



13

museu QUINTA DAS CRUZES

Boletim infantil



“Sustentabilidade e Bem-estar”

Os museus são espaços de fruição cultural, de encontro entre gerações antigas e atuais, um vislumbre de práticas e vivências do passado que nos orientam e nos ajudam a compreender o tempo que vivemos, o presente. O conto *“Um portal para o Futuro”* desvenda o tema central deste boletim, a sustentabilidade do nosso planeta, do ambiente, em relação com o nosso modo de vida.

Neste boletim também irás descobrir que qualquer alteração na natureza traz problemas à principal função dos museus que é preservar e conservar as suas coleções, como ainda terás a oportunidade de conhecer um lado “invisível” do trabalho que se realiza nos museus, o da *Conservação Preventiva*.

Um Portal para o Futuro!



Era uma vez, em 1823, um rapazinho que se chamava Gustavo e que vivia numa casa muito grande, com muitos quartos. À volta da casa, existia um amplo jardim, onde gostava de brincar, trepando as árvores e brincando às escondidas entre os canteiros de flores.

Nessa grande casa, viviam os seus pais, duas tias e, também, os seus avós. No andar inferior, viviam os criados que eram cinco ao todo, o Sr. Faustino, a Emília, a Augusta, o Felisberto e o Guido. O menino Gustavo gostava especialmente da Augusta, porque ela fazia sempre um leite morno antes de ir para a cama e colocava sempre um bombom debaixo da sua almofada, duas vezes por semana!



Era terça-feira à noite, o Gustavo já tinha jantado e agora, a família estava reunida no salão a ouvir a avó a ler um livro. Era um momento especial que todos gostavam. Enquanto ouvia a história, o menino começava a imaginar as personagens com a sua mente, e via-as nas sombras deixadas nas paredes pelas chamas das velas acesas e ria, baixinho, da sua imaginação.

Entretanto, a Emília veio buscar o Gustavo, pois já estava na hora de se deitar. Quando chega ao quarto, reparou no copo de leite em cima da mesinha. Depois de beber o leite, espreitou por debaixo da almofada e, para seu contentamento, lá estava o bombom deixado pela Augusta! Que sorte! Hoje tinha direito ao maminho!

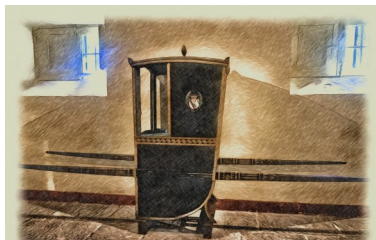
O rapaz aguardava ansiosamente pelas quartas-feiras, pois, nesse dia, a sua amiga Letícia visitava-o e brincavam juntos durante toda a tarde. Era o melhor dia da semana!



E era já o dia seguinte! O Gustavo levantou-se da cama, usou o bacio colocado na **caixa de prever**, e ainda lavou a cara usando a **lavanda** e o **gomil** trazido pela Emília com água, como era costume. Logo em seguida, a Emília e a Augusta colocaram a roupa do Gustavo em cima da cama e a Augusta vestiu-o, como já era habitual. Ao



mesmo tempo, entra a Emília, vai até à caixa de prever, retira o bacio e leva-o para limpar.

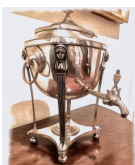


Os criados Felisberto e Faustino estavam na entrada da casa, com a liteira já pronta, à espera do pai do Gustavo que ia, nesse dia, à Quinta da Nora visitar um amigo inglês que tinha chegado, no dia anterior, no brigue Dart. Previa-se um dia muito quente e, por isso, o pai do Gustavo não queria ir a pé até à Quinta, era muito mais

confortável deslocar-se na liteira, sentado e à sombra.

Assim que a liteira passou o portão da Quinta e, para felicidade do Gustavo, chegou Letícia com a sua mãe, tinham sido convidadas para almoçar com a família. Na cabeça do Gustavo veio logo a ideia: *Que bom! Temos mais tempo para brincar.*

A Letícia era uma menina muito aventureira, adorava ir à Quinta visitar o Gustavo, o seu melhor amigo. Juntos imaginavam que eram piratas ou exploradores, colhiam flores e outras plantas e com lupa fingiam estar num local longínquo. Tudo o que recolhiam guardavam num caderno, era o herbário da Letícia. O Gustavo ajudava-a a escrever o nome das flores e plantas que, juntos colhiam.



Enquanto os meninos brincavam no jardim, a mãe do Gustavo e a mãe da Letícia ficaram no salão a conversar. A Augusta entra no salão, acompanhada pelo Guido, que trazia um **Samovar**. Estava na hora do lanche e, por esta altura, a mãe e as tias do Gustavo geralmente bebiam o seu chá.

