

Oferta de
pôster
gigante

Alice no País das Maravilhas

Lê uma história maravilhosa.
Pinta as tuas personagens
favoritas!



Alice começava a sentir um grande aborrecimento. Estava sentada há demasiado tempo a fazer correntes de margaridas junto ao rio.

Pensava em como poderia passar o resto do dia, quando passou por ela um coelho branco de colete. Este parou para tirar um grande relógio do bolso do casaco. A Alice ficou muito espantada! Nunca antes vira um coelho com um relógio, aliás, nem sequer vestido de colete. Quando o coelho saiu a correr, foi atrás dele. Desapareceu numa toca e a Alice seguiu-o.

De repente, deu por si a cair num buraco extremamente fundo. E lá foi ela pelo buraco abaixo. E continuou a cair. A Alice reparou que as paredes estavam decoradas com prateleiras de livros, pequenas chávenas e bugigangas. Avistou quadros e mapas pendurados aqui e ali. Por fim, aterrou, ouvindo-se um pequeno tombo. Olhou em redor e viu o coelho branco a correr por um longo corredor. Foi atrás dele, mas perdeu-o de vista ao virar uma esquina.

Chegara a uma sala redonda, com muitas portas. Algumas eram grandes e outras pequenas, mas estavam todas fechadas. Sobre uma mesa encontrava-se uma minúscula chave dourada. A Alice pegou nela e apressou-se a ver se abria alguma das portas. A chave cabia perfeitamente na fechadura de uma porta que media cerca de quarenta centímetros. Agachou-se para espreitar pela fechadura. Deparou-se com um belo jardim com coloridos canteiros de flores e uma pequena e encantadora fonte. A Alice quis muito ir passear pelo jardim, mas era impossível passar numa porta tão minúscula! Voltou à mesa e reparou numa pequena garrafa com um rótulo que dizia «BEBE-ME».

— E se for venenoso? — pensou ela. — Não vejo nada que diga «VENENO». E se experimentasse apenas uma gotinha? Ah! Que delícia!

A Alice continuou a beber. Quando terminou, algo estranho aconteceu.

— Parece que estou a diminuir — disse ela.

Era verdade. Agora tinha apenas vinte centímetros de altura, o suficiente para entrar pela pequena porta que dava para o jardim. No entanto, viu que a porta se trancou de novo. Se ao menos não tivesse deixado a chave dourada na mesa! Agora era demasiado



pequena para a conseguir agarrar. É então que avista uma pequena caixa no chão. Abriu a caixa e viu um bolinho com a palavra «COME-ME» escrita no topo com passas.

A Alice deu algumas dentadas e não demorou a comer o bolo inteiro. Assim que o terminou, cresceu tanto que a sua cabeça tocou no teto. Agachou-se naquele espaço apertado e percebeu que nunca mais seria capaz de passar por aquela portinha. Era inútil! Começou a chorar. As lágrimas caíram ao chão, formando uma grande poça. A Alice começou a sentir-se esquisita. A água das lágrimas fê-la diminuir outra vez! Pôs-se de pé, escorregando na poça de lágrimas. A poça ficara muito maior e tornava-se um oceano. Nadou até alcançar uma praia com muitos animais que deram à costa. Havia um dodô, um rato e muitas outras criaturas. Estavam, também eles, todos encharcados.

— A melhor forma de nos secarmos é fazermos uma corrida de comité — sugeriu o dodô.

— O que é uma corrida de comité? — perguntou a Alice.

O dodô desenhou um grande círculo na areia e todos se reuniram no interior. Em seguida, deu-lhes instruções para começarem a correr em qualquer direção dentro do círculo. Podiam começar a correr sempre que quisessem, e parar sempre que desejassem. Depois de correrem ao acaso durante meia hora, ficaram novamente secos.

— A corrida chegou ao fim! — gritou o dodô.

— Mas quem ganhou? — perguntaram os animais, ofegantes.

— Ganharam todos, e todos receberão um prémio! — afirmou o dodô. — E será *ela* a entregar-vos os prémios.

Apontou para a Alice. Esta, envergonhada, enterrou as mãos nos bolsos, onde encontrou umas guloseimas, que distribuiu por todos os presentes. Mas quando chegou a vez do rato, já não tinha guloseimas. O rato ficou chateado e fugiu para a floresta vizinha, seguido de outros animais. Suspirando, a Alice apressou-se atrás deles.

Havia três caminhos na floresta. A Alice escolheu aquele que passava por um grande carvalho, onde encontrou flores gigantes. Decidiu descansar encostada a um cogumelo tão alto quanto ela. De repente, uma voz vinda de cima perguntou:

— Quem és tu?



