



Texto  
**MARCEL CARBÓ**

# **DOIS IRMÃOS**

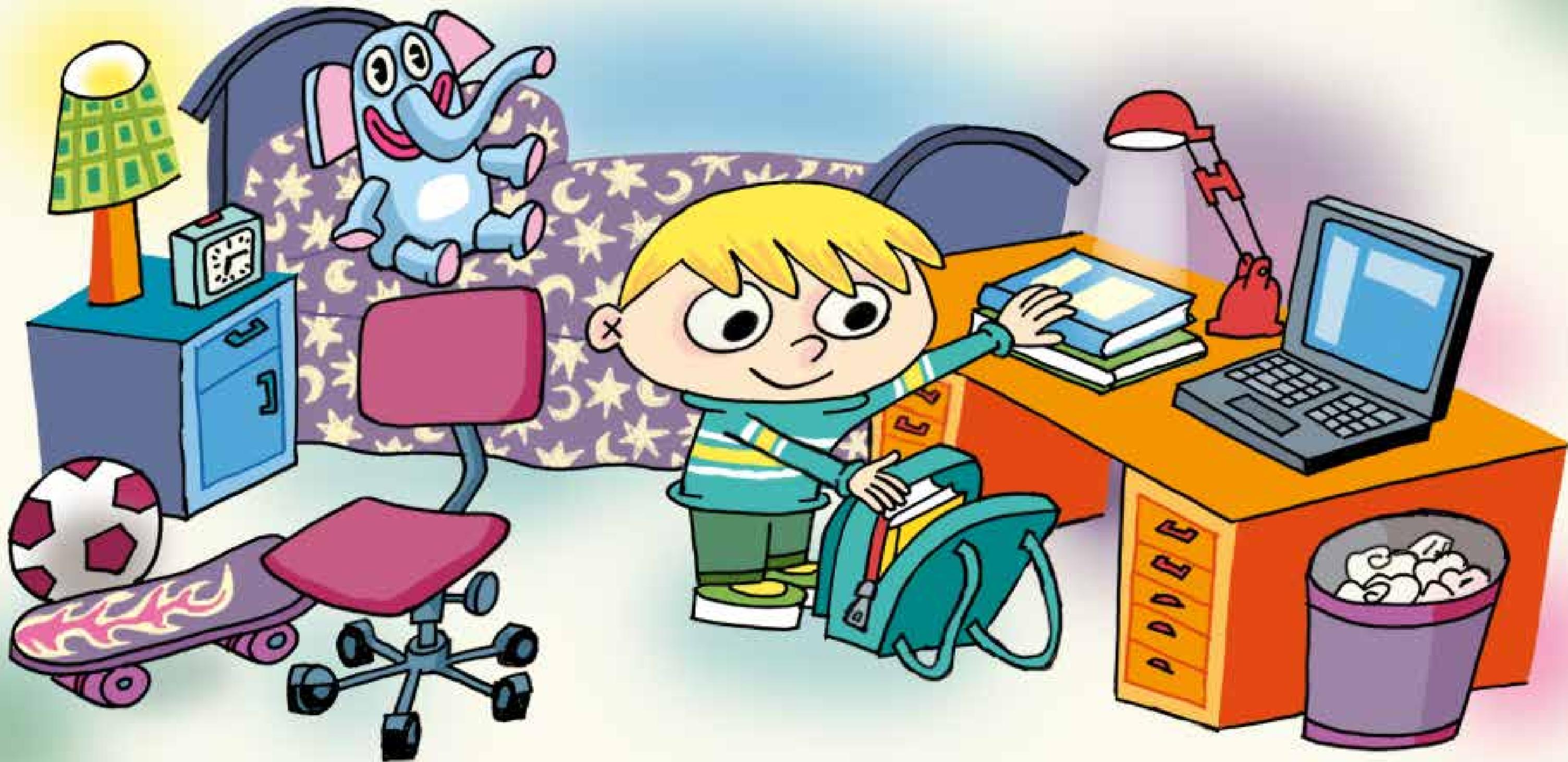
Ilustração  
**LLUISOT**



O outono que havia feito cair uma a uma as folhas das árvores, também fez cair um a um quase todos seus dias.

O calendário estava cada vez mais fino, era 9 de junho e anoiteceria logo em seguida. Assim, enquanto os irmãos

Isaac e Marcos chegavam da escola com abrigos, gorros e cachecóis, o sol já se escondia atrás da casa.