- *Augusta, por favor, chame a Adelaide para vir beber o chá* – pediu a mãe do Gustavo.

A criada anuiu, seguiu caminho até ao quarto ao lado do salão. Lá estava a Adelaide, tia do Gustavo, sentada na mesa de leitura a tentar finalizar a aguarela de uma flor que tinham encontrado num passeio que fizeram ao Monte.

- *Senhora, por favor, a sua irmã pediu para avisar que está na hora do chá.* – avisou Augusta a tentar ver o desenho que a Senhora Adelaide estava a fazer.

- *Obrigada, querida Augusta! Estou mesmo a terminar e já lá vou ter.* – respondeu a tia Adelaide.



- Enquanto as senhoras bebiam o chá, o Gustavo lembra-se de mostrar à Letícia o desenho que a sua tia Adelaide estava a fazer e decidem, às escondidas, ir até ao quarto onde a sua tia costumava desenhar.

Pé, ante pé, com a mão na boca a segurar o riso, já dentro da casa, iam devagarinho em direção ao quarto, quando reparam na placa de luminária, que era um espelho colocado nas paredes dos quartos, com apoio para duas velas e que servia para iluminar essa divisão da casa. Todas as divisões da casa tinham, pelo menos, dois espelhos chamados placas de luminária.



Mas esse espelho estava a brilhar mais do que o normal e os meninos ficaram curiosos. De repente, as velas acendem-se sozinhas e aparece um rosto! O Gustavo e a Letícia soltam um grito! Assustados perguntam, os dois ao mesmo tempo:



- *Quem és? És um fantasma?*
- *Olá! Eu sou a Lara, devem estar muito assustados por aparecer desta forma!*
- *Como entraste aí para dentro?* – perguntou a Letícia com ar apavorado!

- *Na verdade eu não estou dentro desse espelho. Eu estou na minha casa, no futuro.* – respondeu a menina do espelho.

- *No futuro? Isto é magia!* – disse o Gustavo!

- *Eu vivo no ano de 2023, em que ano vocês vivem?* – perguntou a menina.

- *Estamos no ano de 1823! São 200 anos de diferença entre os nossos dois mundos!* – exclamou a Letícia (que sempre foi muito esperta a matemática!).

- *E como é o teu mundo?* – perguntou o Gustavo.

- *O meu mundo é muito diferente do vosso.* – Começou por dizer a menina do espelho – *No meu mundo, temos luz elétrica, em vez das velas, temos as lâmpadas que nos dão luz artificial, já não escrevemos cartas à mão, enviamos mensagens eletrónicas através de dois aparelhos,*



o telemóvel e o computador, que também servem para falar, em tempo real, com pessoas que estão longe de nós. Também usamos o automóvel para nos deslocarmos e o avião que voa pelos céus para lugares mais distantes. Ah! E ainda temos a câmara fotográfica que capta uma paisagem, uma pessoa ou um grupo, ou até um momento que fica congelado no tempo. Depois ficamos com essas fotografias e às vezes até se usam como um quadro.

A menina do espelho falava no seu mundo e, ao mesmo tempo, mostrava aos novos amigos, fotografias e vídeos que ilustravam as coisas de que estava a falar. Os dois meninos estavam em choque com tudo aquilo que estavam a ver. Não conseguiam compreender muitas daquelas coisas! O futuro era tão diferente, assustador e belo ao mesmo tempo.

- *O teu mundo deve ser maravilhoso* – disse a Letícia.

- *Sim, mas às vezes gostava de estar no vosso mundo. A forma como vivemos, todas estas coisas que vos falei ajudam-nos no nosso dia-a-dia, nas nossas tarefas e nas relações que temos uns para os outros. Mas, há um outro lado, o nosso modo de vida causa muita poluição...*

- *Poluição, o que é isso?* – pergunta o Gustavo.

- *A poluição acontece quando algo que é fabricado pelos humanos interfere com a saúde do planeta Terra. Por exemplo, se deitarmos tinta para dentro de um lago, estamos a poluir o lago, e a vida dos peixes que aí vivem fica em risco, assim como a nossa, pois já não podemos beber dessa água.*

- *Ah! Estou a lembrar-me que o meu pai falou numa notícia que leu num jornal inglês trazido pelo seu amigo da Inglaterra que falava de uma doença ligada aos fumos que saem das chaminés das fábricas na cidade de Londres!* – afirmou o Gustavo, com ar preocupado.

