

Figura 45 – O enigma da Ampulheta

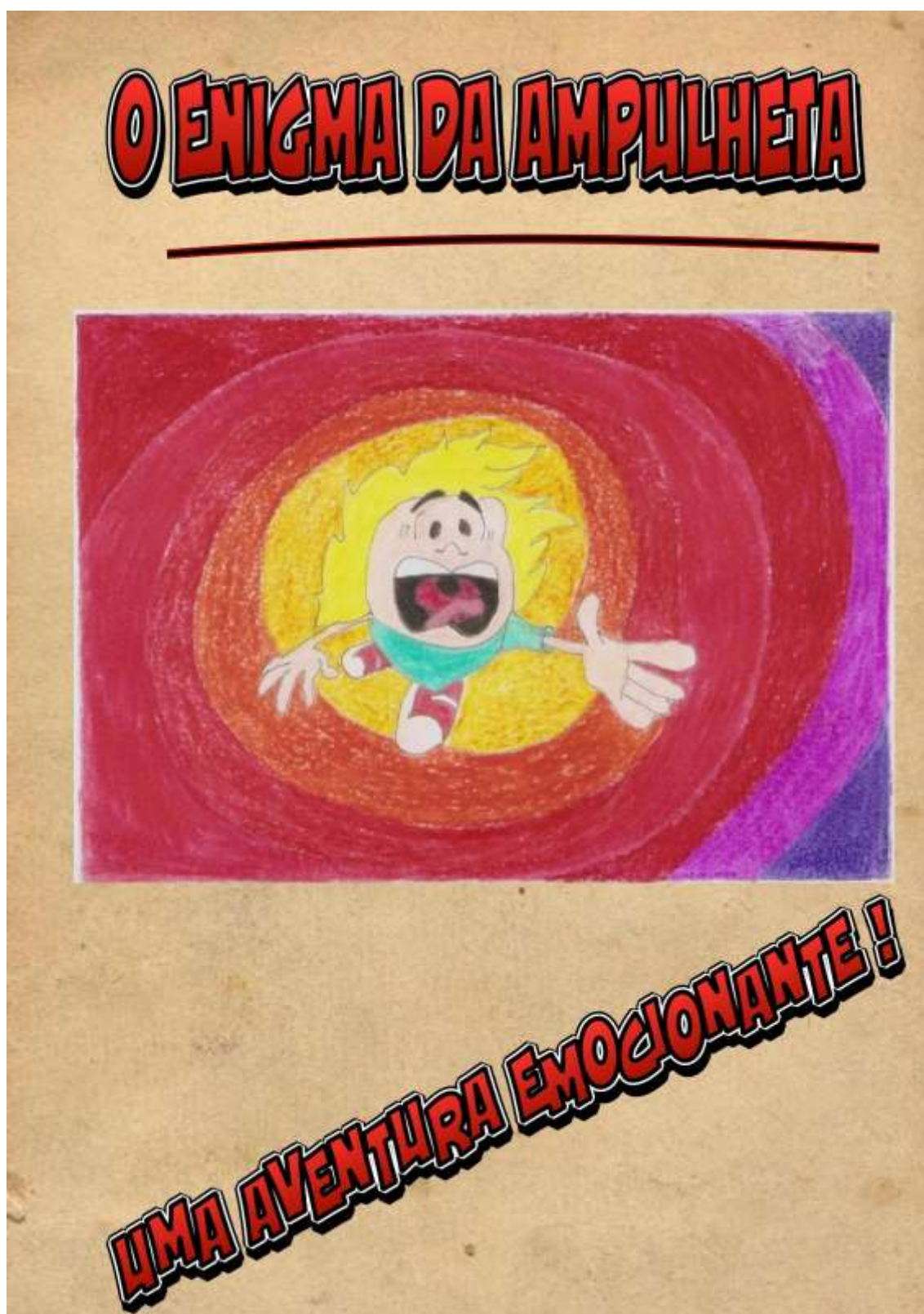


Figura 46 – Visita ao museu

A PROFESSORA DE HISTÓRIA DA TURMA DO 6º ANO DECIDIU LEVAR OS ALUNOS A UMA VISITA AO MUSEU. CLAUDINHO, UM MENINO MUITO ARTEIRO, TAMBÉM FOI. SERÁ ESSA UMA SIMPLES VISITA AO MUSEU?



