

CYRELINHA



**FAÇA
VOCÊ
MESMO**

**CRIE O SEU
PRÓPRIO SMURF**



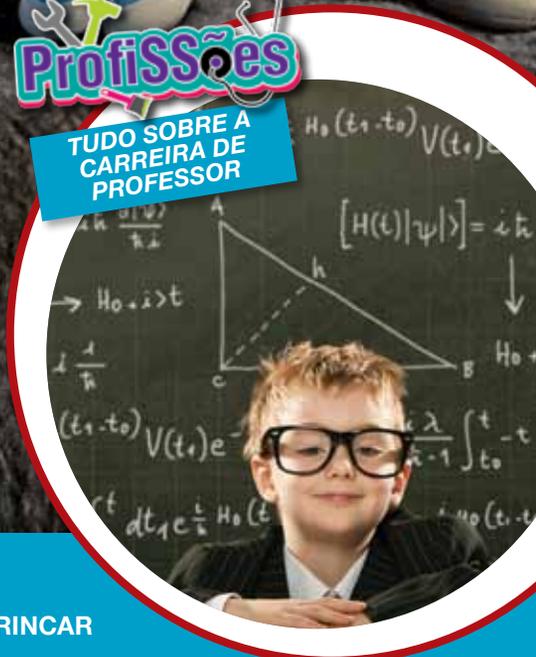
**CURIO
SIDAS
DES?**

Os Smurfs!

Depois do sucesso nos cinemas, a turminha azul invade a *Cyrelinha*

Profissões

**TUDO SOBRE A
CARREIRA DE
PROFESSOR**



DIVIRTA-SE PEGA-PEGA, ESCONDE-ESCONDE E DETETIVE
PASSATEMPOS MUITAS PÁGINAS PARA VOCÊ PENSAR E BRINCAR

GARTA AO LEITOR

O que vem à sua cabeça quando você pensa em tradição? A equipe de *Cyrelinha* imaginou logo um desenho bem divertido e que está na memória de infância de várias gerações: os Smurfs. Em cartaz nos cinemas, essa simpática turminha azul surgiu há mais de 50 anos e continua mais engraçada do que nunca! Nesta edição, você vai conhecer todos os personagens, descobrir como eles nasceram e conferir outros dados interessantes. Ensina-mos ainda a criar um Smurf muito fofo com lã de ovelha. É bem fácil e gostoso de fazer. Além disso, aproveitamos para lembrar de uma profissão tradicional e importante: a do professor. E como as brincadeiras não podem ficar de fora, resolvemos falar sobre pega-pega, esconde-esconde e detetive, jogos que nunca saem de moda. Também não esquecemos dos passatempos para você rir e se divertir. Pode virar a página e começar. Boa leitura!

CONTEÚDO
new content
 DIRETOR-GERAL: GIOVANNI RIVETTI
 DIRETOR EDITORIAL: ROBERTO FERES
 DIRETOR-GERAL DE ATENDIMENTO: RAPHAEL ALCÂNTARA
 DIRETOR FINANCEIRO: EDOARDO RIVETTI

REDAÇÃO
 DIRETORA DE REDAÇÃO: JULIANA SABOIA
 REDATORA-CHEFE: NATHALIA LAVIGNE
 PRODUÇÃO: DANIELE CHIQUITO

ATENDIMENTO: PRISCILA COSTA
 PROJETO GRÁFICO: ALEXANDRE GUEDES
 MAYKOL ARANCIBIA
 PRODUÇÃO GRÁFICA: SÉRGIO H. ALMEIDA

COLABORADORES
 TEXTO: ALANA DELLA NINA
 ILUSTRAÇÕES: CHRIS BORGES
 ARTE: DIEGO MALDONADO
 FOTOGRAFIA: TAINÁ AZEREDO
 REVISÃO: FRANCINE JALLAGEAS
 TRATAMENTO DE IMAGEM: JUST LAYOUT

AVENIDA MOFARREJ, 825 • VILA LEOPOLDINA
 SÃO PAULO, SP • CEP 05311-000
 WWW.NEWCONTENT.COM.BR

ANER **onatec**

REALIZAÇÃO
CYRELA
 BRAZIL REALTY

COORDENAÇÃO-GERAL: CARLA FERNANDES
 MANUELA ALTOÉ VIEIRA

COLABORAÇÃO: GABRIELA MANFREDINI
 GABRIELA.MANFREDINI@CYRELA.COM.BR

Capa Ilustração: Chris Borges, foto: Shutterstock
Impressão Eskenazi. Esta revista foi impressa em papel couchê 90 g/m² (miolo) e 170 g/m² (capa).
Tiragem 44.000 exemplares. Todos os direitos reservados. Os artigos assinados são de inteira responsabilidade dos autores e não representam a opinião da revista, da editora ou da Cyrela. A reprodução das matérias e dos artigos somente será permitida se previamente autorizada por escrito pela editora, com crédito da fonte. Publicado em agosto de 2011.



