7.0
 Esta revista vai
 conquistar você.

Diversão em dose dupla



Simba Safari

Adventure-se

Aprendendo com a Arte



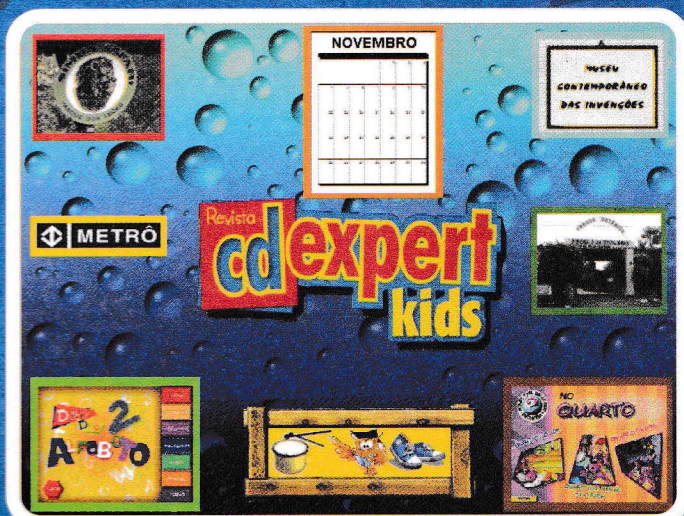
**Acompanhe as travessuras
do porquinho mais
querido do cinema.**

Lixo na rua

COLEZIONE

Isso tem solução?

Kids explica



É muito simples acessar o nosso Kids CD! Coloque o CD no drive, e a execução da interface de acesso ocorrerá automaticamente. Caso isso não aconteça, clique no botão Iniciar e, depois, no Executar. Quando aparecer o box de diálogo, digite: X:\kids.exe (substitua o X pela letra que representa sua unidade de CD-ROM).

Sistema mínimo requerido

PC

Windows 3.1/95, processador 486 ou superior, 16 MB RAM, placa de vídeo compatível com resolução 640x480 pixels e com 16 milhões de cores, drive de CD-ROM 2x, placa de som compatível com padrão SoundBlaster e mouse.

MAC

16 MB RAM, placa de vídeo compatível com resolução 640x480 pixels e com 16 milhões de cores, drive de CD-ROM, sistema operacional 7.0 ou superior.



PROCURA-SE REPÓRTER-MIRIM

para apresentar matérias que são exibidas no CD-ROM

- A criança precisa ter entre 8 e 11 anos (pode ser mais nova, desde que consiga decorar textos);
- É necessário enviar uma fita de vídeo (VHS) onde a criança diz o seguinte texto:

Olá, amiguinhos! Meu nome é (diga seu nome completo). Eu serei o (a) repórter-mirim da CD Expert Kids por um dia! Esta é uma revista com temas voltados para o público infantil, com idade entre 4 e 11 anos. Aqui, você sempre encontra um CD-ROM com jogos interativos e muita diversão. Sem contar o Caderno de Atividades, que é super legal! Espero que vocês gostem! Até mais!

Querido leitor

Nesta edição, comprovamos que os amigos de verdade permanecem para sempre. Isso porque ficamos muito felizes com a volta do nosso amiguinho Dally Doo, que nos acompanha desde o comecinho, quando a revista ainda estava engatinhando. Agora que já está mais crescidinha, a CD EXPERT KIDS conta com a ajuda de Dally Doo para ensinar o alfabeto para você, reforçando o que já aprendeu com ele nos primeiros números da revista. Mas, como ele também é criança, gosta muito de brincar e, desta vez, resolveu se esconder no quarto. Brincando de esconde-esconde com Dally Doo, você saberá tudo o que existe em um quarto de verdade e qual o nome de cada um desses objetos. Onde estará Dally Doo? Será que ele se escondeu atrás da cômoda? Mas, onde fica este móvel, no quarto do papai e da mamãe, do Joey ou no quarto da Lisa? Para saber, é só iniciar o jogo e fazer novas descobertas.

O Kids CD está recheadíssimo. Complementando a matéria da edição passada, estamos trazendo o vídeo sobre o Metrô de São Paulo. Agora sim, dá pra saber direitinho como é passear neste meio de transporte. E se você gosta de aventura, vai adorar curtir um passeio virtual pelo Simba Safari, mas tenha cuidado para não chegar muito perto da tela, pois os animais ficarão bem pertinho. Também no CD, você irá conhecer o Museu Contemporâneo das Invenções, com diversas engenhocas úteis e outras, nem tanto. Assista a uma aula ao ar livre na Escola de Ecologia, e aprenda a cuidar melhor da natureza. Na seção Comportamento, conheça uma galerinha que se reúne para jogar nas chamadas Gamerooms, a nova onda dos "gamemaniacos". Em Educação, fique sabendo que Obra de Arte não é coisa só para adulto: é preciso entendê-la para gostar dela. A turnê do Zôo Kids conta como aconteceu a Proclamação da República, mas na versão deles... Quer saber como foi? Então, não perca tempo, comece já sua leitura e bom divertimento!

Um abraço,

A Editora
Editor@cdexpert.com.br



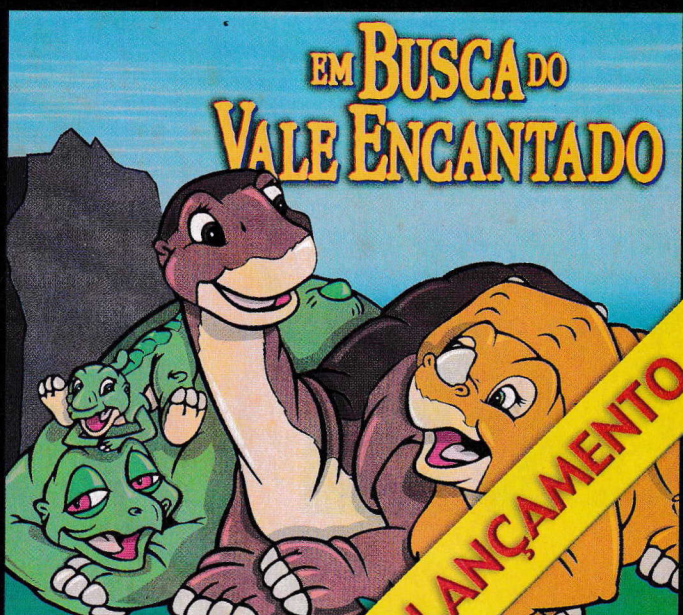
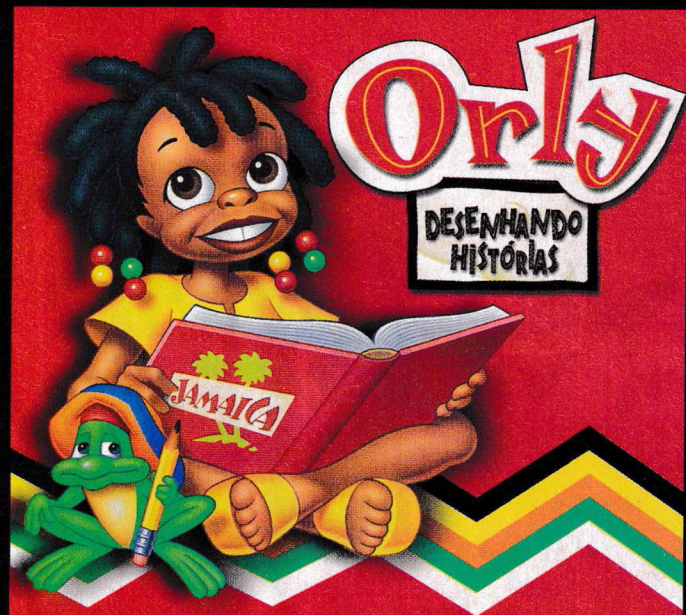
Revista CD EXPERT KIDS
Caixa Postal 16.108
CEP 03403-002
São Paulo - SP - Brasil
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Observações:

- A escolha ficará a critério da Editora CD Expert;
- Não se esqueça de mandar nome, endereço e telefone para entrarmos em contato;
- As fitas não serão devolvidas.

As fitas deverão ser enviadas para: CD Expert Kids
A/C Estúdio - Rua Antonio Camargo, 364
Tatuapé - Cep 03039-000 - São Paulo - SP

Olha só quanta alegria cabe nesta página!



Leve essa turminha pra casa!



Na cd expert kids, a diversão toma conta da garotada, e jogos super legais, cheios de brincadeiras e atividades interativas, ensinam brincando todas as crianças. Leve essa turminha pra casa você também e curta o sorriso do baixinho que mora em seu coração.

Revista **cdexpert kids**
A revista da criança esperta

Esportes

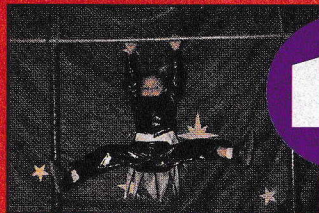
O judô é um esporte que veio do Japão e cada vez mais ganha novos praticantes. Saiba como se tornar um "Samurai" aprendendo as regras básicas do esporte.



8

Estrela Mirim

O circo sempre foi sinônimo de alegria. E onde tem alegria, também tem criança. Conheça a história de verdadeiros astros mirins, que começam cedo na vida circense e levam encanto e magia a pessoas de todas as idades.



14

Papo Sêrio

Antes de jogar um simples papelzinho no chão, pense duas vezes. Você poderá estar contribuindo com o acúmulo de lixo nas ruas, deixando a cidade suja. Lugar de lixo é na lata de lixo!



18

Passeios

Já imaginou entrar em uma selva e deparar-se com animais ferozes, olhando bem nos seus olhos? Esta é a emoção de estar no Simba Safari.



10

Antenado

Se você tem uma idéia, não fique com medo de colocá-la em prática. Muitos inventores não tiveram apoio no início, mas hoje são valorizados pelas suas criações. 4 de novembro é o Dia do Inventor!



16

Personalidade Infantil

Ele sabe tudo, responde a todas as suas dúvidas. Ele é o cientista mais louco da TV, ajudado por um rato de laboratório e por uma esforçada assistente. Ele é Beakman!



22

Cantinho do Leitor — 6

Para que a nossa revista fique cada vez mais bonita, só falta você mandar seu desenho ou foto. E não esqueça de avisar a seus amiguinhos para eles participarem também!

Palpite — 20

Não deixe de conferir nossas dicas para você estar sempre atualizado com os principais lançamentos do momento.

Brinquedolândia — 24

Agora você vai poder chamar seu irmãzinho ou irmãzinha para brincar. Dicas de brinquedos para meninos e meninas que até os adultos vão gostar.

Zôo Kids — 28

Nossa turma vai viver uma aventura histórica nesta edição. Saiba como aconteceu a Proclamação da República na versão de Caco, com a participação de seus amigos.

TV Zoando — 34

Os melhores desenhos animados e as melhores séries da TV estão aqui. Escolha o seu favorito.

Hora do Recreio — 35

O melhor da vida é sorrir. Por isso, não perca tempo. Divirta-se!

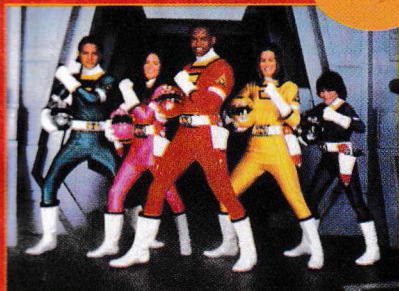
Sopa de Letrinhas — 38

Você já ouviu falar do gênio da maçã? Não deixe de conferir esta homenagem especial para o Dia do Professor.

Meu Ídolo

Eles estão sempre prontos para defender a galáxia das forças do mal. Junte-se aos Power Rangers nesta batalha pelo bem da humanidade.

25



Educação

Obra de arte não é coisa só para adultos. Saiba como valorizar a arte e os artistas e de que forma tudo isso pode ser aplicado na educação das crianças.

32



Bichos & Cia.

Ele é tão pequenininho que cabe dentro do seu bolso. Mas não se engane com o tamanho. O hamster pode ser um grande amigo.



36

Especial

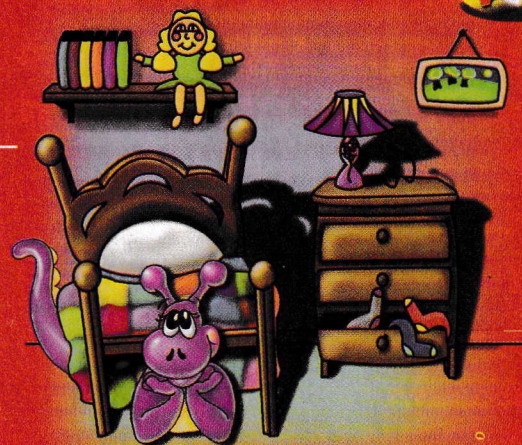
A Proclamação da República foi um acontecimento que trouxe muitas mudanças para nosso país. A partir daí, o Brasil passou a ter uma nova identidade, representada pela sua bandeira, cujo dia é comemorado em 19 de Novembro.



40



2



26

Manual

Você quer aprender o alfabeto e brincar de esconde-esconde com Dally Doo? Então siga direitinho todas as dicas que estamos trazendo para você.

Sala de Aula — 42

Você sabe como a água exerce pressão? Confira mais uma experiência super interessante e descubra.

Net — 43

Os vírus representam uma ameaça muito perigosa para seu computador. Por isso, tome cuidado para que ele não seja contaminado e saiba como se prevenir do ataque desses inimigos.

Comportamento — 44

Jogar video game sozinho não tem graça. Legal mesmo é reunir os amigos para uma partida emocionante nas casas de games chamadas gamerooms.

Ecologia — 46

Você pode aprender mais sobre a natureza e o mundo que nos cerca de uma forma bem natural. A Escola de Ecologia oferece um contato direto com diversos tipos de plantas e animais.

Saúde — 48

O daltônico é uma pessoa que confunde as cores mas enxerga muito bem. Saiba mais sobre esta doença que atinge mais meninos do que meninas.

Brincadeiras — 50

Não há uma idade certa para brincar. Com nossas dicas, todo mundo vira criança.



Junte-se à beleza das flores! Para enfeitar mais ainda este nosso jardim florido, só está faltando você. Então não perca tempo e mande logo a sua foto!

REVISTA CD EXPERT KIDS
Cantinho do Leitor
Caixa Postal 16.108
CEP 03403-002
São Paulo - SP

***Não esqueça de escrever "direitinho" a sua idade e seu nome completo!**



Ana Marina Munhoz,
8 anos



Beatriz Ribeiro
da Silva, 6 anos



Stephani Hermann
Sanchis, 2 anos



Gabriel 5 anos



Rafael Munhoz,
8 anos



Matheus Henrique
da Silva Braga, 1 ano



Thiago Henrique da Silva
Braga, 4 anos



Taynah, 4 anos



Tuany, 2 anos



Fernanda Beraldo
Armijo, 14 dias

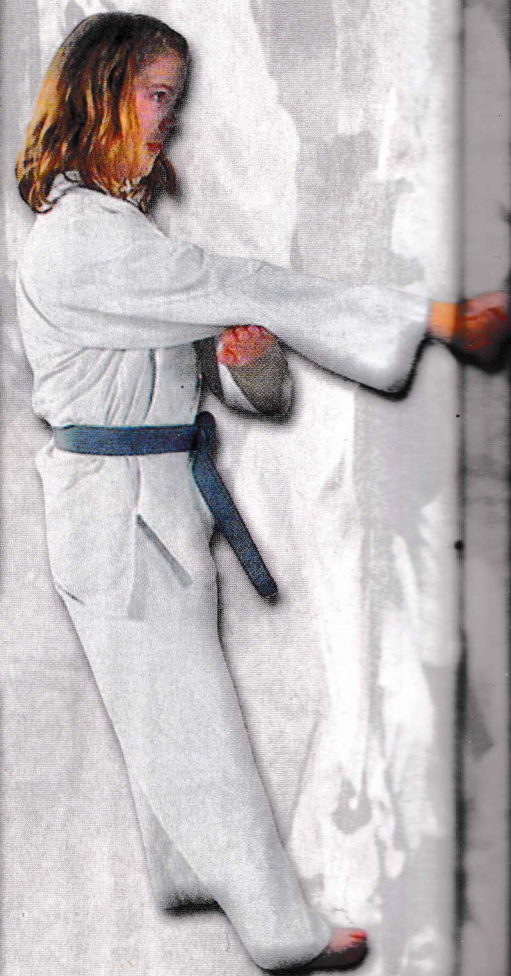
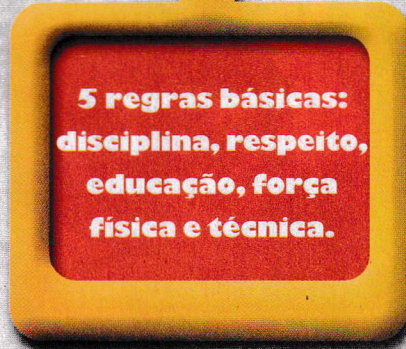
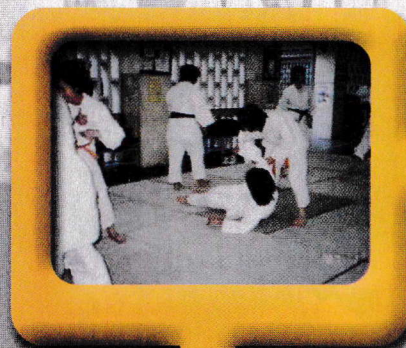
Judô

A melhor combinação entre o poder do corpo e do espírito.