Figura 47 – Ala do Egito



Figura 48 – Voltando no tempo



Figura 49 – Em Roma 50.A.C



5.6 MANUAL DO PROFESSOR

A continuação da história poderá seguir vários caminhos.

Primeiro caminho:

Claudinho ao andar por Roma se depara com um menino que também está perdido, mas sua história é diferente: ele não voltou ao tempo, e sim, se perdera de seus pais no meio de um evento na cidade. Claudinho decide ajudar o menino (Flávio) a procurar seus pais pela cidade, logo eles se deparam com uma multidão entrando em uma espécie de “estádio”, e então, ele se lembra das aulas de história e reconhece o coliseu.

Ao entrar no coliseu os meninos acabam se perdendo, e acabam entrando na ala dos gladiadores. Ao ver que se meteram em uma tremenda encrenca, tentam sair, mas não conseguem, e acabam entrando na arena junto com os gladiadores. Os meninos por serem baixinhos e ágeis conseguem desviar dos gladiadores, e juntos, o derrotam e saem vitoriosos da arena. Na multidão, os pais de Flávio avistam seu filho e ficam aflitos, mas nada podem fazer. Após saírem da arena Claudinho tenta achar os pais de Flávio, e logo os encontram, e então, entrega o menino são e salvo imediatamente. Claudinho sente algo estranho, uma dor de cabeça terrível, e acaba voltando no tempo, momentos antes de tocar na ampulheta.

Segundo caminho:

Ao reconhecer que estava em Roma Claudinho fica confuso, e não sabe o que fazer. Assim, ao andar pela cidade, se depara com dois estrangeiros que se chamam Arterix e Claudiorix, vindos da Gália (atual França), para recuperar um escudo que pertencia a seu chefe, mas que outrora fora roubado pelos romanos. Claudinho logo decide ajuda-los a recuperar o escudo que está na residência de César; mas, antes terão que elaborar um plano para que tudo saia perfeito. Ao chegar perto da residência de César, eles se deparam com vários soldados de guarda, protegendo o local. Então, Claudinho tem a ideia de jogar pedra nos romanos e atraí-los para longe, a uma distância em que os gauleses pudessem entrar no palácio e procurar o escudo. Claudinho atira a pedra e sai correndo, e os soldados logo atrás. Os gauleses entram, mas logo de cara se deparam com

uma guarnição romana que os prende. O nosso personagem agora tem duas missões; salvar os seus novos amigos e também libertá-los. Como ele é pequeno, se esconde facilmente pelo escuro palácio romano e vai em direção ao porão, pois imagina que os gauleses estejam presos por lá, mas, para surpresa do menino, ele se depara com um depósito de armas e encontra o escudo que seus amigos aviam lhe falado, ele pega o escudo, passa com muito cuidado sobre o soldado que se encontravam dormindo, e vai procurar os prisioneiros. Ele percebe que foram levados a outro lugar. Depois de muito procurar ele os encontra presos em uma cela próxima ao palácio. Com os soldados dormindo em um profundo sono, ele pega a chave com muito cuidado e liberta seus amigos, mas o que eles não esperavam era o barulho que a cela fez acordando assim o soldado. De imediato Arterix pega um pedaço de pau e taca na cabeça do soldado, fazendo-o dormir novamente e assim, eles fogem para longe daquele local. Quase fora da cidade, os gauleses o agradecem por terem ajudado. E, como recompensa, Claudinho ganha um punhal e imediatamente sua cabeça começa a doer e tudo em sua volta começa a girar. Ele acorda minutos antes de tocar na ampulheta com um punhal em sua mão.

Estes são apenas modelos que os professores podem seguir para facilitar a continuação da história. Cabe ao professor auxiliá-los com o final da história. Os resultados previstos são uma maior compreensão do mundo antigo mais particularmente Roma antiga. Ao final da elaboração do projeto da Hq, deve-se juntar os alunos para uma discussão sobre o tema Antiguidade, trazendo discussões não somente de Roma, mas também de outras civilizações antigas e seus legados.