

Maria Francisca Macedo

o Clube dos Cientistas

Contrarrelógio



Contêm
experiências
e um projeto
STEAM no
final!

**BOOK
SMILE**

CARLOS

É um dos irmãos gêmeos, tem 11 anos. Gosta de ler sobre experiências e de as planejar, mas deixa a ação para os seus irmãos. Como lê muito, é uma verdadeira enciclopédia ambulante. Organizado e inteligente, tem sempre muitas ideias! Ele é o verdadeiro cérebro por detrás das aventuras!

CHICO

O seu verdadeiro nome é Francisco, mas quase ninguém o usa. Ao contrário do irmão, o Chico adora a ação, é um apaixonado por experiências e aventuras... mas tem pouca paciência para as planejar. É desorganizado e criativo, gosta de coisas «estranhas» e tem vários animais em pequenos frascos (desde caracóis e bichos-da-seda a girinos)! Ele é o coração e os músculos do Clube!

CATARINA

Como é a mais velha dos três irmãos (tem 13 anos), é ela que convence os pais a comprar os ingredientes das experiências e garante que tudo corre bem. Apesar de adorar alinhar nas aventuras, nem sempre é fácil ser a única rapariga no meio de dois rapazes mais novos que estão sempre a meter-se em sarilhos!

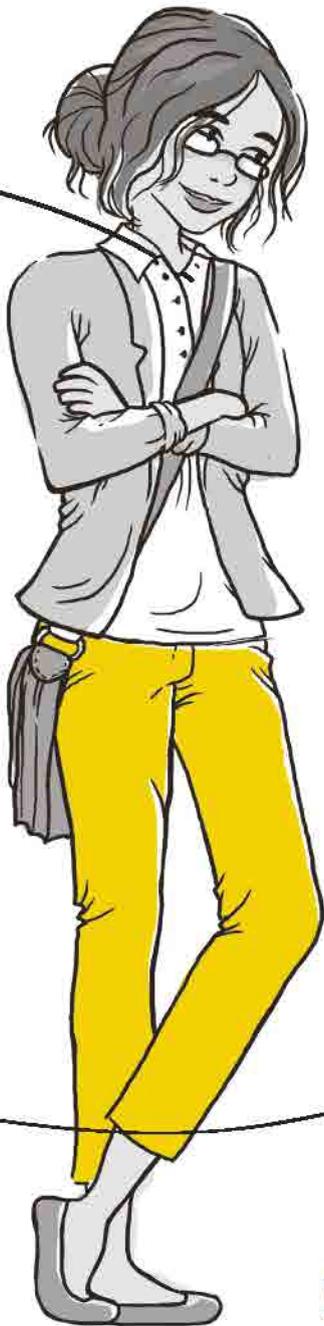


MARIA

Jornalista empenhada, a mãe dos três irmãos nunca deixa uma pergunta sem resposta, nem que tenha de viajar pelo mundo inteiro para a descobrir. Ela é demasiado preocupada com os filhos, e por vezes é um pouco controladora... mas, com a ajuda da Catarina, os irmãos conseguem sempre dar-lhe a volta!

LUÍS

É o pai da família. Reservado e calmo, é ele quem acaba por «encobrir» muitas das aventuras dos filhos. Detetive privado, é apaixonado por mistérios. Faz poucas perguntas e é um homem de ação. O Chico tem a quem sair! Filho de peixe sabe nadar!



SEDE DO CLUBE

É um pequeno laboratório que fica no quintal. Foi a melhor prenda de aniversário que os gêmeos já receberam. Por fora parece um anexo, mas por dentro foi transformado num laboratório que alberga muitos materiais e ingredientes necessários para as mais incríveis experiências!



CARBONO

É a mascote do Clube. Foi encontrada abandonada numa das aventuras e a família apaixonou-se logo por ela: impossível resistir ao seu olhar terno e curioso. Com um faro apurado e um instinto natural para o mistério, a Carbono é uma companheira fiel nas aventuras e uma guarda-costas incansável!



ÍNDICE

— <i>Contrarrelógio</i>	11
• <i>Capítulo 1: Bem, é desta... vamos ter negativa a Ciências!</i>	13
• <i>Capítulo 2: Espera. Que barulho é este?</i>	20
• <i>Capítulo 3: Quem está aí?</i>	25
• <i>Capítulo 4: O que estão aqui a fazer outra vez?</i>	30
• <i>Capítulo 5: Não há coincidências</i>	35
• <i>Capítulo 6: Se é urgente, devias ter começado antes!</i>	39
• <i>Capítulo 7: Muito bem pensado!</i>	46
• <i>Capítulo 8: Não assustes o vilão!</i>	52
• <i>Capítulo 9: ATCHIM!</i>	56
• <i>Capítulo 10: Eram 23h59.</i>	61
— <i>Caderno de Experiências</i>	67
• Explicação de Símbolos	68
• Metereologia e Ambiente	69
• Novas Ferramentas no Clube dos Cientistas	70
— <i>Faz tu mesmo!:</i> Horta Hidropónica	89



BEM, É DESTA... VAMOS TER NEGATIVA A CIÊNCIAS!

