



Ingresso

MUSEU DA AVENTURA

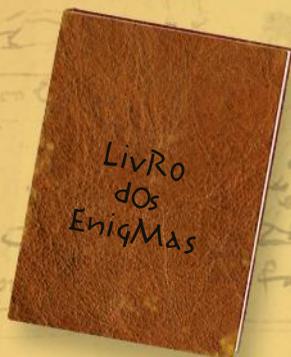
Passe livre permanente para

LEONARDO

MUSEU DA AVENTURA

No. 0001

Em *Quem vai decifrar o Código Leonardo?* você encontra, no envelope anexo à capa, o livro de enigmas, o rolo de código e o espelho decodificador.



O pequeno livro dos enigmas e o espelho decodificador ajudarão você a resolver as charadas! Sempre que um dos símbolos à esquerda (ou os dois) aparecer no livro, use o livreto ou o espelho. Você os encontra na pasta do Museu da Aventura. Nesse envelope você encontra também a coluna e os anéis para decifrar o Código Leonardo, além das instruções de como montá-los. Divirta-se solucionando os enigmas!

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

B859q

Brezina, Thomas, 1963-

Quem vai decifrar o Código Leonardo? / Thomas Brezina; tradução de Cláudia Abeling. - São Paulo : Ática, 2005
112p. : il. - (Olho no Lance. Museu da Aventura ; 1)

Tradução de: Wer Knackt den Leonardo Code?
Anexo: Pequeno caderno de enigmas, espelho decodificador e folha de papel para montagem

ISBN 978-85-08-09765-4

I. Da Vinci, Leonardo, 1452-1519 – Literatura infantil-juvenil. I. Abeling, Cláudia. II. Título. III. Série.

05-0894

CDD 028.5 / CDU 087.5

Título original: *Wer Knackt den Leonardo Code?*
Título da edição brasileira: *Quem vai decifrar o Código Leonardo?*
© Prestel Verlag, München • Berlin • London • New York, 2004
Site Thomas Brezina: www.thomasbrezina.com

Diretor editorial
Coordenadora editorial
Editor assistente
Preparador
Coordenadora de revisão
Revisoras

Fernando Paixão
Gabriela Dias
Emílio Satoshi Hamaya
Renato Potenza
Ivany Picasso Batista
Andréa Medeiros
Luciene Lima

ARTE
Projeto gráfico (adaptação)
Editora assistente
Editoração eletrônica
Assistente
Estagiária

Marcos Lisboa
Cíntia Maria da Silva
Moacir K. Matsusaki
Eduardo Rodrigues
Beatriz Berto

ISBN 978 85 08 09765-4 (aluno)
ISBN 978 85 08 09766-2 (professor)

2013
1ª edição
11ª impressão

Impressão e acabamento:

Todos os direitos reservados pela Editora Ática, 2005
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400 – CEP 02909-900 – São Paulo, SP
Atendimento ao cliente: 4003-3061 – atendimento@atica.com.br
www.atica.com.br

IMPORTANTE: Ao comprar um livro, você remunera e reconhece o trabalho do autor e o de muitos outros profissionais envolvidos na produção editorial e na comercialização das obras: editores, revisores, diagramadores, ilustradores, gráficos, divulgadores, distribuidores, livreiros, entre outros. Ajude-nos a combater a cópia ilegal! Ela gera desemprego, prejudica a difusão da cultura e encarece os livros que você compra.



Thomas Brezina

MUSEU DA AVENTURA



Ilustrações
Laurence Sartin

Tradução
Cláudia Abeling

ea
editora ática

Leonardo

Leonardo da Vinci, italiano nascido em 15 de abril de 1452, não sabia apenas desenhar e pintar. Ele era também escultor, arquiteto, músico, cientista e engenheiro – e tinha alguns segredos, que você poderá descobrir neste livro.



Pablo

Pablo, cachorro nascido em 22 de outubro, numa caixa de desenhos vazia, entre duas pinturas antigas, gosta de tinta e de telas, e pinta com as patas. Ele adora doces e vai levá-lo diretamente para a aventura!

O que é o Código Leonardo?

Quem será aquele homem de queixo pontudo e testa alta? Seu rosto parece petrificado, o cabelo escuro e ralo está bem penteado para trás. Ele e sua acompanhante gorda se juntaram aos alunos da classe em que você estuda, mas ele mal piscou durante toda a visita ao pequeno museu particular. Ele parece se interessar muito pouco pelo que o proprietário do museu, o senhor Tonatelli, está falando. Seus pequenos olhos escuros vasculham as salas, os quadros, as paredes e especialmente as portas.

– *Leonardo da Vinci não foi somente um pintor extraordinário, mas também músico e inventor!* – maravilha-se o senhor Tonatelli, abrindo os braços para cima, como se quisesse trazer o artista até lá num passe de mágica.

– O quadro mais famoso do mundo, a *Mona Lisa*, foi pintado por Leonardo, e também é dele a ideia do helicóptero. Olhem aqui, vejam este desenho!