- *Então vocês também já têm poluição no vosso mundo* – disse a menina do espelho – *Isso é só o começo. No futuro vamos poluir o ambiente cada vez mais e isso vai levar a que o clima da Terra se altere: chove cada vez menos e os Verões são cada vez mais quentes. São as Alterações Climáticas e podem ameaçar a vida na Terra, não só a nossa, mas como a de todos os seres vivos, animais e plantas.*



Por isso, no meu mundo, temos de ter muito cuidado como usamos a água, evitar deixar luzes ligadas em casa, tentar não usar o automóvel sempre que for preciso nos deslocarmos. - disse a menina do espelho
Ao ver as imagens das torneiras e dos interruptores de luz que a menina do espelho lhes ia mostrando, Gustavo, surpreendido com aquela invenção, interrompe-a:

- *No nosso mundo não usamos isso! Temos um poço e é de lá que vamos buscar a água que depois é colocada no gomil para nos limparmos, por isso, a água que utilizamos é pouca.*

A Letícia lembra-se de outro pormenor e acrescenta:

- *Também não temos problema com a luz, usamos só as velas, por isso aqui em casa acho que não poluímos muito o nosso ambiente.* – exclamou satisfeita por se aperceber que era uma amiga da Natureza.

- *Ah E ainda fazemos reciclagem!* – lembrou-se a menina do espelho.

- *Reciclagem?* – perguntou a Letícia com ar confuso.

- *Sim, reciclagem é usarmos o material de um objeto que já não usamos para criar outro objeto diferente. Assim, não criamos tanto lixo, até porque há materiais que poluem o solo e as águas, como é o caso do plástico.* – respondeu a menina do espelho com ar cabisbaixo.

- *Nós também não fazemos muito lixo, as sobras da comida vão para os animais, as cascas dos legumes vão para a terra, o Guido, o nosso criado é o responsável por essa parte! E as coisas que temos raramente as deixamos fora, porque precisamos sempre delas!* – afirmou o Gustavo.

- *Foi por isso que eu criei este portal no tempo – disse a menina do espelho – porque eu queria ver como é que vocês vivem, para entender porque é que, no vosso ano, ainda não se falava em proteger a Natureza. Já vi que vivem de uma maneira que acaba por ser mais amiga do ambiente. É importante haver um equilíbrio, que haja progresso, mas de forma sustentável para o planeta e para todos nós, seres vivos.*





O Gustavo andou lentamente em direção à janela e enquanto olhava para a rua, para os jardins da sua casa, apercebe-se que, atrás da menina do espelho, estava a mesma janela. É neste momento que se dá conta que o mundo da menina é o mesmo que o seu, mas num tempo mais para a frente, o futuro. Tudo o que seria feito no tempo do Gustavo ia ter consequências no tempo da sua nova amiga.

Os amigos despedem-se da menina do espelho e ficam a pensar em tudo o que tinham aprendido. Mais tarde, já adultos e com o avanço da Revolução Industrial, hão de perceber que as palavras da menina do espelho estavam certas, a poluição crescia de dia para dia.



Nunca se esqueceram dela e nunca falaram do seu encontro com ninguém, era um segredo de ambos. Graças à menina do espelho, procuraram sempre viver respeitando a Natureza e a transmitir a mensagem, que tinham recebido do futuro, aos seus amigos e família.



JOGO 1: Palavras perdidas



Descobre quais são as palavras em falta em cada uma das frases!

Ajuda-nos a encontrar as **palavras perdidas!**

Dica: lê atentamente o conto "O Portal para o Futuro"

1. O _____ vivia numa casa grande com jardim.
2. A _____ era o dia da semana favorito do Gustavo!
3. O Guido trouxe um _____ para servir o chá.
4. O Gustavo lavava a cara usando uma _____ e um _____.
5. A menina do futuro apareceu numa _____ de _____.
6. O Gustavo e a Letícia viviam no ano de _____.
7. A menina do espelho estava preocupada com a _____.
8. O modo de vida do Gustavo e da Letícia era mais _____ que no Futuro.

JOGO 2: Palavra Mistério!



