

Banco do Brasil apresenta

FÉRIAS no CINEMA

27 jan a 8 fev 2026

no CCBB Brasília

filmes, oficinas e atividades
para as famílias



BOAS-VINDAS

1

FILMES

3

CRIE O SEU TAUMATRÓPIO

7

OFICINAS

11

CONTAÇÕES DE HISTÓRIAS

15

BRINCADEIRAS

19

PROGRAMAÇÃO GERAL

25



Banco do Brasil apresenta e patrocina a mostra **FÉRIAS NO CINEMA**, uma ação cultural voltada à ocupação do tempo das férias escolares, com experiências artísticas, educativas e de convivência. A programação, que tem o cinema como eixo central, reúne obras marcantes da cinematografia infantojuvenil brasileira e internacional, atravessando diferentes épocas, linguagens e estéticas.

O projeto tem curadoria de Fábio Savino e produção da Fumaça Filmes, e reconhece o brincar como dimensão essencial da cultura e da formação humana, entendendo-o como espaço de aprendizagem, criação e partilha. Esse conceito atravessa toda a programação, que articula cinema, contação de histórias e oficinas, trazendo diversas manifestações da cultura popular e ancestral.

Ao realizar a mostra, o **Centro Cultural Banco do Brasil** oferece ao público um repertório amplo, acessível e para diferentes faixas etárias, com ações formativas que convidam crianças e jovens a experimentar os processos de criação audiovisual. Com atividades mediadas por educadores e artistas, o projeto se consolida como um espaço de formação cultural, estimulando a autonomia criativa e o acesso democrático às artes.

**Férias têm cheiro de sala de cinema,
mas também de brincadeiras, oficinas,
histórias e muita diversão.**



FÉRIAS NO CINEMA é um convite para todas as crianças, famílias e adultos de todas as idades mergulharem no universo cinematográfico. Uma oportunidade de (re)ver clássicos internacionais como *A História sem Fim* e *E.T. - O Extraterrestre*, mas também clássicos brasileiros como *Menino Maluquinho - O Filme* e *Tainá - Uma Aventura na Amazônia*. Um passeio por mais de quatro décadas de cinema, terminado em 2024, com a exibição do mais recente sucesso *Flow*.

O brincar, verbo usado tanto para brincadeira de crianças quanto para o ato de se divertir no carnaval, passa de geração em geração, sendo construído por cada território, cada comunidade. Pensando nessa diversidade, decidimos publicar dez brincadeiras, duas de cada região brasileira – uma oportunidade de conhecer e transmitir saberes locais e regionais. Este folder foi pensado para ser desmontado, remontando, dobrado, furado, rasgado e, portanto, brincado.

Pensando que tudo começa de alguma forma como história, e na vontade de sair do escuro da sala de cinema, a programação tem quatro contações de histórias. Uma oportunidade de conhecer a guardiã do cerrado, Onça Yaya; de ouvir a história da Caxekwyj, a Estrela Mulher, tradicional do povo Krahô; assistir a um espetáculo de bonecos tradicional do Nordeste, a Vereda dos Mamulengos; e terminar sabendo mais sobre as histórias da origem do mundo com Zé Regino.

E, para que todos possam inventar suas próprias brincadeiras e vivências, quatro oficinas vão se enveredar pela magia da criação de imagens. De construir uma máquina de *pinhole*, um taumatrópio ou um *flipbook*, até um vídeo em *stop motion* e um teatro de sombras: estão todos convidados para as nossas oficinas.

O chamado não podia ser outro: venham brincar com a gente!

**Amanda Guedes, Bruna Martins, Fábio Savino,
Gisele Lima e Thais Caramico**

FILMES

FÉRIAS NO CINEMA reúne clássicos do cinema, animações e produções brasileiras e internacionais que atravessam gerações. As histórias convidam crianças e famílias a viver aventuras, imaginar outros mundos, acompanhar jornadas de crescimento e refletir sobre amizade, pertencimento, natureza e diferentes formas de viver em comunidade.

A seleção abaixo está dividida em filmes brasileiros e estrangeiros, e então exibida por ordem nostálgica (ou melhor, cronológica). As datas e os horários de exibição de cada filme podem ser consultados na programação geral (página 25).



BRASILEIROS

1994

Menino Maluquinho - O Filme

Direção: Helvécio Ratton
Brasil | 1994 | Aventura, Comédia | 83 min | A partir de 12 anos

Inspirado no clássico de Ziraldo, Maluquinho é um menino travesso da classe média que adora brincar e pregar peças nos amigos. Quando seus pais se separam, ele sofre com a mudança, até que o Vovô Passarinho o leva para passar férias na fazenda, onde vive aventuras marcantes.

2001

Tainá - Uma Aventura na Amazônia

Direção: Tânia Lamarca, Sérgio Bloch
Brasil | 2001 | Aventura | 90 min | Livre

Tainá vive na Amazônia com o avô, que lhe ensina as lendas e histórias de seu povo. Aos poucos, ela se torna uma guardiã da floresta e passa a lutar contra o contrabando de animais. Quando começa a ser perseguida por caçadores, precisa se mudar para uma vila, onde conhece Joninho, um menino da cidade grande. Juntos, aprendem a lidar com os valores da cidade e da floresta.



2013

O Menino e o Mundo

Direção: Alê Abreu
Brasil | 2013 | Animação | 85 min | Livre

Sofrendo com a falta do pai, um menino deixa sua aldeia e descobre um mundo fantástico dominado por máquinas-bichos e estranhos seres. A premiada animação utiliza diferentes técnicas artísticas para retratar questões do mundo moderno a partir do olhar de uma criança.

2018

Tito e os Pássaros

Direção: Gustavo Steinberg,
Gabriel Bitar, André Catoto
Brasil | 2018 | Animação, Aventura |
73 min | Livre

Uma estranha epidemia começa a se espalhar, fazendo com que pessoas fiquem doentes quando sentem medo. Tito, um menino tímido, descobre que a cura está relacionada à pesquisa de seu pai sobre o canto dos pássaros. Ao lado dos amigos, ele embarca em uma jornada para salvar o mundo e encontrar sua própria identidade.

