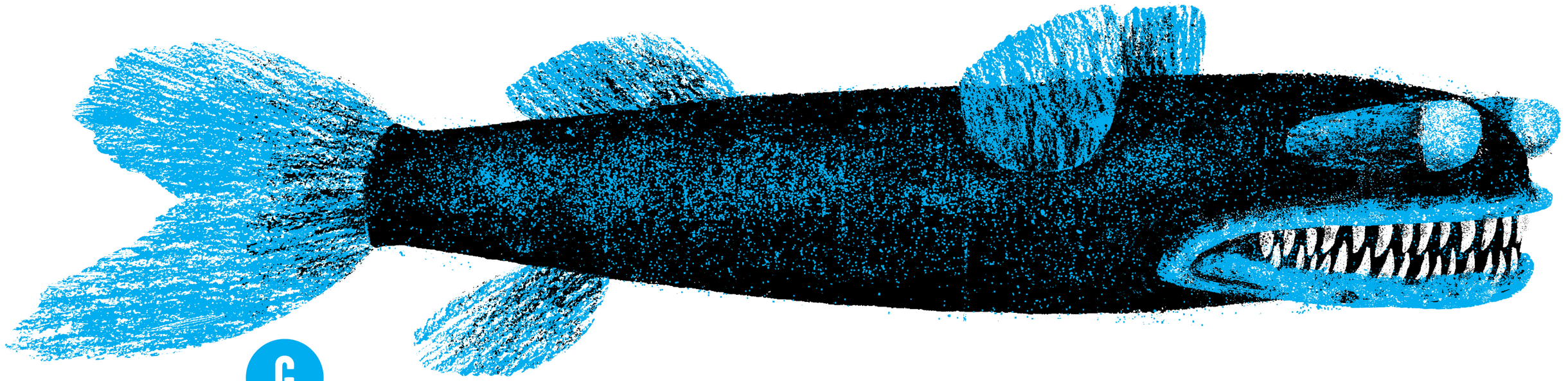
MAR



ATIVIDÁRIO

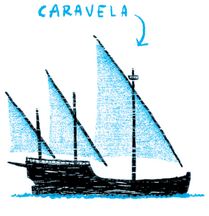
RICARDO HENRIQUES
ANDRÉ LETRIA

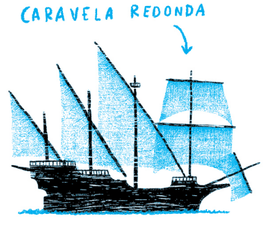


G









GAIVOTA
Ave marinha que anda por aqui há cerca de 60 milhões de anos e que vive em colónias. Apesar do ditado «gaivotas em terra, tempestade no mar», é uma ave costeira e raramente se aventura pelo alto-mar. Pelo contrário, o seu primo, o grande albatroz, a ave com a maior envergadura de asas existente (pode chegar aos 3,5 metros), costuma seguir os navios nas viagens oceânicas. Gaivota é também o nome de uma embarcação movida a pedais.
Ver também Embarcação

OLÁ, D. GAIVOTA! Em Lisboa, por cima do penacho do capacete da estátua de D. João I, está sempre pousada uma gaivota. As gaivotas fazem turnos para homenagear o rei responsável pela conquista de Ceuta, que marcou o início da expansão ultramarina portuguesa. Vai lá e diz-lhe olá.

GALÉ
Antigo navio movido a remos e vela. Os remadores eram habitualmente prisioneiros acorrentados que remavam ao ritmo de um tambor. Na proa das galés, era costume haver uma lança gigante que furava o casco dos barcos inimigos. Uma possível origem do nome é a palavra grega *gali,* que significa *banco com muitos assentos*. As variações nas galés dependiam do número de braços humanos. Birremes e trirremes tinham dois ou três remos por banco. As galés mais pequenas chamam-se galeotas, fustas ou bergantins. A galeaça era uma galé mais veloz e especializada na guerra.
Ver também Bonasvolhas e Chusma

GALEÃO
Popularizado no século XVI, o galeão era um navio de alto bordo que tinha dois mastros com velame redondo, dois com velame latino bastardo e um casco semelhante ao da caravela. Por vezes é confundido com a nau. No Algarve e na Nazaré, também chamam galeão a um grande barco de pesca.
Ver também Caravela, Nau e Vela

GÁVEA
Ponto mais alto das embarcações, ou seja, a parte superior do mastro principal. O cesto da gávea é um local de observação onde um marinheiro, o gajeiro, observa o horizonte em busca de navios ou de terra, altura em que grita: «Terràviiiiiiista!»
Ver também Mastro, Navio e Terràviiiiiista!