SUMÁRIO

4

CURIOSIDADES

Os pequenos notáveis

Conheça melhor os Smurfs, a turminha azul que está reconquistando o mundo



12

PROFISSÕES

A arte de educar

Tudo sobre o professor, o profissional responsável pelo nosso ensino

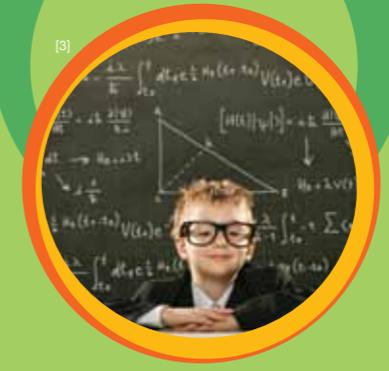


8

DIVIRTA-SE

Como nossos pais

Brincadeiras tradicionais que nunca saem de moda



16

FAÇA VOCÊ MESMO

Um Smurf para chamar de seu

Hora de colocar a mão na massa e criar um Smurf muito fofo com lã de ovelha

Passatempos 6, 10, 14 e 18

Divirta-se com as atividades que preparamos para você!

19

Respostas

Confira os resultados dos passatempos

[1] DIVULGAÇÃO; [2] CHRIS BORGES; [3] GETTY IMAGES; [4] TAINÁ AZEREDO

OS PEQUENOS NOTÁVEIS



Na onda da estreia do filme dos Smurfs, **Cyrelinha** conta tudo sobre essa turminha que encanta o planeta há décadas

Ambientado em Nova York, o filme *Os Smurfs*, lançado também em 3D, estreou no Brasil no início de agosto, mas não é de hoje que essas criaturas azuis fazem sucesso nos quatro cantos do mundo. Criada em 1958 pelo ilustrador belga Pierre Culliford, a turminha está na memória de infância de muitas gerações – além dos pequenos de hoje, claro!

Conhecidos originalmente pelo nome francês *Les Schtroumpf*, os Smurfs têm a altura de três maçãs, são felizes, trabalhadores e governados pelo Papai Smurf. Além disso, vivem em casinhas com a forma de cogumelo em uma vila no meio da floresta.

Como em toda boa história, o desenho tem um vilão bem malvado: o Gargamel, um alquimista e feiticeiro que mora com Cruel, o seu gato de estimação, nos arredores da vila. O sonho de Gargamel é capturar os Smurfs para obter ouro – ele encontrou uma fórmula para produzir a pedra preciosa cujo ingrediente principal é uma porção de homenzinhos azuis. Como o feiticeiro não sabe onde eles vivem, nunca teve sucesso em suas tentativas de raptá-los, mas isso não o impede de continuar perseguindo os nossos amigos.

QUEM É QUEM

Saiba quem é quem no mundo dos Smurfs!

PAPAI SMURF É o chefe da vila. Tem uma barba branca e usa barrete (chapéu em forma de cogumelo), além de calça vermelha – os outros têm calça e barrete brancos

VOVÔ SMURF O mais velho da turma. Voltou à vila depois de passar 500 anos fora

SMURFETTE Ela foi criada por Gargamel para chamar os outros bonecos azuis para fora da vila, mas o Papai Smurf quebrou o feitiço, e ela ficou “boazinha” – e para sempre na vila.

GÊNIO O inventor também pode ser chatinho quando quer: vive corrigindo os companheiros, deixando-os irritados, a ponto de o acertarem na cabeça com uma marreta

ROBUSTO O Smurf durão. Ele é o mais forte de todos e faz exercícios diariamente

JOCA É um brincalhão que vive pregando peças nos amigos

RANZINZA o reclamão. Ele está constantemente mal humorado

COZINHEIRO É o mestre-cuca. Usa um chapéu diferente, de chef, e fica zangado quando roubam a sua comida

PREGUIÇA Vive dormindo ou com sono

DESASTRADO Tropeça em tudo e causa grandes desastres com o seu jeito distraído

GULOSO Está sempre com fome e é fã número um dos quitutes do Smurf Cozinheiro

VAIDOSO Se acha o máximo! Usa uma florzinha no barrete e se admira em qualquer reflexo

HABILIDOSO É o Smurf faz-tudo, conserta qualquer coisa quebrada na vila

ASSUSTADO Tem medo de sua própria sombra

SUJÃO Smurf porquinho, adora sujeira

HARMONIA Ele ama a música, mas não tem talento e fica sempre tocando a sua corneta

PINTOR Com sotaque francês, é o artista

POETA Sonhador, adora declamar poesias

BEBÊ SMURF É o xodó entregue pela cegonha

ARQUITETO Criou as casas de cogumelos

APAIXONADO Apaixonado por Smurfette, passa o dia sonhando com ela

VOCÊ SABIA?

DINHEIRO AZUL

Em comemoração ao 50º aniversário dos Smurfs, foi criada, na Bélgica, uma série de moedas de cinco euros com a figura de um dos personagens.