2021

Detetives do Prédio Azul 3: Uma Aventura no Fim do Mundo

Direção: Mauro Ribeiro de Lima
Brasil | 2021 | Aventura | 120 min | Livre

Severino encontra um objeto entre os escombros de um avião, sem saber que se trata de uma das faces do Medalhão de Uzur. Ao colocá-lo no pescoço, o porteiro do Prédio Azul passa a agir de forma cada vez mais malvada. Com a bruxa Duvíbora e sua filha Dunhoca tentando roubá-lo, Pippo, Sol e Bento precisam encontrar a metade do bem do medalhão e contam com a ajuda de aliados para restaurar o equilíbrio.

2021

Turma da Mônica: Lições

Direção: Daniel Rezende
Brasil | 2021 | Aventura | 97 min | Livre

Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão fogem da escola e precisam encarar as consequências de suas escolhas. Nessa nova jornada, a turma de Mauricio de Sousa descobre o real valor e o sentido da palavra amizade.

2023

Perlimps

Direção: Alê Abreu
Brasil | 2023 | Animação, Aventura, Ficção | 80 min | Livre

Claé e Bruô são agentes secretos de reinos rivais que precisam superar suas diferenças e unir forças para encontrar os Perlimps, criaturas misteriosas capazes de indicar um caminho para a paz em tempos de guerra.



ESTRANGEIROS

1982

E.T. – O Extraterrestre

Direção: Steven Spielberg
EUA | 1982 | Aventura, Ficção Científica | 115 min | Livre

Um garoto faz amizade com um ser de outro planeta que ficou sozinho na Terra. Para protegê-lo de ser capturado e transformado em cobaia, ele passa a escondê-lo em sua casa e defendê-lo de todas as formas. Aos poucos, surge entre os dois uma forte amizade.

1984

A História sem Fim

Direção: Wolfgang Petersen
Alemanha/EUA | 1984 | Aventura, Fantasia | 94 min | Livre

Quando o jovem Bastian pega emprestado um misterioso livro, jamais poderia imaginar que, ao virar uma página, seria levado a um mundo de fantasia. Ali, ele encontra criaturas extraordinárias como um caracol de corrida, um morcego planador, o dragão Falkor, elfos, a Imperatriz Menina, o valente guerreiro Atreyu e uma pedra ambulante chamada Come Pedra.

2002

Lilo & Stitch

Direção: Chris Sanders, Dean DeBlois
EUA | 2002 | Animação, Aventura,
Ficção | 85 min | Livre

Lilo é uma menina havaiana de cinco anos que vive com sua irmã, Nani. Ela adora cuidar de animais e costuma recolher lixo reciclável nas praias para comprar comida para peixes. Um dia, adota um “cachorro” muito diferente, que na verdade é Stitch, um alienígena fugitivo e perigoso. Para escapar da polícia interplanetária, Stitch se passa por um cachorro comum e acaba criando um laço de amizade com Lilo.

2024

Flow

Direção: Gints Zilbalodis
Letônia/Bélgica/França | 2024 | Animação, Aventura, Fantasia | 85 min | Livre

Vencedor do Oscar de Melhor Filme de Animação em 2025, o filme apresenta Gato, um animal solitário, mas que, quando seu lar é destruído por uma grande inundação, encontra refúgio em um barco habitado por diversas espécies. Para sobreviver, precisa aprender a conviver com elas, apesar das diferenças.

2017

Viva - A Vida é uma Festa

Direção: Lee Unkrich
EUA | 2017 | Animação | 105 min | Livre

Miguel é um menino de 12 anos que sonha em se tornar um músico famoso, mas precisa lidar com uma família que desaprova seu desejo. Determinado a mudar essa situação, ele acaba se envolvendo em uma série de acontecimentos ligados a um mistério de cem anos.



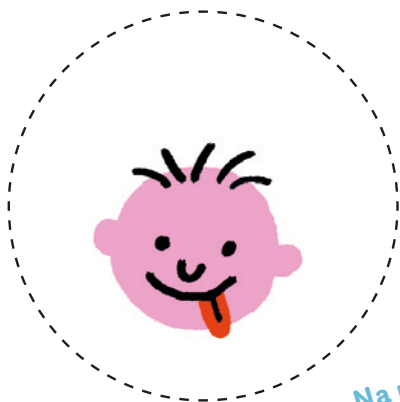
Crie o seu

TAUMATRÓPIO

E se a gente disser que com um palito de churrasco e duas imagens você pode brincar de cinema?

Antes da telona existir, já havia o desejo de fazer as imagens se moverem, sabia?

O taumatrópio é um brinquedo óptico simples que funciona com dois desenhos, um palito e um pouco de movimento. Quando giramos rápido, o olho junta as imagens e cria uma só. Aqui, você pode brincar com cenas e personagens dos filmes de **FÉRIAS NO CINEMA** e inventar outros encontros impossíveis.

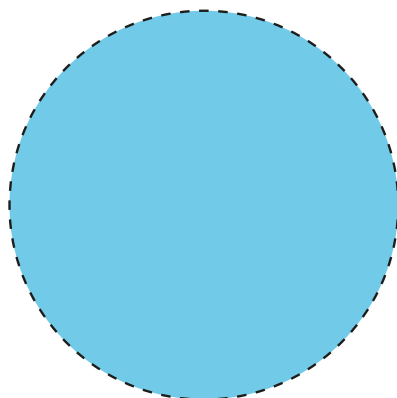
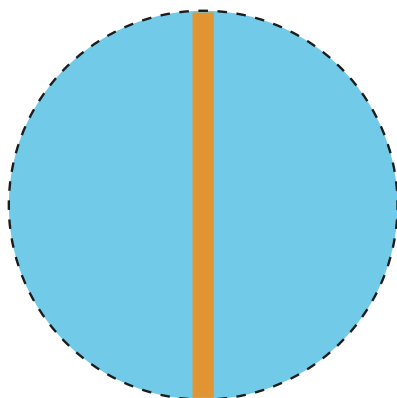
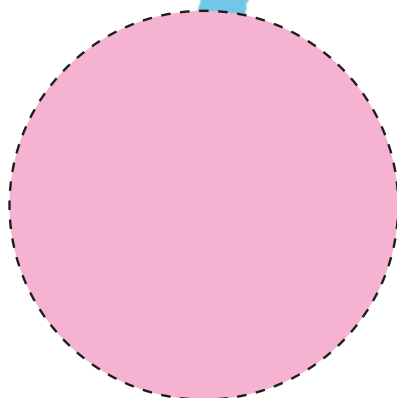
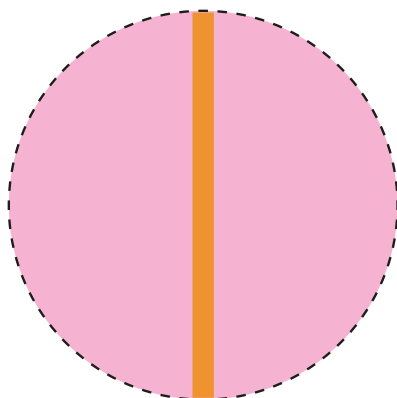