Se você é fã de desenhos japoneses e curte jogos de luta, com certeza já deve ter se interessado pelo Judô, um esporte que pode ser praticado tanto por meninos como por meninas de todas as idades.

Tudo começou a partir do ano de 1882, quando Jigoro Kano, um estudante da Universidade de Tóquio, tentou modificar um pouquinho o estilo de luta do Jiu-Jitsu, tornando-o menos agressivo. Daí, ele fundou sua própria escola, que recebeu o nome de Kodokan. Estava criado o Judô, uma nova modalidade de Jiu-Jitsu, porém, com objetivos diferentes do que apenas formar guerreiros: ensinar disciplina e respeito pelas pessoas, o que é indispensável para se viver bem. No Brasil, o Judô chegou em 1908. Os primeiros esportistas traziam na bagagem os segredos dessa luta desconhecida para nós, brasileiros. Mas, hoje em dia, nosso país já conseguiu muitas vitórias nesse esporte. Temos, como exemplo, atletas como Aurélio Miguel, que brilhou nos tatames internacionais, e, recentemente, o judoca Tiago Camilo, que nos trouxe uma merecida medalha de prata das Olimpíadas de Sidney.

Para praticar Judô, é necessário usar um uniforme chamado judogui ou quimono. Ele é formado por uma jaqueta (blusa), uma calça e pela faixa que indica o nível em que o judoca (quem pratica judô) está, por meio da sua cor. A ordem das faixas é a seguinte: branca, azul, amarela, laranja, verde, roxa, marrom e preta. Chegando na faixa preta, você já pode ser considerado "mestre". A partir daí, ainda existem duas outras categorias - a faixa vermelha e branca (coral) e a vermelha, indicando que você atingiu o nível superior do Judô.



Treinamento

O treinamento de judô pode ser praticado de quatro maneiras: Kata, Randori, Shiai e Atemi-waza. Nomes complicados? Calma, vamos explicar o que significa cada um deles.

Kata: são golpes combinados entre os praticantes, isto é, um sabe o que o outro vai fazer. Nesta modalidade, aprende-se os fundamentos de ataque e defesa.

Randori: é o treinamento em que os praticantes disputam um contra o outro, como se estivessem realmente numa competição.

Shiai: é a competição, onde o atleta põe em prática os seus conhecimentos adquiridos dentro do tatame, que é o lugar onde se aprende e se pratica judô. O chão do tatame é macio, para que ninguém se machuque enquanto está treinando.

Atemi-waza: Nesse estilo, o judoca aprende a defender e atacar os pontos vitais do corpo.

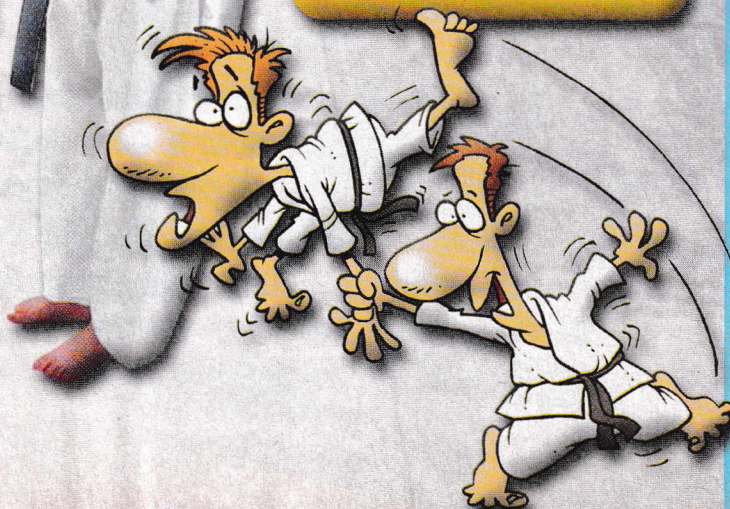
Se você quer aprender judô só para sair por aí batendo nas pessoas, é melhor mudar de idéia bem rapidinho. Treinar judô não significa apenas dar golpes e usar técnicas especiais para ser invencível nos campeonatos ou impressionar seus amigos. Este esporte ajuda a desenvolver também o lado psicológico (mente), emocional e até espiritual, tornando quem o pratica capaz de enfrentar todas as dificuldades da vida de uma forma sempre honesta, não precisando "derrubar" ninguém sem motivo. Por isso, se você quiser ser um verdadeiro "samurai", aprenda e siga as cinco regras básicas do Judô: disciplina, respeito, educação, desenvolvimento da força física e da técnica.

Fotos: Divulgação

As faixas indicam o nível em que o judoca está. A ordem é a seguinte: branca, azul, amarela, laranja, verde, roxa, marrom e preta.



Judô exercita a mente, o corpo e o espírito



Simba Safari

Quando você visita o Zoológico, certamente já teve vontade de chegar mais perto dos animais, não é? Mas lá existem jaulas que separam nossos mundos, aumentando ainda mais a distância entre os bichos e nós, seres humanos. Se você gosta de aventura e quer sentir a emoção de estar junto a animais selvagens, seu lugar é no Simba Safari. Em 28 anos de existência, o Simba Safari já recebeu cerca de 9 milhões de visitantes. É um parque que possui cerca de 300 espécies diferentes de animais, em 100 mil metros de Mata Atlântica preservada e vegetação nativa.

As pessoas gostam tanto desse tipo de experiência que a idéia de passear pelo Simba vai passando entre as gerações, isto é, os pais levam os filhos, que, mais tarde, acabam levando os netos, e assim por diante. Pergunte a seus pais se eles já não estiveram por lá. Mesmo assim, cada nova visita ao Simba Safari oferece uma emoção diferente, você nunca sabe o que irá encontrar pela frente.

O principal objetivo do parque é despertar nas crianças o interesse pela preservação da nossa fauna, ou seja, cuidar para que os animais não desapareçam da face da Terra. E isso fica mais legal se você puder ter um contato direto com eles, como o que acontece no Simba Safari. O passeio é feito de carro, pode ser o do seu pai, ou em kombis do próprio parque. Mas, lembre-se: você deve se comportar muito bem dentro do carro. Nem pense em fazer barulhos e bater no vidro para chamar a atenção dos animais. Eles podem ficar nervosos, e aí...
sai de perto!

Já imaginou ficar cara-a-cara com um leão? Que tal entrar em um mundo selvagem, em que feras passeiam livres e despreocupadas ao seu lado? Esta é a emoção de estar no Simba Safari.



● Passeio

Logo no começo do passeio, graciosas emas dão as boas vindas à nossa equipe e aos outros visitantes, enquanto um vaidoso pavão se exhibe, mostrando suas penas em forma de leque. Depois, são as **lhamas** que vêm passear ao nosso lado. Seu pelo parece uma lã. Surgem, também, alguns veados, alegres com a nossa presença.

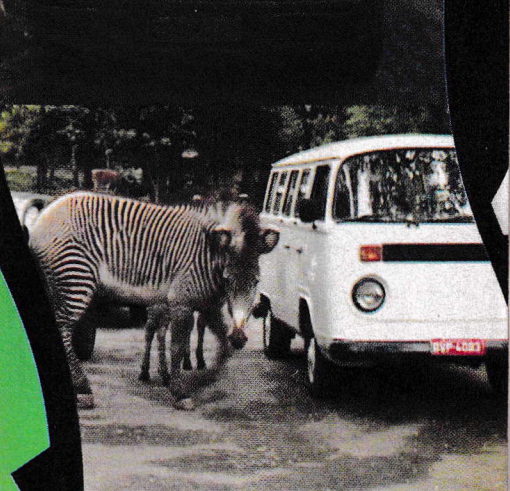
Ao entrarmos no **Setor dos Macacos**, medidas de segurança devem ser seguidas. Em alguns carros, é necessário colocar uma grade protetora na janela, isto porque, sem querer, os macaquinhos podem arranhar o vidro ou até entrar no carro. Mas esse é um dos momentos mais divertidos do passeio. Os macacos sobem nos carros para comer as sementes jogadas pelos tratadores. Esses macaquinhos travessos não perdem a chance de fazer gracinhas, como se pendurar do espelho ou escorregar pelo pára-brisa. Eles são muito engraçados, mas cuidado: não ponha seu dedinho para fora, pois eles podem morder, e não dê outro tipo de alimento para eles.

Mais adiante, encontramos duas simpáticas, porém atrevidas, **zebras**, juntamente com uma girafa. Ao abriremos a janela para pegar um alimento dado pelo tratador e que seria oferecido à girafa, sem perder tempo, uma das zebras se adiantou e colocou a cabeça dentro do nosso carro à procura do alimento. E para deixar a sua marca, ainda deu uma lambida no vidro.

Agora é que começa a emoção: vamos entrar no **Setor das Feras**. Toda criança tem ou já teve um ursinho de pelúcia. Por isso, é difícil de acreditar que esses bichos possam ser perigosos, mas no Simba, eles são de verdade e estão no seu ambiente natural, no meio da floresta. Portanto, nunca abra as janelas neste setor e não ofereça comida a eles. Enquanto passávamos, um deles ficou em pé, e parecia estar conversando com o tratador, pedindo comida.

Mas, ao entrar no **Setor dos Leões**, o coração começa a bater mais forte. E eis que eles surgem, soberanos, os verdadeiros reis da selva. Você pode pensar que dá medo chegar perto deles, porém, é impressionante a tranquilidade que eles nos passam. Logo depois, aparecem os tigres, abrindo o bocão e mostrando seus afiados dentes.

Os "rangers" do Simba Safari estão sempre prontos para prestar qualquer informação e ajudar no que for preciso.



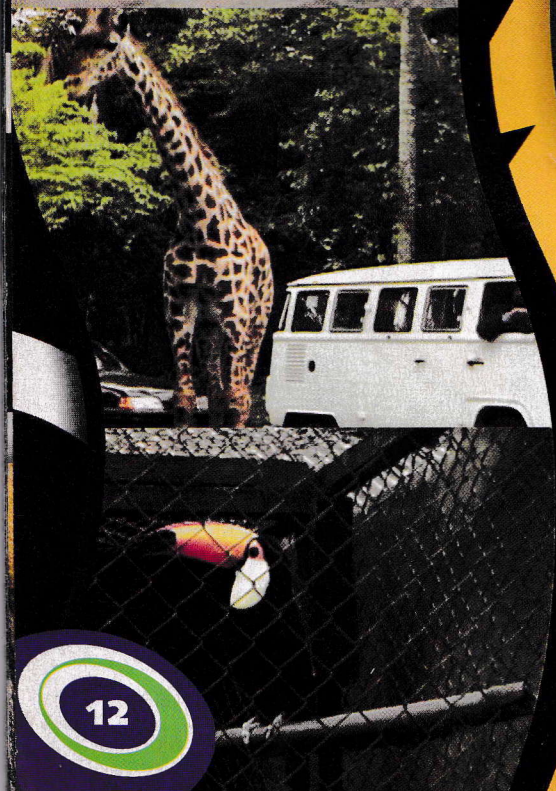
Histórico

No início, o Simba Safari só tinha leões. Com o tempo, o idealizador e dono do parque, Francisco Galvão, foi trazendo outros bichos. A vontade de estar com os animais começou desde que era criança, quando morava em uma casa onde havia uma jaguatirica (oncinha) e muitos macaquinhos. Vivendo nesse ambiente, Francisco Galvão foi se interessando pelo comportamento desses bichos, e, então, surgiu a idéia de criar um parque em que pudesse observá-los de perto e oferecesse a seus visitantes a emoção de vê-los soltos, sem grades, em seu ambiente natural.

O Simba Safari preocupa-se muito com a segurança de quem o visita. Para isso, possui uma equipe de tratadores que recebem treinamento especializado. É preciso 6 meses para que cada tratador possa ficar sozinho junto com os animais. Quem cuida da saúde dos bichos é o pessoal do Zoológico, que oferece todo seu conhecimento em veterinária.

A identificação dos funcionários do Simba com os animais é tão grande que eles chegam a dar nomes para seus amigos. De acordo com Francisco Galvão, não existe um animal que seja mais difícil de lidar do que outro. "Deve-se observar o comportamento e os hábitos de cada um. Conhecendo-os melhor, dá para saber como tratá-los, sem que eles fiquem nervosos", diz Galvão. O dono do Simba Safari ainda comprova que seus companheiros sentem-se muito à vontade onde estão. "É só reparar na grande quantidade de filhotes. Se os animais não estivessem bem, não haveria procriação".

Visitar o Simba Safari é um passeio completo: Da janela de seu carro, você assistirá a um espetáculo da vida, ou seja, a manifestação da natureza aproximando o reino animal ao nosso mundo. Assim, poderemos nos sentir cada vez mais responsáveis pela sua preservação.



Algumas normas de segurança:

1. Não abra as portas de seu veículo por nenhuma razão e verifique se estão travadas.
2. Os vidros podem ser abertos no máximo 5 cm, para ventilar.
3. Não ponha os dedos para fora.
4. É proibido dar qualquer alimento aos animais ou jogar pontas de cigarro, papéis, plásticos, etc.
5. Não agite objetos nem faça barulho para chamar a atenção dos animais. Isso poderá irritá-los.
6. Não é permitida a entrada com animais domésticos, por isso, deixe seu cachorrinho em casa.

Os jipes têm aparelhos de rádio receptor-transmissor que os interligam, assim como à administração.



Para saber mais sobre o Simba Safari, visite o site: www.simbasafari.com.br Informações pelo telefone: 6331-6249.

Assista ao vídeo deste emocionante passeio no CD-ROM que acompanha a revista.

1



2



3



4



5



- 1 - Jéssica e Matheus prestam assistência ao grande show de mágica
- 2 - O pequeno Matheus já sonha com os números nas alturas
- 3 - Mesmo no intervalo, Jéssica e Caroline continuam trabalhando
- 4 - Pamela e Daniela se empenham com os gatos e cães amestrados
- 5 - Roger também participa da abertura do espetáculo e sonha com o equilíbrio

CRIANÇAS

Existe um universo paralelo ao nosso que sobrevive há muitas gerações, e que é movido pela mais fantástica das emoções: a alegria! Só um lugar pode receber qualidades desta proporção: o circo! Não há tecnologia suficiente em todo o mundo que apague o brilho de uma arte circense.

A alegria de ir ao circo é ainda maior quando as crianças surgem no picadeiro.

Caroline A. R. Querubim, de 10 anos, atua desde os 2 anos! Uma das responsáveis pela abertura do show no Circo Spacial, a "Carol" faz o papel de uma pequena fada que dá vida a outro personagem, mas tem vontade de fazer muitas outras coisas: "Quero participar dos malabarismos, trapézios, lira, tecidos e também ser paradista", comenta empolgada. Sobre o futuro, Carol é rápida: "Não quero sair daqui nunca". Sua prima, **Jéssica A. Querubim de Souza**, tem 8 anos e mesmo pensamento. "Não dá para parar com o circo.