Como acontecia todas as tardes, ao chegar em casa, Marcos, o irmão menor, esvaziava sua mochila, tirava tudo – absolutamente tudo –

e ordenava meticulosamente as tarefas feitas e as que ainda tinha que fazer. E enquanto ia empilhando suas coisas, também pensava em escolher o brinquedo

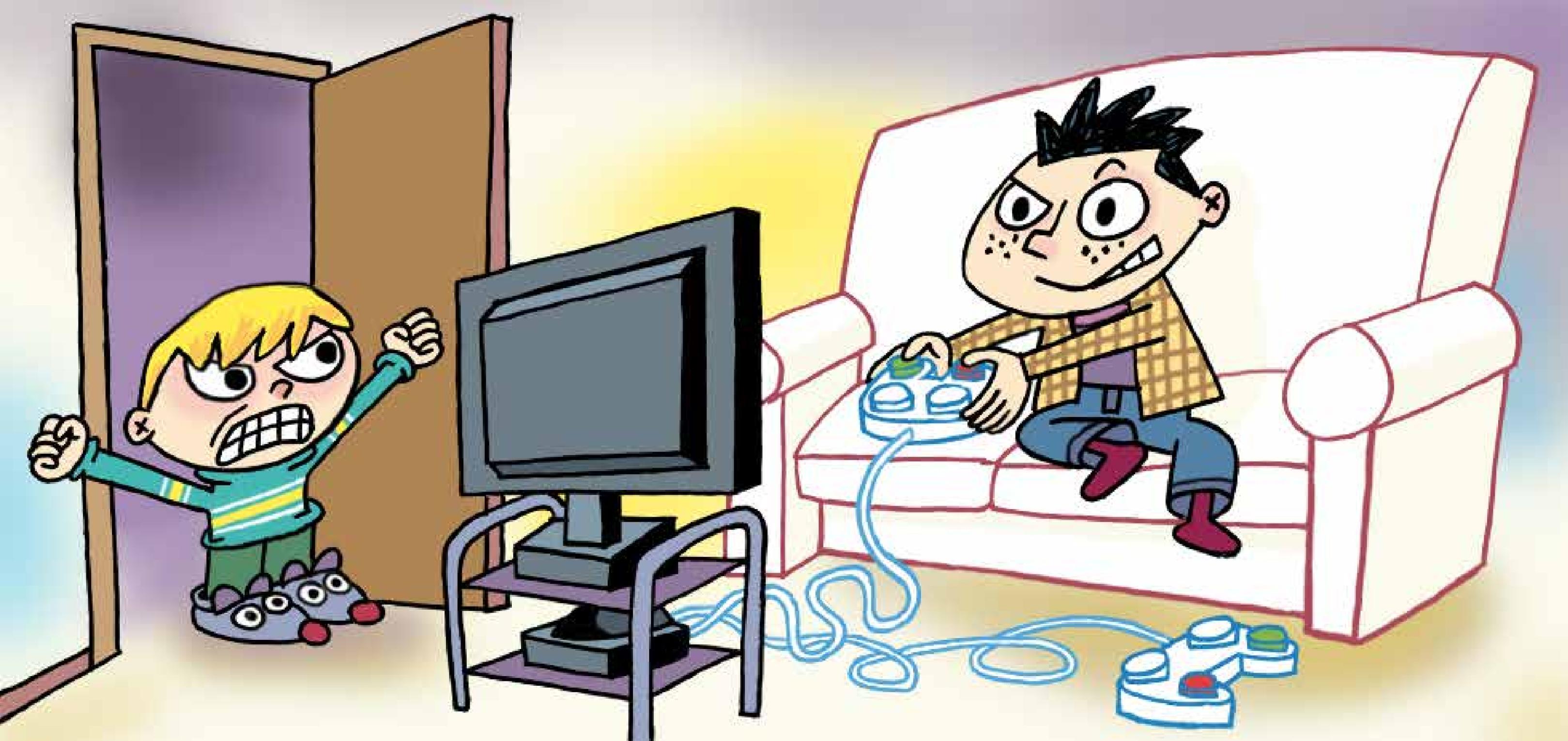
para brincar quando acabasse os deveres. De qualquer modo, não lhe custava muito escolher brinquedo, sempre escolhia o que seu irmão havia escolhido.



Neste sentido,  
Marcos era o mais previsível:  
o que ele queria era brincar  
com seu irmão Isaac.

Mas Isaac era solitário e falava pouco.  
Isso obrigava Marcos a se consolar  
com o brinquedo que seu irmão  
havia usado no dia anterior.