LALALALALALALALÁ!

A música do início do desenho – essa acima – é tão marcante que criaram o verbo “smurfing”, que significa “deixar alguém com uma música na cabeça.”

SMURFÊS

Os Smurfs também têm um idioma próprio! Eles trocam diversas palavras por “smurf”. Por exemplo: “Hoje eu vou encontrar os meus amigos que estão tomando um sorvete.”, ficaria: “Hoje, eu vou smurfar com os meus smurfs que estão smurfing um smurf.” Legal, né?



Os Smurfs adoram a natureza e os animais! Assim como as crianças do **Horizontes Cidade Universitária** da Cyrela, em São Paulo, que podem cuidar dos seus bichinhos no Espaço Pet

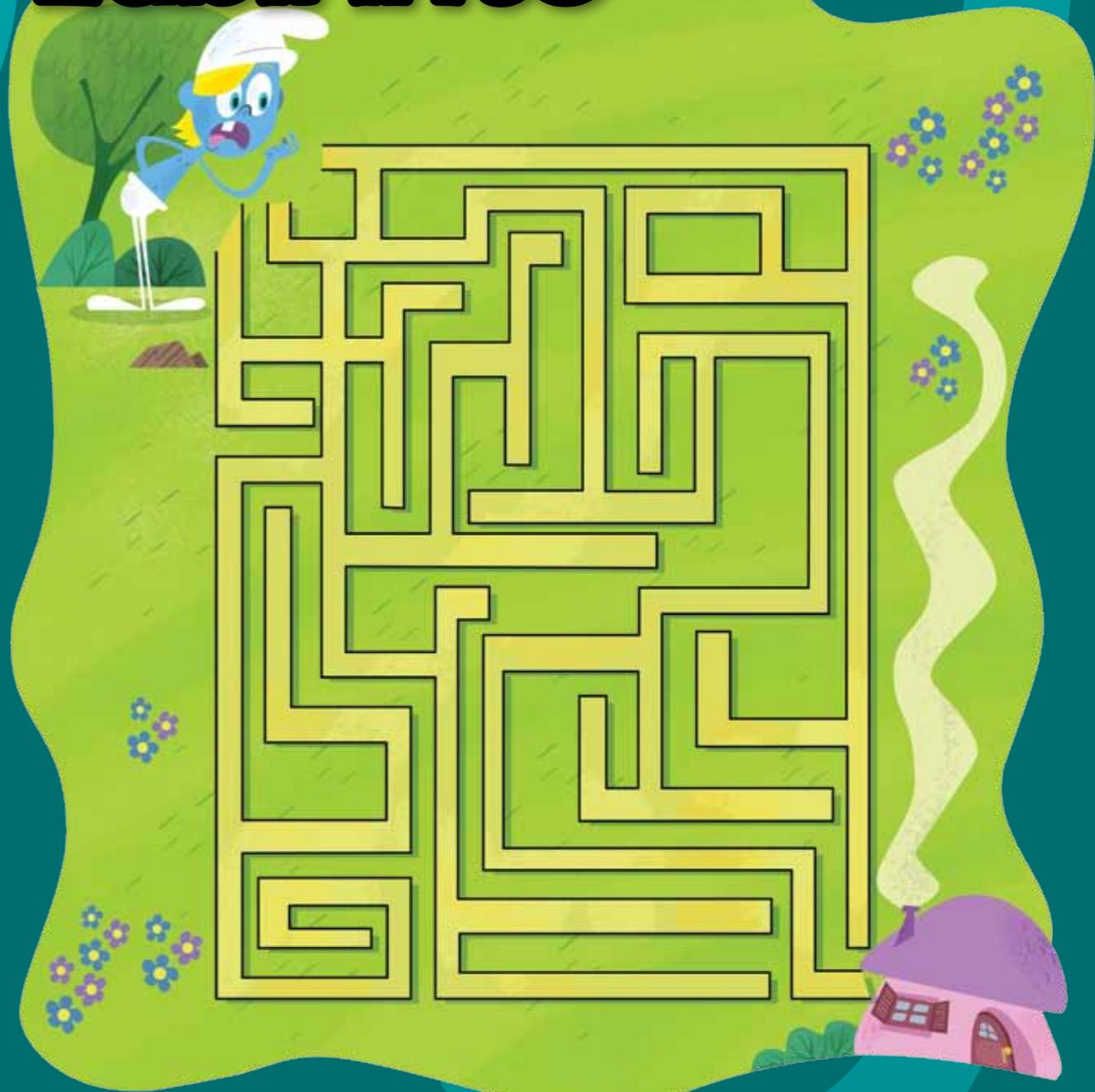
Caça-palavras

Será que você decorou os nomes dos Smurfs? Eles estão no diagrama abaixo em todas as direções: horizontal, vertical, de trás para frente... Encontre-os!