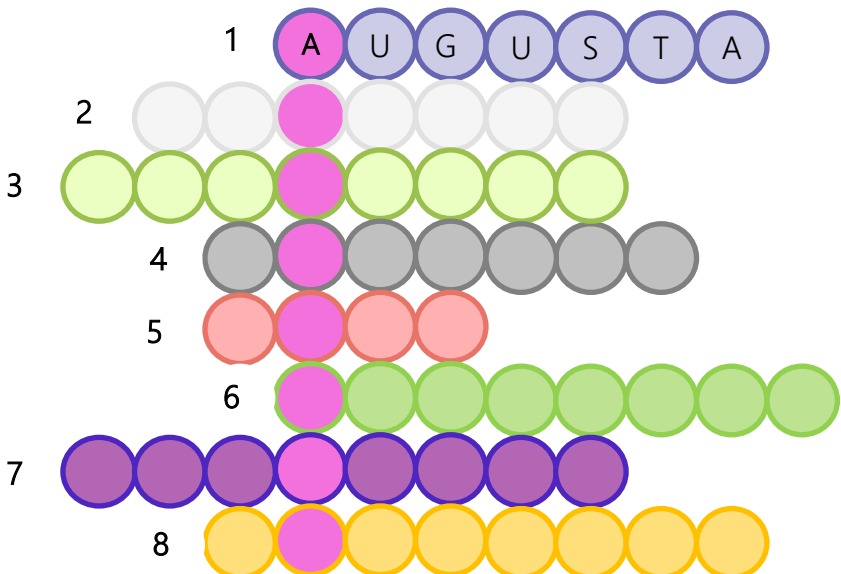
Descobre qual é a palavra mistério da coluna de cor rosa.

Se conseguires encontrar as palavras numeradas de 1 a 8, a palavra mistério será revelada! Orienta-te pelas **pistas** referentes a cada uma das palavras para descobrires quais são! Para facilitar deixámos a palavra "Augusta". Pede ajuda aos teus pais!

Pistas:

1. Criada preferida do Gustavo;
2. Objeto utilizado para servir bebidas quentes;
3. Coleção de plantas secas;
4. Meio de transporte utilizado pelo pai do Gustavo;
5. Rolo cilíndrico de cera com pavio; para iluminar;
6. Conjunto dos seres pertencentes ao reino animal e vegetal;
7. Sinónimo de preservar; defender;
8. Ato de transformar um objeto já utilizado noutra novo.

A Palavra Mistério é:



JOGO 3: Tipos de poluição



A poluição resulta de ações que degradam o meio ambiente. Na história, quando o Gustavo se lembra do fumo das chaminés das fábricas que poluem o ar em Inglaterra, trata-se da poluição atmosférica. Outro tipo de poluição é a hídrica (da água), também presente na história, quando a menina do espelho dá o exemplo de deitar tinta para o lago que coloca em perigo os peixes que lá vivem, e ainda, os animais e os humanos que possam beber daquela água.



Procura os **tipos de poluição** na sopa de letras e pinta as palavras com cores a teu gosto!

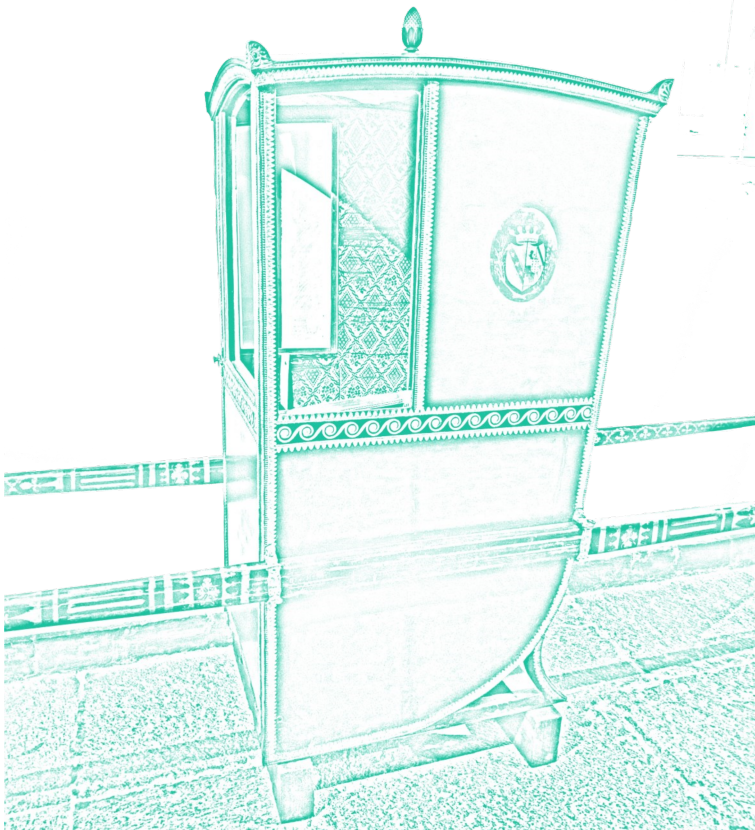
ATMOSFÉRICA / HÍDRICA / SOLO / SONORA / VISUAL

A	T	M	O	S	F	É	R	I	C	A	N	S
F	D	K	L	T	D	V	N	P	W	S	A	O
P	Y	E	X	C	G	M	N	K	G	F	J	N
Q	W	Ç	R	T	Y	U	I	Ç	P	L	N	O
V	C	X	Z	A	S	D	F	G	H	K	L	R
B	N	V	M	M	H	Í	D	R	I	C	A	A
M	B	N	I	V	C	X	Z	L	K	J	G	F
D	S	A	Q	S	W	E	R	Ç	Y	U	Ç	O
P	U	Ç	F	G	U	C	F	G	H	J	K	L
Q	W	E	T	Y	U	A	K	J	H	G	Ç	R
S	O	L	O	Ç	D	X	L	C	V	B	N	M