Isaac quase nunca repetia brinquedo  
e, desta maneira,  
os irmãos não brigavam.

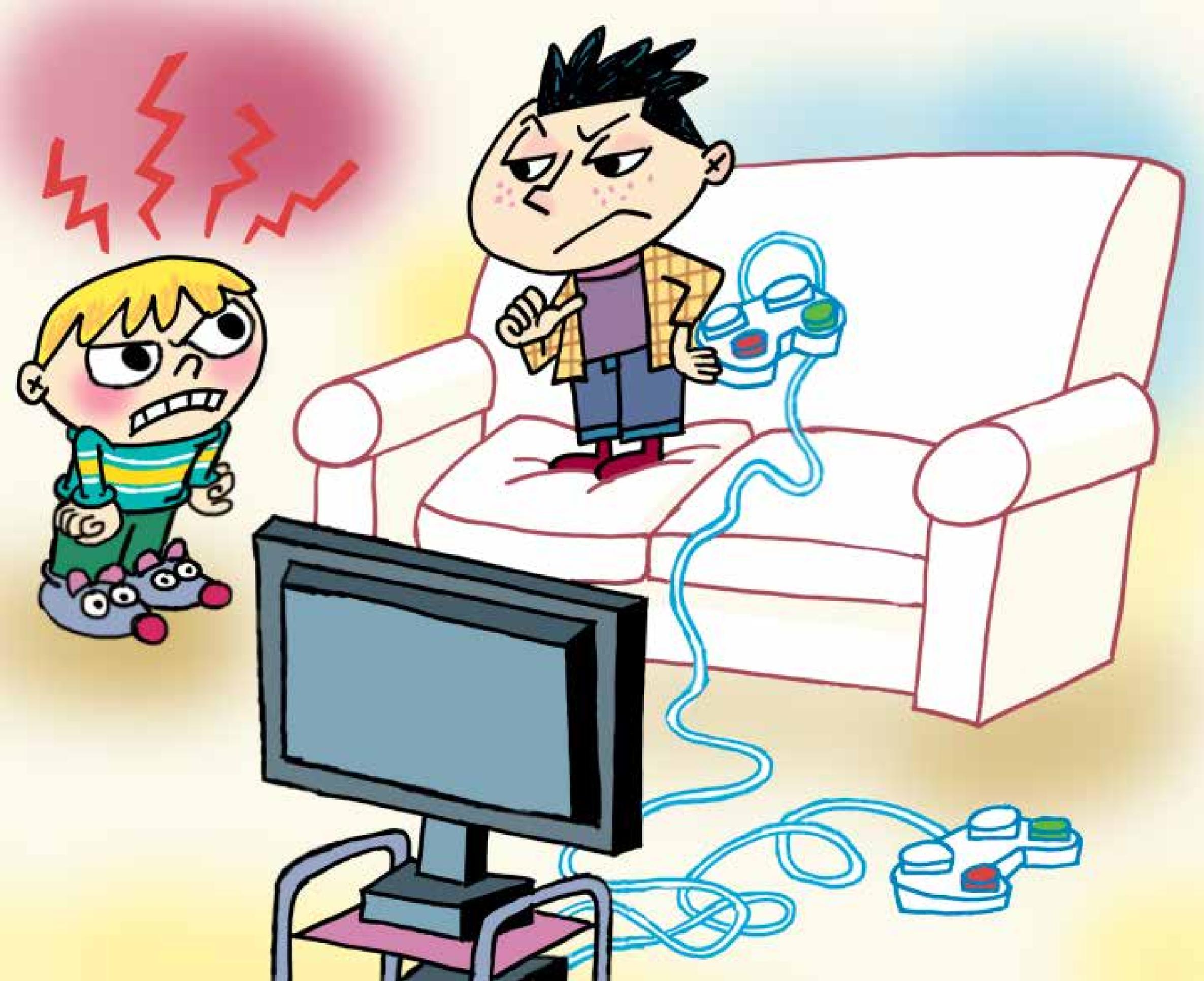


Porém, naquela tarde, a coisa se complicou um pouco. Isaac decidiu continuar jogando outra vez um videogame que não permitia jogar com dois controles.

Já estava brincando com o console três tardes seguidas. Marcos se incomodava com isso e perdeu a paciência:

seu irmão pegava o console pela quarta vez! Encarando-o, exclamou indignado:

– Será possível? Isaac, você não tem o direito, faz muito tempo que você brinca com o mesmo!