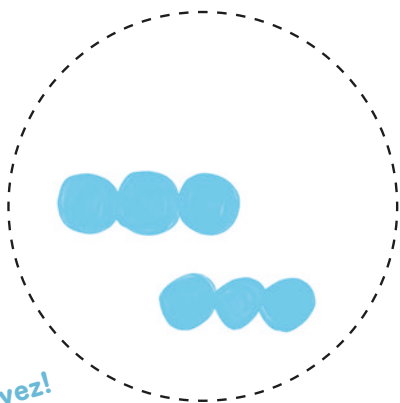
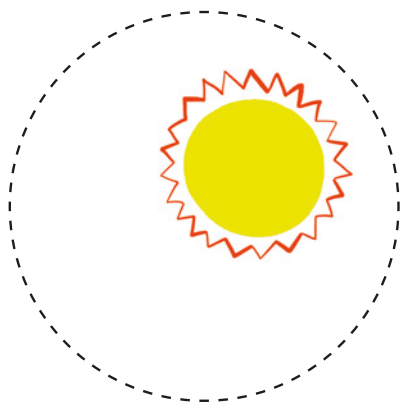
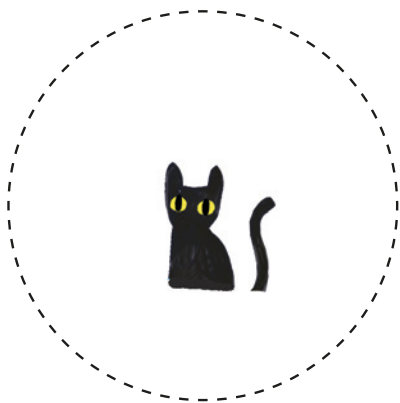
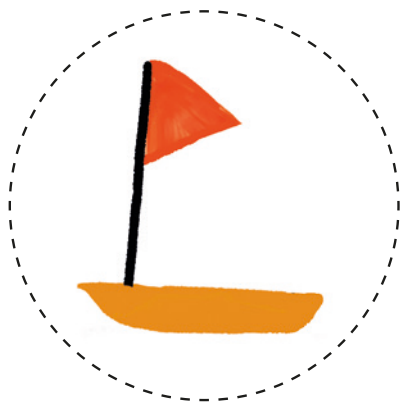
Na próxima
página, descubra
como montar seu
taumatrópio!



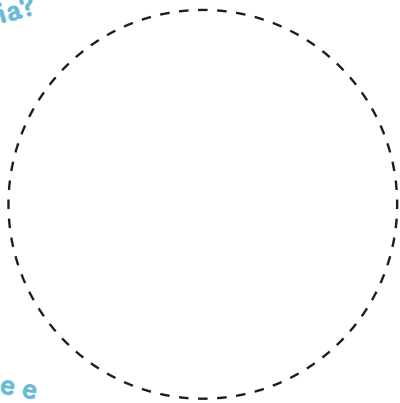
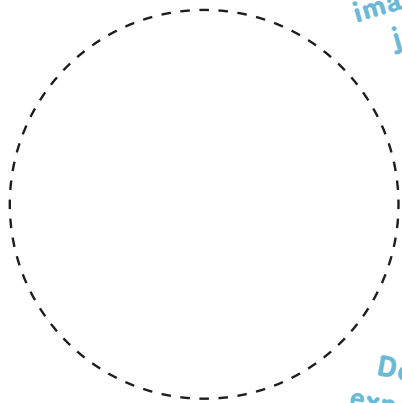
1. Imprima estas páginas e recorte os círculos da mesma cor.
2. Pegue um palito de churrasco e cole a ponta sobre a linha laranja do círculo.
3. Cole um círculo no outro, juntando as duas partes coloridas e mantendo o palito de churrasco entre eles. Os desenhos ficarão na parte de fora.
4. Segure o palito entre as mãos e gire rápido.
5. Observe as imagens se encontrarem no meio do movimento.

Dica: experimente girar mais rápido, mais devagar, ou parar de repente!

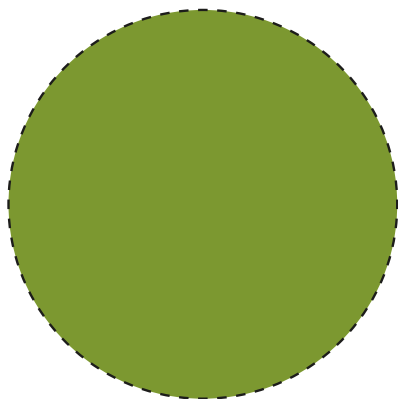
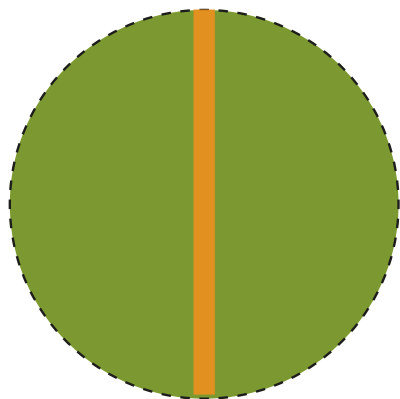
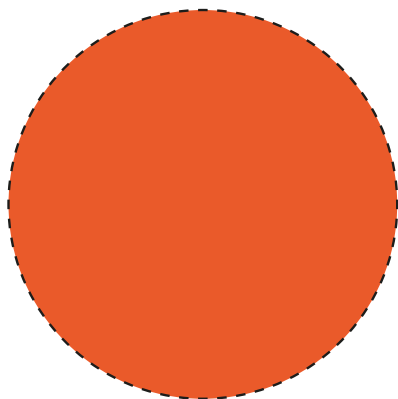
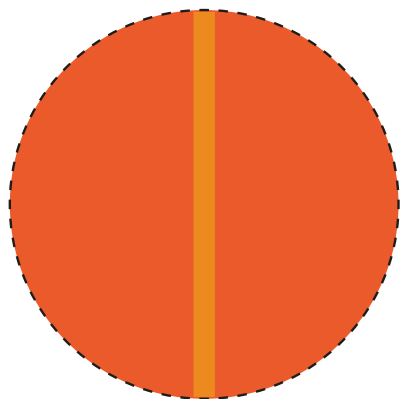
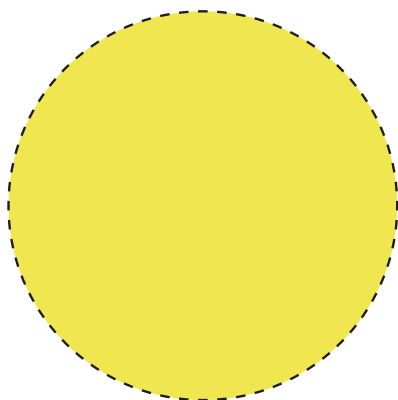
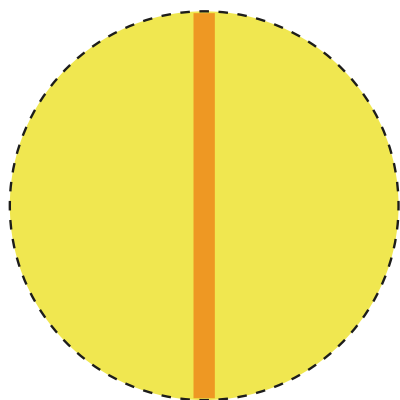




