A Viagem de

Através do tempo

Esta história foi feita especialmente para você

com textos de

Wagner Almeida da Silva

e ilustrações de

Thiago Ribeiro Lima

Distribuído por: Meu Livro Personalizado - São Paulo – SP

Telefone e WhatsApp : (11) 94728-6346



Este livro foi feito

especialmente para

você,

Se não entender alguma palavra, procure-a no seu dicionário.

Como em muitas outras tardes, depois de tomar o seu lanche, PERSONAGEM, AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03 encontraram-se para brincar no parque que havia perto de suas casas. Era a época de brincadeiras infantis, que dura tão pouco na cidade de CIDADE; é preciso aproveitá-la e, como já se sabe, os meninos e meninas estão sempre torcendo para que não chova... nesta ocasião não chovia, mas aconteceu uma coisa esquisita. Um personagem verde, com umas antenazinhas torcidas e uns olhos estranhos, apareceu por detrás dos arbustos e fez sinais para que se aproximassem. “Que criança mais esquisita!”, pensaram PERSONAGEM, AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03.

“Não sou uma criança!” respondeu para PERSONAGEM e sua turma. Como soube o que pensaram? Teria por acaso o poder de ler mentes? A voz do personagem verde não era muito normal, parecia metálica, mas como queriam brincar outra vez com os seus jogos e não podiam acreditar naquilo que viam os seus olhos, disseram: “Vá para a sua festa a fantasia e deixe a gente jogar”. “Não ser fantasia, bip. Eu não ser terrestre! Eu ser de Andrômeda, bip, e ter problemas”, respondeu- lhes o homenzinho. “Não me venha com piadas!”, disse-lhe AMIGO 02, enquanto se afastava. Então, um raio esverdeado, vindo do céu, envolveu AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03, fazendo com que ficassem imóveis. O homenzinho ainda tentou, com sua espada laser, salvar as crianças dos efeitos do raio que os inimigos do seu planeta haviam disparado. Infelizmente sua espada não funcionou.

PERSONAGEM não podia acreditar naquilo que via. Com muito medo, aproximou-se e perguntou ao pequeno extraterrestre o que acontecera. “Por isso minha espada laser não funcionar, bip, e o meu planeta estar em perigo. Você voltar no tempo, bip e trazer as chaves mágicas para consertar a nave, salvar o meu " mundo, bip, e também as crianças " disse apontando para AMIGO 02, AMIGO 03 e AMIGO 01. PERSONAGEM não pensou duas vezes. “OK, pode contar comigo". No momento em que acabou de dizer estas palavras e com um gesto do pequeno homenzinho, PERSONAGEM desapareceu numa explosão de luz, deixando atrás de si um forte cheiro de queimado.

Havia uma escuridão total. No fundo daquilo que parecia uma gruta, PERSONAGEM viu um grupo de homens cobertos de peles que pareciam pintar as paredes em volta de uma fogueira. PERSONAGEM fez um esforço e conseguiu ver no teto da gruta um touro, depois uma corça e, por fim, outros animais em tons negros e castanhos. “É um Bisão”, disse- lhe um velho com a barba e o cabelo emaranhados, que vestia uma pele de lobo. “E estamos nas grutas de Altamira, na Pré-História”. Antes de poder reagir ou pronunciar alguma palavra, o velho continuou a sua conversa: “Mas você deve estar à procura disto, e não tem tempo a perder”. PERSONAGEM olhou para aquilo que tinha na sua mão, e mal tocou na chave, tudo desapareceu.

Em contraste com a escuridão da gruta, o que se via agora era só luz. Tudo azul: o céu, o mar... A claridade prejudicou sua visão; percebeu que estava num barco de madeira cheio de homens que gritavam: “Terra! Terra!”, e corriam sem parar de um lado para o outro, sem dar nenhuma atenção para ela. Lá no fundo, no horizonte, pôde ver as velas de outros dois barcos, que viajavam pelo mar entre grandes ondas; de repente, um dos homens, o que parecia ser o chefe, aproximou-se... Estava vestido de uma maneira estranha, tinha o cabelo comprido, que quase lhe tocava os ombros. A sua cara parecia bastante conhecida, e então lembrou-se das ilustrações dos seus livros de História. Era o mesmo personagem!

“Não podemos perder tempo!”, disse aquela pessoa com voz forte, dirigindo-se para PERSONAGEM. “Dentro de poucas horas, esta caravela, a Santa Maria, com a Pinta e a Nina - mostrou os outros barcos, e eu próprio, o almirante Cristóvão Colombo, tocaremos a terra nas praias das Índias. É um grande dia PERSONAGEM, o dia 12 de outubro de 1492! Mas você deve ter vindo para buscar isto, e eu não posso perder mais tempo! Nós dois temos muito o que fazer.” “Está enganado, você não está chegando as Índias, mas descobrindo a América!” disse, enquanto o almirante se dirigia a um dos seus marinheiros, que estava lançando a âncora. “Ouça-me, por favor”, repetiu PERSONAGEM outra vez. Ninguém parecia estar interessado naquilo que PERSONAGEM estava dizendo. O barulho das ondas contra o barco tornava a comunicação impossível. “Enfim, eles vão acabar por entender”, pensou. Uma vez mais, o forte marinheiro insistiu para que pegasse a chave que tinha nas mãos.