Depois que entramos pela primeira vez, não queremos parar mais", comenta. Atuante desde os 4 anos, Jéssica hoje é uma partner mirim do mágico do circo, mas sonha com outras participações: "Eu gostaria de trabalhar com a lira, tecidos e também dançar", anima-se.

Muitas pessoas ficam curiosas em saber como as crianças circenses conciliam seu trabalho com a escola. As crianças garantem que têm que se esforçar muito para correr atrás das matérias, e

CIRCENSES

dizem que vale a pena. Um exemplo típico é o das irmãs

Pamela (10) e Daniela T.

M. Comini (12), que fazem dupla em um número com gatos e cães amestrados no Circo Spacial. “Estamos bem na escola, e sempre que chegamos a uma nova, já faço amizades”, lembra Pamela. Ela aprendeu cedo a arte de domar os animais, mas quer se tornar aramista, assim como Daniela, logo que puder.

Os meninos circenses também são grandes promessas para o picadeiro. **Roger Q. de Souza (10 anos)**, irmão de Jéssica, também nasceu dentro do circo Spacial. “Quero aprender a ser equilibrista logo, exige muita coordenação motora. Se eu esperar crescer, fica mais difícil para aprender”, afirma.

Mas a maior atração mirim é mesmo **Matheus Filipe de Jesus Silva**, de apenas 3 anos! Matheus é a sensação de um número onde está vestido de curumim. “Ele nasceu dentro do circo, e já chora quando não pode participar de algum número”, lembra Ana Cláudia, mamãe de Matheus.

“Ele tem muito jeito para números nas alturas. Esses jovens talentos viajam sem parar e conhecem muitos lugares e amigos novos, sem abrir mão dos estudos. Na arquibancada, pessoas de qualquer idade soltam o seu lado criança. No picadeiro, essas crianças parecem participar de um sonho real, que não acaba jamais...”

Muito inteligentes e responsáveis, as crianças circenses mostram que sabem bem o que querem.

Alguns números circenses mais admirados pelas crianças

LIRA - grande círculo de metal suspenso no ar, dentro do qual realiza-se acrobacias

TRAPÉZIO - onde os artistas praticam saltos aéreos, prendendo-se uns aos outros

PARADISTAS - comum em olimpíadas, onde é preciso sustentar todo o corpo com as mãos, realizando movimentos especiais a certa altura

MALABARISTAS - controle de inúmeros objetos ao mesmo tempo, arremessando-os ao ar com sincronismo

TECIDO - apresentações aéreas sem nenhuma proteção, usando apenas um tecido de apoio

ARAMISTAS - apresentação arriscada, também nas alturas, sobre um fio de arame

CIRCO SPACIAL (O circo do futuro)

Atrações:

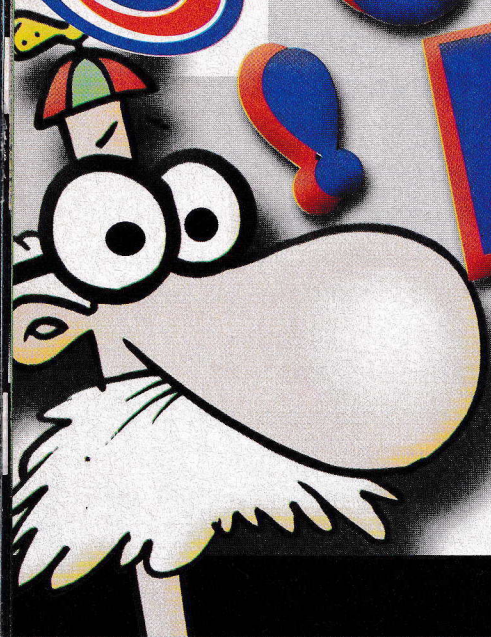
Quinta e Sexta - 14:00 h / 20:30 h

Sábado - 15:00 / 17:30 h / 20:30 h

Domingo - 10:00 h / 20:30 h

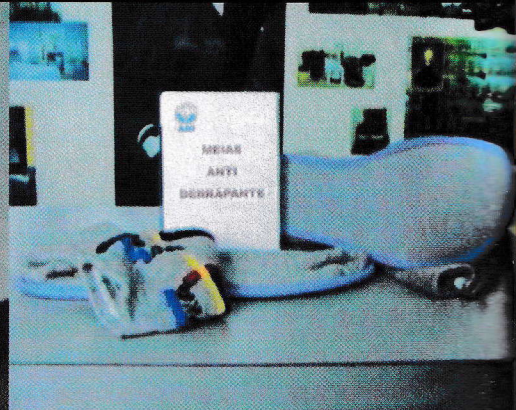
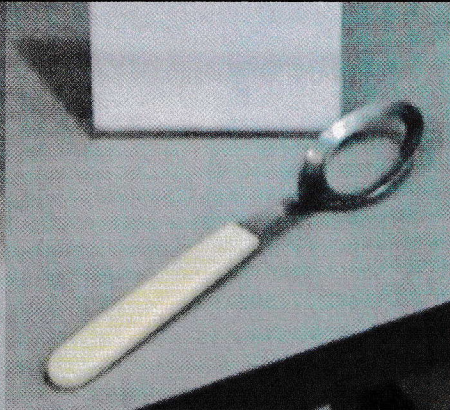
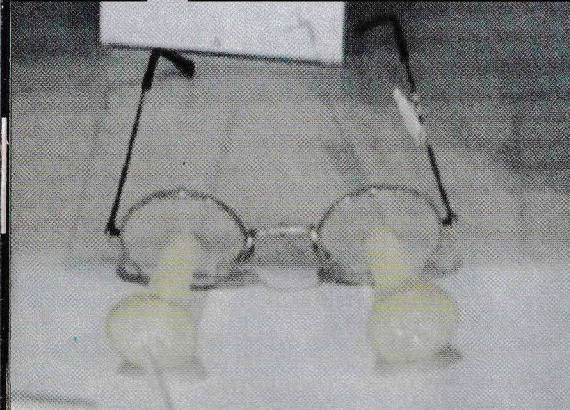
Localização até novembro/2000:
Radial Leste - Tatuapé - São Paulo, SP





Idéia!

Num simples estalo, você pode estar contribuindo para o futuro da humanidade.



Você já deve ter reparado na quantidade de novos objetos e aparelhos que estão surgindo ultimamente. Com o desenvolvimento da tecnologia, tudo evolui mais depressa. Algumas novidades chegam até a assustar certas pessoas, por serem, logo de início, desconhecidas e avançadas demais. Porém, numem um é já não consegue mais viver sem a comodidade oferecida por aquela nova invenção. Um exemplo disso é o telefone celular, que hoje em dia, já é comum, mas, logo que surgiu, parecia coisa de filme de ficção científica, como Jornada nas Estrelas.

Mas todas essas inovações surgem de acordo com a necessidade de alguém, em um determinado momento histórico, ou através da simples curiosidade de algum "Professor Pardal" de plantão. Sendo assim, não podemos nos esquecer de inventores famosos, que muito contribuíram para a evolução da humanidade, como Thomas Edison, que inventou a energia elétrica, Santos Dumont, inventor do avião, Sabin, que descobriu a vacina, e muitos outros, sem falar nas descobertas e invenções mais recentes, como a televisão e o computador. É a partir daí que as pessoas se inspiram para criar cada vez mais.

Apoio aos inventores

Para dar um apoio a essas pessoas, surgiu a ANI - Associação Nacional dos Inventores, uma entidade que tem como objetivo ajudar aqueles inventores cheios de idéias criativas, mas que não sabem como colocá-las em prática. A ANI cuida de todas as etapas: desde a apresentação de uma idéia, até o encaminhamento do produto pronto para a venda.

Se você criar um novo invento, é necessário fazer o registro dele em seu nome, para que outra pessoa não "roube" a sua idéia. Isto se chama registro de patente, e a ANI também pode ajudá-lo neste processo.

Na sede da ANI, você poderá visitar o Museu Contemporâneo das Invenções, onde você encontrará mais de 300 engenhocas, divididas por setores como:

Bizarro: invenções curiosas e até engraçadas. Exemplo: um chapéu para quem está resfriado, composto por um rolo de papel higiênico; colher para regime (furada) e garfo ladrão, para você roubar a batatinha do prato de quem está ao seu lado na mesa.

Utilidades Domésticas: abridor de caixas de papelão, como a de leite, recipiente para vinagre e azeite em spray.

Segurança: Capacete contra linha com cerol. Tem boa visibilidade e protege o motoqueiro das linhas de pipa com cortante.

Estes são alguns dos setores que você pode encontrar no Museu dos Inventores, mas lá, existem muitas outras curiosidades.

Alguns dos inventos expostos já estão sendo vendidos, como o Testa Nota, que verifica se o dinheiro é falso ou não; a Pipoca da Hora, máquina que faz pipoca sem gordura, e o Save Neck, cinto de segurança para motoqueiros.

Visite o Museu Contemporâneo das Invenções e desperte o inventor que existe em você. Assim, nunca desperdice uma idéia, por mais estranha que seja, ela pode ser a solução para alguma necessidade de um grande número de pessoas. E nunca desanime, mesmo que os outros não acreditem nas suas idéias. Lembre-se que Santos Dumont e Thomas Edison também passaram por isso. Já pensou o que seria do mundo hoje se eles tivessem desistido?



“As invenções são sobretudo os resultados de um trabalho teimoso.”

(Alberto Santos Dumont)

“Um gênio é uma pessoa de talento que faz toda a lição de casa.”

(Thomas Edison)

O Museu Contemporâneo das Invenções está aberto ao público de segunda a Sexta das 9:00 h às 18:00 h. Excursões escolares monitoradas, tratar com Sra. Angela Lima pelo Tel. (0xx11)3873-3211 ou pelo nosso e-mail:

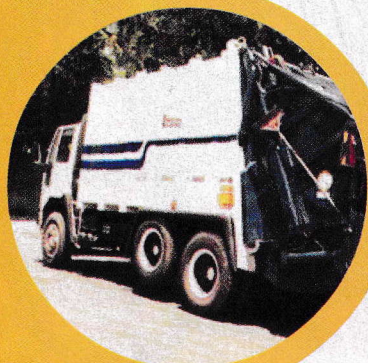
inventores@inventores.com.br

Endereço: Rua Dr. Homem de Mello, 1109 - Perdizes - São Paulo - SP. CEP 05007-002





Lixo nas ruas



N3o tem nada mais triste do que ver a nossa cidade suja. O lixo espalhado nas ruas, a calçada cheia de pap3is, copos, latas, garrafas e tudo mais que se pode imaginar, nos d3 uma sensa33o de lugar abandonado, de casa sem dono, de que ningu3m liga para nada. Imagine voc3 chegando em casa e vendo toda essa bagunça: o lixo da cozinha transbordando, as moscas passeando por toda a parte, a casa cheirando mal - voc3 nem tem vontade de ficar. Pois 3 isso que acontece na cidade quando nem as pessoas, nem a prefeitura tomam conta. Se voc3 sabe que s3 vai encontrar lixo no seu caminho, n3o d3 vontade de sair um pouco ou ir at3 a praça brincar.



**A solu33o
s3 depende
de que cada
um de n3s
faça sua parte.**

Reciclagem: transformando o lixo

E tem mais: boa parte do lixo que a gente vê jogado por aí poderia ter um destino melhor - a reciclagem. Os papéis, latinhas, garrafas, vidros, poderiam voltar para a indústria e virar produtos novos. Para isso, bastaria que eles fossem separados e vendidos a empresas ou cooperativas especializadas. Além de contribuir para uma cidade mais limpa, você pode, também, ajudar as pessoas carentes que trabalham com a reciclagem de lixo em forma de cooperativa. Se você mora na cidade de São Paulo e quer doar materiais recicláveis, você pode entrar em contato com uma cooperativa de catadores de papel e outros materiais, a COOPAMARE, pelo telefone (0XX11) 3064-3976. Converse com a sua família, explique as vantagens de reciclar e monte um esquema para guardar e doar ou vender o que antes iria para o lixo. Você encontra algumas idéias de como tratar o lixo de forma inteligente no site www.cecac.usp.br/recicla/3rs.htm.

Mudar o pensamento para cuidar da beleza da cidade

É errado pensar que só porque já tem lixo no chão não vai fazer mal se você jogar um papel a mais. Faz mal sim, e muito. É por isso que a cidade vive cheia de lixo. Todo mundo é responsável pelo que acontece, e cada um tem que fazer o que estiver ao seu alcance para evitar que a sujeira das ruas aumente. Não custa nada: basta você guardar esse papel no bolso ou na bolsa até chegar a uma lata de lixo, em vez de jogá-lo no chão. Se você puder, além disso, ajudar a manter limpa a sua escola, a frente da sua casa, a sua rua, imagine o bem que você estará fazendo para a cidade. E não é só isso: vai ter muito adulto que, vendo uma criança catando um papel do chão e colocando no lixo, vai ficar com

vergonha de jogá-lo em qualquer lugar e vai passar a agir direito. É isso mesmo, o maior bem que você pode fazer é servir de exemplo para esse pessoal mais velho que acha que não adianta cuidar da cidade. É claro que adianta, e se a gente não começar a cuidar logo, quando você for adulto, o problema vai ser muito mais grave.

E não é só a beleza da cidade que fica comprometida. Um ambiente sujo também favorece o aparecimento de doenças causadas por ratos que vivem no lixo, agrava o problema das enchentes devido ao entupimento de bocas-de-lobo e bueiros e, por incrível que pareça, favorece o aumento da criminalidade e de pichações.

Percentual de tratabilidade



**Matéria
orgânica
80%**



**Materiais
Recicláveis
20%**

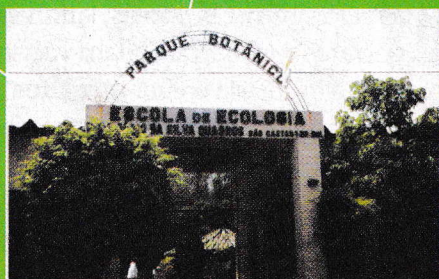


**Rejeito
20%**



Dicas para toda família aprender e se divertir!

Cursos

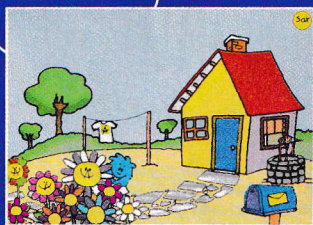


Avise seus pais, eles vão gostar destas dicas. E você também vai aprender. Cursos oferecidos pela Escola de Ecologia do Parque Botânico "Presidente Jânio da Silva Quadros".

Dias: 17/11- Plantas Medicinais
24/11- Recicla Natal (parte I)

Informações:
Horários: das 14:00 às 17:00 horas
Vagas limitadas. Inscrições pelo telefone:
(0XX11) 4238-3027
Cursos gratuitos com direito a certificado.

Site



Programa "Ação Criança" lança site interativo.

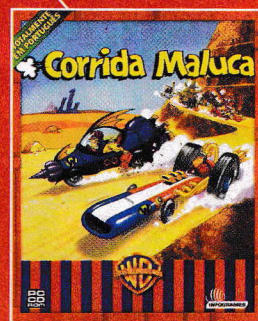
Ao entrar no site www.acaocrianca.org.br, você irá se deparar com um ambiente super animado e encontrar RICO, o embaixador do bem-estar das crianças de todo o mundo. Nesse site, você poderá fazer doações e ser convidado para eventos, receber informativos e brindes.

CD-Rom

Games

Corrida Maluca:
Infogrames

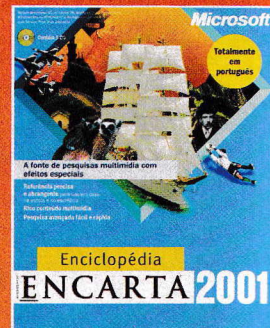
Um dos desenhos de maior sucesso está, agora, em CD-ROM. Penélope Chamosa, os irmãos Rocha e Peter Perfeito disputam a mais animada corrida do mundo, em quatro diferentes cenários: montanha, deserto, neve e cidade, tentando escapar das armadilhas e trapaças armadas pelo vilão Dick Vigarista e seu fiel escudeiro, o cão Mutley.