S	D	N	T	A	B	O	C	I	L	P	R	U	P	E	R	R	G	O	P
B	L	E	R	G	H	V	O	G	P	I	L	A	F	Q	D	V	I	L	A
F	R	T	B	V	M	X	C	P	H	R	-	T	H	F	L	T	A	U	F
B	U	F	O	M	-	C	G	H	L	V	B	T	R	A	R	G	H	I	A
D	E	S	A	S	T	R	A	D	O	R	E	U	A	O	U	F	E	I	L
P	U	M	N	A	R	I	G	L	F	G	M	A	N	I	C	O	D	U	I
R	I	U	B	-	M	A	L	A	S	S	I	N	Z	O	C	A	N	I	R
F	-	R	H	V	X	I	R	T	-	M	G	O	I	Q	Z	S	B	F	O
T	R	F	E	R	G	E	N	I	O	B	U	A	N	C	O	I	N	C	L
D	R	E	N	T	E	N	A	L	O	U	T	U	Z	I	L	U	F	I	U
B	A	T	E	N	C	P	A	G	O	U	C	I	A	Q	U	A	L	R	I
U	O	T	R	I	A	G	-	X	J	O	C	A	G	U	I	S	I	U	R
T	R	E	N	P	O	N	T	I	Z	A	G	I	R	H	F	R	U	O	I
L	A	M	I	R	A	N	T	I	G	O	C	T	R	O	B	A	P	A	L
L	E	M	U	E	R	E	N	T	O	G	I	A	I	T	O	P	A	H	N
P	A	R	A	G	P	H	E	N	T	U	E	S	A	S	H	I	U	L	F
P	O	R	Q	U	E	I	S	A	M	L	A	M	A	U	R	I	S	A	P
F	A	N	T	I	A	S	T	I	C	O	L	O	A	B	O	G	U	D	A
P	O	N	R	C	A	F	R	U	M	S	-	O	V	O	V	I	U	M	L
G	O	O	L	A	U	M	C	A	I	O	L	U	M	R	C	A	N	I	D
L	A	-	U	M	T	E	S	T	O	D	E	B	U	C	H	X	L	F	R

Labirinto

O Smurf está perdido! Ajude-o a encontrar o caminho até a sua casa na floresta



Como nossos pais

Três brincadeiras que nunca saem de moda

Desligue o videogame, o computador e a televisão. Agora é hora de se divertir à moda antiga! *Cyrelinha* selecionou três brincadeiras clássicas para você reunir a turma. Claro, é provável que vocês já conheçam essas atividades, mas não custa nada lembrá-las e deixar os brinquedos modernos um pouco de lado, né? Chame os amiguinhos e boa diversão!

Esconde-esconde

Funciona assim: um jogador é eleito para “bater a cara”, ou seja, fazer a contagem do tempo – geralmente são 30 segundos – com os olhos fechados e o rosto virado para uma parede, que é o pique, isto é, o ponto de partida da brincadeira. Enquanto ele conta, os outros procuram um esconderijo. Vale tudo: embaixo do banco, atrás das árvores... Quanto mais criativo for o refúgio, mais difícil será de ser descoberto. Quando o pegador terminar a contagem, deve sair em busca dos amiguinhos. Ao encontrar alguém, ele então grita o seu nome e corre para o pique e bate três vezes, gritando “1, 2, 3” (se o nome for Pedro, o pegador



Pega-pega

Essa antiga brincadeira só exige um bom espaço (pode ser a quadra do prédio), alguns amiguinhos e muita disposição. Existem diversas modalidades de pega-pega. Conheça as mais legais:

Polícia e ladrão

A turma se divide em dois grupos: metade dos participantes são os pegadores e a outra são os fugitivos. A brincadeira termina quando os policiais capturam todos os ladrões, aí os papéis são trocados



Pega-vela

Aqui, é um pegador só e toda vez que ele tocar em alguém, a pessoa deve ficar em posição de estátua com a mão fechada, até que outro fujão dê um sopro nela e libere o paralisado. Quando um fujão for pego três vezes, ele se torna o pegador



deverá gritar: “Pedro, 1, 2, 3!”). O participante que foi descoberto pode tentar se salvar chegando ao pique antes e gritando o próprio nome e “1, 2, 3”. Mas quem estiver escondido não precisa esperar ser pego. Se tiver uma oportunidade de fugir antes que o pegador o veja, ele poderá se arriscar e bater no pique. O último a ser encontrado será o pegador na próxima jogada, a não ser que o jogador que não foi encontrado chegue ao pique antes do pegador e grite “Salvo o mundo!”. Neste caso, o encarregado de encontrar os amiguinhos repete o seu papel.



Pega-gelo

Os fujões que forem pegos devem ficar paralisados também. A diferença é que eles não podem ser liberados. O jogo acaba quando todos os fujões estiverem parados

Pega-grupo

Quando o pegador encostar em um fujão, este também se torna pegador e assim por diante. Quando todos se tornarem pegadores é o fim da brincadeira.