GIGANTURA
Estranho, ou até mesmo horroroso, peixe com olhos de binóculo, que vive em águas salgadas e profundas entre os 500 e os 3000 metros de profundidade. Os olhos funcionam como potentes telescópios para ver alimento na escuridão das profundezas.
Ver também Peixes

QUANTO MAIS FEIO, MELHOR Desenha os peixes mais feios que conseguires.

GOLFINHO
Provavelmente o melhor amigo marítimo do homem, este cetáceo é bastante inteligente e brincalhão. Existem 37 espécies diferentes, de água doce e salgada. Também é chamado delfim por causa do nome em latim *Delphinus delphis*, a espécie mais comum de golfinhos.
Ver também Baleia

GORGÓNIA
Animal aquático parecido com um arbusto. Pertence aos cnidários, que incluem familiares como hidras de água doce, medusas, alforrecas, corais, anémonas e caravelas. O nome remete para as Górgonas, três irmãs da mitologia grega: Medusa (a impetuosa), Esteno (a que oprime) e Euríale (a que está ao largo), cujos cabelos eram serpentes e o olhar transformava pessoas em estátuas. Será esta a razão de existirem tantas estátuas gregas?
Ver também Coral

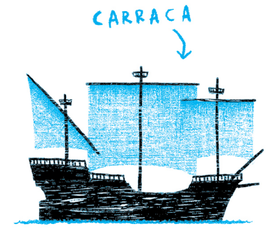
GRAND CANYON
Uma das sete maravilhas naturais do mundo, é uma gigante garganta rochosa que acompanha o rio Colorado no estado norte-americano do Arizona. E o que é que este monte de rochas tem que ver com o mar? Tudo. A maior parte desta paisagem geológica é composta por rochas sedimentares que só se formam no fundo dos oceanos e, apesar de estarmos a milhares de quilómetros do mar, aí encontramos fósseis de corais, moluscos e dentes de peixes. Há muitos milhões de anos, o choque de grandes placas tectónicas desarrumou por completo a superfície da Terra, e da nova decoração surgiu o Grand Canyon.
Ver também Mar

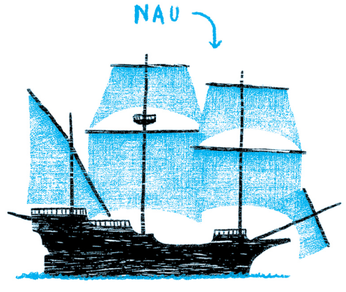
GRUMETE
O jovem marinheiro, que hoje se chamaria estagiário do mar, que fazia trabalhos simples a bordo, tais como despejar baldes de água pelo convés, para impedir que a madeira secasse e rachasse, e virar a ampulheta, que marcava a passagem do tempo. Não passavam recibos verdes.
Ver também Tripulação

TRABALHA, MARINHEIRO Para teres uma vaga ideia de quão duro era, agarra na esfregona lá de casa e lava o chão da cozinha e da casa de banho de hora a hora. «Falhaste ali um canto!»

GUINDAMAINAR
Ato de fazer a guindamaina, ou seja, descer o pavilhão (bandeira) nacional até meio do mastro e voltar a subi-lo segundos depois como forma de cumprimento. É o «olá, 'tá-se bem?» dos navios.
Ver também Mastro e Pavilhão

GURUPÉS
Mastro diagonal existente na proa dos navios e bastante comum nos grandes veleiros. Não confundir com aqueles podologistas que têm um profundo conhecimento de pés.
Ver também Mastro e Navio









MASTRO
Mastro ou mastaréu é uma peça vertical das embarcações presa à quilha que surge no convés através da enora para sustentar a retranca, as cruzetas, o velame, as luzes de navegação, as antenas e, antigamente, o cesto da gávea.
Ver também Gávea e Navio

MATALOTAGEM
Provisão de mantimentos para os marinheiros embarcados. O mesmo que *farnel* ou *merenda de viagem*. Em sentido figurado significa *confusão*.
Ver também Aguada