Educacionais

Encarta 2001
Microsoft

A nova versão desta enciclopédia multimídia traz inovações super modernas. Basta um clique na Central Web e você poderá entrar nos mais completos sites relativos ao assunto que você escolheu. Este software ainda oferece 10 viagens virtuais para lugares como Cidade do Cabo, Casa Branca ou um ônibus espacial.

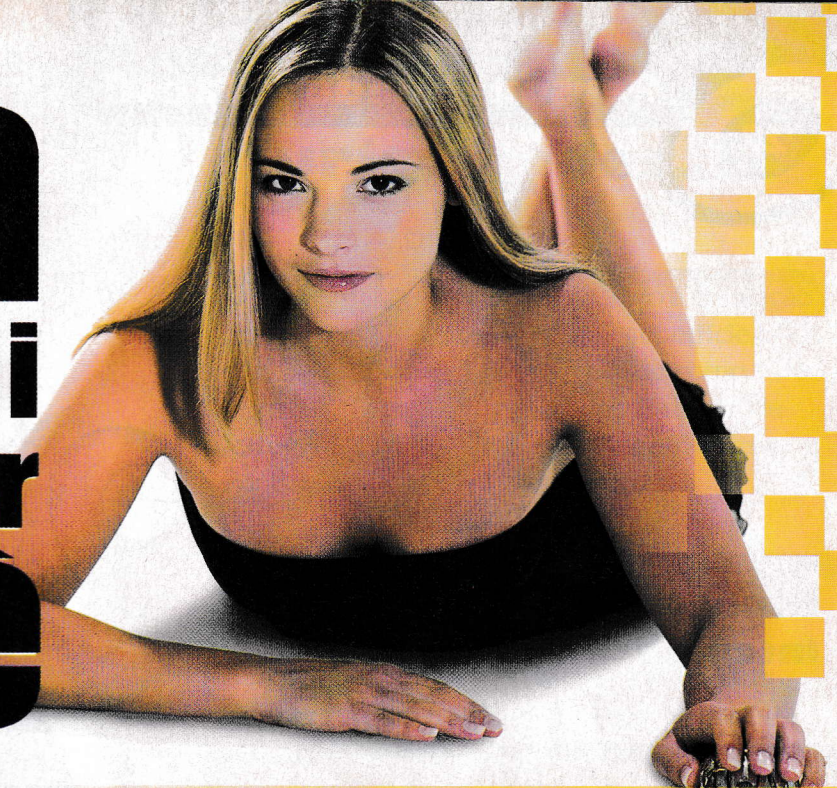


Atlas Mundial Encarta 2001
Microsoft

De uma forma moderna e divertida, você poderá saber tudo o que está acontecendo no mundo atual por meio de 21 tipos de mapas, vídeos, animações, clipes de áudio e inúmeros dados sobre todos os lugares do mundo. Você ainda poderá se arriscar a escalar o Monte Everest, de forma virtual, é claro.



Esta revista vai conquistar VOCÊ



7 Produtos Completos e mais de 140 programas para o seu micro



Corel Photo Paint 9

Fantástico editor de imagens em versão para Linux!

Arts & Letters 7.0

Envelopes, etiquetas e tudo em um piscar de olhos!

Boot Magic 5.0

Instale vários sistemas operacionais num só micro!

Hot Metal Pro 4.0

Crie sites incríveis com este fantástico editor HTML!

Mediator 4.03

Dê um banho com recursos profissionais em seus slides!

Repligator 7.0

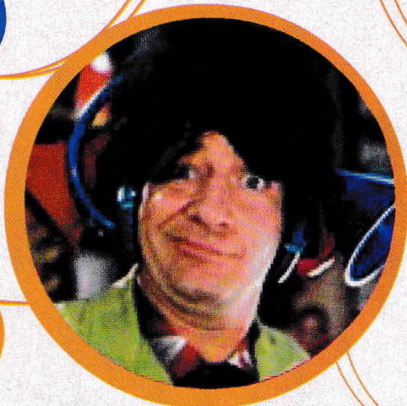
Arrase com efeitos especiais em suas imagens!

Star Office 5.2

Uma nova alternativa para as suas tarefas office!

PC Expert UM UPGRADE TODO MÊS **17**

Qualidade **CD EXPERT**



Conheça melhor cada integrante da turma:

Beakman:

Interpretado pelo ator Paul Zaloom, Beakman é um cientista maluco, de cabelo em pé, muito bem humorado e que se dedica a responder às mais intrigantes questões sobre ciências, natureza e o que acontece pelo mundo de um forma divertida. O ator já ganhou diversos prêmios por atuações em sua carreira.

Lester:

Rato de laboratório interpretado pelo ator Mark Ritts. Acha que também é cientista e está sempre importunando Beakman e Phoebe. Procura ajudá-los, mas, com seu jeito atrapalhado, acaba causando a maior confusão no laboratório. Mark Ritts iniciou sua carreira trabalhando com bonecos junto com seus pais.

Phoebe:

Fiel assistente e aprendiz de Beakman, Phoebe entrou para a turma nesta nova temporada. Esta esperta garota de cabelos encaracolados está sempre fazendo perguntas e quer aprender cada vez mais. É interpretada por Senta Moses, uma jovem atriz que trabalha desde os cinco meses de idade. Gosta de cantar, dançar, tocar piano e ir ao cinema.

O MUNDO DE

Por que respiramos? Como funciona uma montanha russa? qual a

Ele tem as respostas para todas as suas perguntas, desde as mais simples até aquelas mais intrigantes, que deixam sua cabeça fervendo de curiosidade. Com ele, aprender física, química, biologia e entender os demais fenômenos da natureza é pura diversão. Ele é o cientista maluco mais "descolado" que você possa conhecer, e ensinar Ciências através de experiências práticas e divertidas, para ele é o melhor trabalho do mundo. Segure-se na cadeira e entre para o fantástico Mundo de Beakman!

Depois de algum tempo longe das telinhas, o cientista mais admirado pelas crianças está de volta em episódios inéditos, trazendo novas experiências e curiosidades. Esta série utiliza os recursos mais modernos e criativos da televisão para transformar o que seria uma aula de ciências em um verdadeiro show de conhecimento, com direito a música, fumaça e efeitos especiais.

Ao sintonizar sua televisão no Mundo de Beakman, você será transportado para o longínquo Pólo Norte, e encontrará Herb e Don, dois simpáticos pingüins que não perdem um episódio. A partir daí, vocês todos, finalmente, são encaminhados para o Laboratório de Beakman. Acho que você consegue imaginar como é o laboratório de um cientista maluco, né?! Um lugar cheio de coisas estranhas, porém interessantes, e que serão úteis para explicar melhor todas as experiências do dia.

Logo, Beakman dá início à Beakmania, onde sorteia cartas vindas dos mais diferentes lugares, contendo todo tipo de pergunta.



BEAKMAN



cor que mais atrai os mosquitos? Confuso? Calma! Ele está de volta...

Nosso "artista", então, nos presenteia com um verdadeiro "banho" de informação, respondendo às diversas questões de uma forma simples e rápida. Mas, repentinamente, a tranqüila seqüência de perguntas e respostas é interrompida pelo "Desafio do Beakman", quando ele tenta provar algo que, aparentemente, é impossível de acontecer, mas que pode ser claramente demonstrado por meio de uma experiência que se pode fazer em casa, sempre com a supervisão de um adulto.

Para ajudá-lo, Beakman conta com sua fiel assistente e aprendiz, Phoebe. Além de auxiliá-lo nos experimentos, ela fica atenta para que Beakman não se distancie muito do assunto abordado, já que a cabeça de um cientista está sempre a mil por hora! Beakman e Phoebe contam, também, com a participação de Lester, um rato que mora no laboratório. Convencido de que é um perito em ciências, Lester está sempre importunando Beakman.

Depois de muitas surpresas e experiências, você encontra novamente com os pingüins, no Pólo Norte. Eles comentam o que viram e ficam animados com o que aprenderam. Por fim, desligam a TV, mas, assim como você, já ficam na expectativa do que irão ver no próximo programa.

*Você pode assistir ao Mundo de Beakman pela TV Cultura, de Segunda à Sexta-feira, às 19:00.



Curiosidades...

O planeta Marte é vermelho devido à coloração de um mineral existente em sua superfície, chamado óxido de ferro, conhecido como ferrugem. Forma-se, assim, uma "nuvem" de ferrugem, que fica espalhada pela atmosfera. Por isso, o céu de Marte é rosado.

O pão é o alimento mais consumido no mundo. Ele fornece uma grande quantidade de energia para nosso corpo, bem mais que qualquer outro alimento.

A palavra "Mayday", usada na comunicação de navios apresentando problemas, vem do francês "m'aidez", que significa "ajude-me".

O papa-léguas é um pássaro que existe de verdade e ele também corre. Faz parte da família do "cuco", e é encontrado no Estado do Novo México. Mas ele não faz "beep beep", como no desenho, e sim, outro tipo de som.

Nós não sabemos quantos insetos existem no mundo, pois seria impossível contá-los. Porém, sabe-se que o número de insetos em um único quarteirão é bem maior do que a quantidade de humanos que existe na face da Terra.

O músculo mais usado pelos seres humanos é o do olho. Este músculo move-se cerca de um milhão de vezes a cada 24 horas.

Brincadeira tem hora? Então, é agora!
Confira nossas dicas de brinquedos para todos os gostos, até para meninos e meninas brincarem juntos.

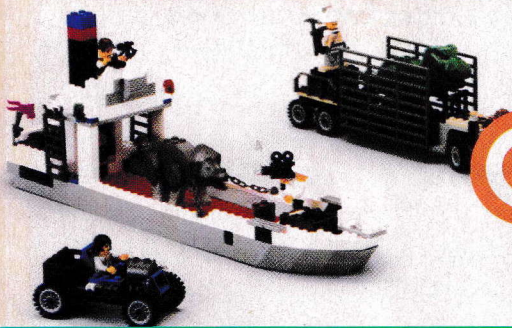
Festa de aniversário da Minnie

Monte sua própria festa surpresa para a Minnie! São diversas peças para montar, incluindo guarda-sol, presentes, flores, instrumentos musicais, caixa de cartas, enfim, tudo o que uma festa de verdade deve ter, e é claro, Minnie, a aniversariante, e Mickey, um convidado especial. Fabricante: Lego.



Transporte do Dino T-Rex

Com este brinquedo, você poderá levar o T-Rex para casa, mas tenha cuidado! Deixe-o bem preso na jaula. E, para esse transporte ficar mais emocionante, você terá três aventureiros, dois vilões, T-Rex, bebê T-Rex, Triceratops e armas para defender sua presa. Fabricante: Lego.



Big Cozinha

Olha só que legal esta cozinha, igualzinha à da mamãe. Convide suas amiguinhas para brincar e inventar quitutes deliciosos, como se fossem de verdade.

Fabricante: Big-Star.



Coleção de Ouro

É diversão para toda a família. São 12 jogos clássicos: Roleta, Trilha, Damas, Rapa Tudo, Corrida de Cavalo, Xadrez Chinês, Pega Chapéu, Jogo da Memória, Ludo, Gamão, Xadrez e Jogo da Velha.

Fabricante: Big Toy.



Casinha Alegre

Que tal poder carregar uma casinha dentro de uma maleta? Esta aqui tem tudo o que existe em uma casa de verdade: cama, abajour, pia, máquina de lavar, geladeira, fogão...

Fabricante: Braskit.



Atelier da Turma da Mônica

Neste atelier, você é o artista. Brincando com a Mônica e sua turma, você irá criar lindas obras de arte para enfeitar sua casa ou sala de aula. São 4 vitrais para você colorir do jeito que quiser.

Fabricante: Big Toy



JECÁI QUE
SURPRESA...
AGRADÁVELII!

Ô, CACOÍ?
SE ESQUECEU DO SEU
TRABALHO HOJE?

TODOS NO
TRIBUNAL ESTÃO
ESPERANDO!
VAMOS!

TRIBUNAL...?
O QUE EU FIZ
DESSA VEZ?!

HÃ? O JORNAL!

O PAÍS

15 DE NOVEMBRO DE 1889

JUIZ CACO DECIDE
HOJE FUTURO DO
BRASIL

ENTÃO É ISSO! VOU DECIDIR
A FORMA DE GOVERNO
DO BRASIL LEGAL!

pocoto
pocoto

Então...

BOM DIA, AMIGOS
BRASILEIROS! HOJE
VAMOS ESCOLHER
O GOVERNO DO
BRAS...

DIRETAS JÁ!

IMPÉRIO!!

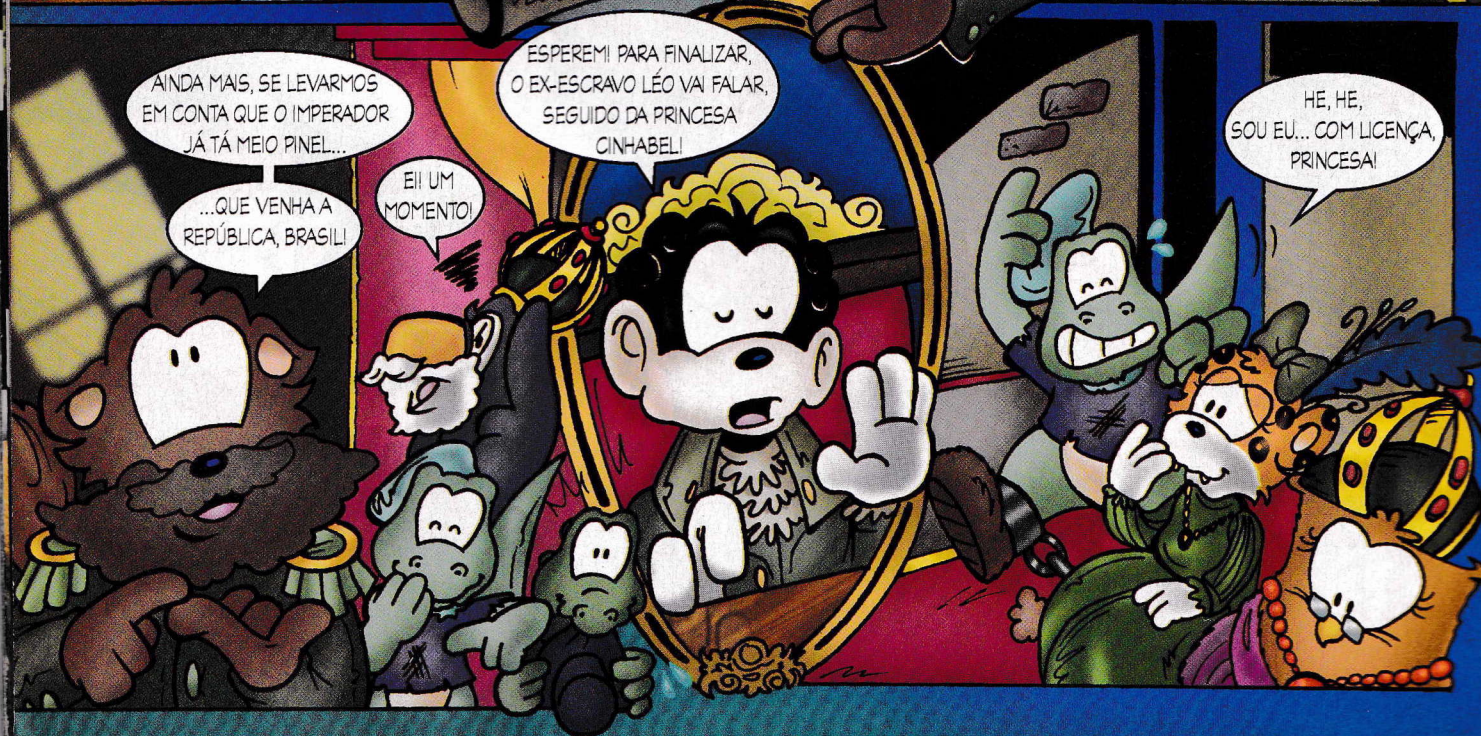
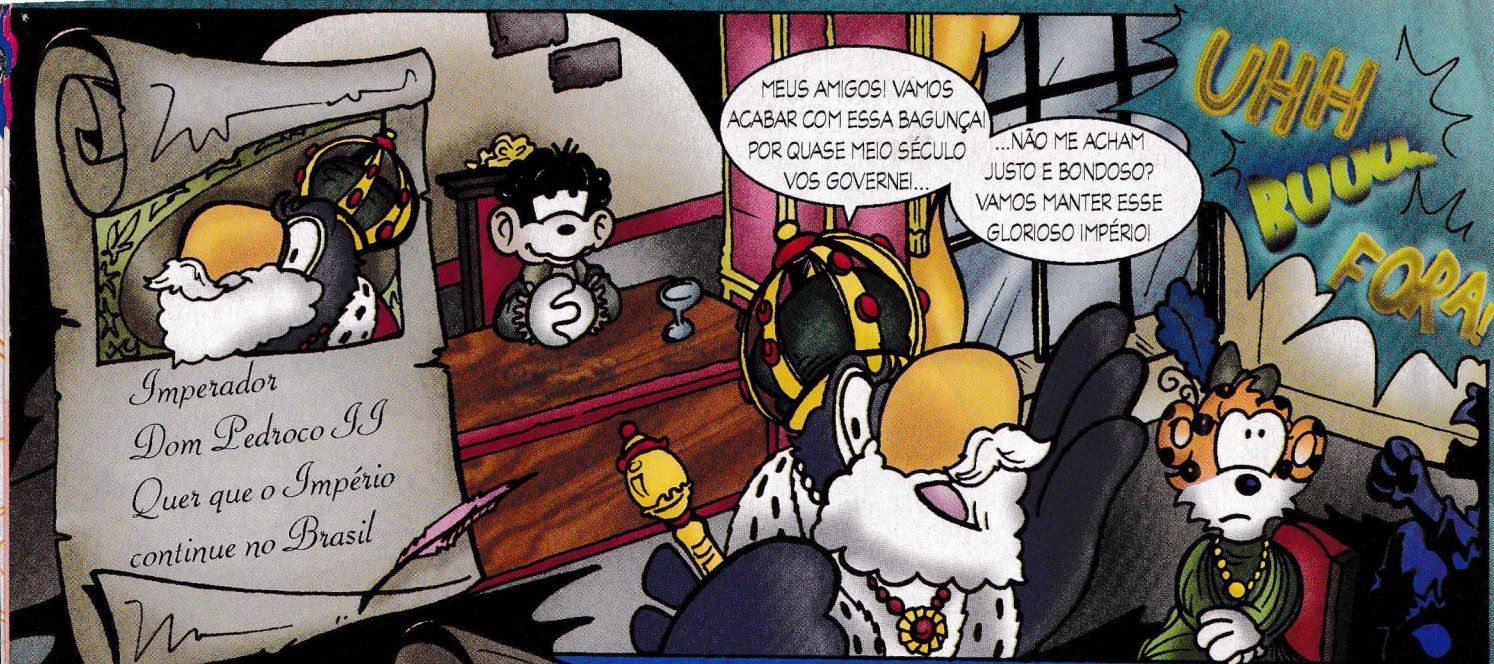
REPÚBLICA!

