

**África do Sul:
Cada viagem, um
novo aprendizado!**



Fly e Trip já estavam morrendo de saudades de Hope após essa primeira viagem para a África do Sul sem a irmãzinha. Destiny e Gate ainda estão dormindo. Mas as crianças já criaram um verdadeiro safári na sala da casa!

Hope está mais do que feliz sendo paparicada pelos irmãos. Ela dá gargalhadas com Trip imitando o rugido de um leão, seu animal preferido em toda a viagem.

Fly, com ciúmes do irmão, pede para trocar de papéis. Trip pega o binóculo da mão de Fly e se torna agora o tracker à procura das pegadas de novos animais. De repente, Fly salta para cima do sofá com o leão de pelúcia, fazendo a irmã dar ainda mais risadas.

Destiny e Gate acordam com as gargalhadas e vão ver o que está acontecendo.

Destiny fica admirada com o cenário que encontra na sala e comenta com Gate: “- Achei que tínhamos voltado da savana, mas, pelo jeito, ainda estamos nela.”





Gate começa a rir e chama as crianças para tomar o café: “- Fim desse primeiro dia de safári. No fim da tarde, vocês recomeçam a brincadeira.”

Na mesa, Fly comenta: “- Vida tinha realmente razão, pois Hope teria ficado muito cansada nos nossos safáris. Já imaginou ela gritando e chorando no meio da nossa aventura? Teria espantado até os Big Five!”



Todos se divertem com o comentário. E Destiny acrescenta: “- O melhor safári para Hope é esse que vocês proporcionaram agora pela manhã aqui em casa.” “- E por falar em safári, me deu até sede.” - comenta Trip, pedindo à mãe: “- Mãe, pode me trazer um copo de água?”

- “- Um, dois, três e quatro!” - Fly conta os passos da mãe até o bebedor.

- “- O que você está contando, Fly?” - pergunta Trip, sem entender a irmã.

“- Oras, quantos passos a mamãe precisa dar pra conseguir pegar um copo de água!”



Destiny e Gate se entreolham.

- “Sabe, Trip, sua irmã ficou impressionada com a quantidade de quilômetros que os moradores da comunidade que visitamos precisavam andar até conseguir água potável.” - explica Gate.



- “Mas agora, com o projeto feito pelo lodge onde ficamos, eles já podem fazer como a mamãe aqui em casa, não?” - pergunta Trip.

“- Exatamente!” - afirma Destiny. “- E é por isso que nós só nos hospedamos em lugares que fazem a sua parte!”



Hope começa a se mexer pedindo para voltar para o safári! Trip e Fly voltam para a sala para continuar a brincadeira.

Gate comenta o quão especial foi ver a curiosidade de Trip e Fly pelo mundo animal, e o quanto está feliz em perceber o esforço dos dois para falar em inglês com o ranger, durante os safáris, buscando saber mais e mais sobre os hábitos de cada animal encontrado.

Destiny também está orgulhosa. Mas não consegue parar de olhar no celular as fotos de Cape Town. Está muito impactada com as paisagens que viu por ali: “- É tudo tão mágico! A Table Mountain, majestosa, vista de toda parte da cidade, e o encontro dos oceanos, visto do alto, ficarão para sempre na minha memória!” - Destiny se empolga e sobe na cadeira da cozinha, imaginando as turbulentas águas do Cabo das Tormentas lá embaixo!



Gate entra na brincadeira e sobe na outra cadeira anunciando: “- Pois eu vejo aqui do alto a Robben Island e mal consigo imaginar como Mandela, depois de tanto tempo preso e isolado ali, conseguiu se tornar presidente desse país tão incrível!”

Enquanto Gate e Destiny imaginam-se no alto da montanha, Trip, Fly e Hope invadem a cozinha com lençóis e sons de vento.

Gate e Destiny entram na brincadeira e começam a se balançar na cadeira gritando: “- Socorro!! Socorro!!”

Todos caem na gargalhada, lembrando-se da ventania que pegaram no alto da montanha!



Nessa hora, Fly e Trip percebem ao mesmo tempo que sobrou um último pão de queijo na mesa e resolvem pegá-lo.

- “- Eu vi primeiro!” - grita Fly.

“- Não, eu que vi!” - grita Trip.







Ubuntu!

Ubuntu!

Destiny e Gate se entreolham e não duvidam de como resolver: “- Ubuntu!!” - eles dizem ao mesmo tempo.

“- Eu sou porque você é!” - diz Destiny, repartindo o pão ao meio e entregando um pedaço para cada filho.

Trip e Fly percebem o quanto foram mesquinhos e imediatamente repartem o pão com Hope e com seus pais.

Assim é a volta para casa da família mais viajada desse mundo!! Cada viagem é sempre repleta de novos aprendizados que mudam completamente a vida deles!

Aguardem novas aventuras, porque, logo, logo, a família decide por um novo destino!





Claudine Blanco

Empresária na área de turismo há mais de 20 anos, idealizou e criou a família Way: os mascotes viajantes da Family Trip Magazine. Contou com a colaboração da Cecília Schucman e da Nicolli Bedicks para dar vida a esses personagens e realizar seu sonho de ajudar as famílias a viajarem melhor.



Cecília Schucman

Escritora, pedagoga e atriz, ama conhecer outras culturas, seja viajando ou ouvindo histórias! E se diverte levando tudo o que aprende para as crianças com quem convive nas escolas ou em aventuras pelos mais diversos destinos!

Copyright © 2025 Family Trip Magazine
Todos os direitos reservados.

Família Way, personagens, nomes e elementos correlatos são marcas registradas da Family Trip Magazine.

Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, de fotocópia, gravação, etc., sem a permissão do detentor do copyright.

Diretora editorial: Claudine Blanco
Editora: Cecília Schucman
Design gráfico de capa e miolo: Apelo Agência
Produção de imagens: Apelo Agência

familytrip
magazine

www.familytripmagazine.com.br