JOGO 4: Colorindo



O desenho abaixo é de uma **cadeirinha** ou liteira. Foi um meio de transporte utilizado nos séculos 18 e 19 para a deslocação de pessoas dentro das grandes cidades. Esta cadeirinha pertenceu ao Conde Ribeiro Real que residiu na ilha da Madeira, como nos mostra o seu brasão de armas, símbolo da família, colocado na estrutura. Este era um meio de transporte não poluente, transportado por dois a quatro homens que seguravam nos varais. Imagina que és um artista e pinta a cadeirinha a teu gosto!



O Museu e a conservação das coleções



Os museus são guardiões de objetos e, por esse motivo, são responsáveis pela sua preservação e proteção, para que as coleções sejam conhecidas e estudadas pelas gerações futuras.

O trabalho de cuidar e proteger uma coleção implica enfrentar muitos desafios e compete não só ao museu, mas também a quem o visita. Existem muitos perigos, ou riscos, para a conservação dos objetos dos museus, mas aqui vamos destacar os que estão diretamente relacionados com o meio ambiente.

O primeiro risco que abordamos é a **humidade relativa**! Este risco é, no fundo, a quantidade de vapor de água que existe na atmosfera num determinado momento. Por exemplo, num clima húmido, a humidade relativa será alta e num clima seco, a humidade relativa é baixa.

Com as alterações climáticas, existem variações bruscas na humidade relativa e, por isso, os museus têm que estar preparados para controlá-la utilizando equipamentos, como *desumidificadores* (retiram a "água" do ar) e *termohigrógrafos* (medem e registam a temperatura e os níveis de vapor de água do ar). Se a humidade relativa não for controlada, pode causar danos irreversíveis nos objetos cujo material é mais sensível a este "vapor de água" e que reage como "esponja". Por exemplo, a madeira, o marfim, (material proveniente das defesas de elefante) e o papel, são materiais de origem orgânica muito sensíveis. Quando em contacto com valores descontrolados de humidade relativa, pode surgir o aparecimento de fendas, fungos, entre outros danos que podem alterar, para sempre, os objetos.

O segundo risco é a **Luz**, neste caso a luz ultravioleta emitida pelo Sol. Esta luz natural, quando em demasia, afeta todos os materiais, mas sobretudo a pintura, madeira, têxteis, fotografia. A exposição em excesso queima o material e provoca danos irreversíveis, como o desbotamento de cor, amarelecimento e /ou escurecimento das superfícies.

Para controlar a luz natural utiliza-se películas anti-UV nas janelas, e telas ou cortinas que bloqueiam a entrada da luz do sol nas salas de exposição e nas reservas (lugar onde se guarda os objetos que não estão expostos). Também utilizamos o *luxímetro* para medir a luz que existe num determinado local.



JOGO 5: Causa—Efeito!



Imagina que és um conservador das coleções do museu.

Foi-te entregue um conjunto de objetos danificados por ação dos fatores de risco que acabaste de conhecer.

Agora tens de identificar o tipo de dano causado e ligar ao perigo / risco correto. Boa sorte!



Pormenor de uma escultura em marfim com fissura.



Pormenor de capa de álbum de gravuras do século 19 com fungos.



Espaldar (costa) de cadeira em tapeçaria com imagem desbotada.