PLEBISCITO!

ANARQUIA, OII!

SILÊNCIO!

VAMOS UM DE
CADA VEZ...



AGORA QUE JÁ
SOU LIVRE, DIGO:
REPÚBLICA JÁ!

EU ACHEI LEGAL ESSA
TEORIA DE ESCOLHER O
PRESIDENTE!

PARA MIM, PRINCESA
CINABEL, ESTÁ TUDO
BEM! MAS, PAREM DE
CHAMAR MEU PAI DE
PINEL... ELE AMA O
BRASIL!

ENTÃO, DECLARO
A REPÚBLICA INSTAURADA!!

A FAMÍLIA REAL DEVERÁ
VOLTAR PARA A ZÔROPA
EM DOIS DIAS! CASO ENCERRADO!

*E assim, a República
começou! Até hoje
vivemos esse governo,
iniciado há mais de
cem anos, com o povo
gritando: Caco... Caco...
Caco...*

CACO!!

DORMINDO DURANTE A AULA?
VOCÊ SABE ME DIZER QUEM
FOI O RESPONSÁVEL...

...PELA PROCLAMAÇÃO
DA REPÚBLICA DO BRASIL?

HUMM...
FUI EU,
FESSORAI!

Vivo Zôro
não deve dormir durante a aula
não deve dormir durante a aula
não deve dormir durante a aula
não deve dormir durante a aula

É, PESSOAL...
AGORA EU QUERO
VER QUEM VAI
PROCLAMAR O FIM DA AULA
PRA MIM!

Fim

A Obra de Arte ajudando na educação

Se você acha que admirar e estudar uma obra de arte, como uma pintura ou escultura, é coisa só para adultos, comece a mudar de idéia.

Muitas pessoas não se interessam em freqüentar exposições de arte porque não conseguem entender o que o artista queria expressar com aquele determinado trabalho. Assim, a primeira idéia que têm é que a obra é algo estático, ou seja, sem movimento, e, por isso, não apresentaria atrativo algum.

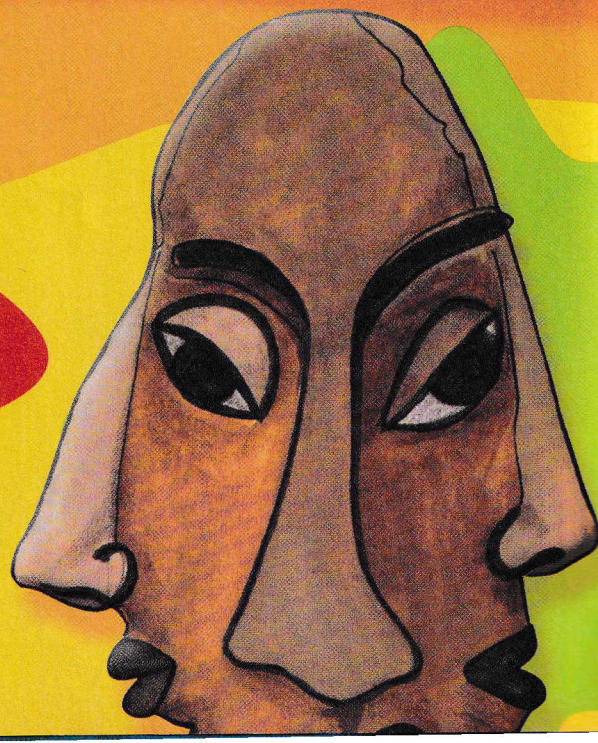
Entretanto, é importante que você procure uma oportunidade para conhecer melhor a vida e a obra de alguns artistas, para que, dessa forma, um mundo cheio de novas idéias possa ser mostrado a você.

Mas, qual seria a contribuição da arte para a educação? Crianças que estão em contato com

diferentes tipos de manifestações artísticas desenvolvem melhor sua criatividade, além de ampliarem seu conhecimento sobre o mundo que as cerca, tornando-as, também, mais sensíveis.

Uma boa tentativa de se aproximar do mundo dos artistas e aprender com eles a se expressar de uma forma diferente é conhecer os trabalhos do pintor Pablo Picasso. Isto porque sua principal característica é a facilidade com que muda de estilos, isto é, em cada fase de sua vida, Picasso utilizava diferentes recursos de pintura. Assim, quando estava triste, pintava tudo de azul, mas, quando ficava feliz, usava a tonalidade cor-de-rosa.

Outra coisa que chama muito a atenção das crianças que têm a chance de estudar suas obras é o





O que pode ser explorado na aplicação do estudo da Arte:

- ★ Conhecer vários tipos de materiais, ferramentas, equipamentos e técnicas;
- ★ Estudar como expressar idéias e sentimentos na forma visual;
- ★ Compreender as motivações dos artistas, estudando sobre suas vidas e sua contribuição para a sociedade;
- ★ Saber de onde os artistas tiraram inspirações e idéias;
- ★ Desenvolver qualidades como: paciência, persistência e auto-crítica.

*Nair de Fátima Munhoz é professora e pedagoga.

estilo "cubista", em que o pintor deforma tudo o que vê. Chega até a ser engraçado: ele misturava o desenho de um rosto de perfil com outro de frente, trocava o lugar dos olhos com orelhas, desenhava uma paisagem em cima da outra, enfim, às vezes, fica até difícil distinguir as coisas.

Mesmo assim, ao recriar uma obra de Picasso, cada criança desperta o artista que fica escondidinho lá dentro do coração. E isto não significa apenas copiar um desenho de um artista famoso, e sim, manifestar suas próprias impressões, idéias, e interpretações sobre aquilo que estão vendo. Dessa forma, agem como verdadeiros artistas: deixam seu traço pessoal e marcam sua presença para o futuro.



Guernica - uma das mais expressivas obras da fase cubista de Picasso

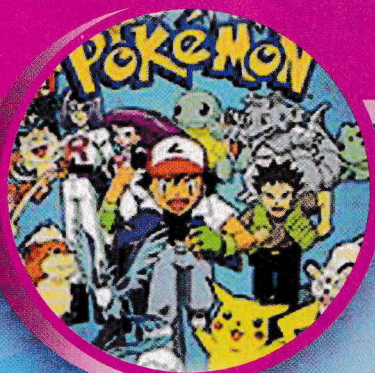


Pablo Picasso, pintor espanhol, nascido em 1881, falecido em 1973.

Muita novidade e diversão nos destaques da telinha neste mês.

MECÂNICA POPULAR PARA JOVENS

Muita ação e aventura para as crianças que curtem o mundo da ciência, tecnologia e imaginação. Os apresentadores Elisha, Tyler, Vanessa e Jay estão sempre prontos para encarar qualquer desafio, de caça ao tesouro até enfrentar dragões de verdade! A partir de 13 de novembro, às 16:00 h, no Discovery Kids.



POKÉMON

Os monstros mais queridos pela garotada estão esperando você no Eliana e Alegria, na Rede Record, de segunda à sexta-feira, a partir das 9:00 h. Acompanhe nosso herói Ash Ketchum na luta para se tornar um grande instrutor Pokémon.

AS AVENTURAS DA SHIRLEY HOLMES

Esta série narra a história de Shirley, uma garota de treze anos que está sempre nos lugares mais estranhos a procura de mistérios para resolver. Já deu para perceber que ela se inspira no grande Sherlock Holmes, sabendo que, para descobrir a verdade, deve-se prestar muita atenção nas pequenas coisas do dia-a-dia. Na Fox Kids. Quarta-feira, à 1:30 h; domingo, às 4:00 h e também em outros dias e horários.



JOVEM HÉRCULES

Ainda adolescente, Hércules está se preparando para se tornar uma lenda, vivendo mil aventuras com seus amigos Lolau e Jasão, e aprendendo as técnicas de luta. Não perca, no SBT, aos sábados, às 18h45 h.



Aí vai uma sequência de Charadex para você curtir com seus amigos.

O que é, o que é...?

1. Se vê no escuro?
2. Ninguém passa sem ele?
3. Se diz uma vez num minuto e duas vezes num momento?
4. É agudo no círculo?
5. Canta quando apanha?
6. A gente tem e alguns põem no doce?

Respostas: 1. Filme no cinema, 2. O bandeleiro, 3. A canela, 4. A letra M, 5. O acento, 6. O bandido.

Qual é...?

1. A pior rua para o guarda de trânsito?
2. A injeção que não pica ninguém?
3. O bicho que faz a maior onda abanando a cauda?
4. O concurso que só tem fortes candidatos?
5. A diferença entre o vento e o avarento?
6. A diferença entre a aurora e o pôr-do-sol?

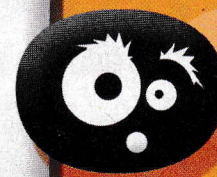
Respostas: 1. A rua da amarelinha, 2. O avarento e o vento espalhado, 3. O concurso de patinação, 4. A diferença entre o vento e o avarento, 5. A diferença entre a aurora e o pôr-do-sol, 6. A diferença entre a aurora e o pôr-do-sol.

Piadex

Um rapaz estava sozinho dentro de um ônibus. Num certo instante, o ônibus entra numa rua, fazendo com que ele fique do lado do sol. O cobrador sugere:
- Por que você não troca de lugar?
O rapaz responde:
- Ué, com quem?

Certa noite, aconteceu uma super festa, só para asteriscos. (*) Vírgulas, pontos, ponto e vírgulas, pontos de exclamação e de interrogação não poderiam entrar de jeito nenhum. No melhor da festa, toca a campainha... Todos ficaram surpresos, pois já não havia mais asteriscos para chegar. O dono da festa abre a porta e depara-se com um ponto final. Ele diz:
- Queira se retirar, senhor. Esta é uma festa só para asteriscos!
O ponto, indignado, esclareceu:
- Mas eu sou um asterisco. É que eu passei gel nos cabelos...

A professora de geografia perguntou a um de seus alunos por que ele não tinha feito o dever de casa, que consistia em desenhar o mapa-mundi. Ele respondeu:
- Desculpe, professora. Mas eu tive medo de que meu desenho pudesse dar uma nova forma ao mundo!



Hamster



o Pequeno Grande Amigo

Descubra o grande valor que pode ter a amizade deste pequeno amigo!



Os hamsters são animais mamíferos, pequenos e que chegam a medir de 10 a 15 centímetros de comprimento. Eles possuem uma cauda também pequena e podem apresentar várias cores. E sabe por que eles têm esse nome? Hamster vem da palavra alemã "Hamstern", que significa esconder, juntar, amontoar. Esses bichinhos têm o hábito de se encherem de alimentos, guardando-os em bolsas que ficam ao lado da boca (como bochechas), servindo como um reservatório de comida. É daí, então, que se explica o seu nome.

Sua alimentação é baseada em grãos, frutas, raízes e queijos. Eles também podem se alimentar de rações compostas com todos os nutrientes necessários para manter sua saúde, que estão hoje disponíveis no mercado. Um animal saudável deve ter o focinho seco, olhos vivos e brilhantes, orelhas em pé, pelo sem falhas, brilhante e macio, corpo cilíndrico e muito apetite.

Seu período de vida é, em média, de 2 a 3 anos. Também são conhecidos como "esquilinhos do Líbano", mas sua origem é a Síria. O tempo de gestação da mamãe hamster é de 18 dias, e costumam nascer de 6 a 12 filhotes por ninhada.

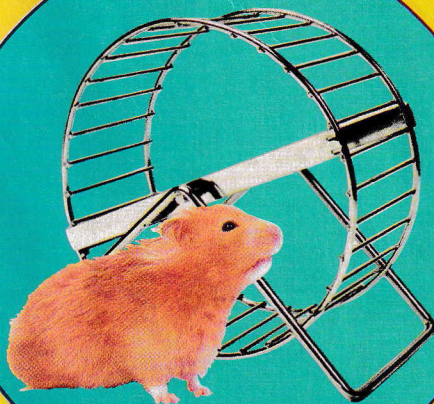
Existem 54 espécies, sub espécies e variedades de hamsters, mas só iremos falar sobre o mais manso deles, o único domesticável, que é o sírio.

Ter ou criar hamsters é muito interessante e fácil, além de ser gratificante. É uma forma de manter contato com a natureza, mesmo por meio de um pequeno animal como esse. Eles aprendem a reconhecer o dono de forma muito fácil, principalmente se você for brincar com ele à noite, que é o período em que se encontra mais disposto para agitos e brincadeiras. Além do mais, os hamsters são muito limpinhos, bonitos e inteligentes, e têm facilidade de aprender diversas coisas. Você poderá se divertir pra valer só de vê-los brincando em suas gaiolas. E por falar em gaiolas, lembre-se de que ela deve ser limpa pelo menos uma vez a cada semana, ou até com mais frequência, se for necessário. Nunca deixe-a suja, nossos amiguinhos também gostam de limpeza. E não forre a gaiola com jornal, pois a tinta é tóxica e pode prejudicar o bichinho. Por isso, prefira lascas de madeira.

Os hamsters também precisam fazer exercício, pois eles têm muita energia para gastar. Portanto, não se esqueça de equipar a gaiola deles com alguns “aparelhos de ginástica”.



Os hamsters precisam fazer exercício para gastar sua enorme energia!



E lá vai uma dica: como os hamsters usam um canto bem distante do ninho para servir de “banheiro”, este local deve ser limpo todos os dias, podendo até ser colocada neste lugar uma vasilha de lados baixos para que nela eles possam urinar. Dessa forma, prevenimos o mau cheiro e contribuimos para o bem estar destes nossos pequenos companheiros.