Pega-pega americano

Quando um fujão é pego, ele deve ficar paralisado. Mas, agora, para liberá-lo, um companheiro de fuga deve passar por baixo das pernas dele. Quando um dos participantes for capturado pela terceira vez, ele se torna o pegador



Detetive



Prepare-se agora para um jogo com menos esforço físico, mas com tanta ação e emoção quanto os outros. “Detetive” exige raciocínio rápido e reflexo e os participantes devem ficar bem atentos durante toda a brincadeira. E lembre-se: quanto mais gente, mais legal!

Vamos jogar?

Corte pedacinhos de papel na mesma quantidade de jogadores. Em um pedaço escreva “ladrão”, no outro “detetive” e no restante “vítima”. Dobre-os e dê um para cada participante, que deverá abrir o seu escondido. A brincadeira começa: o ladrão dá piscadas para as pessoas. As vítimas que receberem piscadas, devem dizer “morri!” e saem. O detetive precisa desmascarar o ladrão antes de receber a piscada. Se ele for “atacado”, perde. Se adivinhar quem é o ladrão, deve ordenar a ele: “Preso em nome da lei!” e, assim, ganha. Quando o ladrão for “preso” ou pegar o detetive, a atividade termina.

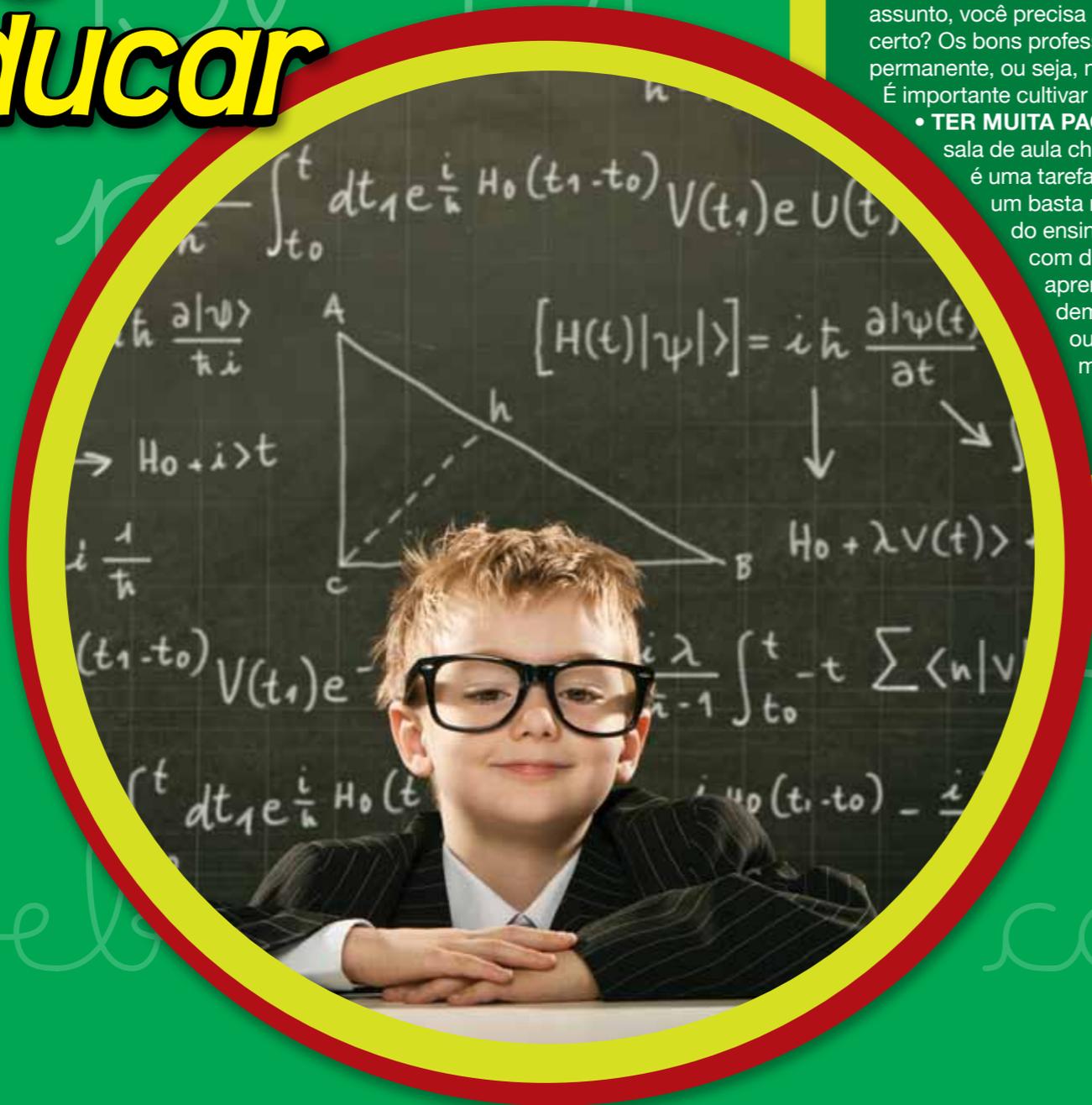
A turminha do Condomínio **Jardins São Luís**, da Cyrela, no Maranhão, pode usar a Brinquedoteca para brincar de Detetive