A Alice afastou-se e viu uma grande lagarta em cima do cogumelo. Fumava cachimbo e tinha os olhos semicerrados.

— Posso dizer-te quem eu era esta manhã — respondeu a Alice.
— Mas hoje já mudei tantas vezes que estou muito confusa.

A lagarta continuou a fumar o seu cachimbo em silêncio, pelo que a Alice seguiu caminho até chegar a um cruzamento. Sem saber por onde ir, olhou em redor e viu um grande gato a sorrir para ela, sentado no ramo de uma árvore.

— Porque é que estás a arreganhar os dentes? — perguntou-lhe a Alice.

— Sou o Gato de Cheshire. É por isso — respondeu o gato.

— Não sabia que os Gatos de Cheshire sorriam assim. Não sabia que *algum* gato podia sorrir. Olha, podes dizer-me que caminho devo tomar?

— Depende de onde queres ir.

— Não interessa para onde vou, desde que chegue a algum lado — disse a Alice.

— Então não interessa o caminho a tomar — concluiu o Gato de Cheshire.

— Onde vai dar aquele? — perguntou a Alice, apontando para um dos caminhos.

— Esse vai até à casa da Lebre de Março. O outro vai até à casa do Chapeleiro Louco. Ainda que, se pensarmos bem no assunto, ambos sejam bastante loucos.

De repente, o Gato de Cheshire desapareceu. A Alice não se surpreendeu. Começava a ficar habituada a acontecimentos estranhos.

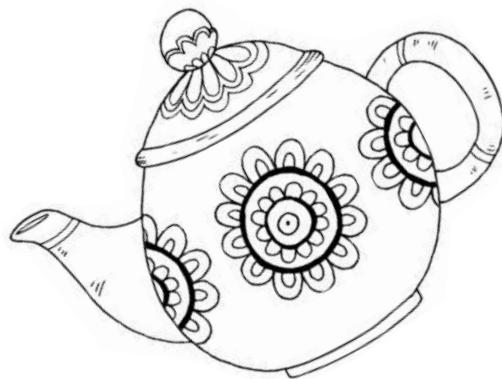
A Alice partiu para a casa do Chapeleiro Louco, acabando por o encontrar a tomar chá com a Lebre de Março, sentados a uma mesa longa. Quando avistaram a Alice, gritaram:

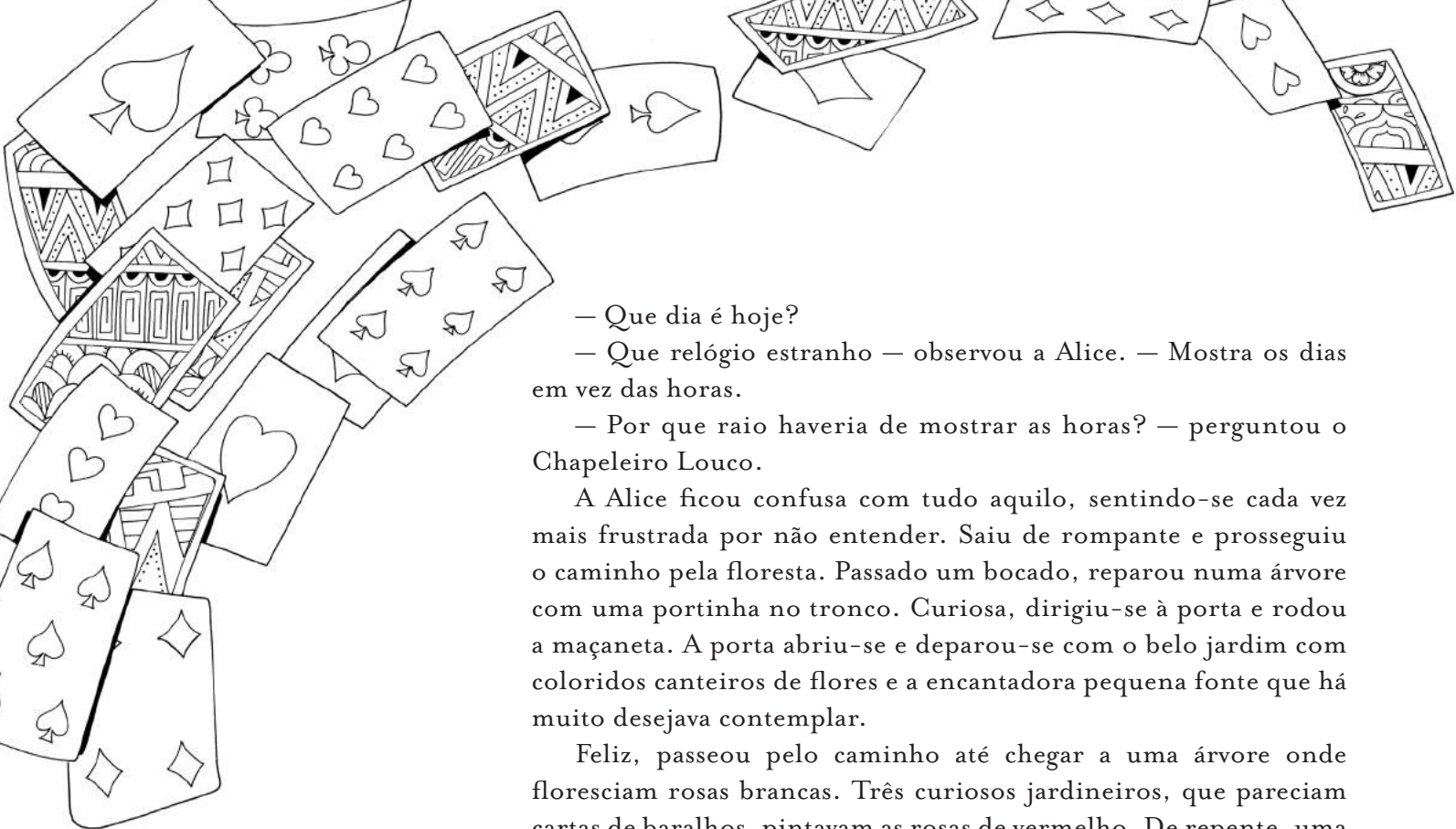
— Vai-te embora! Não há mais espaço aqui!