Isaac ficou com a boca aberta, olhou-o de cima abaixo para que seu irmão pequeno se recordasse de que ele era uma cabeça mais alto, e com tom de arrogância desafiou-o, dizendo:

- E? Não se aborreça, o jogo é meu!

Marcos também o olhou e notou que sua própria cara estava vermelha como um tomate, os seus olhos ardiam, um calor subia pelo corpo e ele sentia vontade de apertar seu irmão com muita força.



Marcos não podia se mover,  
nem tampouco falar,  
toda a ira e o ódio que sentia  
deram passagem a um mar de lágrima-  
mas,  
porque o que de verdade tinha,  
depois de tantos dias  
esperando o consolo,  
era muita vontade de chorar.

Isaac quase nem reparou nisso,  
primeiro estava muito contente,  
porque podia continuar sua partida  
de onde a havia salvo  
e não teria que morrer mil vezes  
se seu irmão pequeno  
ficasse com o outro controle.



Mas quando já estava jogando sozinho, começou a sentir algo inesperado, algo que não estava bem... como se lhe faltasse seu irmão, ou sentisse culpa por ter provocado sua irritação, talvez temesse as senhoras. Normalmente não era ele quem dava mais problemas. Porém, o que pensaria a senhora Ecologia sobre não compartilhar o console? E a senhora Disciplina sobre o "Não se aborreça"? Seus pensamentos daquela tarde não lhe deixaram avançar nem um único nível no jogo



Não é possível, disse Isaac a si mesmo, e até sentiu alívio quando chegou sua vez de tomar banho. Com um "chega de videogames", seguido por um "corre para tomar uma ducha

antes de que fique com a cara quadrada", seu pai o apressou para que fosse ao banheiro. Rapidamente deixou de jogar com o videogame, ainda que ontem mesmo tivesse batido recorde. Essa noite, ajudou seu pai

a por a mesa como gostava a Senhora Disciplina. E comeu à maneira da Senhora Ecologia, quer dizer, deixando os pratos tão limpos que podia ver seu reflexo neles.



Para acabar definitivamente o dia sempre tinham que cumprir seu pacto com as senhoras: escovar bem os dentes e conformar-se com a ecológica luz de uma vela aromática que a mamãe acendia antes que dormissem.

No dia seguinte ocorreu um fato inesperado. Isaac acordou sozinho, muito antes que o resto. O ocorrido na tarde anterior não lhe saía da cabeça. Escreveu uma carta para seu irmão:

"Marcos, te peço perdão.  
Quer jogar comigo hoje?"

E escondeu a mensagem no estojo da escola.