MEXERIQUEIRA
Barco a remos pequeno, ágil e rápido que servia para fazer o reconhecimento do caminho antes das armadas, regressando para contar as novidades. Daí este nome, partilhado com as mulheres que adoram contar a última bisbilhotice do bairro.
Ver também Embarcação e Remo

MOBY DICK
Clássico da literatura norte-americana da autoria de Herman Melville, editado pela primeira vez em 1851, que conta a história de Ahab, um capitão cego pelo ódio que tem à baleia branca *Moby Dick*, que na verdade é um cachalote. O narrador apresenta-se nas primeiras palavras do livro com a frase «Chamem-me Ismael», uma das entradas literárias mais famosas de sempre.
Ver também Lobo do mar

CHAMA-LHE ISMAEL Para além de leres o livro, vê também o filme de 1956.

MOLUCAS
As famosas ilhas das especiarias, hoje território indonésio, foram determinantes para a expansão ultramarina do comércio português. Nos séculos XVI e XVII, eram o único fornecedor de noz-moscada e cravo-da-índia, especiarias vendidas pelos Árabes à Europa a preço de ouro, que entretanto passaram a ser vendidas pelos Portugueses.
Ver também Descobrimentos

MOTIM
Desobediência ou revolta contra qualquer autoridade instituída. O motim mais famoso de sempre deu-se no navio inglês *HMS Bounty*, no dia 29 de abril de 1789. Os amotinados foram nove, comandados pelo imediato Fletcher Christian, imortalizado nas telas de cinema por Clark Gable, Marlon Brando e Mel Gibson, nos filmes de 1935, 1962 e 1984. Antes da Sétima Arte, escritores como Júlio Verne e Mark Twain contaram a sua versão da história.
Ver também Tripulação

N

NAFTA
É um derivado do petróleo e deixa irritantes manchas negras que aparecem nas praias colando-se aos pés e fatos de banho. A origem desta irritação negra é a poluição marítima, causada por naufrágios ou lavagens ilegais dos tanques de petroleiros.
Ver também Prestige

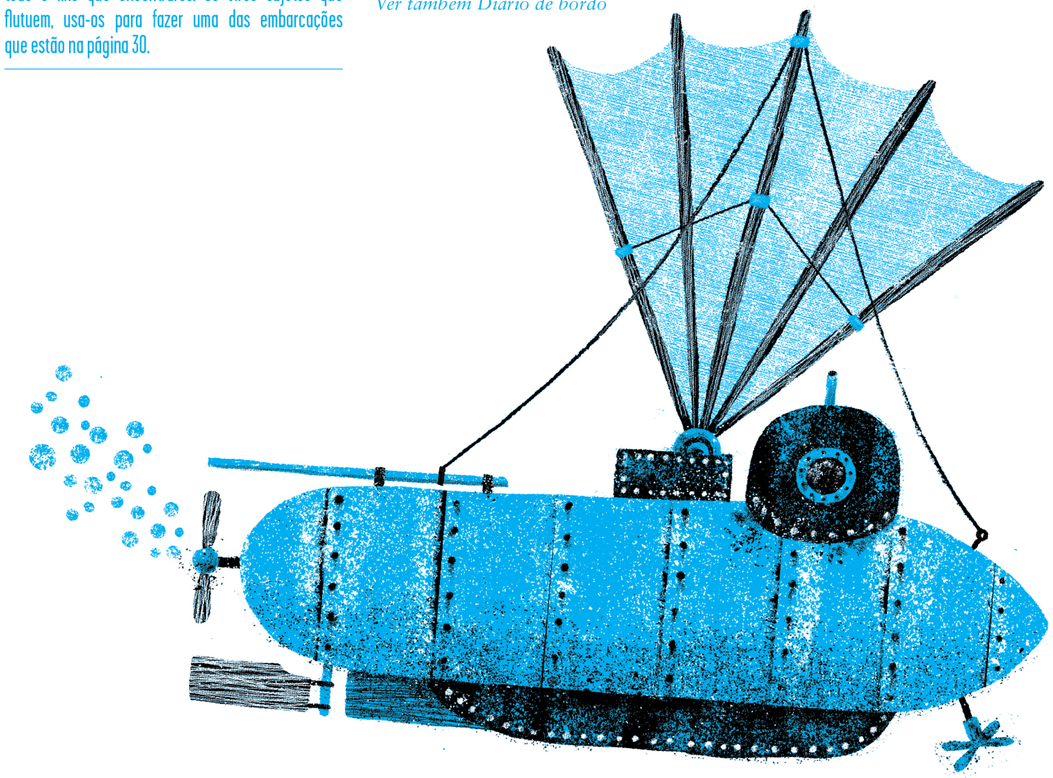
MÃOS À OBRA, ECOLOGISTA! Seja verão ou inverno, faça chuva ou faça sol, com bandeira vermelha ou bandeira nenhuma, passa umas horas na praia a apanhar todo o lixo que encontrares. Se vires objetos que flutuem, usa-os para fazer uma das embarcações que estão na página 30.