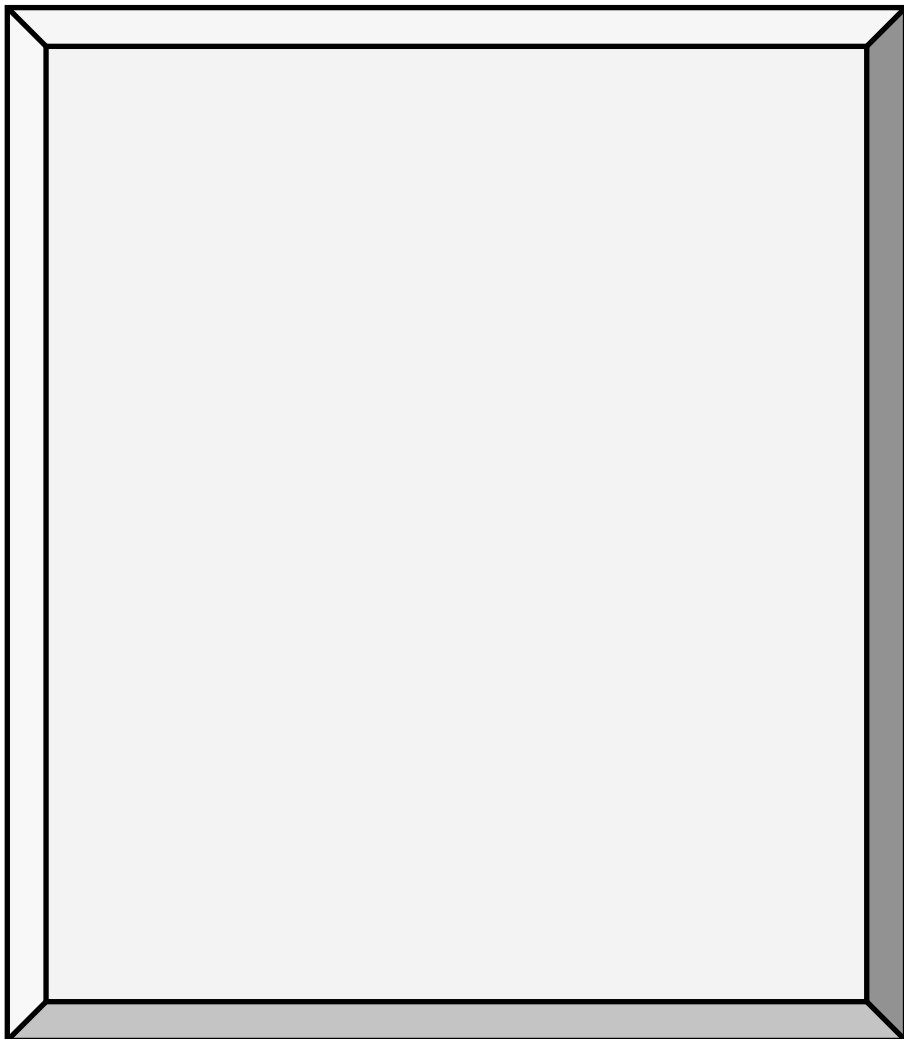
Pormenor de pintura com tinta desbotada e queimada.



JOGO 6: Desenho Criativo



Imagina como seria a casa do Gustavo?
Inspira-te na história **“Um portal para o Futuro”** e desenha, neste espaço, o que mais gostaste no conto.



Curiosidade: A reciclagem noutros séculos!



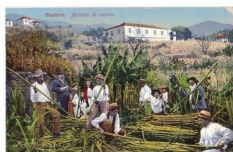
Sabias que...

No Museu Quinta das Cruzes, podes encontrar um pequeno núcleo de **armários caixa-de-açúcar**. Porque será que se chamam assim? Será que guardavam açúcar? Ou será que são feitos de açúcar?

Antes de respondermos, é preciso sabermos a história do açúcar. No século XV, deu-se início à plantação da cana sacarina na ilha da Madeira. O sumo retirado das canas-de-açúcar era, depois, fervido e vertido nos cones em barro e deixados a secar viradas para baixo, até o conteúdo ficar duro. Esse conteúdo era o açúcar solidificado que ficava em forma de cone, chamando de “pão de açúcar”.



A ilha da Madeira produzia muitos “pães de açúcar”, mas depois de Pedro Álvares Cabral ter descoberto o Brasil, em 1500, a Madeira não consegue produzir tanto quanto o Brasil e, para agravar a situação, a nossa cultura sacarina é afetada por uma doença. Então, em vez de exportarmos açúcar (vender para outros países) passamos a importar (comprar a outros países), principalmente ao Brasil.



Os “pães de açúcar” eram transportados em caixas construídas com as madeiras da floresta brasileira. Quando essas caixas chegavam a Portugal, os carpinteiros reconheciam a qualidade daquelas caixas que protegiam muito bem o açúcar contra a humidade do mar nas longas viagens marítimas. Então, os carpinteiros fizeram uma **reciclagem** das caixas, desmontando-as e construindo armários com as suas madeiras.



Os armários do museu são feitos de madeiras brasileiras das caixas-de-açúcar. Foram utilizados nas cozinhas para guardar loiça e alimentos.

Curiosidades: Os ataques biológicos!



Sabias que?