“Que mania com o tempo!”, pensava PERSONAGEM, quando no instante em que tocou a segunda chave, desapareceu do barco. “Não faço outra coisa senão ir e vir no tempo. Como gostaria de ter descoberto a América! América?” Uns cavalos a galope obrigaram-na a esconder-se atrás de umas árvores. Ainda não sabia muito bem onde é que estava desta vez, mas sabia que não era no continente que o seu amigo Cristóvão Colombo acabava de descobrir. Uns cavaleiros medievais, com armaduras e capacetes emplumados, avançavam em sua direção. “Sou o Rei Ricardo Coração de Leão”, disse o chefe, “e volto das Cruzadas. Agora tenho que recuperar o meu reino que o meu irmão João me roubou”, explicou o cavaleiro. “Mas antes tenho que lhe entregar esta chave dourada, pegue-a e cumpra urgentemente a sua importante missão.”

Ajudar o nobre Rei Ricardo a recuperar o seu reino! Conhecer Robin Hood! Viver uns tempos com os bandidos bons do bosque de Sherwood!... PERSONAGEM não queria tocar na chave, a idéia de viver essas aventuras era muito atraente, mas nesse momento lembrou-se de AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03 que estavam imóveis pelo raio esverdeado do inimigos do homenzinho de Andrômeda. Lembrou-se também das brincadeiras tão divertidas que tinha deixado, e falou pela primeira vez: “Nobre Rei Ricardo, meu nome é PERSONAGEM e também tenho uma missão importante a cumprir. Mas, por favor, cumprimente Robin Hood em meu nome”. Pegou então a terceira chave, e...

“Isto que é diversão de verdade!” pensou PERSONAGEM quando viu o estouro da manada diante dos seus olhos. A poeira que a manada levantava na pradaria obrigou-a a esconder-se atrás de uns arbustos, enquanto tossia fortemente. “Agora devo estar no Oeste Selvagem!”, pensou. Perseguindo a manada, viu um homem com uma barba pontiaguda de cor de cenoura e um chapéu de abas largas, montado num cavalo forte, e que disparava a sua espingarda e provocava o galope da manada de bisões. Contra o chão, PERSONAGEM não se atrevia sequer a respirar, quando notou que alguém tocou o seu pé. Sobressaltou-se com aquela visita inesperada e, com olhos de assombro, viu quem era o seu novo companheiro.

“Psst, fica quieto”. Na frente de PERSONAGEM, um índio com pinturas de guerra e um cocar de penas cheio de cores ordenou que se calasse com o seu dedo indicador sobre os lábios. Não sabia se deveria começar a correr ou despedir-se para sempre da sua cabeleira. Esta missão era muito complicada e realmente arriscada. Ao ver a cara de medo de PERSONAGEM, o índio sorriu amavelmente e mostrou a sua dentadura, ou o que ainda sobrava dela, porque lhe faltavam vários dentes. “Deve ser amigo”, pensou, quando viu que lhe oferecia uma chave de bronze. “Ver lá!”, disse o índio mostrando o cowboy que galopava na planície. “Ser Búfalo Bill Cody, ver ele ser melhor que ver Touro Sentado”, disse o índio entregando- lhe a chave. “Dizer para todo mundo o que ver aqui!”

Dizer como? Quem iria acreditar? De repente ficou tudo escuro. O lugar cheirava umidade, e PERSONAGEM viu numa das esquinas, um senhor de costas que parecia trabalhar em qualquer coisa que tinha nas suas mãos. Aproximou-se lentamente e, nesse momento, um grito fez com que se assustasse. “Eureka, serei famoso e todas as pessoas conhecerão Graham Bell como o inventor da máquina de som”. “Máquina de som!?”, perguntou PERSONAGEM. “No meu país isso chama- se telefone”. “Telefone?” respondeu por sua vez o senhor Bell. “Gosto desse nome, vou chamar o meu invento de telefone”, decidiu. “Ouça, é muito inteligente; gostaria de trabalhar como minha ajudante?”, continuou o inventor. “Não posso, tenho que regressar ao meu tempo; a minha família está à minha espera, e além disso, tenho que resolver um certo assuntozinho”, disse PERSONAGEM. “Ah, já sei o que você quer dizer. Tem razão, pegue esta chave e não perca tempo”, respondeu o senhor Bell. Sem dizer mais nada, PERSONAGEM agarrou a quinta chave e, quase sem forças, desapareceu.