O cachorrinho do proprietário do museu, que parece ter pisado em tinta fresca, segue cada passo de seu dono.

Atento, ele estica as orelhas como se conseguisse entender tudo. O homem do queixo pontudo pigarreia alto.

A mulher baixinha com a jaqueta de couro apertada demais, que está sempre ao seu lado, levanta as sobrancelhas, cheia de expectativa.



– **Fale também sobre o Código Leonardo!** – pede ao senhor Tonatelli o homem. Tonatelli retrai a cabeça como uma tartaruga que quer se proteger de um ataque.

– O Código Le... Le... Le... o... o... nardo? – gagueja. – O que é isso? De repente sua voz mais se parece com um assobio agudo.

Será que ele está mentindo? Talvez esteja querendo esconder alguma coisa.

– **E o que tem aí atrás dessa porta?**

O homem aponta com seu longo dedo indicador para uma porta de madeira verde-musgo com maçaneta arqueada de latão e quatro cadeados.

– É só um quartinho de bagunça – responde o proprietário do museu, visivelmente evasivo. E se coloca na frente da porta para protegê-la.

Disfarçadamente, ele aperta a maçaneta atrás de si para verificar se a porta está mesmo trancada.

Na expectativa, as narinas da acompanhante do homem do queixo pontudo se estufam como velas de barco. Subitamente, aparecem gotinhas de suor na testa, na meia careca e no lábio superior do senhor Tonatelli, que as enxuga rápido com seu lenço xadrez. Ele então abre os braços e empurra você e todos os seus colegas de classe como um limpa-trilhos até o salão, entre as colunas de pedra e em direção à saída.

– Espero que vocês tenham gostado da minha exposição sobre Leonardo da Vinci – ele encerra abruptamente a visita –, e que voltem em breve ao meu museu.

Vocês tropeçam nos degraus que levam até a rua. Quando você se vira, vê como o senhor Tonatelli também está querendo colocar o homem e a mulher para fora do museu.

O cachorrinho se mete entre as pernas largas e molengas da calça do proprietário do museu. A mulher se abaixa, arreganha os dentes e rosna para ele. Ela parece ser mais raivosa e assustadora do que um pastor-alemão. Assustado, o cachorrinho dá um ganido e se esconde novamente atrás do dono. Um sorriso satisfeito, malicioso, se abre no rosto da mulher. O homem de queixo pontudo fica medindo vocês com o olhar. Nisso, os olhos dele e os seus se encontram. Parece até que ele consegue enxergar sua mente e ler seus pensamentos. É um alívio quando ele se vira e empurra a pesada porta do museu, fechando-a por dentro. Ela bate e faz o barulho de um trovão. A aula terminou por hoje e vocês podem voltar para casa. Amanhã vocês vão conversar sobre a visita ao museu e, é claro, também sobre Leonardo da Vinci. Por fora, o museu agora parece silencioso e tranquilo. Mas por que esse casal estranho apavorou tanto o senhor Tonatelli? E o que estará acontecendo atrás daquela imponente porta de entrada?



Pablo

De repente, o cãozinho com as patas coloridas e a mancha marrom em volta do olho direito está na sua frente. Ele abana o rabo e arranha sua perna.

O nome dele está escrito na chapinha da coleira: Pablo. Quando você fala com ele, seu rabo gira como a hélice de um helicóptero.

Pablo cutuca você com o nariz úmido e gelado. Ele estica em sua direção a tirinha de papel amarelado que carrega na boca. Você estica a mão e ele solta o papel, que é áspero, grosso e duro.



... está escrito.

Do nada vão aparecendo letras que parecem escritas por uma mão invisível. O seu nome se forma diante dos seus olhos.

É verdade que você estava a caminho de casa, mas agora você esquece o almoço. As letras no ingresso tornam-se brilhantes e ofuscam, como se quisessem atraí-lo.

Pablo sai na frente. Impaciente, ele se vira em sua direção.

Seu latido soa como se estivesse dizendo: – **Vamos logo!**

Não há outra coisa a fazer a não ser segui-lo.



A AVENTURA COMEÇA

Pablo guia você até a frente do prédio de três andares com muitas janelas altas e uma grande porta de madeira, reforçada por largas tiras de ferro e parafusos grossos. A porta está trancada como antes, quando você foi embora.

Excitado, ele vai saltando os degraus e torna a latir para você.

Você para um pouco e observa a fachada. Do telhado, dragões alados com caretas bocudas estão de vigília. Nem um só ruído escapa da casa.

Será que Pablo veio chamá-lo? E para que serve esse ingresso do **MUSEU DA AVENTURA**? Você nunca viu esse nome antes!

Você escuta um chiado agudo, fino. Sobre o portão, cobras esguias e brilhantes saem rebolando do muro. Mexendo as línguas rapidamente, elas de repente olham para baixo e o veem, antes de começarem a se curvar e ondular. Seus corpos longos desenham letras.