Agora que você já conhece um pouquinho mais sobre os hamsters, você pode optar por um dele como seu bichinho de estimação. Eles não precisam mais do que uma gaiola para criá-los, alguns brinquedinhos, boa alimentação, cuidados com a higiene e muito carinho. Isto é que podemos chamar de **“Pequeno Grande Amigo!”**



Manual de Criação de Monstros

Para você criar monstros, antes de tudo, é preciso ter muita imaginação.

O melhor horário para isso é bem tarde da noite, quando todas as pessoas da casa já foram dormir.

Se você dorme sozinho (ou sozinha), melhor ainda. Se não, tudo bem, apenas terá um pouco mais de trabalho. O importante é que todos estejam dormindo.

Se você ficar com medo dessa situação, melhor ainda. Quanto mais medo, mais bonito, ou melhor, mais feio o monstro será.

O quarto deve estar com a luz apagada, você na cama, de barriga para cima.

Não deixe nada debaixo da cama, a não ser, caso queira, um tênis daqueles que você costuma usar sem meia, e que esteja bem fedido: isso ajuda a criar "um clima".

Agora aperte bem os dentes, roa as unhas das mãos e, se alcançar, também as unhas dos pés. Monstros adoram pessoas nervosas.

Pense em coisas desagradáveis.

A esta altura, já deverá ter surgido uma semente de monstro projetada por sua mente. Mas... isso é só o começo. Precisamos alimentá-la.

Agora pense em pessoas desagradáveis.

A semente está brotando.

O próximo passo é pensar em uma situação desagradável envolvendo as coisas desagradáveis + as pessoas desagradáveis. De preferência, neste momento, esteja deitado (ou deitada) em uma posição bem desconfortável.

Pronto, com certeza, um monstrinho já está aí, bem debaixo de sua cama, ensaiando seus primeiros passos.

Se você perdeu o sono e conseguiu chegar até aqui, está de parabéns. Isto deverá ter tomado muito tempo e já são altas horas da madrugada. Mas o trabalho ainda não terminou: afinal de contas, o que você vai fazer com um monstrinho? Ele ainda mal pode te atormentar! Faça-o crescer.

Deite no chão, debaixo de sua cama, ao lado do filhote de monstro.

Pense que as coisas desagradáveis são dez vezes mais desagradáveis do que realmente são. Pense que são nojentas.

Pense que as pessoas desagradáveis são insuportáveis.

Agora, pense em situações horrendas onde estejam presentes estas coisas nojentas + as pessoas insuportáveis.

Prontíssimo! Agora o seu despertador deve estar tocando para você acordar e ir para a escola, mas você já está acordado (ou acordada) e, pior ainda, não dormiu a noite inteira.

Levante-se, vista a sua roupa, pegue a sua mochila e vá para a escola. E não se preocupe com o seu monstro: ele está muito bem, obrigada. E agora você, com certeza, terá um péssimo dia.

Kit de Proteção **Symantec**

Tenha-o sempre à mão!

Norton Utilities 4.0

Mais de 20 programas integrados
que ajudam a evitar e corrigir problemas,
além de otimizar o desempenho do micro.

Norton AntiVirus 5.0

Proteja-se de todas as formas de vírus,
inclusive daqueles enviados via e-mail.
Seja mais um entre milhões de usuários
seguros e satisfeitos.

Norton CrashGuard 4.0

Chega de Ctrl+Alt+Del!
Salve seus trabalhos e acabe com
travamentos, perda de dados e de tempo.

PC AnyWhere 8

Controle seu micro de onde estiver!
De casa para o escritório ou do escritório
para um cliente e, ainda, transfira arquivos
entre PCs com grande facilidade.

Norton CleanSweep 4.5

A maneira mais fácil, segura e rápida
de eliminar arquivos desnecessários
de seu disco rígido.

**bônus
imperdível!**

WinFax Pro 8.0

Transforme o seu computador
em um aparelho de fax
que envia e recebe faxes
do mundo inteiro.



Expert premium®

Seu PC seis vezes melhor!

**Cinco ferramentas
indispensáveis para a
prevenção e correção
de panes em seu micro
e mais um super
produto para
transmitir faxes
pelo computador!**

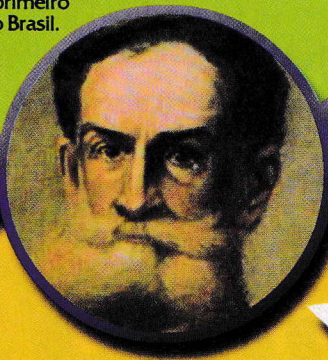
**Tudo isso por
apenas R\$ 15,90**

QUALIDADE
CD EXPERT

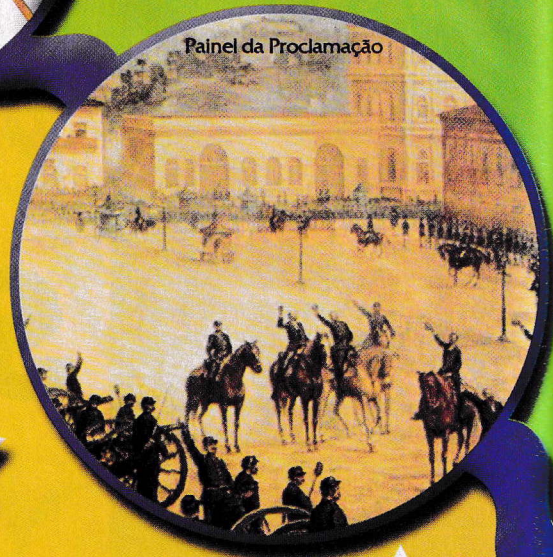
Symantec, o logotipo da Symantec, Norton, Norton Utilities, PCAnyWhere, Norton Disk Doctor e Norton Antivirus são marcas registradas nos Estados Unidos da Symantec Corporation, Norton SystemWorks, Norton System Doctor, Norton Web Services, Norton 2000, Norton WinDoctor, Norton CrashGuard, LiveUpdate, Roadhound, Symantec AntiVirus Research Center (SARC), Norton Speed Start, Norton Rescue, Norton CleanSweep, SafetySweep, Norton Communication Wizard, WinFax, Symantec Visual Page WinSave, Zip-it e Speed Disk são marcas registradas da Symantec Corporation, Microsoft e Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation. Que é uma marca registrada e Zip e Zip Rescue são marcas comerciais da Amego Corporation. Outras marcas e nomes de produtos são marcas comerciais de seus respectivos proprietários. ©1994 Symantec, Inc. Todos os direitos reservados. Não garantimos compatibilidade com todos os equipamentos.



Marechal Deodoro da Fonseca, primeiro Presidente do Brasil.



Painel da Proclamação



Dois acontecimentos que mudaram a história do Brasil

Proclamação da República

Sabe por que o dia 15 de novembro é feriado, e você não precisa ir à escola? Porque esta data representa uma grande mudança para o nosso país. Foi a partir daí que o povo começou a participar das decisões para melhorar a nossa condição de vida. Por isso, comemoramos o Dia da Proclamação da República. Mas, o que significa República? Seria uma forma de governo em que é o povo que escolhe seu governante, o Presidente.

Até o começo do mês de novembro em 1889, quem mandava no Brasil era o Imperador D. Pedro II. Assim, dizemos que o sistema de governo no país, nesta época, chamava-se Monarquia. Era o imperador quem decidia tudo; ele não aceitava as idéias e propostas de outras pessoas que queriam participar do governo.

A partir de um certo momento, iniciava-se, no Brasil, uma época de grandes mudanças na economia e, também, na sociedade. Assim, foi surgindo um certo descontentamento entre a população e alguns políticos por causa do jeito rude de ser do Imperador. Com a libertação dos escravos (1888), os escravocratas (lutavam pela continuidade do escravismo) que apoiavam o Imperador passam a querer outro tipo de governo. Eles se unem, então, aos Republicanos, ou seja, quem era a favor da República.

Dessa forma, eles enfrentam o Império e, no dia 15 de novembro de 1889, o Marechal Deodoro da Fonseca, junto à sua tropa, declara a Proclamação da República, tornando-se o primeiro presidente do Brasil.

Toda nação precisa ter uma bandeira que a identifique. Em 19 de novembro do mesmo ano, é criada a Bandeira Nacional, formada por um losango amarelo dentro de um campo verde, tendo no meio uma esfera azul atravessada por uma faixa branca, onde está escrito "Ordem e Progresso". A esfera azul é pontilhada por muitas estrelinhas, cada uma delas representando um Estado do Brasil.

A Bandeira é um dos símbolos nacionais mais importantes, e merece todo o nosso respeito. Ela fica sempre hasteada na Praça dos Três Poderes, em Brasília. Quando precisa ser substituída, a nova bandeira deve ser hasteada antes que a antiga seja retirada. O hasteamento e o arriamento (descer a bandeira do mastro) podem ser feitos a qualquer hora do dia ou da noite, mas normalmente é hasteada às 8 h e retirada às 18:00 h. Pela noite, se hasteada, deve estar iluminada.

Dia da Bandeira

SIGNIFICADO:

Verde - simboliza a grandeza de nossas matas

Amarelo - representa as nossas riquezas minerais

Azul - representa os céus do país

Branco - lembrança permanente da paz

Estrelas - simbolizam a constelação dos Estados da Federação

ORDEM E PROGRESSO - representa o lema: "O Progresso é o desenvolvimento da Ordem, como a Ordem a consolidação do Progresso". De Augusto Comte: "O amor por princípio, a ordem por base e progresso por fim".





Você vai aprender a construir dois aparelhos muito úteis para controlar alguns fatores do tempo, como o vento e a chuva lembrando que tempo é o estado da atmosfera em um determinado momento. Saiba como fazer uma biruta e um pluviômetro.

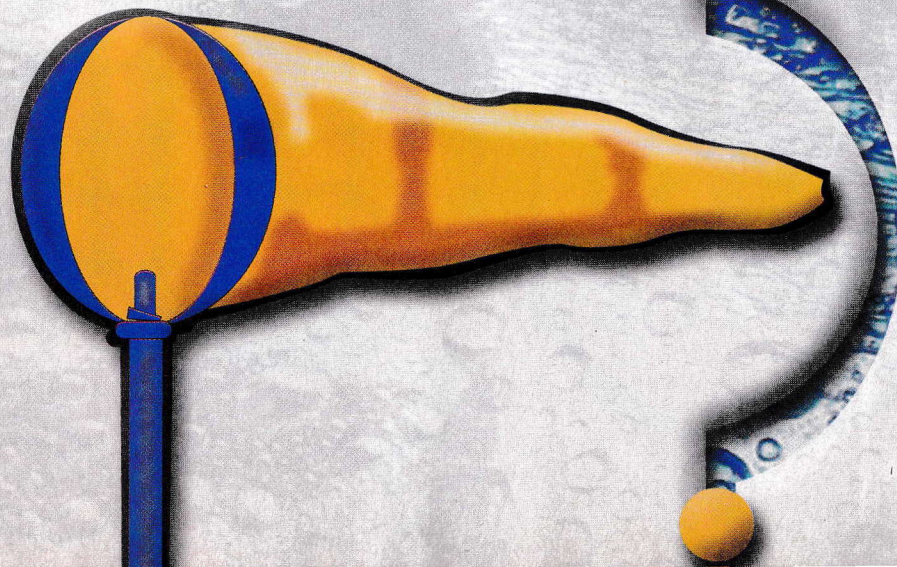
Biruta

É um instrumento que mostra a direção dos ventos. Todos os aeroportos do mundo possuem uma.

Material: um pedaço de arame de 20 cm de comprimento, um pedaço de pano de mais ou menos meio metro, uma vareta de madeira de 50 cm de comprimento, um pedaço de tábua para servir de suporte.

Procedimento: No suporte, marque os pontos cardeais.

Modo de fazer: Com o arame, faça um aro de 20 centímetros de diâmetro. Prenda o pano no aro, de modo que o conjunto fique igual a um grande coador de café, com 45 centímetros de profundidade. Com um arame, prenda a montagem na ponta da vareta, de modo que ela possa girar; prenda a vareta no suporte, bem no ponto central. Está pronta sua biruta. Agora você pode saber a direção do vento.



Pluviômetro

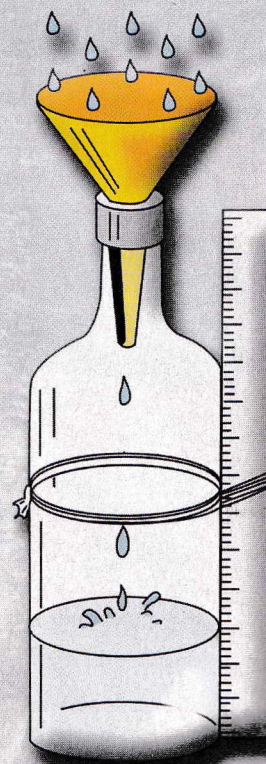
(Pluvia= chuva ; metron= medida)

Serve para medir a quantidade de chuva que cai em uma determinada região em um certo intervalo de tempo.

Material: um funil, uma garrafa, uma régua.

Procedimento: Monte o aparelho conforme a figura.

Observação e interpretação: Coloque seu pluviômetro ao ar livre. Após uma chuva, verifique, lendo na régua, a quantidade de água coletada. Nas estações meteorológicas, existem pluviômetros mais exatos, chamados pluviógrafos.



Cuidado seu micro pode ficar doente...

Alguma vez você já imaginou que seu computador poderia ficar doente? Se sua resposta for não, então é bom você começar a cuidar melhor dele, principalmente, se você costuma brincar na Internet ou instalar programas sem saber de onde eles vêm. Calma... vamos explicar melhor, não há motivo para sair por aí desesperado.

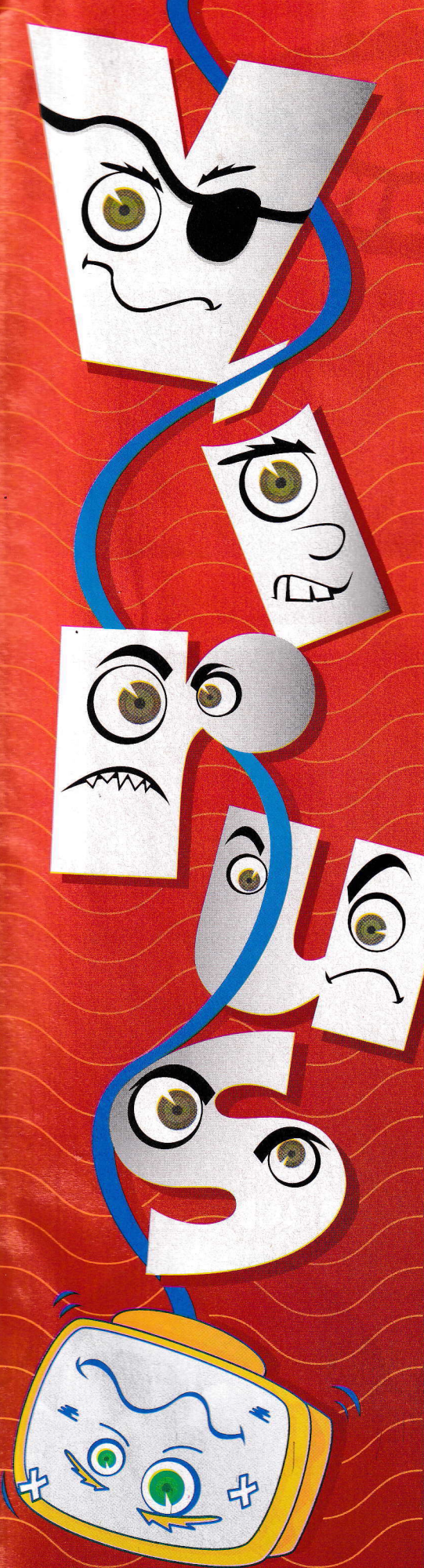
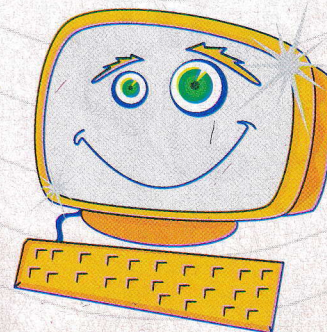
Tudo começou quando alguns programadores, chamados de hackers (pessoas que criam programas de computador com o propósito de prejudicar ou destruir sistemas) pensaram, um dia, em desenvolver um programa capaz de entrar em super computadores e destruir informações importantes. Depois de invadir e apagar dados importantes do governo dos Estados Unidos, estes sujeitos começaram a espalhar a idéia pelo mundo inteiro. Milhares de usuários começaram a se preocupar. E, o que parecia uma brincadeira, hoje em dia é uma coisa muito séria. Há centenas de hackers espalhados por todo mundo, e os alvos principal dos ataques não são mais as grandes companhias, e sim os usuários desavisados.

