

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 taumatópio 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

Cláé 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?

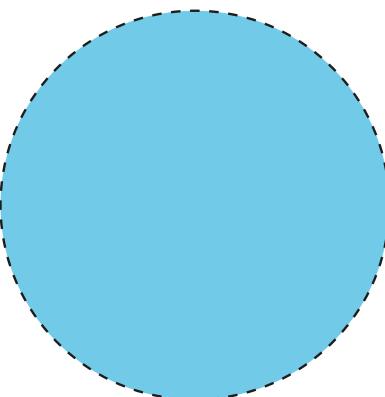
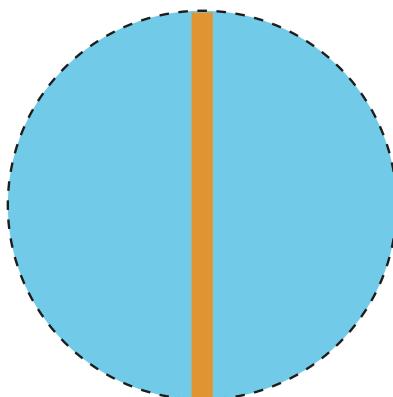
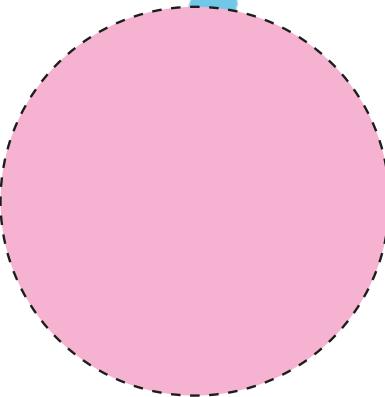
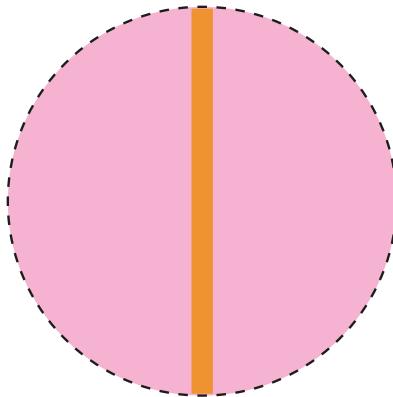
O taumatópio é um brinquedo óptico simples que funciona com dois desenhos, um palito e um pouco de movimento. Quando giramos rápido, o olho junta as imagens e cria uma só. Aqui, você pode brincar com cenas e personagens dos filmes de **FÉRIAS NO CINEMA** e inventar outros encontros impossíveis.

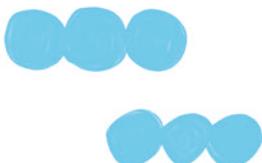
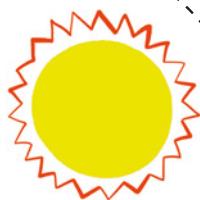


Na próxima
página, descubra
como montar seu
taumatópio!

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.