O cansaço tinha passado completamente. PERSONAGEM sentiu-se flutuar, flutuava, ESTAVA FLUTUANDO! Olhou em sua volta e viu que estava a vários metros do chão. “Não há gravidade, devo estar fora da Terra, não peso nada!” Começou a dar cambalhotas e viu que se mexia muito lentamente. Decidiu fazer um esforço e pousar sobre a superfície para investigar o terreno. A chave devia estar em algum lugar, e tinha que salvar AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03. Sentiu um bocadinho de medo quando viu aquelas crateras desertas, aquela luz quase cinzenta, um lugar em que não havia nenhum sinal de forma de vida. “Que triste é tudo isto!”, pensou PERSONAGEM. “Deve ser a Lua! Onde estará a sexta chave?”, disse em voz alta, enquanto começava perder a paciência com tanto silêncio.

“Você é muito esperta, claro que está na Lua”, disse alguém aproximando-se. PERSONAGEM voltou- se lentamente e viu que a voz que tinha ouvido era de Armstrong, e ao lado, em suas estranhas roupas de astronauta, Aldrin e Collins faziam sinais para ela. “Somos os primeiros homens que chegaram à Lua, estamos em 1969”, disseram. “E Andrômeda?”, perguntou PERSONAGEM; “onde está Andrômeda?”. “Muito longe”, respondeu Armstrong. “E algum dia também chegaremos lá, se conseguir cumprir a sua missão!”, disseram os três astronautas ao mesmo tempo. “Pegue, você tem que ser rápida!”. Armstrong entregou-lhe a última chave, que era a mais luminosa de todas!

Agora que já tinha companhia, a face deserta da Lua pareceu-lhe mais formosa. As crateras misteriosas que se estendiam aos seus pés continuavam exigindo muito cuidado. Com bastante dificuldade conseguiu chegar até ao majestoso foguete, e olhou para ele com atenção. Parecia impossível que aquele enorme aparelho pudesse voar e muito menos que pudesse chegar onde tinha chegado: na Lua. Deu outro salto, aproveitando a falta de gravidade, e olhou para o fundo do Universo onde, entre as estrelas brilhantes, havia um planeta que estava em perigo. Pensou de novo em AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03 e em todos os homenzinhos verdes que viviam em Andrômeda, e pegou a sexta chave das mãos de Armstrong...

O ambiente agora pareceu familiar e uma agradável sensação passou-lhe pelo corpo inteiro. Estava outra vez na cidade de CIDADE, no parque de sempre, na mesma terra onde tinham desenhado um caminho para jogar as brincadeiras. E lá estava o homenzinho verde, sorrindo daquela maneira tão estranha. “Obrigado, PERSONAGEM, obrigado! Qualquer dia voltaremos a nos encontrar, bip, e então talvez eu possa devolver, bip, o enorme favor que você nos fez!” Dito isto, o extraterrestre desapareceu. “Isto é uma maluquice!”, pensou PERSONAGEM, que nem sequer teve tempo de se despedir do morador daquela longínqua constelação.

AMIGO 01, AMIGO 02 e AMIGO 03 começaram a se mexer. Felizmente não tinha acontecido nada; ainda bem! “Onde estamos?” diziam, enquanto olhavam em sua volta, como se estivessem acordando de um sonho. “Lembram-se daquele rapaz com a fantasia verde? Se vocês soubessem onde eu estive...” disse PERSONAGEM atropeladamente. Tinha tantas coisas para contar... “Que rapaz?”, disse AMIGO 01. “Que fantasia?”, disse AMIGO 02. “Anda, vamos começar a partida”, disse AMIGO 03. “O calor fez mal a você”. “Está bem”, disse PERSONAGEM. “De qualquer maneira não saberia como explicar e mesmo que soubesse ninguém acreditaria!” E olhando para o imenso céu azul, pensou: “Que viagem fantástica!!!”.

Esperamos que tenha gostado deste livro

PERSONAGEM SOBRENOME

Estes são os títulos que você tem à sua disposição:

Papai Noel.WEB e PERSONAGEM numa aventura de Natal.

As aventuras de PERSONAGEM e Aladin.

PERSONAGEM nos Jogos Olímpicos.

PERSONAGEM vai ao Circo.

A aventura de PERSONAGEM no Sítio.

PERSONAGEMe os Reis Magos.

PERSONAGEM e o Rei Leão.

PERSONAGEM no país das Fadas.

A equipe de Futebol de PERSONAGEM. PERSONAGEM e Pocahontas.

Um bebê chamado PERSONAGEM.

PERSONAGEM no Jardim Zoológico.

PERSONAGEM e Os 12 trabalhos de Hércules.

FAÇA JÁ A SUA COLEÇÃO !!!

WhatsApp (11) 94728-6346