Estas pequenas criaturinhas, chamadas vírus, estão espalhadas pela rede e podem, com um simples comando para se executar um programa, por exemplo, deixar seu computador doente, fazendo com que ele não trabalhe direito. Há vários tipos de doenças virtuais, algumas delas simplesmente entram no computador para assustar. Mas, há outras perigosas, que podem destruir

dados importantes, fazer com que o computador pare de funcionar e, até queimar o coração do micro (a placa-mãe).

Para combater essas pequenas pestes virtuais, surgiram, há alguns anos, alguns caçadores (programadores que, dia após dia estudam fórmulas para combater esses pequenos bichinhos virtuais). Por meio de programas chamados antivírus, as chances de qualquer vírus contaminar o micro ficou quase nula. Os anti vírus ficam trabalhando direto no interior do computador, analisando todas as informações que são trazidas e, se alguma delas contiver qualquer tipo de vírus, o software se encarrega de vacinar o equipamento automaticamente e isolar o "pequeno destruidor de dados". É mais ou menos como se os programas anti vírus fossem pequenos médicos que examinam todas as informações que chegam ao seu consultório (a memória do micro). Quando algum paciente parece estar meio mal, os doutores virtuais já começam a passar remédios para que ele fique bom novamente.

Se o seu micro ainda não tiver um anti vírus instalado, peça para o papai ou para a mamãe colocar um e, fique sossegado, pois seu micro nunca ficará doente...



Diversão e amizade



Há muito tempo atrás, nossos pais e avós inventavam mil e uma brincadeiras para passar o tempo, ocupando suas horas de lazer com atividades saudáveis e inteligentes. Os brinquedos, em sua maioria de madeira, eram muitas vezes construídos pelas próprias crianças.

O tempo passou, a madeira foi sendo abandonada, e as brincadeiras de rua tornaram-se menos freqüentes. A tecnologia avançou e trouxe com ela um invento que a maioria da garotada conhece bem: o jogo eletrônico! É... os joguinhos eletrônicos já fizeram vários aniversários, e são a preferência número um da jovem turminha.

As gamerooms são casas especializadas em jogos para computador. Lembram-se dos velhos fliperamas onde a turma toda se reunia para jogar? As gamerooms funcionam de maneira semelhante. Porém, ao invés de grandes vídeos e máquinas de pinball movidas a fichas e cartões, as gamerooms possuem vários computadores poderosos interligados entre si por sistemas de rede, e você paga por hora jogada. Algumas casas possuem mais de 100 computadores e funcionam 24hs em alguns dias!

O que faz as gamerooms se tornarem "o point" (ponto de encontro) da garotada é a possibilidade de jogar com seus amigos em modo multiplayer (uns contra os outros) em um mesmo local, muito mais rápido do que pela Internet. Além de se divertir muito, você encontra sempre a mesma turma, e acaba fazendo grandes amizades.

É o caso dos amigos Diego Augusto Miura, de 12 anos, e Juliano Philippe Monteiro Mussumeci, de 11. Eles estudam juntos e se encontram na gameroom NetPoint para jogar

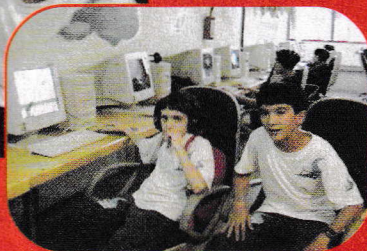
Diversão eletrônica



nas Gamerooms



Juliano e Diego batem cartão nas gamerrooms



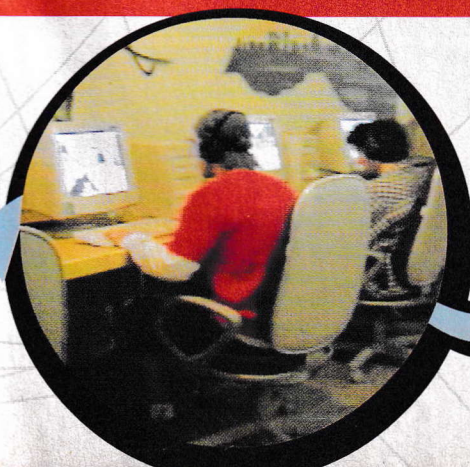
muito. "A gameroom é muito 10. Não é em todo lugar que você acha jogos muito legais e que rodem bem", aconselha Juliano. "É legal, dá para falar diretamente com os amigos. Se eu jogar pela Internet, tenho que conversar escrevendo, e algumas vezes atrapalha", lembra. "Mas o melhor mesmo é fazer novas amizades", completa Juliano.

Diego pensa da mesma forma. "Eu também jogo no computador de casa, mas ele está meio velhinho. Aqui, posso encontrar os meus amigos, pois todos gostam de jogar como eu", diz.

Grande parte dessa garotada possui videogame e computador em casa, como é o caso de Rafael Dal Won Kim, de 12 anos. "Eu tenho um Playstation com quase 40 CDs e também um computador, mas jogar em uma gameroom é muito melhor", recomenda. "Fica bom para jogar quando todos os seus amigos estão juntos", lembra Rafael, que joga pelo menos 1 hora por dia.

Ficou animado? Agora você já sabe que as gamerooms são ambientes saudáveis, pontos de encontro para você reunir a turma e jogar a valer. Vamos nessa!

reunindo a garotada!

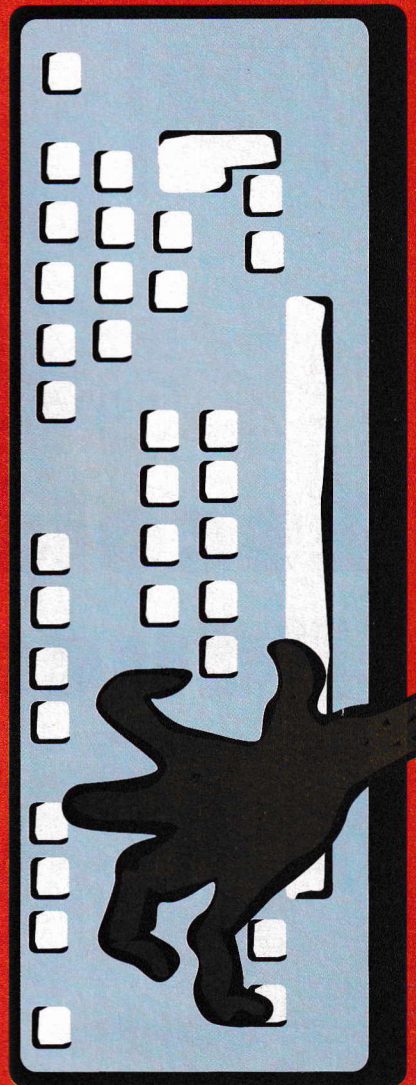


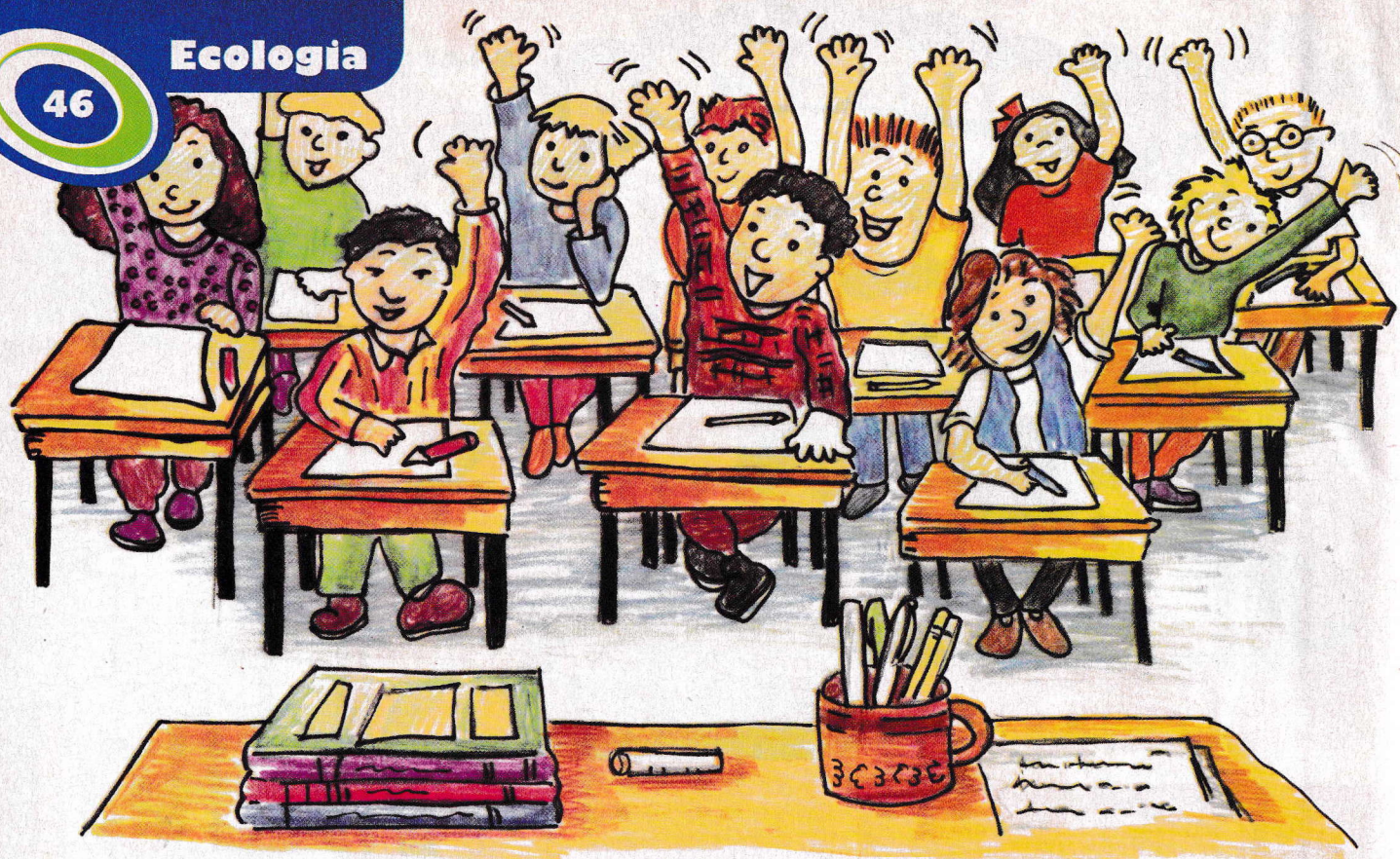
Para você que está em São Paulo, aqui vão 3 gamerooms de primeira para você visitar:

- PLAYNET
Rua Três Rios, 91
Bom Retiro - SP
www.playnetgame.com.br
tel: (0xx 11) 3326-9720

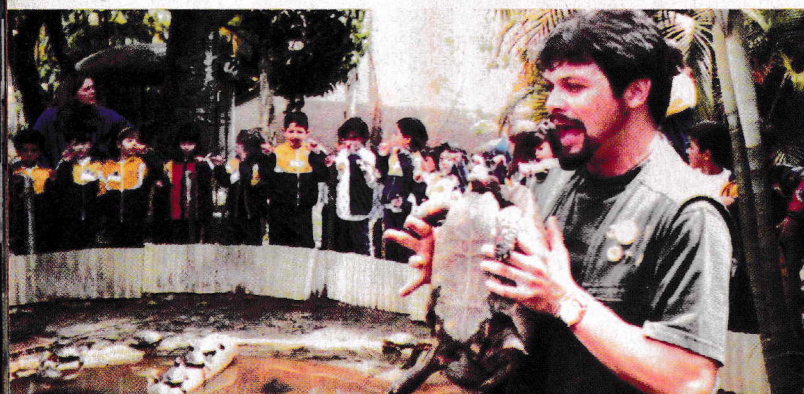
- MONKEY
Rua Itapeti, 860
Tatuapé - SP
www.monkeynet.com.br
tel: (0xx 11) 6193-6903

- NETPOINT
Rua Prates, 343
Bom Retiro - SP
tel: (0xx 11) 3315-9393





Escola de Ecologia Educando para a Vida



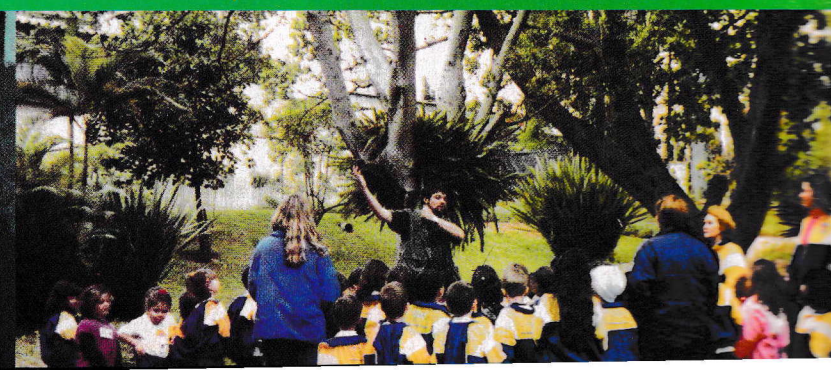
▲ Santa Tartaruga! Ou melhor, tartarugo. Este é um macho.



▲ Sala Ciências da Terra: Dimetrodonte, um réptil da época dos dinossauros.

▼ Atentas, as crianças assistem à palestra do biólogo Ronaldo Morais.

▼ Aula ao ar livre: Ronaldo explica o que é uma Bromélia.





▲ O biólogo Ronaldo e seu amigo Timão o Quati: olha como ele é curioso!

Conhecer mais sobre o mundo que nos cerca é fundamental para vivermos melhor. Agir como amigo da natureza e cuidar da saúde do nosso planeta é o principal objetivo desta escola.

Assista ao vídeo mostrando a Escola de Ecologia no CD ROM que acompanha a revista.

Parque Botânico "Presidente Jânio da Silva Quadros" - Escola de Ecologia.
Rua da Paz, nº 10- Bairro Mauá
São Caetano do Sul - São Paulo
CEP 09570-850

Horário de Funcionamento:
De 2º a 6º feira das 8:00 às 17:00 horas.
Telefone para agendamento de visita monitorada: (0XX11) 4238-3027

Quando pensamos em uma escola, a primeira idéia que nos vem à mente é a de um lugar cheio de salas com mesas e cadeiras, quadro negro na parede, cobranças de notas, boletim, provas... enfim, um lugar completamente cercado por muros altos e portões trancados. Triste, né?

Imagine, então, se você pudesse conhecer uma escola diferente, onde o contato com a natureza seria a melhor forma para aprender ciências e biologia. Este lugar existe, e se chama Escola de Ecologia. Ela fica dentro do Parque Botânico "Presidente Jânio da Silva Quadros", na cidade de São Caetano do Sul, em São Paulo. Se a sua professora agendar um passeio para a sua escola, vocês terão um atendimento especial e irão conhecer tudo o que o lugar oferece, sempre acompanhados por monitores, técnicos e biólogos, uma turma de amigos da natureza que vai ensiná-lo a tratar bem dela.

Quem visita o parque terá a oportunidade de encontrar animais em lugares que recriam o seu habitat natural, ou seja, onde eles vivem na natureza. Alguns deles são: tartarugas, jacarés, coelhos, porquinho-da-índia, macaquinhos e vários tipos de aves, como araras, sabiás, João-de-Barro e até um gavião. Se você estiver com sorte, poderá vê-los andando pelos gramados da escola. E para conhecê-los melhor, visite as seguintes salas: a das "Aves" e a dos "Bichos e Seu Meio". Há, ainda, uma terceira sala chamada "Ciências da Terra", onde o visitante terá um encontro com animais já extintos: os dinossauros.

