

Amanda Pereira de Farias Fernandes Lima



A Boneca da Imaginação

Biblioteca Popular de Afogados - BPA
Recife - PE



Amanda Pereira de Farias Fernandes Lima

Capa e pesquisa de imagens
Amanda P. F. Lima

A Boneca da Imaginação



Julho / 2008
Recife-PE

Este livreto é resultado das oficinas do PROJETO FORMAÇÃO DE LEITOR desenvolvido pela FCCR - Fundação de Cultura da Cidade do Recife, através da GPFC - Gerência de Pesquisa e Formação Cultural e com o apoio do ICLB - Instituto de Educação, Arte e Cultura Ladjane Bandeira.

A versão original produzida pelo autor no formato digital (ebook) encontra-se disponível para acesso no endereço eletrônico: www.ladjanebandeira.org/bpa/biblio-virtual.html
Este ebook foi desenvolvido com o uso de software livre, nos computadores da Sala de Informática da **Biblioteca Popular de Afogados - BPA**.

Para maiores informações sobre o projeto acesse:
www.ladjanebandeira.org/bpa/biblio-virtual.html
ou entre em contato: 81-3232 2430 (BPA).

Coordenação Oficina:
Márcia C. Miranda Lyra (ICLB)
mlira@ladjanebandeira.org

Equipe:
Alessandra Gomes
Kleber Santos
Joel Moraes Sr.
Marlova Dornelles
Paulo Jacinto
Raquel Beltrão
Sandra Camurça

A Boneca da Imaginação

Certo dia uma menina chamada Isabela saiu para o Shopping Recife para comprar uma boneca.



O shopping era muito grande e com muitas lojas. Ela demorou muito para achar a boneca que queria, mas encontrou.

Era uma boneca bonita, de plástico com um vestido azul, loira e com olhos verdes. Ela comprou a boneca e a levou para casa.

Isabela deixou a boneca em uma cadeira no seu quarto. A noite chegou e ela foi dormir. Aí uma coisa estranha aconteceu.

A boneca ficou viva e saiu da cadeira. Quando se levantou, derrubou o relógio, fez barulho e Isabela acordou.



Isabela acordou assustada. Quando viu a boneca a seu lado, em cima da sua cama olhando para ela desmaiou de susto.

No dia seguinte quando acordou, a boneca disse para Isabela:



- Não tenha medo de mim. Sou a boneca da sua imaginação. Foi você quem me fez ficar viva. Sou Alice.

Isabela tinha um irmão pequeno que não sabia brincar ainda e por isso imaginou Alice.

A boneca ia para todos os lugares com Isabela e quando alguém olhava para Alice, ela ficava paradinha para pensarem que ela era uma boneca.



Porém um dia, Bruna que era a sua melhor amiga, descobriu que a boneca se mexia. Ela tinha olhado pela janela do quarto de Isabela.

- Já sei de tudo - disse Bruna para Isabela.

Então, Isabela convidou Bruna para ficar amiga de sua boneca Alice.

Porém o que ela não esperava era que a boneca ficasse muito amiga de Bruna. Alice percebeu que Bruna era rica e que poderia ganhar muitos presentes.



Por isso ela só queria ficar com Bruna. Isabela ficou com inveja e muito triste.

Isabela então procurou um jeito de Alice voltar para sua imaginação. Resolveu pensar que Alice não existia mais, mas a magia só aconteceria se Alice também quisesse voltar para dentro do mundo da imaginação de Isabela.

Isabela falou com a boneca, mas ela não

aceitou voltar para a sua imaginação e fez pior: foi morar na mansão de Bruna.

Ela não gostou de ser abandonada por Alice e imaginou uma linda caixa.

A caixa era enorme, tinha um grande laço rosa e era cheia de espelhos. Essa caixa era para fazer Alice voltar para a sua imaginação.



Isabela colocou a caixa na porta da casa de Bruna. Apertou a campainha e se escondeu. Na caixa tinha um cartão dizendo que era um presente para Bruna. Bruna abriu a porta. Pegou a caixa e foi para o seu quarto, mas não a abriu porque estava com muita pressa para sair e ir comprar um vestido novo para Alice. Ela deixou a caixa em cima da sua cama e saiu.

Alice viu quando Bruna recebeu a caixa. Esperou Bruna sair, foi para o quarto e como

era muito curiosa abriu a caixa.

Surgiu um grande planeta que iluminou todo o quarto. Era o *planeta da Imaginação*. Nele havia todos os sonhos, os desejos e as idéias da imaginação de Isabela.



Isabela, que já estava vigiando a casa de Bruna, viu a imensa luz no quarto. Sabia que Alice havia aberto a caixa e correu para lá. Alice percebeu que aquela caixa era a imaginação de Isabela que veio para guardá-la.

Ela não queria ir, mas quando viu seus pais no

planeta da imaginação de Isabela, ficou com saudades e pulou para dentro da caixa. Isabela chegou e fechou a caixa.

Desse dia em diante Isabela descobriu que quando ela quisesse ver Alice era só imaginá-la.

E quanto a Bruna ?

Bem, seus pais ficaram pobres e ela foi morar com Isabela e elas ficaram muito amigas como eram antes.

FIM



SOBRE A AUTORA

Olá

Sou Amanda. Tenho 11 anos. Estudo na quinta-série e quero ser veterinária.

Tenho uma irmã e muitos amigos na escola. Moro perto da Biblioteca de Afogados.

Brinco de muitas coisas, mas jogar no computador é o que mais gosto. Tenho uma cadela muito esperta e brincalhona chamada Preta. Resolvi escrever a história da boneca Alice porque tenho muitas bonecas.

Este é o meu primeiro livro digital.

Tchau !!

Referências das imagens:

- http://tbn0.google.com/images?q=tbn:cX0Vc36_8R_qvM: http://lh5.ggpht.com/_wYvdFq7BQk0/RlcB4DYIUOI/AAAAAAAAAHU/SaJB2ZCyBFs/s%2B012.jpg
- <http://tbn0.google.com/images?q=tbn:CXrtsIEEmhUu2M: http://portucalis.files.wordpress.com/2007/12/shopping1.jpg>
- <http://www.conquista.mg.gov.br/2008/files/images/relogio.jpg>
- http://img.mercadolivre.com.br/jm/img?s=MLB&f=73562779_2374.jpg&v=P%3Cbr%3E
- <http://www.tresbonecas.blogspot.com/>

 Atribuição-Use Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma Licença 2.5 Brasil

Você pode:



-  **Copiar, distribuir, exibir e executar a obra**
-  **Criar obras derivadas**

Sob as seguintes condições:

-  **ATRIBUIÇÃO:** Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante
-  **USO NÃO-COMERCIAL:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais
-  **COMPARTILHAMENTO PELA MESMA LICENÇA:** **USO NÃO-COMERCIAL:** Se você alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas desde que Você obtenha permissão do autor.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/>

PROJETO FORMAÇÃO DE LEITOR

Secretaria de Cultura
Fundação de Cultura da Cidade do Recife
Gerência de Pesquisa e Formação Cultural



Apoio:

Ladjane
INSTITUTO CULTURAL

www.ladjanebandeira.org/BPA.html