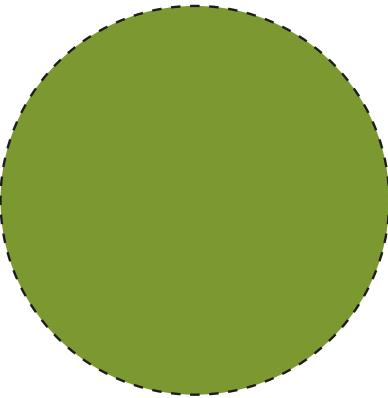
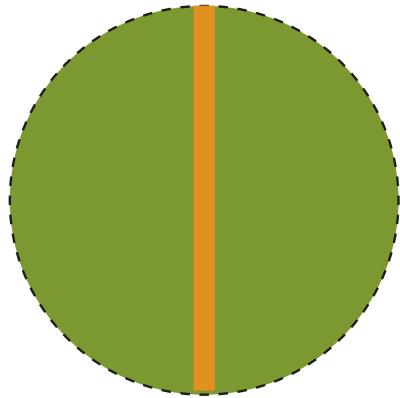
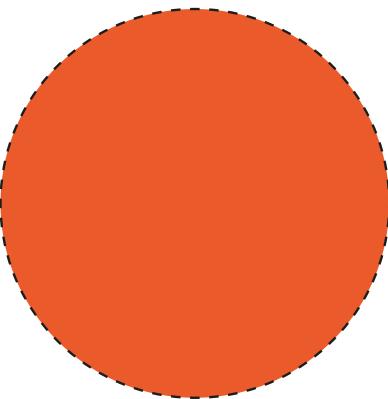
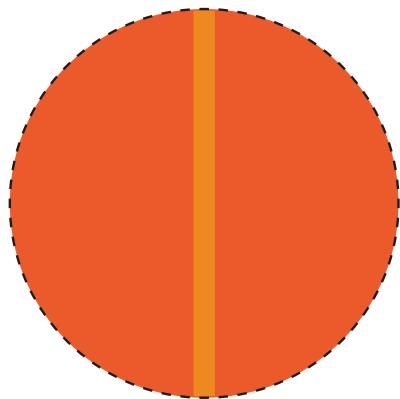
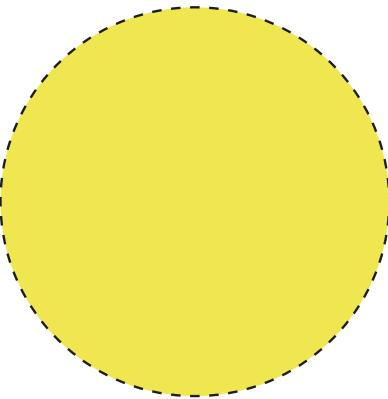
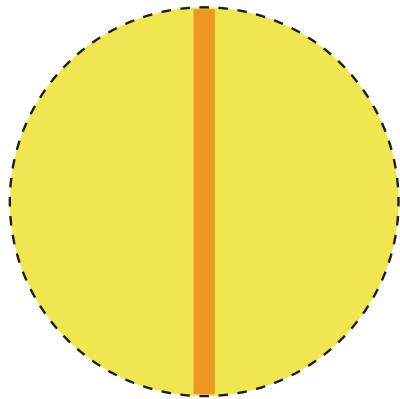
Dica: experimente girar mais rápido, mais devagar, ou parar de repente!





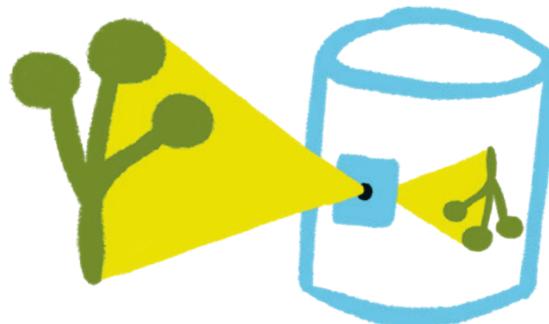
Agora é sua vez!
Que outras
imagens você
juntaria?

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.

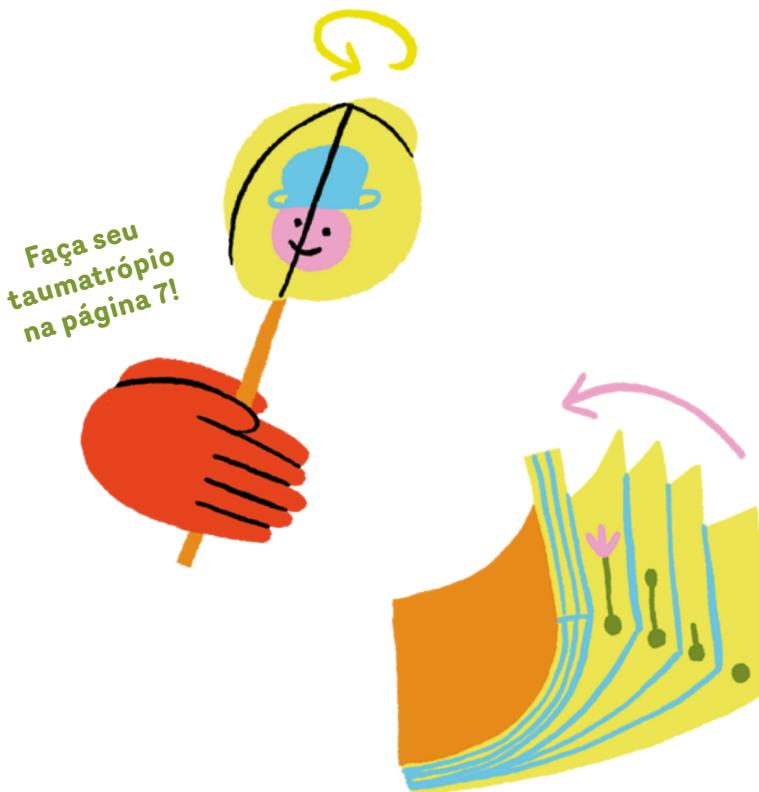
Com Beatriz Teles e Pamella Wyla

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





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.