Agora é sua vez!
Que outras
imagens você
juntaria?

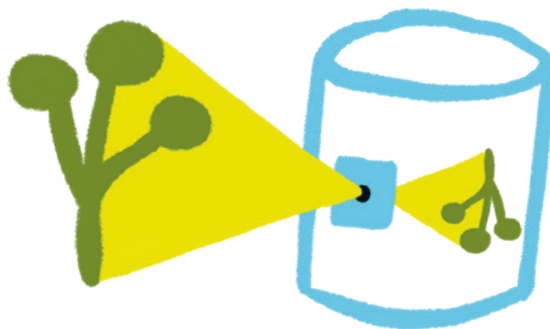


Desenhe e
experimente!



oficinas

As atividades convidam crianças e famílias a experimentar o cinema para além da tela, por meio do brincar, da criação artística, da escuta e do encontro com narrativas tradicionais, saberes ancestrais e diferentes linguagens do corpo, da imagem e do som.



PINHOLE

Nesta oficina, os participantes são apresentados aos fundamentos primordiais da fotografia por meio da técnica pinhole. Cada participante constrói uma câmera a partir de uma lata e realiza uma fotografia em papel fotográfico preto e branco, revelada em caixa de revelação com luz vermelha. As câmeras serão levadas para casa, e as imagens produzidas serão digitalizadas para compor uma galeria virtual com autoria assinada.

Com Ádon Bicalho

Fotógrafo, laboratorista e arte educador de Brasília. Mestrando em Artes Visuais pela Universidade de Brasília, é bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual e especialista em Fotografia pela Scuola Romana di Fotografia, na Itália. Coordena desde 2016 o projeto Fotolata e é sócio fundador d' oBarco Estúdio.

31 de janeiro (sábado), das 10h às 12h
20 vagas | 120 min | A partir de 8 anos
(menores acompanhados de um responsável)

TEATRO DE SOMBRAS

Nesta oficina, as crianças exploram o universo do cinema a partir da luz, da sombra e da imaginação. Cada participante cria um miniteatro de sombras com materiais simples, desenvolvendo personagens, cenários e pequenas histórias. A atividade conecta brincadeira, arte e princípios básicos do cinema, estimulando criatividade, expressão corporal e trabalho manual.

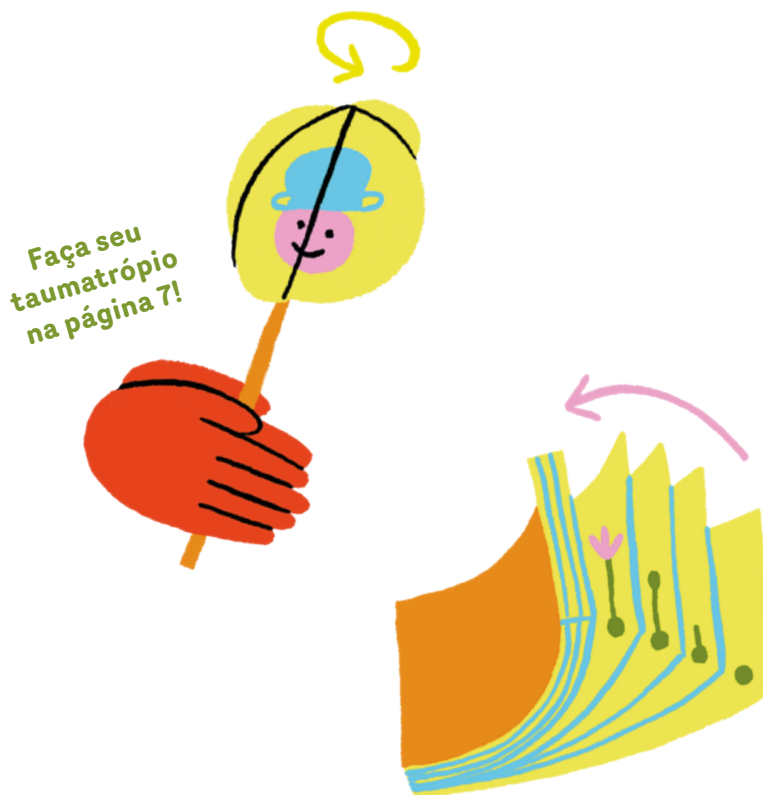
Com Beatriz Teles e Pamella Wyla

Educadoras do Quintal da Pilastra, programa educativo da Galeria Escola A Pilastra, atuam na mediação cultural e na criação de experiências pedagógicas voltadas às infâncias.

1º de fevereiro (domingo), das 10h às 12h

14 vagas | 120 min | A partir de 7 anos





Faça seu
taumatrópio
na página 7!