A Catarina empurrou o portão verde de ferro e atravessou o Jardim do Capitão.

O espaço que rodeava a casa de pedra estava cuidado e as pessoas gostavam de lá estar. Naquele final de tarde de sábado, havia um casal estendido numa manta, a ler, e um pai com dois filhos pequenos a explorar o relvado. Para fazer jus ao nome, no Jardim do Capitão tinham sido espalhados alguns tesouros

náuticos. Uma enorme âncora estava junto do muro, havia um arbusto cheio de bússolas, foram colocadas algumas redes nas árvores a servir de baloiços e, no meio do jardim, encontrava-se um belíssimo telescópio para que pudessem ver as estrelas.

Seguindo o caminho de pedras que atravessava o jardim, chegava-se à nova livraria do bairro. Verdade seja dita, não só era nova como era a única, por isso estava sempre cheia de gente. Apesar de recente, respeitava a traça

antiga da casa de pedra e das estantes de madeira originais, o que fazia os visitantes sentirem que estavam a mergulhar num filme histórico. Se o jardim era bonito, a livraria da Casa do Capitão era de cortar a respiração.

- Boa tarde, Duarte. Novidades?
— Olá! O teu pai passou cá ontem para ajudar na seleção dos livros policiais. Ah, e temos aqui uns cartazes para espalhar pelas ruas. O gato da minha vizinha da frente está desaparecido.

O Duarte era o novo livreiro, e como percebia imenso de computadores,



também dava apoio na sala de estudo que existia no andar de cima.

— Oh, é bem fofinho! — exclamou ela, olhando para a fotografia de um gato tão laranja quanto o desenho animado Garfield. — Mas diz aqui que desapareceu o mês passado.

— Sim, a dona está desesperada. Anda há semanas à procura dele. Pode ser que estes novos cartazes ajudem. E então, o que te traz por cá?

— Vim à procura dos meus irmãos. Vieram fazer um trabalho de grupo, mas já é quase hora de jantar.

O Duarte ajustou os óculos redondos e sorriu enquanto apontou para as escadas em caracol ao fundo do corredor. A Catarina seguiu nessa direção.

A Casa do Capitão tinha sido um projeto da família e da comunidade. Todos se tinham juntado para conseguirem comprar a antiga construção antes que esta fosse demolida. O pai dela e dos gémeos, o Luís, fora o coração do projeto, especialmente porque era bisneto do famoso Capitão. Na parte de baixo, tinham decidido criar uma livraria enorme, usando as estantes originais. Pouco tinha mudado. Já na parte de cima, o antigo sótão tinha sido transformado em...

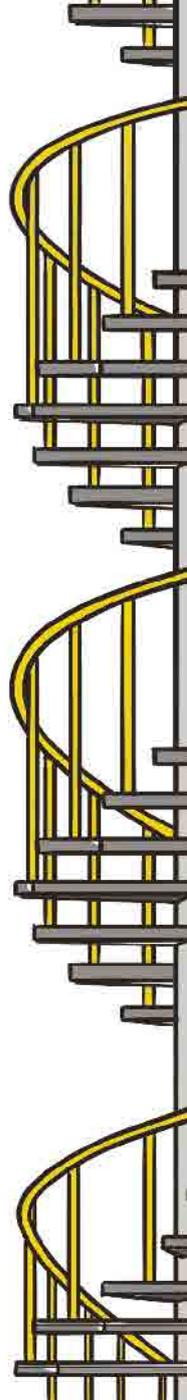
— Carlos? — A Catarina subiu a escada em caracol, feita no mesmo ferro trabalhado que o portão da propriedade. De todas as vezes que a subia, sentia-se numa viagem pelo tempo. Na livraria, decorada com madeira escura e chão de

pedra, imperava um ambiente clássico e sóbrio. Em cima? O futuro. — Chico? Estão aí?

As escadas davam para um hall com quatro portas. Começou por espreitar a primeira, uma sala de estudo com mesas e computadores. Estavam lá alguns colegas, mas nada dos gémeos.