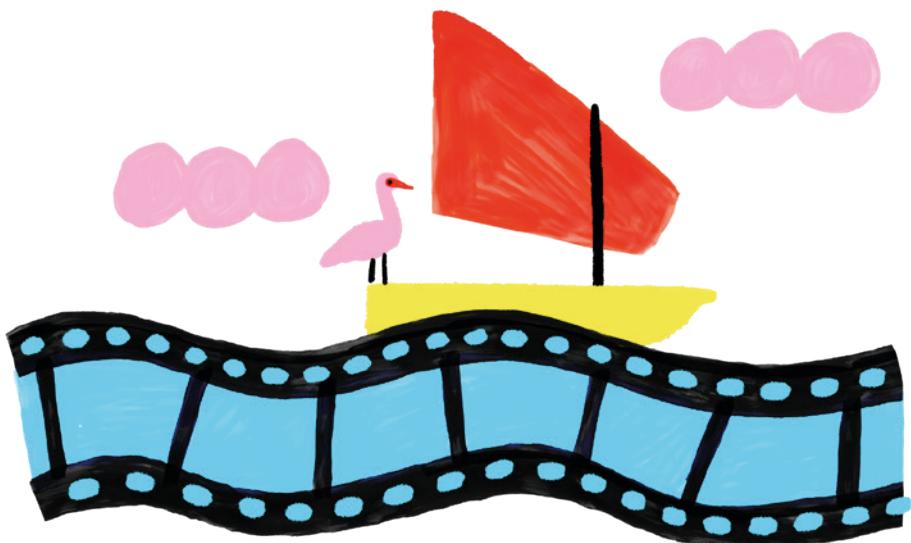
Importante: cada criança deve trazer um aparelho celular com aplicativo de edição de vídeo instalado ou com memória disponível para instalação.

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 Alembrações 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 Alembrações e Luciana Meireles

Maria das Alembrações 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

Espetáculo 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

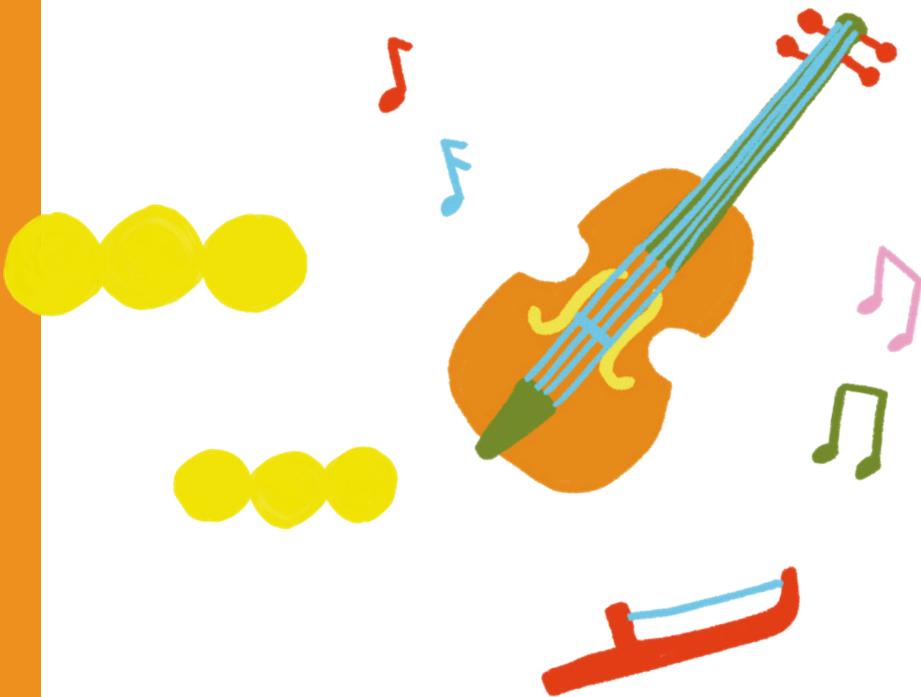
Roda de contação de histórias tradicionais sobre a origem do mundo. O contador chega com sua rabeca e convida o público a formar uma roda viva, com perguntas, provocações e brincadeiras. Para encerrar, todos participam de uma grande mágica criada para adiar o fim do mundo.