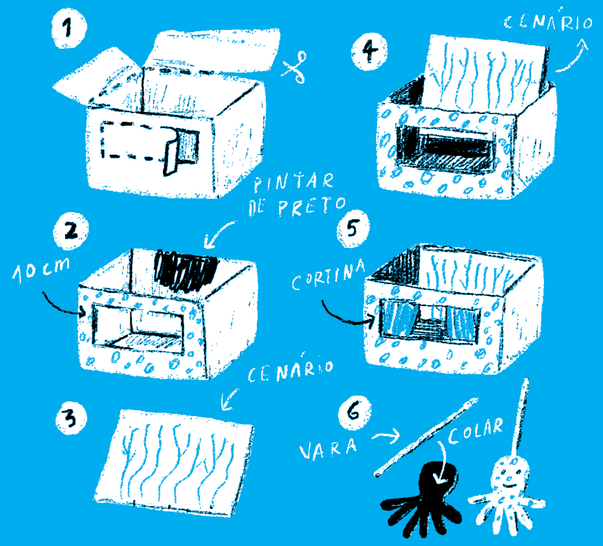
NAU
Antiga embarcação à vela de armação redonda e grande porte, habitualmente com castelo de proa e de popa e quatro mastros. As primeiras naus portuguesas tinham como função o transporte de mercadorias, mas depressa se transformaram em navios de guerra com bocas de fogo (canhões) para combater piratas.
As carracas eram naus com uma capacidade de transporte que chegava às duas toneladas, o que as tornou muito populares no percurso da carreira da Índia. «A Nau Catrineta» é uma história popular de tradição oral que conta as façanhas de uma nau que viaja do Brasil até Portugal. O escritor Almeida Garrett escreveu a versão em poesia que chegou até nós. «Acima, acima, gajeiro,/ Acima ao tope real!/ Olha se enxergas Espanha,/ Areias de Portugal!»
Ver também Caravela, Descobrimentos, Galeão e Gávea

NAUPATIA
O mesmo que enjoo do navegante ou mal do mar. O principal responsável pelo enjoo a bordo é o ouvido interno, mais concretamente o labirinto ósseo, onde se encontra o líquido endótico, responsável pelo equilíbrio dos humanos e que se dá muito mal com a ondulação constante. No Algarve, quando alguém se sente enjoado ou com tonturas, diz o seguinte: «Ai moço marafado, que me sinto almareado!»
Ver também Diário de bordo

NAUTILUS
Submarino ficcional comandado pelo Capitão Nemo que surge nos livros *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870) e A *Ilha Misteriosa* (1874). Nestas obras, o submarino é movido a energia elétrica e baterias alimentadas a sódio (água salgada), o que lhe permite ser completamente autónomo. A grande imaginação do autor, Júlio Verne, baseou-se no submarino da vida real *Nautilus*, criado por volta de 1800 por Robert Fulton para Napoleão Bonaparte. *Nautilus* é ainda um molusco cefalópode com uma concha em forma de espiral.
Ver também Lula e Submarino

NAVEGAR
«Navegar é preciso. Viver não é preciso.» A frase que Fernando Pessoa pediu emprestada ao general romano Pompeu (século I a. C.) continua a ser uma síntese do espírito marinheiro que corre no sangue dos Portugueses e que os empurra para o Atlântico. Navegar é conduzir na água, no ar ou na Internet, mas, num sentido mais poético, é também partir rumo ao desconhecido.
Ver também Bússola, Pessoa e Rota





A MENINA DO MAR EM MARIONETAS

Sempre quiseste ser ator, encenador e cenógrafo ao mesmo tempo? Um teatro de fantoches é a solução para o teu sonho. Começa por ler *A Menina do Mar*, de Sophia de Mello Breyner, depois monta o teu espetáculo e convida a tua família e amigos para a estreia.

