

- XII - A Caixa do Ti Ramiro

“Vejam o que encontrei”, gritou Jaime assim que entrou na Sede do Agrupamento e foi ter com a Equipa que ali se encontrava reunida, vendo se conseguiam encontrar na peça que tinham trazido de Aljubarrota algum indício que lhes fornecesse a pista que necessitavam para poder continuar a demanda a que se tinham proposto.

Jaime trazia nas mãos uma revista editada em 1980 e nela constava, contou ele, um artigo sobre o estranho desaparecimento de todo um conjunto de objetos antigos das mais diversas áreas um pouco por todo o mundo e de como, na tentativa de descobrir a causa do fenómeno, foi chamado um velho investigador que, depois de tudo analisar, concluía que a causa estava no desinteresse que todos manifestavam em conhecer o passado. “Conhece o teu passado para poderes construir o teu futuro!”, dizia ele, só assim era possível recuperar esses objetos antigos, mas para isso, uma vez que muitos deles tinham já desaparecido a solução passaria por viajar no tempo. Esse cientista, continuou Jaime, chamava-se Vicente e, numa foto da altura, a Equipa reconheceu, agora mais velho e já com cabelos brancos, o jovem que na fotografia que tinham encontrado na Sé de Braga, estava abraçado ao Chefe Barbosa.

“Espetacular”, disse António, alguns minutos depois. “Parece que o Vicente planeou tudo muito bem, mas com que propósito?” “A resposta a essa pergunta”, recomeçou Jaime, “está nos documentos que temos vindo a recolher. Lembrem-se que tanto o recorte do jornal, como o documento relativo à fundação do agrupamento nº 1, como a fotografia que encontramos e que nos trouxeram até aqui estavam muito desfocados, desgastados, quase a desaparecer? Pois bem, vejam como estão agora” e colocou à frente deles, os mesmos documentos mas agora, pareciam que tinham sido impressos há apenas alguns instantes. “Amigos, esta nossa jornada, para além de nos colocar na senda das peças do portal, também tem servido para conhecermos um pouco a história, no nosso caso, a história do próprio CNE, desde o Agrupamento nº 1 a surgir em Portugal, passando por alguns dos elementos mais antigos ainda em atividade, o 1º ACANAC, etc. Foi isso que contribuiu para a recuperação destes documentos e acredito que, quando tivermos todas as peças do Portal do Tempo, e pudermos viajar, muitos mais documentos e objetos vão ficar recuperados. Lembrem-se da frase de Vicente: “Conhece o teu passado para poderes construir o teu futuro!”

“Excelente Jaime”, exclamou Luísa enquanto lhe dava uma valente palmada nas costas. “Excelente trabalho meu amigo, mas agora estamos presos nesta etapa, pois ainda faltam duas peças e não sabemos por onde começar a procurar a próxima. A única coisa que trouxemos de Aljubarrota foi uma cópia da peça original. Não encontramos mais nada.” Jaime pegou na peça que Luísa tinha na mão, “se foi esta que trouxemos” disse ele “então é porque a pista está nela. Temos de a observar com mais atenção”.

A peça era uma espécie de esfera encimada por um outro elemento que, para Jaime, mais parecia um peão de xadrez. Jaime rodou a peça, carregou no topo, virou-a ao contrário e nada aconteceu. No entanto, ao virar a peça, reparou que na base estavam escritas algumas letras e números: 3E - 4D.

O que queria aquilo dizer? Voltou a colocar a peça na sua posição correta perante o olhar interrogativo dos restantes elementos da Equipa, quando, repentinamente, lhe surgiu uma ideia. Pegou na peça que lhe parecia um peão de xadrez e deu 3 voltas completas para a esquerda. De imediato se fez ouvir um clique. A seguir rodou a mesma peça quatro voltas completas para a direita e, novamente, um clique se fez ouvir, enquanto Jaime ficava nas mãos com as duas peças, agora separadas. No interior da esfera estava uma pequena mensagem que tinha escritas apenas duas palavras: Ti Ramiro.

Olharam-se, sorridentes. Afinal o Ti Ramiro sabia mais do que dizia saber.

No fim de semana seguinte, a Equipa deslocou-se novamente até à aldeia. Ali chegados, foram ter com o Ti Ramiro que, como era costume, lá estava sentado no regaço da porta vendo quem por ali passava. Ao ver a Equipa deixou escapar um sorriso matreiro e sem mais delongas atirou: “sabia que haveriam de voltar. Aqui têm o que vieram à procura” e entregou-lhes uma estranha caixa de madeira.

Juntaram-se para analisar aquele objeto, enquanto o Ti Ramiro se retirava para junto do fogo que ardia na lareira pois naquela época do ano, o frio apertava. A caixa tinha 9 faces e por cima de cada uma das faces, no topo, uma roda dentada e à sua volta as letras do abecedário. Em cada uma das faces a caixa tinha gravada a imagem de uma personalidade que, inicialmente, não reconheceram. Foi Paulo quem, depois de olhar um pouco mais demoradamente, os identificou, pois algumas das imagens representavam figuras recentes da história do CNE: “olhem bem, são as caras dos 9 Chefes Nacionais que o CNE já teve.”







Tentaram abrir a caixa, mas não conseguiram. À semelhança da esfera, também ali existia um mecanismo que, só depois de colocada a devida chave, iria permitir abri-la. Tentaram várias hipóteses, até que Jaime resolveu experimentar usando para o efeito a letra inicial do nome de cada um dos Chefes e, com um ligeiro estalido, a caixa abriu-se revelando no seu interior a 7ª peça do Portal do Tempo.

Agora, só faltava uma.

7ª Missão

A Caixa do Ti Ramiro

Palavra-Chave: Identidade

<p>Passado</p> 	<p>Investiguem sobre a evolução do uniforme e das nomenclaturas da vossa Secção. Façam uma breve apresentação para enviar.</p>
<p>Futuro</p> 	<p>Como imaginam o uniforme no futuro? Façam um desenho ou modelo virtual.</p>
<p>Tarefa Bónus</p> 	<p>Se o vosso Clã convidasse a Equipa Leonardo Da Vinci (do imaginário) para vos visitar, o que mostrariam da vossa localidade? Construam um jogo para viver com eles, onde se evidenciem os contributos dos vários cargos existentes nas Tribos. Realizem o jogo em Tribo. NOTA: Podem aproveitar o jogo para comemorar o dia de BP.</p>
<p>O que entregar? O que pontuar?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação • Desenho ou modelo virtual do uniforme • Documento com preparação e realização do jogo
<p>Sistema de Progresso</p> 	<p>Exercício, Respeito, Confiança, Missão, Estratégia, Criatividade, Expressividade, Participação e Equipa.</p>
<p>Curiosidades</p> 	<p>Sabias que: Apesar de sermos diferentes uns dos outros, nos gostos, nos hábitos e até na prática escutista que se faz nas nossas regiões, há elementos que nos são comuns porque apontam para a nossa identidade. Aceitamos livremente seguir a mesma Lei, comungamos dos mesmos princípios, fizemos a mesma Promessa, usamos o mesmo uniforme, e aqui podemos variar muito de insígnias e distintivos, mas há duas insígnias que todos usamos e que assumimos como a nossa identidade: A insígnia mundial do Escutismo onde num abraço selado com o nó direito, nos congrega a todos como irmãos de todos os escuteiros do mundo inteiro e a insígnia de investidura que reforça a nossa identidade e singularidade de escuteiros católicos ao colocarmos a Cruz de Cristo sobre a flor de lis. Saibamos sempre honrar estas duas dimensões que nos identificam.</p>