— Vejo espaço de sobra!

A Alice sentou-se na grande poltrona que se encontrava numa das pontas da mesa.

O Chapeleiro Louco olhou para ela, tirou um relógio do bolso, e perguntou:





— Que dia é hoje?

— Que relógio estranho — observou a Alice. — Mostra os dias em vez das horas.

— Por que raio haveria de mostrar as horas? — perguntou o Chapeleiro Louco.

A Alice ficou confusa com tudo aquilo, sentindo-se cada vez mais frustrada por não entender. Saiu de rompante e prosseguiu o caminho pela floresta. Passado um bocado, reparou numa árvore com uma portinha no tronco. Curiosa, dirigiu-se à porta e rodou a maçaneta. A porta abriu-se e deparou-se com o belo jardim com coloridos canteiros de flores e a encantadora pequena fonte que há muito desejava contemplar.

Feliz, passeou pelo caminho até chegar a uma árvore onde floresciam rosas brancas. Três curiosos jardineiros, que pareciam cartas de baralhos, pintavam as rosas de vermelho. De repente, uma das cartas gritou:

— Chegou Sua Majestade!

As três cartas deitaram-se no chão de barriga para baixo. A Alice virou-se para ver uma comitiva real liderada por dez soldados. Tal como os jardineiros, também pareciam cartas. Depois veio uma procissão de nobres, seguidos de um coelho branco, e no final a Rainha. A Rainha parou quando viu a Alice.

— Quem é esta?! — guinchou.

— O meu nome é Alice e...

— Não interessa! Sabes jogar croquet?

A Alice assentiu com a cabeça, e a Rainha liderou o caminho até ao campo de croquet.

— Todos nos seus lugares! — berrou a Rainha.

Os convidados correram às voltas num frenesim, chocando uns contra os outros enquanto se apressavam aos seus postos. Era o mais estranho jogo de croquet que a Alice alguma vez vira: as bolas eram ouriços e os bastões flamingos. Era um jogo absurdo, e todos os jogadores tinham dificuldades. A Rainha enfureceu-se e apontou para um convidado, seguido de outro, e outro, gritando:

— Arranquem-lhe a cabeça!

Quando viu a Alice, também gritou:





V

em conhecer o País das Maravilhas, na
companhia da Alice e do Chapeleiro Louco.
Um mundo mágico, com habitantes misteriosos e uma
Rainha que pode querer cortar-te a cabeça. Cuidado!

Depois de leres a história, vais poder
iniciar a tua própria aventura com
a Alice no País das Maravilhas! São muitas
ilustrações que poderás pintar ao teu gosto!
Tens ainda um póster gigante para
colorires e pendurares na parede!

Na mesma coleção



booksmile
livros que saltam à vista
20|20 editora

ISBN 978-989-8843-26-5
4+
9 789898 843265
Atividades

CE