Existem seres vivos que são uma ameaça à conservação das peças dos museus?



Do conjunto dos *insetos xilófagos* existem os **escarvelhos** que se alimentam de nutrientes que encontram na madeira e que são uma das pragas mais destruidoras.

Estes insetos vivem em locais de clima temperado e infestam todo o tipo de objetos de madeira.

Os ovos são depositados em fendas e rachas da madeira. Depois do ovo chocar, a larva desloca-se no interior da madeira, formando túneis (galerias). O ciclo da larva pode levar entre 1 a 5 anos.

Já em **fase adulta**, saem do interior da madeira, abrindo orifícios circulares com diâmetros entre 1,5 a 2mm.



É na **Primavera** e no **Verão** que os escarvelhos adultos saem da madeira, mas, com as alterações climáticas, a infestação decorre durante quase todo o ano, o que dificulta o controlo desta praga.



Como identificamos a existência da infestação?

Sabemos que os móveis ou outros objetos em madeira têm uma infestação ativa, quando as superfícies da peça têm pequenos orifícios com a presença de serrim (dejetos/fezes do escarvelho).



Como controlamos a infestação?

É importante a **vigilância diária dos objetos**, fazer uma **higienização correta dos locais** (por exemplo, a aspiração e limpeza das superfícies), **controlar a humidade relativa** e a **temperatura** (os insetos preferem o calor associado a maior quantidade de vapor de água na atmosfera). O **arejamento das salas** é, ainda, outra medida de prevenção contra o desenvolvimento desta praga.



Se um objeto está infestado, **isolamos a peça das restantes** e desinfestamos com produtos químicos ou por um processo mais natural que é a anoxia, ou seja, coloca-se o objeto num lugar privado de oxigénio, o que acaba por matar o inseto por asfixia.

Jogo 7: Verdadeiro ou Falso!

Depois de conheceres os principais responsáveis dos ataques biológicos, tenta descobrir quais são as afirmações Falsas (F) ou Verdadeiras (V), colocando um "F" ou "V" nos respetivos quadrados.

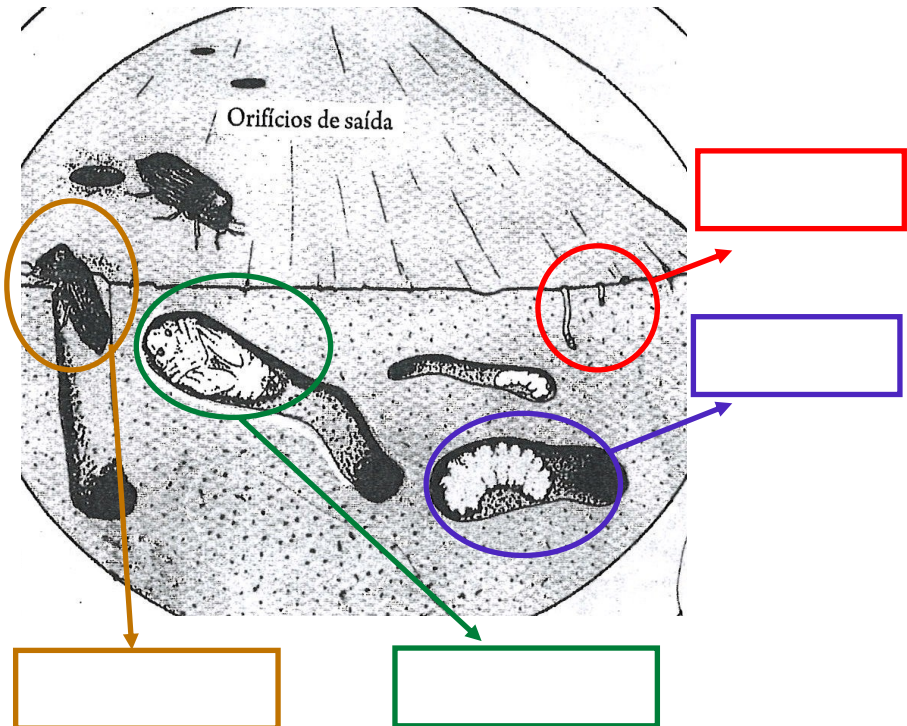
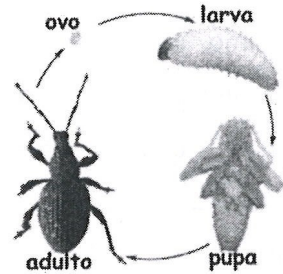
- 1. Os insetos xilófagos são mosquitos .
- 2. Os insetos xilófagos alimentam-se de plantas e pólen.
- 3. Os ovos são depositados em fendas ou rachas da madeira.
- 4. O inseto adulto sai do interior da madeira no Inverno.
- 5. Sabemos que uma peça está infestada quando há, por perto, a presença de serrim.
- 6. Quando a peça está infestada fica isolada das restantes.