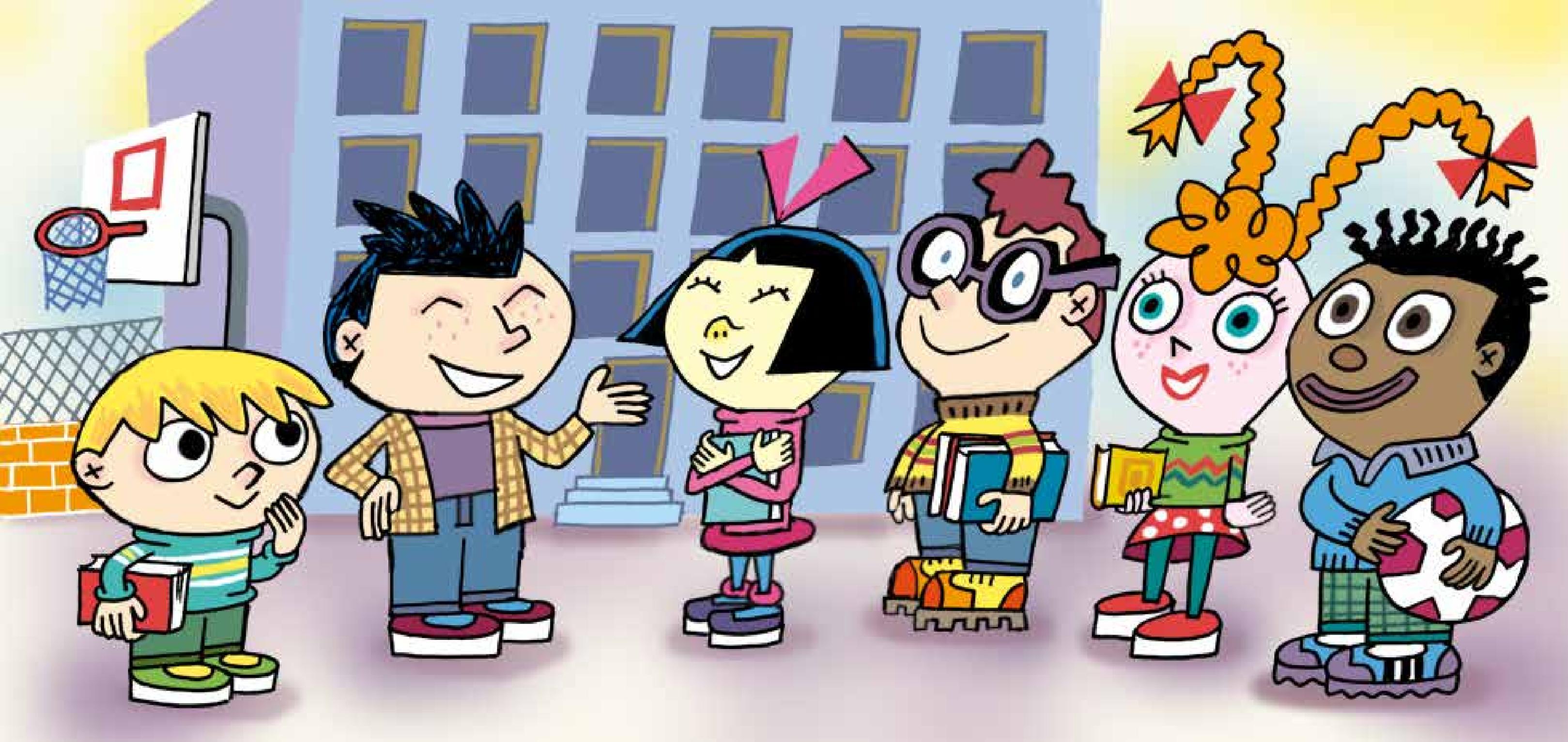
Voltou a dormir  
e como todos os dias  
os papais foram despertá-los  
para tomar café e ir à escola.  
Aquilo ocorria sempre,  
como o sol sai  
pelas manhãs  
e a lua cheia  
aparece em algumas noites espe-  
ciais.  
Como tantas coisas do mundo,  
era graças à Senhora Disciplina  
que se encarregavam de que nin-  
guém  
se esquecesse de nada.  
Pelo menos isso era o que  
seus pais lhes contavam.  
A família se divertia muito  
fazendo aparecer as senhoras  
ao longo do dia  
para explicar as coisas.



Era como se essas senhoras fossem da família, inclusive, às vezes, de brincadeira, diziam que em sua casa eram seis e não quatro. As pessoas que não eram da família

nem sempre entendiam o que queria dizer isso de ser seis e não quatro. Nesses casos, olhavam para eles desconcertadas. Mas como eram muito simpáticos, logo conquistavam a confiança