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

E 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.



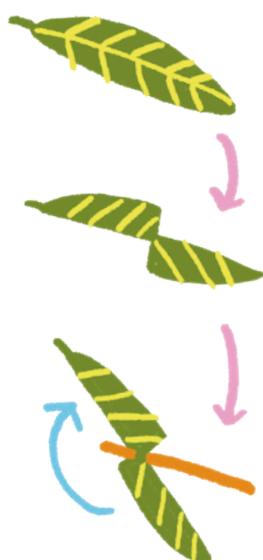
As brincadeiras reunidas neste folder foram gentilmente cedidas por **Gabriela Romeu**, coautora, ao lado de **Marlene Peret**, do fotógrafo **Samuel Macedo** e do ilustrador **Kammal João**, do livro *Lá no meu quintal: o brincar de meninos e meninas de Norte a Sul*, publicado pela **Editora Peirópolis** – 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 saquinhos, 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.

Ouça 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.

As brincadeiras
de roda giram de
muitos jeitos.

Versos

Ô, TITIRIM-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 RAPAZ DO CARCARÁ.

Ô, TITIRIM-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)

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 tecer – 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 tecer as bolinhas dos outros. Ganhá quem tiver mais bilocas no fim.



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

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. Aguace os ouvidos e teste o zumbido no corrupio!

SUDESTE



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 certeira 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

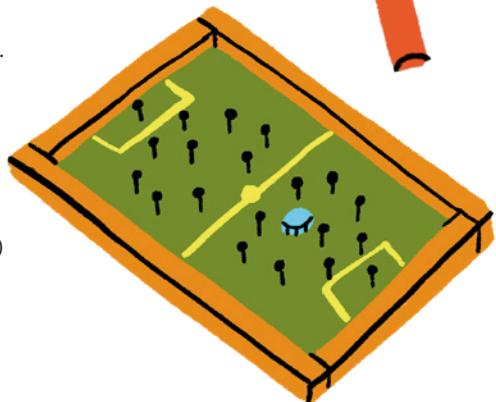
Este é um brinquedo legal para ser construído com a ajuda de adultos.

Materiais

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

Como montar o campo

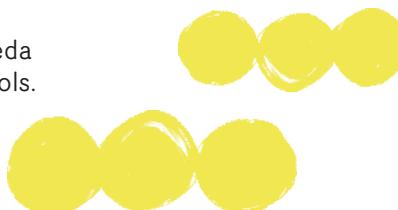
1. Pregue as quatro ripas ao redor do retângulo (base) para que a moeda (bola) não saia do campo.
2. Com pincel e tinta, crie a marcação do campo, como no desenho.
3. Bata os 20 pregos “jogadores”, 10 de cada lado.



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

Perlumps
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

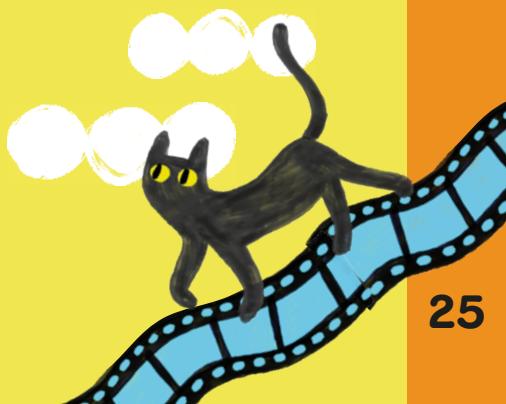


15h FILME

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
Fabíola 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
@ CCBBRASILIA
d CCBBCULTURA

TEM
PATROCÍNIO,
TEM GOVERNO
DO BRASIL.

Produção

FUMAÇA
FILMES

Realização

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO Povo BRASILEIRO