Lá, você fica sabendo como eles viviam e no que a existência deles contribuiu para o meio ambiente que temos hoje.

Você ainda poderá entrar em uma estufa cheia de plantinhas jovens e ver canteiros de plantas medicinais, venenosas e carnívoras. Existem, também, muitas árvores frutíferas e flores coloridas, o que contribui para deixar o lugar muito mais bonito e agradável. A sensação de estar lá é como se estivéssemos em uma cidadezinha tranquila do interior, com aquele cheirinho de mato pelo ar.

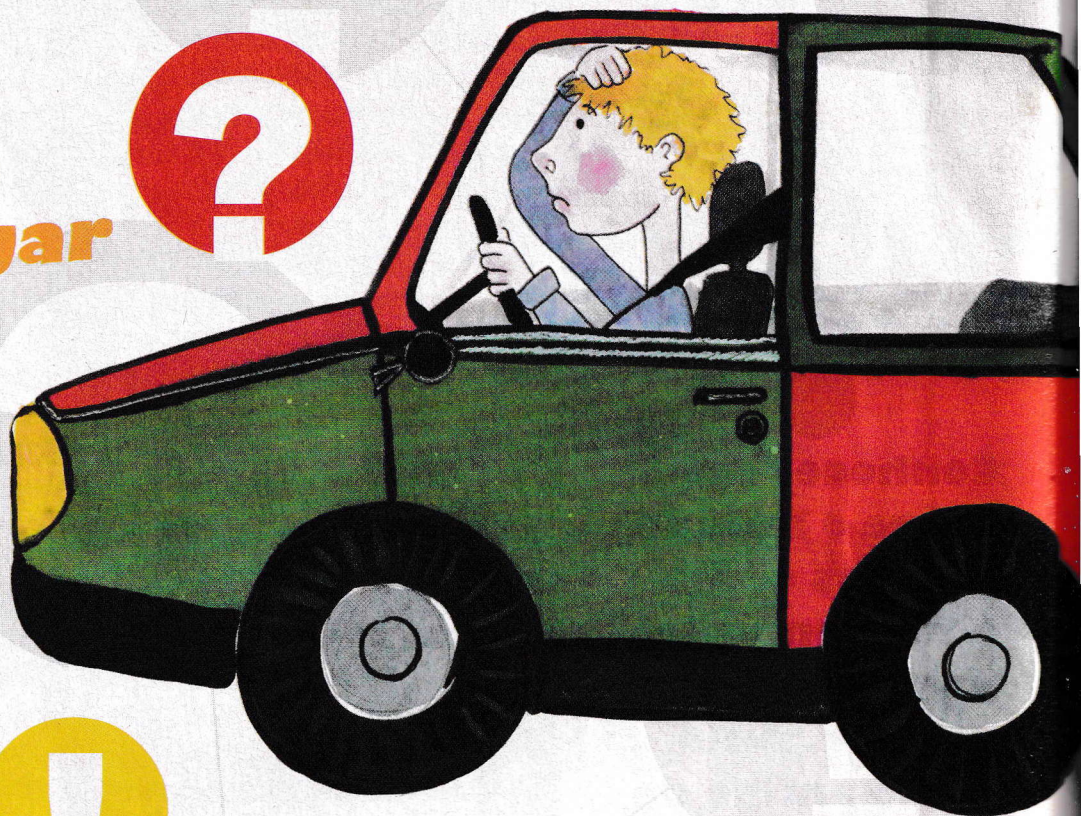
E se você precisar fazer algum trabalho sobre qualquer assunto referente ao meio ambiente, a Escola de Ecologia tem uma boa quantidade de livros e material pedagógico para te emprestar.

Outra coisa legal desta escola é que ela se preocupa em mostrar para seus visitantes um pouco mais sobre os animais silvestres, isto é, aqueles que pertencem a uma região. Exemplo: no Brasil, temos o mico-leão-dourado, o tamanduá-bandeira, o sabiá e outros. "Muitas crianças só se lembram de bichos como leões, elefantes, tigres, e esquecem dos animais que nasceram aqui, no nosso país", comenta o biólogo Claudinei Correia de Mello.

E então? Gostou de saber que existe um lugar como esse para aprender mais sobre ecologia? Então peça para sua professora marcar uma visita para sua escola, ou para o papai te levar para conhecer a Escola de Ecologia. Tenho certeza de que vocês sairão de lá como bravos defensores da natureza.

Daltonismo

Um jeito
diferente
de enxergar
o mundo



Diferente da miopia (ver bem de perto e mal de longe) e da hipermetropia (ver melhor de longe), que podem prejudicar a vida escolar, o daltonismo não atrapalha o lado social da criança.

daltonismo é uma doença em que o indivíduo não enxerga certas cores. Geralmente, essas cores são o verde e o vermelho; já em casos mais raros, o azul e o amarelo também podem ser confundidos pelos daltônicos (portadores da doença).

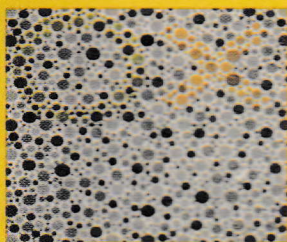
Esse tipo de deficiência é hereditário, isto é, passada de pai para filho, o que significa que ninguém fica daltônico durante a vida; quem tem a doença já nasceu com ela. Além disso, é mais comum em homens do que em mulheres: 8% da população mundial masculina são portadores da doença.

Por enquanto, nem mesmo os mais dedicados estudiosos da medicina encontraram a cura para o daltonismo. Por isso, os daltônicos precisam conviver com o problema. Aqueles que dirigem costumam sentir dificuldade para identificar se o semáforo está verde ou vermelho. Nas cidades em que as luzes estão posicionadas verticalmente, eles deduzem a cor a partir de seu brilho e de acordo com a ordem em que se encontram: vermelho, amarelo e verde. Mas, existem lugares em que as luzes estão na posição horizontal (deitada), o que já complica um pouquinho.

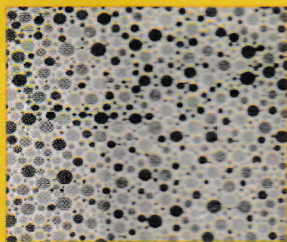
Teste de visão das CORES

O daltonismo foi descoberto no século XVII pelo químico e físico inglês John Dalton, que também era daltônico. Desde essa época, os testes para detectar a doença não evoluíram muito. Esses desenhos coloridos são exemplos das figuras usadas para verificar se uma pessoa confunde certas cores com outras.

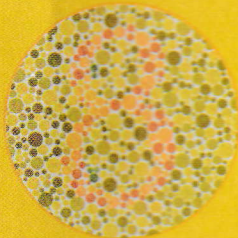
Pessoas que confundem amarelo e azul podem deixar de ver o O e o X.



Pessoas que confundem vermelho e verde podem não ver o O e o >.



Esta figura demonstra o teste de Ishihara. Se você ver o nº 8, está normal. O daltônico vê o nº 3.



John Dalton - 1766 - 1844.



Dr. Paulo Sérgio M. Lopes
Oftalmologista
Telefone: 4224-3032.

Algumas profissões não permitem o trabalho de um daltônico. Entre elas estão os controladores de radar nos aeroportos, pilotos de avião e marinheiros que pretende conduzir barcos ou navios. O que os impede de realizar tais tarefas é o fato de não conseguirem ler direito os radares (vêem cores diferentes) e podem confundir posições por causa da pouca luminosidade das salas ou cabines.

Mas não pense você que, por causa de tudo isso um daltônico não enxerga bem. Ele apenas não consegue distinguir algumas cores, mas a qualidade de sua visão é excelente.

Na escola, geralmente as crianças não encontram muitas dificuldades durante as aulas. Quando solicitadas para pegar um lápis vermelho, por exemplo, elas podem não enxergar a cor vermelha, mas sabem que aquela tonalidade que estão vendo é a cor que foi pedida. Mas podem existir casos em que alguns "amiguinhos" se aproveitam da deficiência do daltônico para fazerem certas "brincadeiras" ofensivas. Assim, é recomendada a ajuda de um psicólogo para que ele não se sinta tão menosprezado pelos outros.



1

2

3

4

Neste mês, trouxemos diversão para todas as idades. Portanto, reúna seus amigos e bom divertimento!

Batatinha Frita

Material: Giz

Formação: Uma criança atrás de uma linha demarcada no solo, colocada a uma distância aproximada de 15 m, e de costas para os colegas.

Desenvolvimento: A criança destacada dirá rapidamente: "Batatinha frita, 1,2,3", ao mesmo tempo, seus amiguinhos avançarão, andando ou correndo, tentando alcançá-la. Quando for dito "3", a criança destacada virará de frente para os colegas, que pararão, parar evitando serem vistos avançando. Quem for pego em movimento deverá voltar ao ponto de partida. O jogo terminará quando uma das crianças conseguir tocar o companheiro destacado.

Perguntas Indiscretas

1. Entrega-se uma folha a cada pessoa do grupo.
2. Cada um completa esta pergunta: "QUE VOCÊ FARIA SE..."
3. Em seguida, alguém recolhe as folhas e as distribui novamente sem saber para quem.
4. Cada um responde, no verso da folha, o que faria, trocando, em seguida, sua folha com outro colega.
5. Um lê a pergunta que está no seu papel, e o que está à direita lê a resposta do seu próprio papel, provocando equívocos engraçados.
6. A brincadeira continua assim sucessivamente até todos terem lido e respondido.



Revista **cdexpert kids**

EXPEDIENTE

Revista CD Expert Kids (ISSN 1414-834X) é uma publicação especial da CD Expert Editora e Distribuidora Ltda. Telefone (0xx11) 6942-2222. O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição.

Impressão: Laborprint/Padilla
Distribuição: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Diretores: Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda e Carlos Sérgio Cursi.

Arte: Guilherme Pereira Pinto.
Assistente de Arte: Ana Claudia Crispim, Andréa Naliato.

Jornalista Responsável:
Priscila Lanaro

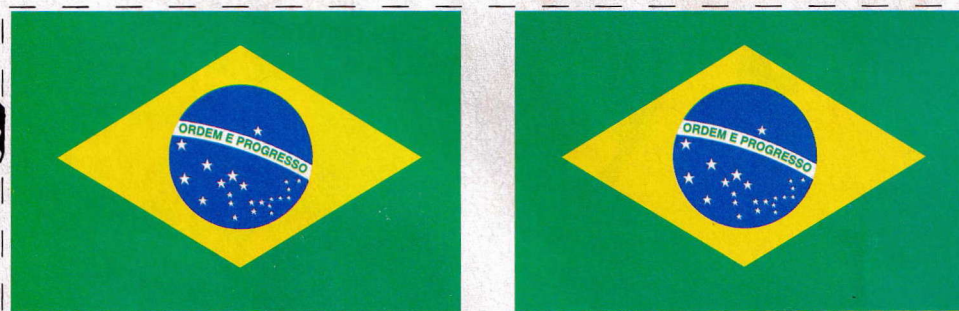
Equipe: Priscila Lanaro e Álvaro Atilio Correia

Colaboraram nesta edição:

Ana Lasevicius, Kleber Pedroso, Alessandro Gassul Sandra Borges Moraes, Rodrigo Rudiger, Nair de Fátima Munhoz, Dr. Paulo Sérgio M. Lopes, Jany Gil Martinez, Leticia Cinto e RAD 3 Comunicações.

Em comemoração ao Dia da Bandeira (19 de novembro), monte você mesmo sua própria Bandeira do Brasil.

1 Recorte a bandeira na parte indicada com a tesoura.



2



3



A SUITE GRÁFICA MAIS DESEJADA DO MUNDO POR APENAS R\$ 15,90

PRODUTO COMPLETO
EM PORTUGUÊS
Diga não à Pirataria!
Use sempre produtos
legalizados.

Ano 3 - nº 17 - R\$ 15,90
Expert
premium

COREL DRAW! 6

A suite gráfica mais
desejada do mundo!

13 PRODUTOS EM 1

CorelDRAW 6
Ilustração e
Layout de Páginas

Corel PHOTO-PAINT
Edição de Fotos e
Criação de Ilustrações

CorelDREAM 3D
Modelagem e
Renderização 3D

Corel MOTION 3D
Animação 3D

Corel PRESENTS
Apresentações e
Negócios MultIMídia

Corel FONT MASTER
Gerenciamento de fontes

Corel CAPTURE
Captura de imagens

E MUITO MAIS!



**PRODUTO
COMPLETO
EM
PORTUGUÊS**

Sua porta de entrada para o mundo da criação gráfica!

- **CorelDRAW 6**
- **Corel PHOTO-PAINT**
- **CorelDREAM 3D**
- **Corel MOTION 3D**
- **Corel FONT MASTER**
- **Corel CAPTURE**
- **Corel PRESENTS e muito mais!**

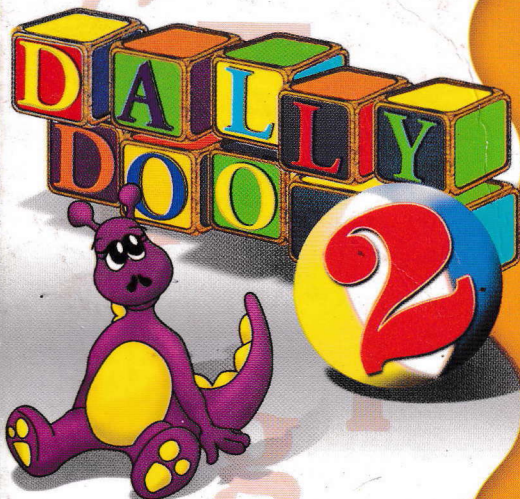
Expert[®] premium

QUALIDADE

CD EXPERT

Brinque pra valer em dose dupla

Dally Doo Alfabeto 2



Dally Doo Alfabeto 2

Neste jogo, você vai ver que é muito legal aprender o alfabeto. Conhecendo as letras, você poderá soletrar o nome do seu bichinho favorito, escrever seu nome e ler tudo o que quiser!

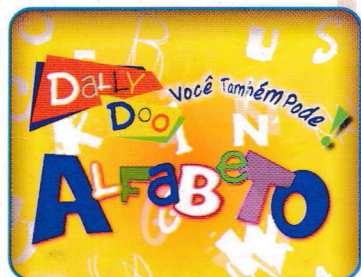
Onde está Dally Doo?

Você vai brincar de esconde-esconde, e terá que encontrá-la. Ela pode estar em qualquer lugar.

E também:

Um sensacional jogo da memória para você combinar a figura de um objeto com o nome dele.

Onde está Dally Doo?



No Kids CD

Datas Comemorativas

Um passeio "animal" pelo Simba Safari

Uma voltinha virtual pelo Metrô de São Paulo

Conheça o Museu Contemporâneo das Invenções

Aula ao ar livre na Escola de Ecologia

Nesta edição:

- Tamanho não é documento. O hamster pode ser um grande amigo - **Bichos e Cia.**
- Eureka! É o dia do inventor! - **Antenado**
- Judô: um esporte que veio do Japão - **Esporte**
- Hoje tem criança no picadeiro? Tem, sim senhor! Conheça a vida das crianças circenses - **Estrela Mirim**
- Não deixe seu micro ficar doente. Defenda-se dos vírus - **Net**



E mais: Brincadeiras, Zôo Kids, Palpite, Meu Ídolo, Manual, Brinquedolândia, TV Zoando, Hora do Recreio, Comportamento, Papo Sério, Saúde, Sala de Aula...

Configuração mínima:

PC- Windows 3.1/95, processador 486 ou superior, 16 MB RAM, placa de vídeo compatível com resolução 640x480 pixels e com 16 milhões de cores, drive de CD-ROM 2x, placa de som compatível com padrão SoundBlaster e mouse. Mac- 16 MB RAM, placa de vídeo compatível com resolução 640x480 pixels e com 16 milhões de cores, drive de CD-ROM, sistema operacional 7.0 ou superior.

Recomendados: 24 MB RAM, drive de CD-ROM 4x

© Copyright 1996 Arc Media, Inc. Todos os direitos reservados.