A arte de educar

Conheça o professor, profissional que se dedica a ensinar todos os dias

Quem é professor afirma: esse é um dos trabalhos mais apaixonantes e gratificantes que existem. Afinal, é bem legal você ser o responsável pela educação e aprendizado de diversas crianças, adolescentes e até adultos. Muito tradicional e respeitada, essa profissão chegou ao nosso país em 1549, alguns anos depois de seu descobrimento, quando foi instalada por aqui a primeira escola. De lá para cá, muita coisa mudou, os sistemas de ensino evoluíram e a função do professor foi se tornando cada vez mais importante. Hoje, a missão desse profissional vai muito além do ensino das matérias aos alunos. Ele também tem um papel importante na educação pessoal e formação cultural das crianças, ajudando-as no desenvolvimento do pensamento crítico, do raciocínio analítico e no descobrimento de seus próprios potenciais. O professor atua desde a Educação Infantil, passando



Quer ser professor?

Confira nas dicas abaixo o que é preciso para seguir a carreira:

- **VONTADE DE ESTUDAR.** Para ensinar um assunto, você precisa dominá-lo completamente, certo? Os bons professores estão em formação permanente, ou seja, não param de estudar nunca. É importante cultivar esse hábito desde cedo.
- **TER MUITA PACIÊNCIA.** Lidar com uma sala de aula cheia de alunos nem sempre é uma tarefa fácil. Além de saber dar um basta na bagunça, o profissional do ensino também tem que lidar com diferentes processos de aprendizado – alguns alunos demoram mais do que os outros para entender uma matéria, por exemplo – e estar sempre disposto a explicar o que for necessário.

- **SER DIDÁTICO.** Além de dominar um assunto, o professor também precisa saber passar esse conhecimento aos alunos. O termo didática significa originalmente “a arte de ensinar” e, ainda que este seja normalmente um talento natural, diversas instituições oferecem cursos, pesquisas e palestras para que os mestres possam aprimorar a técnica. Quer saber se você é didático? Tente ensinar um amiguinho alguma lição. Se ele aprender, parabéns, você está no caminho. Se ele ainda não conseguir entender muito bem, continue treinando!
- **SER CRIATIVO.** Um professor muitas vezes deve ter novas ideias de como aplicar uma matéria sem deixar a turminha entediada. Saber sair do lugar-comum e dar uma carinha diferente às aulas faz com que muitos profissionais se destaquem na área. Você pode começar a desenvolver a sua criatividade desde já: crie formas diferentes de estudar, invente brincadeiras... Vale soltar a imaginação!

pelos Ensinos Fundamental e Médio, chegando às faculdades e cursos de pós-graduação. É natural que você defina o tipo de aula que quer dar e para qual público desde cedo, mas, claro, também acontece do candidato a professor se “descobrir” no meio do caminho.

Aprendendo a ensinar

No Brasil há bastante espaço para quem quiser seguir a carreira. Vale lembrar, os cursos de magistério – faculdade para quem quer dar aula –, mestrado e doutorado – cursos de pós-graduação que possibilitam

ao profissional ser professor na própria área de atuação – não são o bastante. É preciso manter-se constantemente atualizado e de olho não só no que se ensina na sala de aula, mas também nas tendências e novidades no meio pedagógico. Esse é um mercado bastante desafiador. Se você sonha em ser professor, deve ter uma vontade além: a de fazer a diferença, contribuir de verdade para a educação do Brasil e mostrar porque essa é uma das profissões mais importantes de todas!



**Vamos
colorir?**

7 Erros

As cenas abaixo parecem idênticas, mas têm sete diferenças entre elas. Vamos achá-las?



Um Smurf para chamar de seu

Aprenda a fazer o seu próprio azulzinho com lã de ovelha!

Agora que você já sabe tudo sobre os Smurfs, conheceu cada um deles e, se ainda não é, vai se tornar fã dessas pequenas criaturas azuis. Para entrar de vez na onda da turminha, só falta aprender a criar seu próprio boneco de estimação - como este, muito fofo, feito com lã de ovelha! Antes de começar, chame sua mãe ou outro adulto para ajudá-lo a manusear a agulha de feltragem. Vamos lá?