Jogo 8: O ciclo de vida!



Os seres vivos na natureza passam por ciclos de vida que começam desde o nascimento. Os escaravelhos que se alimentam da madeira também passam por várias fases durante o seu crescimento, sendo elas: **ovo**; **larva**; **pupa** e **adulto**.

Na imagem abaixo vemos o recorte de um bocado de madeira e nele vemos as várias fases de crescimento deste inseto. Consegues identificar quais são?



Testemunhos: As memórias dos nossos visitantes



Ao longo do ano, o Museu Quinta das Cruzes recebe muitos visitantes que saem deste lugar com novas aprendizagens e com novas memórias, para partilhar com os seus amigos e familiares.

Dedicamos este espaço do Boletim Infantil aos nossos visitantes, mais pequenos, que nos deixam sempre as mais bonitas palavras. É assim o museu aos olhos de quem nos visita:

*"A Quinta das Cruzes
É muito inspiradora
Pois nela existe muita cultura
Que nos ajuda a perceber a nossa história!"*



*"Muita história há para contar
Neste tão antigo lugar
Curiosidades vão surgir
Por isso vim aqui para descobrir"*



*"A Quinta das Cruzes
Tão gira de visitar
Com várias estátuas
Para explorar!"*



Testemunhos de crianças e jovens no âmbito da **Gincana Cultural Recantos da Quinta**



Museu Quinta das Cruzes

Boletim Infantil - Nº 13

Projeto: Teresa Pais e Andreia Morgado

Coordenação e grafismo: Andreia Morgado

Textos: Andreia Morgado

Revisão de textos: Graça Alves

Capa: Imagem adaptada do cartaz oficial DIM 2023 do ICOM Portugal

Desenhos (conto): Filipa, 6 anos

Conceção de jogos: Andreia Morgado

Edição / Impressão

Museu Quinta das Cruzes, Funchal. 2023



Secretaria Regional
de Turismo e Cultura
Direção Regional da Cultura



MUSEU QUINTA DAS CRUZES

Horário de marcação das visitas guiadas:

2.ª a 6.ª feira das 09h30-12h30; 14h00-17h30.

Horário das visitas guiadas e outras atividades:

3.ª a 6.ª feira das 10h00 às 12h30 e das 13h30 às 17h30.

Contatos para informações:

Telefone: 291 740 670

<https://mqc.madeira.gov.pt/>

e-mail: mqc.drc.srtc@madeira.gov.pt



<https://www.facebook.com/MuseuQuintaDasCruzes>



<https://www.instagram.com/museu.quinta.das.cruzes/>

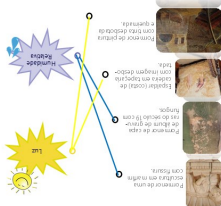
Peças exploradas: **"Gomil e Lavanda"** | 1750 | Prata | MQC 1660 e MQC 1659 ; **"Caixa de Prever"** | Ilha da Madeira | Séc. 19 | Madeira de vinhático | MQC 2186 ; **"Armário Caixa-de-açúcar"** | Ilha da Madeira | Séc. 17 | Castanho, imbuía, jequitibá e ferro | MQC 839 ; **Samovar** | Séc. 19 | Casquinha fundida | MQC602; **Cadeirinha** | Inglaterra | c.1792-1816 | Casquinha entalhada, dourada e pintada. Couro marroquino pintado. Metal dourado, recortado e repuxado | MQC 1507.

Fontes imagens: © Arquivo MQC (conto e jogos); imagem digitalizada de "Temas de História 12– 1º Volume", Ana Lídia Pinto et.al, Porto Editora (conto); "Biología aplicada a la conservación y restauración", Violeta Valgañón, Editorial Síntesis (jogo 8); artigo "O "ouro branco" chamado açúcar" in <https://seguindopassoshistoria.blogspot.com> (consultado em abril 2023) (Curiosidades: "A reciclagem noutros séculos").

Soluções

Adulto
Pupa
Larva
Ovo

Jogo 8



Jogo 5

1. Falso
2. Falso
3. Verdadeiro
4. Falso
5. Verdadeiro
6. Verdadeiro

Jogo 7

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

Jogo 3

Jogo 2

1. Gustavo
2. quarta-feira
3. samovar
4. lavanda / gomil
5. placa / luminária
6. 1823
7. poluição
8. sustentável

Jogo 1