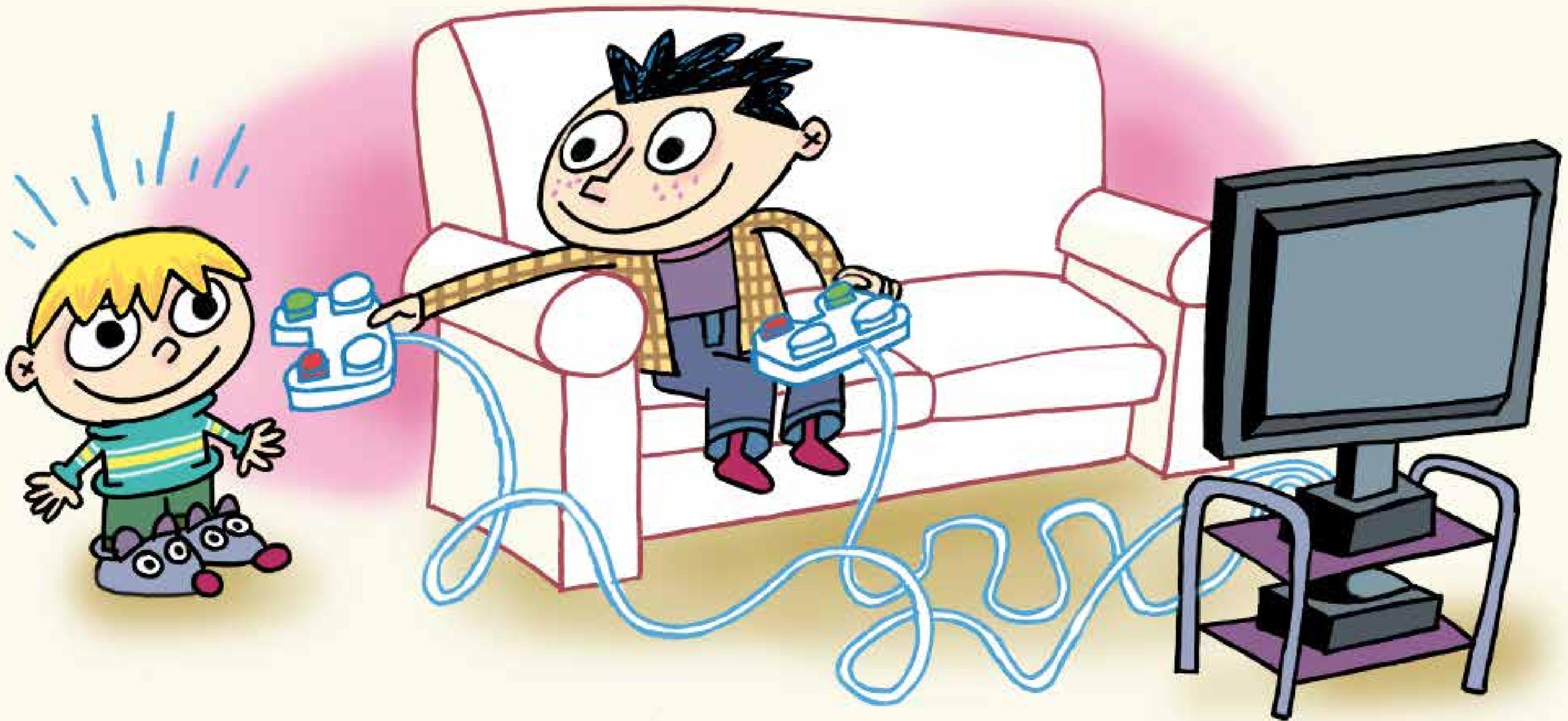
de quem os acabava de conhecer. Juntos começavam a fazer brincadeiras e mais rápido ainda se tornavam amigos e algumas vezes ficavam para ir ao parque ou à piscina.



Para Marcos, o menor,  
às vezes era difícil entender  
os detalhes desses encontros.  
Ele só sabia que seu irmão  
 devia ser muito famoso,

porque onde quer que fossem,  
mesmo que não lhes conhecessem  
lhes seguiam na brincadeira  
de que na família eram seis e não quatro,  
e que não tinham gato.

Todo o mundo sabia  
sobre as senhoras Disciplina e Ecologia.  
E falavam delas...  
como se existissem!



Para Marcos, o menor,  
às vezes era difícil entender  
os detalhes desses encontros.  
Ele só sabia que seu irmão  
devia ser muito famoso,

Quando,  
com ajuda de sua mãe a entendeu,  
foi correndo ver seu irmão.

Isaac estava sorridente  
com um controle na mão e lhe disse:  
"Vem, vamos jogar".

The background is a stylized illustration of a town during autumn. On the left, there are several houses with colorful roofs (green, blue, red) and windows. In the center and right, there are trees with bare branches and some yellow and orange leaves. The ground is covered with fallen leaves in various colors. The overall style is simple and cartoonish.

**EQUIPE UNIVERSIDADE  
DE BARCELONA:**

Diretora  
**ANA TEBEROSKY**

Editora de conteúdo  
**NÚRIA RIBERA**

Editora de conteúdo  
**MARIA-JOSEP JARQUE**

Designer de experiência de usuário  
**JÚLIA COROMINA**

**EQUIPE LABORATÓRIO  
DE EDUCAÇÃO:**

Presidente  
**BEATRIZ CARDOSO**

Diretora executiva  
**ANDREA GUIDA**

Diretora de conteúdo  
**NICOLE PAULET PIEDRA**

Tradutora  
**PAULA STELLA**

Revisora  
**JULIA ZYLBERSZTAJN**

Revisora  
**KÁTIA TROVATO**

**EQUIPE  
TÉCNICA:**

Texto  
**MARCEL CARBÓ**

Ilustração  
**LLUISOT**

Atriz v. espanhol  
**CAROLINA LEIDERFARB**

Atriz v. português  
**TETEMBUA DANDARA POLI  
DOS SANTOS**

Produção de vídeo  
**PAULO BAROUKH**