Você vai precisar de:

- ▶ 1 agulha de feltragem
- ▶ Lã de carneiro, nas cores azul, branca, preta e vermelha
- ▶ 1 base de espuma alta



2 Forme dois tubinhos de lã azul para os braços e dois brancos para as pernas.



3 Enrole um pedaço de lã azul e forme o corpinho em formato de pera.



4 Posicione a cabeça na parte menor do corpo e pressione a agulha de feltragem no local até fixar as peças.



1 Forme uma bolinha com a lã azul e a pressione com a agulha sobre a base de espuma até ficar resistente.



5 Posicione os braços nas laterais do corpo e faça pressão até fixá-los.



6 Una as pernas à base do corpo, pressionando-as. Faça um furo nos pés para dobrá-los.



7 Enrole um pedaço de lã branca ao redor da barriga para fazer a calça.



8 Para o gorro, faça um triângulo de lã branca e enrole-o na cabecinha do seu Smurf.



9 Faça duas bolas de lã branca pequenas para os olhos. Pressione a agulha de feltragem até fixá-los no rosto.



10 Repita o procedimento com bolinhas menores: azuis, pretas e brancas - umas dentro das outras nessa ordem.



11 Enrole uma bolinha de lã azul para o nariz. Posicione-a no meio do rosto e pressione até firmar a bolinha.



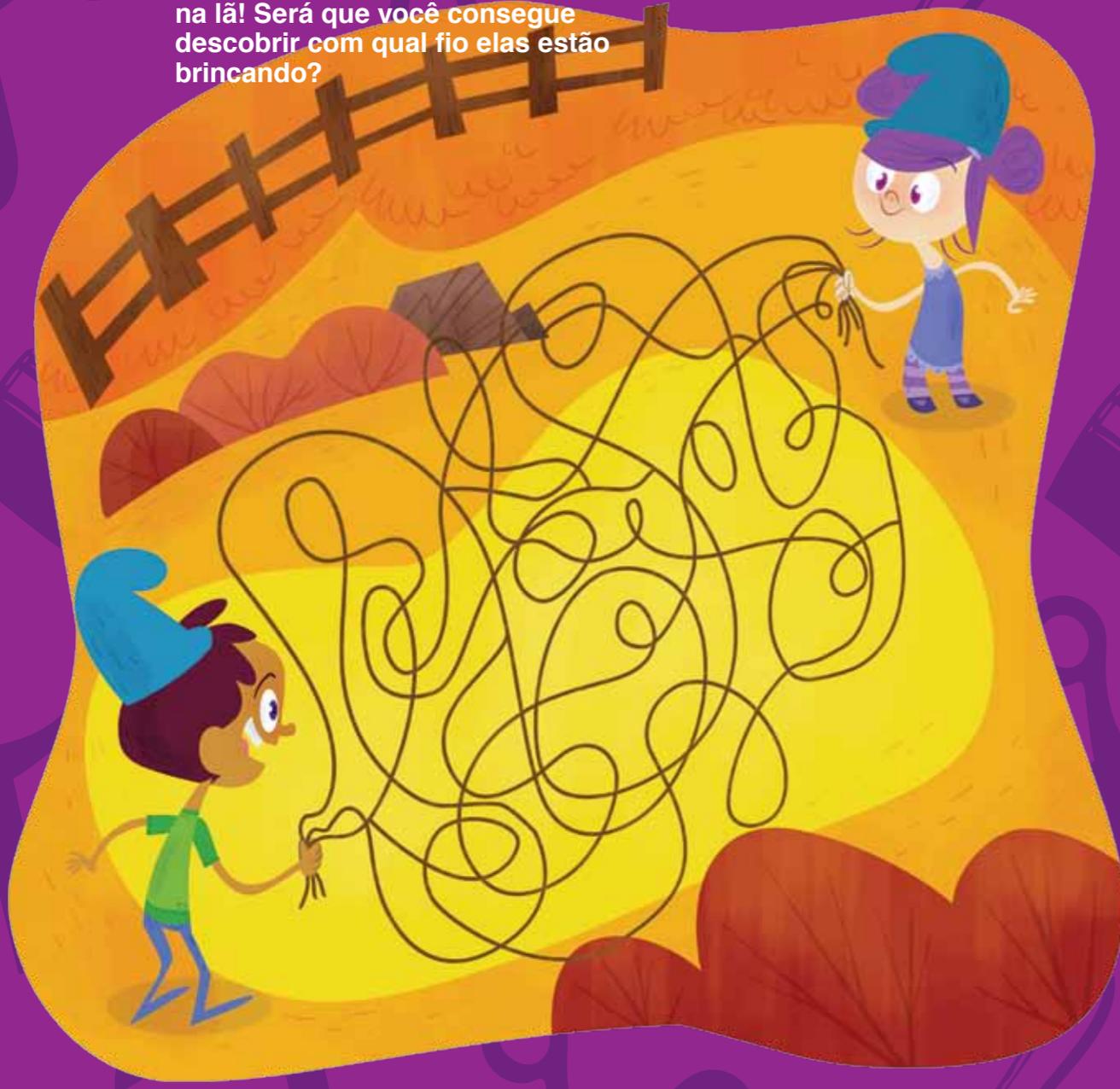
12 Faça duas placas circulares com a lã azul para as orelhinhas. Pressione-as com a agulha de feltragem.