1. Arranja uma caixa de cartão grande. Abre um retângulo à frente para criar a boca de cena. Deixa uma margem de cerca de 10 cm de cada lado e em cima. Em baixo a margem deve ser maior. Corta também a parte de cima da caixa para acederes facilmente ao interior. **2.** Pinta a parte da frente com motivos marinhos. A parte de dentro da caixa deve ser pintada de preto. **3.** Corta outras placas de cartão à mesma altura da caixa. A largura destas placas deve ser um pouco menor do que a largura da caixa, para que possam entrar e sair sem problemas. **4.** Estes serão os teus cenários. Pinta-os de acordo com as cenas que vais representar. **5.** Podes acrescentar cortinas. **6.** Para as personagens, usa palitos grandes ou pequenas varas de madeira, que podes comprar em carpintarias. São os suportes para as personagens que podes recortar em cartolina e pintar de acordo com as suas características.



OVOS QUE SABEM BOIAR

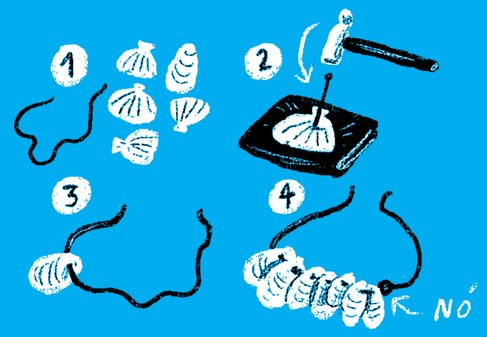
O mar Morto é ótimo para descansar de papo para o ar. Por ter muito sal, é mais denso do que qualquer outro mar ou oceano.

1. Usa dois copos com a mesma quantidade de água. **2.** Deixa um deles como está. No outro deita umas quantas colheres de sal e mistura. **3.** A seguir pega em dois ovos e coloca-os dentro dos copos. **4.** O ovo do copo que tem sal vai começar a boiar porque a água se tornou mais densa.

CONCHAS AO PEITO

Inspira-te na tradição dos colares *wampum* e faz um colar com as conchas que encontrares na praia.

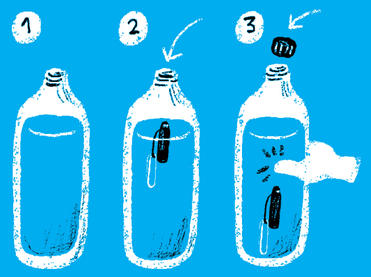
1. Começa por escolher o fio e as conchas. **2.** Esta é a parte mais difícil: furar as conchas. Usa um prego comprido, um martelo pequeno e um pano dobrado várias vezes para servir de base. Escolhe bem o local do furo e vai martelando até furar. Pode ser que partas uma ou outra concha, mas a experiência ajuda. **3.** Vai dispondo as conchas, uma a uma, na ordem que achares melhor. **4.** Quando estiveres satisfeito, faz um nó de cada lado do conjunto, para travar as conchas. Podes comprar um fecho numa retrosaria ou fechá-lo simplesmente com um nó.



VAI ACIMA, VAI ABAIXO

Alguma vez pensaste em como funciona um submarino? Mergulha a fundo no assunto com esta experiência.

1. Arranja uma garrafa de plástico transparente e enche-a de água. **2.** Prende um clipe a uma tampa de caneta. A tampa só deve ter uma abertura. Se tiver algum orifício em cima, tapa-o com plasticina. Coloca a tampa da caneta dentro de água com o clipe para baixo, de modo que a tampa retenha um pouco de ar lá dentro. O clipe deverá fazer que ela se mantenha na vertical. **3.** Fecha a garrafa. Ao apertares a garrafa, a tampa desce lentamente até ao fundo, porque aumenta a pressão sobre a bolha. A tampa fica mais pesada com o ar da bolha comprimido. Se deixares de apertar, ela volta acima.



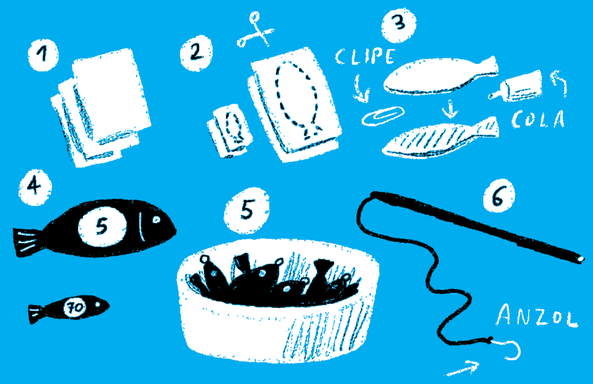
JOGO DA PESCA

Já foste à pesca? Com este jogo, podes ser pescador sem te molhares.