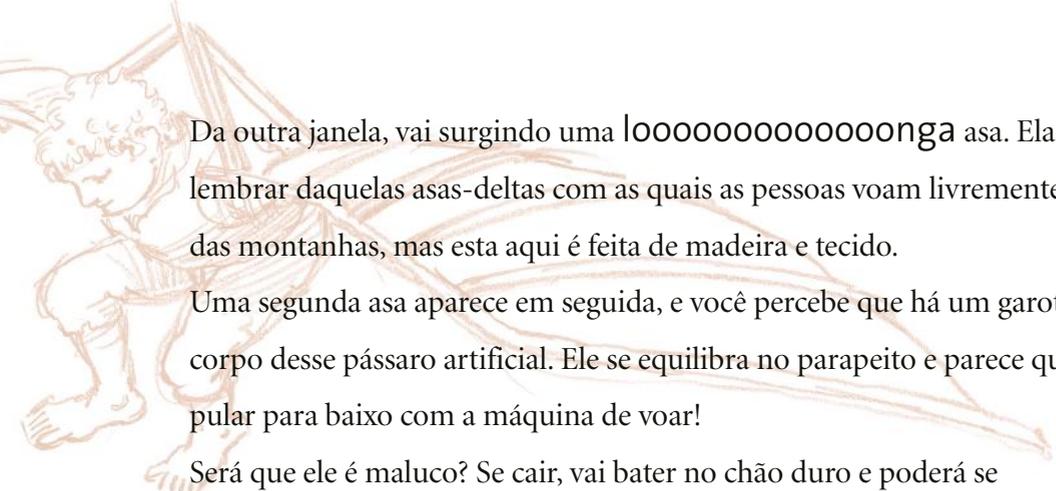


Ao mesmo tempo, todas as janelas se abrem, fazendo barulho.

Isso não pode estar acontecendo!

Da janela ao lado da porta, uma mulher acena para você. É a **MONA LISA**!

Esse rosto só existe num quadro, que foi pintado há centenas de anos! Como essa mulher ainda pode estar viva?



Da outra janela, vai surgindo uma loooooooooooooooooonga asa. Ela o faz lembrar daquelas asas-deltas com as quais as pessoas voam livremente a partir das montanhas, mas esta aqui é feita de madeira e tecido.

Uma segunda asa aparece em seguida, e você percebe que há um garoto no corpo desse pássaro artificial. Ele se equilibra no parapeito e parece querer pular para baixo com a máquina de voar!

Será que ele é maluco? Se cair, vai bater no chão duro e poderá se machucar muito!

Numa outra janela, um homem de longos cachos grisalhos coloca sua cabeça para fora.

– Quem lhe deu permissão para entrar na minha câmara secreta, Salaino? – ele pergunta, enérgico.

– **Eu quero voar, mestre Leonardo!** – o garoto diz rindo, cheio de alegria.

– Você tem de misturar as tintas! – esbraveja o homem.

Leonardo? Mestre Leonardo?

Isso é impossível. Isso é totalmente impossível!

Primeiro a Mona Lisa de verdade acena e, como se isso ainda fosse pouco, agora você vê Leonardo da Vinci. Ele já morreu faz tempo.

– **SOCORRO** – ouve-se de dentro da casa.

E mais uma vez: – **SOCORRO**.

Pablo, parado na frente da porta de entrada, está arranhando a madeira dura com as duas patas. Ele late e gane, vira a cabeça em sua direção e late ainda mais alto, chamando você.

Como você continua imóvel, ele desce as escadas correndo e pula em você por trás, para empurrá-lo na direção da porta.

Venha! Precisamos de você!



Nada acontece quando você abaixa a maçaneta. A porta está trancada por dentro. Ao seu lado, Pablo pula como uma bolinha de borracha, para cima e para baixo, e mostra com o focinho o ingresso na sua mão.

O que você tem de fazer com isso?

O cachorro bate de novo na porta com a pata dianteira vermelha. Será que é para você apresentar o ingresso? Tente!



O Museu da Aventura

– *Por favor, não faça isso!* – implora a voz desesperada do senhor Tonatelli, de dentro do prédio.

Como você até agora não fez nada, Pablo abocanha a batata da sua perna e dá uma mordidinha suave. O que ele está querendo dizer? O ingresso não é nenhuma chave. Ou é?

Quando a borda do papel toca na ferragem da porta, algo surpreendente acontece!

As dobradiças e os pinos da porta começam a ranger e a estalar.

A porta do museu se abre com um **estouro**, permitindo uma visão do salão das colunas. Pablo dá uma fungada rápida, que parece ser um “até que enfim!”. Destemido, ele vai entrando. Suas unhas arranham o chão de pedra.

Como você não o segue de imediato, ele se vira, balança as orelhas e late, chamando e insistindo.

Seu latido ecoa muitas vezes pelo museu.

– **Pablo! Socorro!**

Você escuta o senhor Tonatelli chamando de uma das salas do museu.