

- V - **Um Jardim Secreto**

O dia tinha passado a correr.

Tal como tinham planeado, apresentaram a ideia às outras Equipas da Comunidade e conquistado de imediato a atenção e o coração de todos. O Conselho de Guias reuniu-se, fizeram-se planos, estabeleceram-se horários, e quando a noite chegou, a atividade estava preparada. Decidiram que não havia tempo a perder, pelo que era importante aproveitar as férias e a estadia na aldeia para procurar pistas que os levassem até ao Portal do Tempo. Raquel adormeceu com a certeza que haveria de ser a Equipa Leonardo da Vinci, a sua Equipa, a encontrar o Portal.

A manhã apanhou Raquel espreguiçando-se indolentemente. Levantou-se feliz, enquanto Jonas, o gato dengoso, procurava intrometer-se no caminho fazendo Raquel saltitar para não o pisar. Colocou a seu lenço de Pioneira ao pescoço, pegou num pão, recheou-o com marmelada e manteiga, deu um beijo corrido à mãe, pegou na bicicleta e, de mochila às costas, foi alapar-se no largo da aldeia à espera dos amigos do costume, que, como de costume, estavam atrasados para a grande missão daquele dia: explorar a velha mansão de Vicente. Quando por fim chegaram, já Raquel tinha devorado o pão e lambia, satisfeita, os dedos.

Com o Paulo a liderar, pedalarão apressadamente colina acima. Pouco depois, a velha mansão erguia-se à frente do grupo, imponente, captando os olhares admirados de todos eles. Estava cercada por um muro alto, coberto de eras, enquanto um velho portão de ferro os convidava a aproximar dizendo-lhes que só com arte e engenho conseguiriam passar por ele.

A solução foi António quem a encontrou: a poucos metros dali uma velha árvore tinha tombado, derrubando parcialmente o muro. Treparam pelo tronco caído e ao entrarem naquele novo mundo, não conseguiram esconder o olhar maravilhado perante o que viam: à sua frente estava um magnífico jardim que, crescendo de uma forma selvagem, tinha tomado conta de todos os recantos e da velha mansão.

“Isto é magnífico”, exclamaram em unísono Luísa e Raquel. “Não” disse Jaime, “é muito mais que isso. Há aqui árvores de todas as partes do mundo, algumas até de outros tempos”. Todo o jardim está repleto de árvores que não são de cá ou que já desapareceram.”

“Jaime”, exclamou Álvaro, tu és uma enciclopédia ambulante.

“Malta, malta” chamou Paulo do interior da casa, “isto é brutaaalll”.

Pegaram no pergaminho que tinham encontrado no baú, desenrolaram-no no chão e, em círculo, estudaram-no atentamente. Ao centro estavam dois anéis entrelaçados e, ao lado dos anéis, 8 símbolos e uma infinidade de fórmulas matemáticas. O olhar maravilhado do grupo saltitava de símbolo em símbolo, olhando para o pergaminho e para o que os rodeava, tentando encontrar uma simples pista que lhes indicasse o caminho a seguir.

Levantaram-se e, separando-se, exploraram todos os cantos da casa, até que um grito atravessou o tempo e o espaço e levou-os até junto de Luísa que, sem conseguir falar, olhava e apontava para uma secretária mesmo à sua frente.

“Que se passa Luisa?” perguntou Raquel, aproximando-se, olhando de soslaio para a amiga. “Estás branca”. Mas Luísa não conseguia responder, apenas apontava para a secretária. Raquel olhou por cima do ombro da amiga e um olhar de espanto inundou-lhe a face. No pó que cobria a secretária alguém escrevera recentemente:

“Bem-vindos ao meu mundo!”

Mais ao lado, uma folha de jornal. “Vejam” disse ela “há todo um conjunto de letras sublinhadas no jornal, de uma forma aleatória, sem qualquer sentido”.

Álvaro aproximou-se, pegou no jornal, virou-o ao contrário, explorou-o atentamente e de repente uma ideia começou a formar-se na sua mente. “Isto meus amigos, é um código”, disse ele. Olharam em volta, o coração a bater fortemente no peito, os olhos procurando com ansiedade nas sombras mais distantes. Foi Paulo quem quebrou o silêncio:

“Acho que o Vicente ainda anda por aqui e quer transmitir-nos alguma coisa”.

Um sorriso intenso inundou a face dos seis amigos.

Missão 0

Adesão ao Jogo

Querem aderir ao Jogo FOCA o fuTUro? Então, tomem essa decisão em Conselho de Guias e façam a vossa inscrição através do seguinte **formulário**, onde devem anexar uma foto da ata do Conselho de Guias onde mostre a decisão tomada.

Para saberem mais sobre o Jogo, devem consultar o **documento orientador** disponibilizado.