BRINQUEDOS ÓPTICOS: ANTES DO CINEMA

Nesta oficina, as crianças conhecem os primórdios do cinema criando brinquedos ópticos como taumatrópios e flipbooks. A atividade explora como imagens estáticas ganham movimento quando vistas em sequência, estimulando curiosidade, criatividade e o fazer manual por meio da brincadeira.

Com Maria Laura

Laura Teófilo Gonzalez é doutoranda e mestre em Educação em Artes Visuais pela Universidade de Brasília, bacharel em Teoria, Crítica e História da Arte, atuando em pesquisa, arte educação e mediação cultural.

7 de fevereiro (sábado), das 10h às 12h
30 vagas | 120 min | A partir de 3 anos

STOP MOTION: ANIMAÇÃO EM MASSINHA

Nesta oficina, as crianças criam personagens em massinha e produzem pequenas animações por meio da técnica de stop motion. A atividade envolve modelagem, movimento quadro a quadro e experimentação, apresentando noções básicas de narrativa audiovisual de forma lúdica. Ao final, as animações são exibidas coletivamente.

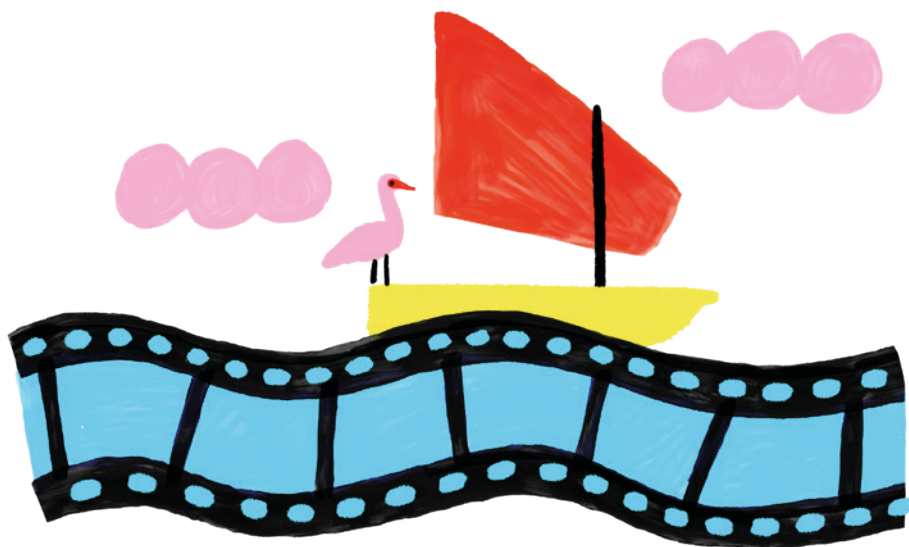
Importante: cada criança deve trazer um aparelho celular com aplicativo de edição de vídeo instalado ou com memória disponível para instalação.

Com Beatriz Teles e Pamella Wyla

Educadoras do Quintal da Pilastra, desenvolvem práticas educativas voltadas à arte, à escuta e à imaginação.

8 de fevereiro (domingo), das 10h às 12h

14 vagas | 120 min | A partir de 10 anos





A HISTÓRIA DA ONÇA ALEMBRADA

Maria das Alembraças abre uma roda de encantaria para alebrar uma história ancestral esquecida no meio da mata. Caminhando pelas águas da memória, convida o medo e a coragem até o olho d'água que revela a guardiã do cerrado, Onça Yaya. A apresentação envolve cantigas e danças tradicionais, música ao vivo, boneco, mágica e improvisação, convidando o público a refletir sobre a valorização do cerrado, das florestas e de suas comunidades originárias.

Com Maria das Alembraças e Luciana Meireles

Maria das Alembraças é uma figura ancestral ligada às tradições da terra. Luciana Meireles é atriz, brincante, griô aprendiz e contadora de histórias, nascida em Ceilândia (DF), além de cofundadora da coletiva Casa Moringa.

31 de janeiro (sábado), das 14h às 15h
45 min | Livre | Atividade com acessibilidade
em LIBRAS

A ESTRELA MULHER CAXEKWYJ

E SEUS FILHOS PLANTAS

Venha para esta contação de uma história tradicional do povo Krahô, narrativa milenar que atravessa gerações. A história de Caxekwyj, a Estrela Mulher, apresenta ensinamentos sobre a origem das plantas, os cuidados com a terra, a vida em comunidade e as formas de nos relacionarmos com o mundo. A atividade convida à escuta, à memória e à valorização dos saberes ancestrais como conhecimentos vivos.

Com Kessia Daline Krahô

Mulher indígena tocantinense residente no DF, formada em Serviço Social pela UnB e estudante de Pedagogia. Atua como artista independente em diversas linguagens artísticas.

1º de fevereiro (domingo), das 14h às 15h
60 min | A partir de 6 anos | Atividade com
acessibilidade em LIBRAS





VEREDA DOS MAMULENGOS

Espectáculo de teatro de bonecos popular do Nordeste, reconhecido como patrimônio cultural imaterial pelo IPHAN. A apresentação traz personagens tradicionais como Benedito e a cobra e Jaraguá, e conta com trilha sonora ao vivo e intensa interação com a plateia.

Com Fabíola Resende

Mamulengueira, arte educadora e pesquisadora, graduada em Artes Cênicas pela Universidade de Brasília, cofundadora da coletiva Casa Moringa e professora da Secretaria de Educação do DF.