A segunda porta não podia ser aberta de momento. Tinha uma luz vermelha a piscar em cima e as palavras «NO AR» iluminadas. Era um pequeno estúdio de gravação, que podia ser requisitado por quem precisasse. Algumas pessoas iam lá gravar os seus podcasts e até algumas bandas tinham começado a usar o estúdio para gravar os seus primeiros álbuns. A Maria, a mãe da família, jornalista de profissão e fã de comunicação, tinha sido a cabeça por detrás daquela sala, e adorava usá-la.

Foi na terceira porta que encontrou os irmãos. Na Oficina do Erro, como lhe tinham chamado. Era um espaço ainda melhor do que a sede do clube: tinha mesas e instrumentos para construir tudo o que fosse preciso. Havia uma parede cheia de ferramentas penduradas e uma zona com pincéis e cavaletes. Além disso, o espaço estava recheado de objetos tão inesperados quanto extraordinários: quando se espalhou a mensagem de que os miúdos do Clube dos Cientistas



estavam a construir este espaço, foram várias as contribuições. A Paula enviara material de laboratório da universidade¹, o dentista² oferecera uma impressora 3D de que já não precisava, e até os organizadores do concurso Fator M³ tinham enviado uma enorme caixa com material para explorar a magia e o ilusionismo.

Naquele espaço, qualquer ideia poderia ganhar forma.

— A mãe chamou, o jantar está quase pronto! Vocês não atendem o telemóvel porquê? — perguntou ela, aproximando-se dos irmãos. Mas depois viu o ar desesperado dos dois. — O que se passa?

O Chico fechou os olhos e deitou a cabeça na mesa.

— Amanhã é o último dia para entregar o trabalho final de Ciências, e estamos tramados!

— Porquê?

— Porque o que planeámos não está a funcionar! Olha! — disse o Carlos, apontando para as garrafas⁴ de

¹ A Paula aparece em três aventuras diferentes, mas a primeira é *O Clube dos Cientistas: O Resgate*. Lê os livros 18, 19 e 20 para a conheceres.

² Espreita a aventura número 15, *O Clube dos Cientistas: De Boca Aberta*.

³ Magia? Se gostas deste tema, explora *O Clube dos Cientistas: O Segredo do Mágico*, livro 10 da coleção.

⁴ Experiências falhadas e malcheirosas? Não é isso que vais encontrar no fim deste livro! Se queres descobrir já as experiências usadas nesta aventura, espreita o Caderno de Experiências.

vidro em cima da mesa, cheias de líquidos estranhos com cheiros esquisitos.

— Céus! O que é isso?

— Bem, agora não é nada... apodreceu tudo!

A irmã encolheu os ombros. Estava a ficar tarde e a fome apertava.

— Não faz mal, vá, domingo recomeçam. Vamos para casa jantar.

Mas nenhum dos dois se mexeu. Não havia hipótese de recomeçarem aquela experiência.

— Cat, não ouviste? O trabalho é para entregar amanhã!

Ela acenou, agarrou-os pelas camisolas e puxou-os escada abaixo.

— Sim, mas primeiro vamos comer. Depois pensam em como resolver isso.

Desceram aos trambolhões, esbaforidos, e o Duarte teve de fazer um esforço para não se rir quando os viu passar.

— Bem, é desta... vamos ter negativa a Ciências!

— Ah! Ah! Ah! Vocês? Nem pensar! — A Catarina abanou a cabeça, afastando a hipótese para longe, e continuou a puxá-los rua fora em direção ao jantar que os esperava em casa.



**Gostas de ler? Adoras aventuras e fazer experiências?
O Clube dos Cientistas é a coleção perfeita para ti!**

A Catarina, o Chico e o Carlos são três irmãos curiosos, fascinados pela ciência e sempre em busca de mistérios. Diverte-te a ler as suas histórias empolgantes e cheias de ação! Se fores como eles, não vais resistir a ler o Caderno de Experiências até ao fim e pôr mãos à obra.

O Chico e o Carlos estão atarefados porque têm apenas 24 horas para entregar o trabalho final de Ciências e não está a correr bem.

Mas o som de uma explosão leva-os até à estufa improvisada do diretor de turma. Algo de grave aconteceu e eles decidem ajudar. O Carlos tenta manter a plantação a salvo, enquanto o Chico repara umas peças que se partiram e a Catarina fica ocupada com a investigação... Algo fez rebentar o sistema de refrigeração. Terá sido sabotagem?

**Conseguirão os gémeos resolver este mistério
e terminar o trabalho de Ciências em
CONTRARRELÓGIO?**

**Não percas os outros títulos da coleção!
Vê quais são nas badanas deste livro!**



Penguin
Random House
Grupo Editorial

Envolvimento e Atividades



penguinlivros.pt



penguinkidspt

7+

ISBN: 978-989-583-543-0



9 789895 835430