1. Recolhe pedaços de cartão de vários tamanhos e espessuras. **2.** Corta silhuetas de peixes nos bocados de cartão, em grupos de dois ou de quatro, para poderes ter peixes mais grossos e outros mais finos. Vai variando também o comprimento e a largura, para que possas ter peixes grandes e pequenos. **3.** Vai colando as silhuetas, com um clipe entre cada placa. O clipe deve ficar um pouco saído, uma vez que servirá para prender o anzol. **4.** Podes forrá-los com outros materiais ou apenas pintá-los. Deixa espaço para pôr um número em cada peixe. Os peixes maiores devem ter números mais pequenos e os peixes pequenos, números maiores. **5.** Quando tiveres o teu cardume pronto, deita-o num alguidar grande e mistura bem. **6.** Para a cana, usa uma vara de madeira ou mesmo um ramo que encontres na rua. Numa das pontas ata-lhe um fio, que deve ter metade da tua altura. Na ponta do fio ata um clipe fino que possas moldar em forma de anzol.

REGRAS

Cada jogador tem direito a uma tentativa em cada volta e guarda consigo o peixe que pescar, dando a vez ao próximo. No final da pescaria, o pescador que tiver mais pontos ganha. Para aumentar a dificuldade, cada jogador pode pôr-se em cima de um banco para aumentar a distância da cana ao aquário.

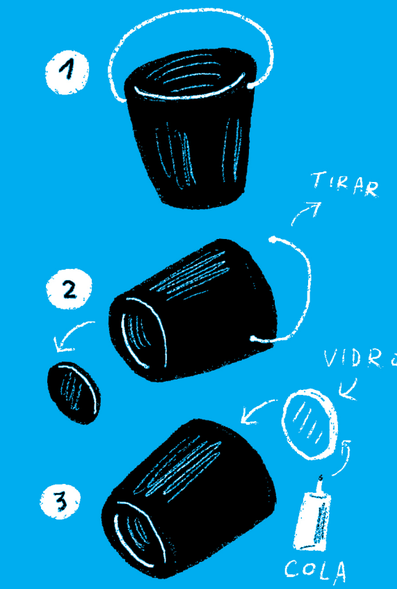


CHAPÉU DE PIRATA

Como ser um pirata sem ter de coxear, praguejar ou andar de papagaio ao ombro.

1. Compra uma cartolina preta ou aproveita um cartão fino, que podes pintar de preto. Faz um corte ao centro da folha com cerca de metade do comprimento total. **2.** Dobra a folha ao meio e corta a forma do chapéu, como na imagem, deixando a dobra da folha para o lado de baixo. Cola as pontas. **3.** Com uma tira de outra cartolina, faz um círculo à volta da tua cabeça e fixa essa medida com fita-cola. **4.** Coloca a cartolina preta sobre o círculo, encaixando-o no corte que fizeste no passo 1. Cola os dois. **5.** Já tens o teu chapéu de pirata. Podes decorá-lo com uma caveira *Jolly Roger*.





O MUNDO NUMA POÇA

A nossa «Ocidental praia Lusitana» tem uma costa, com um ecossistema muito rico. Um dos sítios onde podes observar essas espécies é nas poças das rochas à beira-mar, principalmente quando está maré baixa. Para aproveitares ao máximo esse momento, mostramos-te como fazer um observador de poças, que serve para eliminar os reflexos da luz na água.

1. Arranja um balde de praia. **2.** Pede ajuda para cortar o fundo, deixando uma margem de 1 cm. **3.** Corta um círculo de vidro acrílico com o mesmo diâmetro do fundo do balde (há lojas onde se corta facilmente este material, à medida que quiseres). **4.** Com uma cola adequada, fixa o vidro acrílico ao fundo pela parte de dentro, de maneira que fique apoiado na margem de 1 cm que deixaste ao cortar. **5.** Depois de secar bem, podes ir estudar os hábitos dos caranguejos, lapas, anémonas ou cenouras-do-mar.