7 de fevereiro (sábado), das 14h às 15h
60 min | Livre | Atividade com acessibilidade em LIBRAS

HISTÓRIAS DAS ORIGENS DO MUNDO

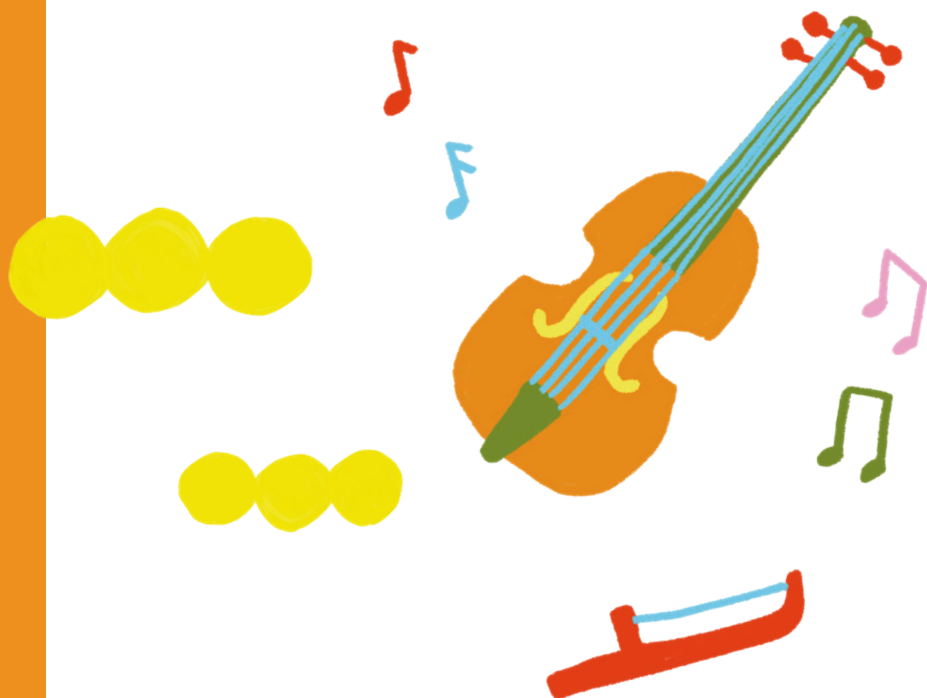
E DAS COISAS

Roda de contação de histórias tradicionais sobre a origem do mundo. O contador chega com sua rabeca e convida o público a formar uma roda viva, com perguntas, provocações e brincadeiras. Para encerrar, todos participam de uma grande magia criada para adiar o fim do mundo.

Com Zé Regino

Palhaço, ator, diretor, dramaturgo, arte educador e contador de histórias. Mestre em Arte pela Universidade de Brasília, fundador do Grupo de Teatro Celeiro das Antas e pesquisador da linguagem cômica.

8 de fevereiro (domingo), das 14h às 15h
60 min | Livre | Atividade com acessibilidade
em LIBRAS



BRINCADEIRAS

É se o brincar extrapola a tela, agora convidamos você a chegar mais perto dos quintais, das rodas, das cantigas e dos gestos de brincar que atravessam as infâncias brasileiras de Norte a Sul. Mapear brincadeiras é também um modo de escutar territórios, reconhecer memórias e manter viva a cultura que representa nosso país.



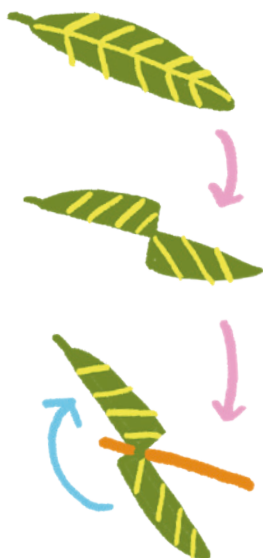
As brincadeiras reunidas neste folder foram gentilmente cedidas por **Gabriela Romeu**, coautora, ao lado de **Marlene Peret**, do fotógrafo **Samuel Macedo** e do ilustrador **Kammal João**, do livro ***Lá no meu quintal: o brincar de meninos e meninas de Norte a Sul***, publicado pela **Editora Peirópolis** – obra que documenta muitas outras brincadeiras e histórias imperdíveis. Neste folder, as ilustrações foram criadas especialmente pela artista **Bruna Martins**, em diálogo com esse universo de brincadeiras, encontros e saberes.

NORTE

Bole-bole (ou... jogo das pedrinhas, jogo dos saquinho, cinco-marias, xibiu, capitão)



1. Você vai precisar de 5 caroços (ou pedrinhas ou saquinhos de arroz)
2. Jogue os caroços para cima, deixando-os cair de um jeito que facilite pegar um a um.
3. Depois é jogar um caroço para cima e pegar um outro antes que o primeiro caia. Assim até acabarem os caroços.
4. A próxima etapa é a da casinha. Uma mão faz uma casinha, a outra lança um caroço para o alto e empurra outro para a casinha, que funciona como um gol.
5. Outra etapa é a vassourinha. É preciso repetir os passos da primeira jogada e ainda fazer um movimento de varrer o chão, como se a mão fosse uma vassourinha.
6. Ainda tem fôlego? A etapa seguinte se chama mão de onça. Repita os passos da jogada anterior, mas, em vez de varrer o chão, o movimento da pata de uma onça.



Helicóptero de folha

**A natureza é cheia de brinquedos.
Quer aprender a fazer um?**

1. Procure uma folha em formato alongado (as de mangueira são perfeitas)
2. Corte a folha assim (pode ser com a mão mesmo).
3. Pegue um graveto fininho ou um palito, espete no meio da folha e teste para ver se gira.
4. Aí é só segurar o graveto e sair correndo. O vento trata de fazer a folha girar e você aproveita pra curtir o ventinho no rosto.

**Ouçá sons dos quintais cheios de natureza
das crianças do Norte.**

NORDESTE



Toca-lagartixa

Em Condado, Pernambuco, “toca” quer dizer “pegador”. E, na brincadeira de pega-pega de lá, as crianças fogem do toca e correm para o pique, que é uma parede. Para ficarem a salvo do pegador, não basta tocar na parede: os fugitivos têm que se grudar no muro, com braços e pernas abertos, igual a uma lagartixa.



Ô, TITIRIRIM-RIRIM.

Ô, TATARARAM-RÁRAM
ARREDA DO CAMINHO
QUE O TOURO DE OURO QUER PASSAR.

EU NASCI NO PIAUÍ,
ME CRIEI NO CEARÁ;
NAMOREI E ME CASEI
COM UM RAPEZ DO CARCARÁ.

Ô, TITIRIRIM-RIRIM;
Ô, TATARARAM-RÁRAM.
ARREDA DO CAMINHO
QUE O TOURO DE OURO QUER PASSAR.

DENTRO DO MEU PEITO TEM
GARRAFINHA DE VINTÉM.
UM MELINHO AÇUCARADO
PRA BOQUINHA DE MEU BEM.

(E segue cantando o refrão
e jogando versos)



As brincadeiras
de roda giram de
muitos jeitos.