13 Faça uma bolinha minúscula de lã vermelha para a boca (língua). Fixe-a com a agulha. O seu Smurf está pronto!

Emaranhado

Ih, as crianças deram um nó na lã! Será que você consegue descobrir com qual fio elas estão brincando?



Gêmeos!

Entre os cogumelos abaixo, dois são iguais. Será que você consegue achar o par?



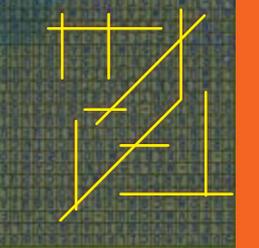
RESPOSTAS



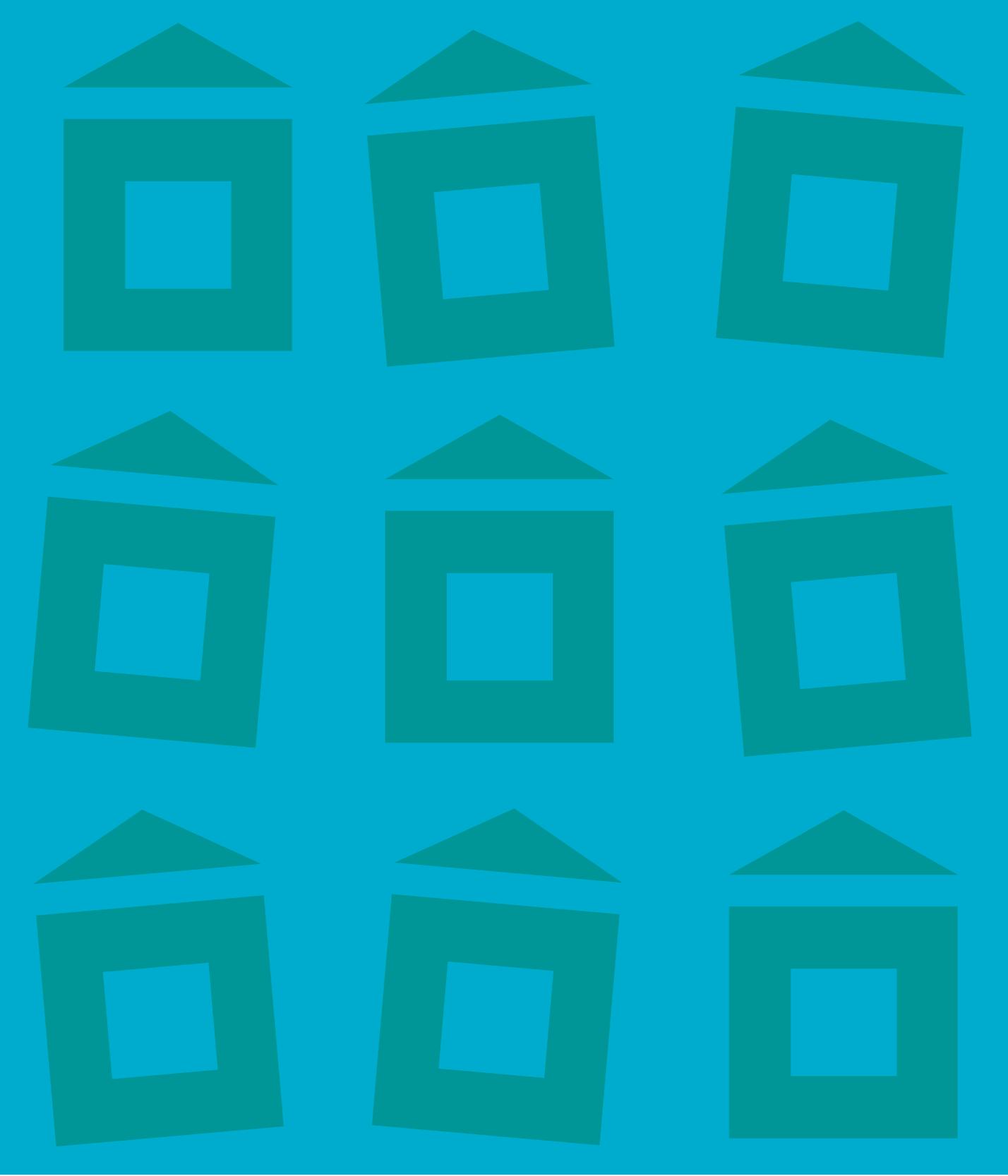
7 erros



Olho vivo



Caça-palavras



CYRELINHA

 **CYRELA**
BRAZIL REALTY
Traga seus sonhos para morar e investir num Cyrela.

Av. Juscelino Kubitschek, 1455, 3º andar – Itaim Bibi – CEP 04543-011 – São Paulo – SP – Relacionamento com o cliente 08000-145656