Versos

Os versos das cantigas podem ser inventados, rimados e jogados. Jogar verso é um modo de brincar que ainda encontramos em alguns vilarejos do país, geralmente em zonas rurais.

Para jogar, a primeira dica é guardar muitos versos na cabeça – ou até num pedacinho de papel no bolso! Entre um refrão e outro da cantiga entoada na roda, alguém joga um verso. Alguns são memorizados e passados de geração a geração, tal qual no Carcará, que de tanto brincar, as crianças já conhecem de cor e salteado!

Há quem invente versos na hora, que ficam bem engraçados dependendo da temática. Muitos são jocosos, feitos para fazer rir mesmo. Outros falam de amor – aliás, no tempo dos avós dos avós, era na roda que muita gente, moço ou moça, tinha a oportunidade de se aproximar de seu “bem-querer”.

CENTRO-OESTE

Biloca

Pelas estradinhas de terra de Alto Paraíso de Goiás, os meninos rastejam pelo chão para jogar biloca, que nada mais é do que uma boa partida de bolinha de gude. Bons de mira, estão sempre secando as jogadas uns dos outros, cobiçando bolinhas alheias. O jogo tem três fases:

1. Os participantes fazem um risco no chão e cada um joga sua biloca para definir a ordem das jogadas. Quem jogar a bolinha em cima do risco – bingo! – será o primeiro. Quem ficar antes do risco será o segundo. Quem jogar a bolinha depois do risco, o terceiro.



2. Um triângulo é desenhado no chão, e as bilocas são colocadas dentro dele. Cada jogador, sempre com uma bolinha na mão, precisa tecar – ou seja, acertar as que estão dentro do triângulo. Sempre que acertar uma bolinha, fica com ela. Quem deixar a bolinha dentro do triângulo perde.
3. Os jogadores fazem cinco buracos no chão e têm que jogar a bolinha em todos os buracos, um de cada vez. Eles também podem tecar as bolinhas dos outros. Ganha quem tiver mais bilocas no fim.



Corrupio de botão

(ou, como se diz em outros cantos, bufa-gato, currupicho, gira-botão, roncador...)

Como montar o corrupio

Você vai precisar de 1 botão e de 1 metro de barbante. Com o material, passe o barbante por um buraco do botão (vale dar uma lambidinha para acertar de primeira o furo). Depois passe o barbante pelo segundo buraco, na diagonal. Junte e amarre as pontas. Confira se ficou firme.

Como brincar

Segure com as duas mãos as extremidades do barbante. Deixe o botão no meio. Gire o barbante até que fique enroladinho. Pronto, agora é só esticar devagar para fazer manobras. Aguce os ouvidos e teste o zumbido no corrupio!

Dica: quanto maior o botão, mais alto o som do corrupio.

SUDESTE

Queremos atravessar
o rio Jequi!
Que cor?



Rio Jequi

O rio Jequitinhonha, que passa bem pertinho de Campo Buriti, dá nome a uma brincadeira bem divertida, feita em grupo. Nela, uma criança é o lobo, ou pegador, e as demais são galinhas, ou fugitivos. As galinhas gritam para o lobo: “Queremos atravessar o rio Jequi”. E o lobo responde: “Só se tiver cor”. E as galinhas perguntam: “Que cor?”. O lobo, então, escolhe uma cor. A criança que tiver a cor escolhida pelo lobo pode atravessar tranquilamente. Já as que não têm tentam atravessar o rio, perseguidas pelo lobo. Aquela que for agarrada será o próximo lobo.

Peteca de bananeira

A peteca é um brinquedo simples e pode ser feita com diversos materiais, como papel, tecido, couro, palha de milho ou borracha. Milena sabe fazer peteca com cascas secas do caule da bananeira e ensina pra gente alguns segredos do processo. Primeiro, é preciso molhar a palha para que não quebre na hora da montagem.



A dica certa é dobrar a folha até formar um quadradinho que caiba na palma da mão. Depois, é só envolver esse quadradinho, uma espécie de almofada, com outras folhas de bananeira e amarrar com barbante, como se fosse um presente. No fim, basta uma aparada no pacotinho, que já está pronto para receber as penas. E um último toque: peteca pequena, pena pequena, senão ela tomba no ar.

Futebol de prego

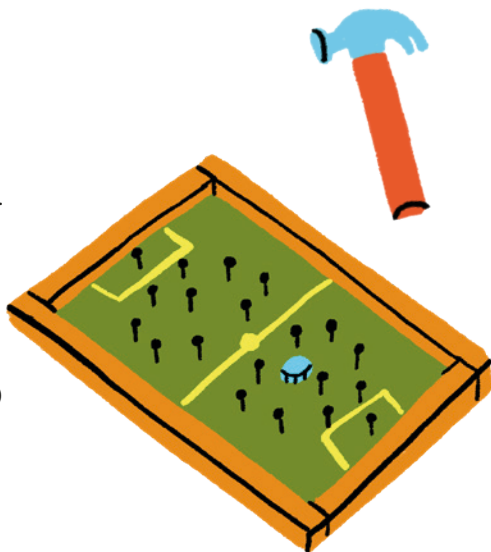
Este é um brinquedo legal para ser construído com a ajuda de adultos.

Materiais

- 1 moeda
- 20 pregos (“jogadores”)
- martelo
- madeira retangular (50 × 30 cm)
- tinta branca e pincel fino
- 4 ripas

Como montar o campo

1. Pregue as quatro ripas ao redor do retângulo (base) para que a moeda (bola) não saia do campo.
2. Com pincel e tinta, crie a marcação do campo, como no desenho.
3. Bata os 20 pregos “jogadores”, 10 de cada lado.



*Convide sua turma
para entrar nessa
brincadeira de pregar,
cortar e colar.*

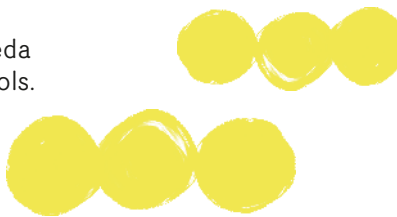
Como brincar

É a parte mais simples e mais desafiadora. Chame um amigo ou uma amiga. Cada um fica de um lado do campo, dando petelecos na moeda (que serve de bola!). O objetivo, claro, é fazer gols. Defina previamente as regras do jogo.

Pico picolé

Essa é para decidir quem começa a brincar num grupo grande. Primeiro, as crianças formam uma roda e todas colocam as mãos para a frente. Uma delas tem a missão de bater nas mãos dos participantes, enquanto todas cantam, sílaba por sílaba: “Pico picolé, de que sabor você quer?”. Quando a música

parar, quem levar a última batida de mão deve escolher um sabor. Banana, por exemplo. E deve colocar uma das mãos para trás do corpo, restando apenas a outra mão na disputa. Quem tiver as duas mãos para trás sai da roda. E assim o jogo segue, até que reste apenas um participante, o vencedor.



PROGRAMAÇÃO completa

FÉRIAS
no
CINEMA

27/1 • TERÇA

15h **FILME**

Tainá - Uma Aventura na Amazônia

90 min | NAC | Livre

17h **FILME**

Turma da Mônica: Lições

97 min | NAC | Livre

28/1 • QUARTA

15h **FILME**

Tito e os Pássaros

73 min | NAC | Livre

17h **FILME**

Detetives do Prédio Azul 3: Uma Aventura no Fim do Mundo

120 min | NAC | Livre

29/1 • QUINTA

15h **FILME**

O Menino e o Mundo

85 min | NAC | Livre

17h **FILME**

Viva - A Vida é uma Festa

105 min | DUB | Livre

30/1 • SEXTA

15h **FILME**

Perlimps

80 min | NAC | Livre |
Sessão acessível



17h **FILME**

A História sem Fim

94 min | DUB | Livre

31/1 • SÁBADO

10h **OFICINA**

Pinhole

120 min | A partir
de 8 anos

14h **CONTAÇÃO**

A História da Onça Alebrada

45 min | Livre |
Acessibilidade
em LIBRAS



15h **FILME**

Lilo & Stitch

85 min | DUB | Livre

17h **FILME**

Flow

85 min | DUB | Livre

1/2 • DOMINGO

10h **OFICINA**

Teatro de sombras

120 min | A partir
de 7 anos

14h **CONTAÇÃO**

A Estrela Mulher Caxekwyj e seus Filhos Plantas

60 min | A partir de
6 anos | Acessibilidade
em LIBRAS



15h **FILME**

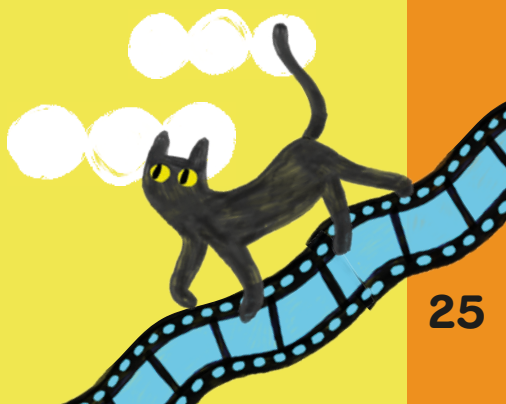
Menino Maluquinho - O Filme

83 min | NAC | A partir
de 12 anos

15h **FILME**

E.T. - O Extraterrestre

115 min | DUB | Livre



3/2 • TERÇA

15h **FILME**

Tito e os Pássaros

73 min | NAC | Livre

17h **FILME**

Detetives do Prédio Azul 3: Uma Aventura no Fim do Mundo

120 min | NAC | Livre

4/2 • QUARTA

15h **FILME**

O Menino e o Mundo

85 min | NAC | Livre

17h **FILME**

Perlimps

80 min | NAC | Livre

5/2 • QUINTA

15h **FILME**

Lilo & Stitch

85 min | DUB | Livre

17h **FILME**

Menino Maluquinho - O Filme

83 min | NAC | A partir de 12 anos

6/2 • SEXTA

15h **FILME**

Flow

85 min | DUB | Livre

17h **FILME**

E.T. - O Extraterrestre

115 min | DUB | Livre

7/2 • SÁBADO

10h **OFICINA**

Brinquedos Ópticos: Antes do Cinema

120 min | A partir de 3 anos

14h **CONTAÇÃO**

Vereda dos

Mamulengos

60 min | Livre | Acessibilidade em LIBRAS



15h **FILME**

Viva - A Vida é uma Festa

105 min | DUB | Livre

17h **FILME**

Turma da Mônica: Lições

97 min | NAC | Livre

8/2 • DOMINGO

10h **OFICINA**

Stop Motion: Animação em Massinha

120 min | A partir de 10 anos

14h **CONTAÇÃO**

Histórias das Origens do Mundo e das Coisas

60 min | Livre | Acessibilidade em LIBRAS



15h **FILME**

Tainá - Uma Aventura na Amazônia

90 min | NAC | Livre

17h **FILME**

A História sem Fim

94 min | DUB | Livre



REALIZAÇÃO
Banco do Brasil
CCBB Brasília

PRODUÇÃO
Fumaça Filmes

CURADORIA E PRODUÇÃO EXECUTIVA
Fábio Savino

PRODUÇÃO
Amanda Guedes
Gisele Lima

ASSESSORIA DE IMPRENSA
Panorama Assessoria
Ulisses de Freitas

COMUNICAÇÃO E REDES SOCIAIS
Amanda Guedes

DESIGN E CONTEÚDO
Estúdio Voador:
Ana Paula Campos, Bruna
Martins e Thais Caramico

INTÉRPRETE DE LIBRAS
Mello Libras

OFICINAS
Ádon Bicalho
Beatriz Teles
Pamella Wyla
Maria Laura

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS
Luciana Meireles
Kessia Daline Krahô
Fabiola Resende
Zé Regino



.....
AUTORIA E ORGANIZAÇÃO
Fábio Savino
Thais Caramico

REDAÇÃO, EDIÇÃO E REVISÃO
Thais Caramico





PROJETO GRÁFICO
Bruna Martins

DIAGRAMAÇÃO
Ana Paula Campos
Bruna Martins

ILUSTRAÇÃO
Bruna Martins

.....
ISBN 978-85-92558-02-4

L Entrada gratuita. Retire seu ingresso na bilheteria do CCBB Brasília.

 BB.COM.BR/CULTURA
  [CCBBBRASILIA](https://www.facebook.com/CCBBBRASILIA)
 [CCBBCULTURA](https://open.spotify.com/playlist/CCBBCULTURA)



Produção

FUM4ÇA
FILMES

CCBB

Realização

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO

