

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Liga Carnavalesca dos Trios, Bandas e Blocos Tradicionais - LCTBBT		
Endereço Completo: SIBS Quadra 03 Bloco B Loja 25 Edifício Banship/Núcleo Bandeirante DF		
CNPJ: 04.258.567/0001-13		
Município: Brasília	UF: Distrito Federal	CEP: 71.736-203
Site, Blog, Outros: https://ligadosblocos.com.br/		
Nome do Representante Legal: Paulo Henrique de Oliveira Nadiceo		
Cargo: Presidente		
RG: 1.783.112	Órgão Expedidor: SSP-DF	CPF: 690.007.001-91
Telefone Fixo:	Telefone Celular:61.984249448	
E-Mail do Responsável: phnadiceo@gmail.com		
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Paulo Henrique de Oliveira Nadiceo		
Função na parceria: Produtor Executivo		
RG: 1.783.112	Órgão Expedidor: SSP-DF	CPF: 690.007.001-91
Telefone Fixo:	Telefone Celular:61.984249448	
E-Mail do Responsável: phnadiceo@gmail.com		
OUTROS PARTÍCIPES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social:		
Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input checked="" type="checkbox"/> Portfólio da OSC	

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: Criança Feliz

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 29/11/2019 a 06/01/2020

INÍCIO: 29/11/2019

TÉRMINO: 06/01/2020

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

Realizar, entre as 9 e as 19 horas, no dia 01 de dezembro no Taguaparque o Projeto Criança Feliz com espaços de programação para apresentação de artes cênicas e música com Contação de Histórias, Teatro de Mamulengos, Esquetes de Palhaços, Mágica e Show de Encerramento. Concomitante a programação de apresentação haverá espaço de atividades intensivas, com Pintura de Rosto, Bolha de Sabão, Brincadeiras de Perseguição, Gincanas e outras

JUSTIFICATIVA:

Criança Feliz está entre as poucas iniciativas de cultura do Distrito Federal a ser realizada com foco exclusivo no público infantil, a abordagem proposta cria um complexo imersivo de cultura popular, no qual as crianças aprendem e ressignificam suas experiências brincando. Trata-se um projeto focado na democratização de acesso as expressões da cultura e brincadeiras populares, são nove horas de atividades gratuitas que acontecem no dia 01 de Dezembro no Taguaparque, localizado em Taguatinga, o que contribui com a formação de plateia e a descentralização de recursos da cultura para além do Plano Piloto, conforme esperado pela LOC.

A programação proposta é integralmente formada por artistas locais, o que contribui com a valorização dos fazedores de cultura do Distrito Federal, e com a formação de mais de 60 ocupações diretas na área da cultura, e outras 180 ocupações em áreas associadas.

Destaca-se ainda que o ambiente criado pelo projeto, bem como suas diretrizes de execução prezam pelo respeito à diversidade cultural, não aceitando preconceitos de credo, raça, gênero tratando com igualdade os diferentes participantes. Nessa linha, destaca-se que a equipe contratada será orientada a adaptar as brincadeiras para o atendimento a pessoas com deficiência física e intelectual, sendo contratado entre os arte educadores profissionais qualificados em libras para lidar com o público com deficiência auditiva.

Dessa forma, o complexo montado para receber as crianças será aberto as 9:00 com a pintura de rosto que abre as portas do universo lúdico as crianças presentes, nesse horário estão disponíveis brinquedos como cama elástica, futebol de sabão e escorregadores. Na sequência, o renomado Palhaço Pipino, realiza junto ao público esquetes com o objetivo de formar e aquecer a plateia para os ciclos de apresentações na tenda, nesse espaço serão ofertadas sequencialmente, durante todo o dia apresentações de Contação de História, com o grupo Matraca Aberta, composto por profissionais com formação interdisciplinar que se apropriam das artes cênicas e música para desenvolver a contação de histórias, que é uma atividade de estímulo a leitura, Mágico com apresentação do artista cênico Mágico André, Palhaço e Mamulengo.

Simultaneamente as atividades de formação de plateia, estarão disponíveis dez tendas onde serão realizadas ao longo do dia brincadeiras populares segmentadas da seguinte maneira:

- ◆ Brincadeiras de Perseguição
- ◆ Gincanas
- ◆ Dance se Puder
- ◆ Jogos de Habilidade
- ◆ Conjunto de Jogos
- ◆ Brincadeiras Musicais
- ◆ Atividades de Energia
- ◆ Atividades de Atenção

◆ Jogos Tradicionais

Por fim, encerrando as vivências o evento termina com a apresentação da Banda do Bloco Baratinha que leva o público a um baile antecipado de carnaval. Com essa programação diversificada levamos aos frequentadores do espaço uma democratização do acesso às fontes de cultura distritais.

Assim o projeto direcionado a crianças, promove um dia de experimentação cultural e aprendizado, contribuindo com o desenvolvimento cultural, cognitivo e emocional de seu público e ainda ampliando o espaço de convivência intergeracional e das diferentes classes sociais, sendo, portanto um propulsor na garantia de direitos culturais nos termos previstos na LOC e um agente interdisciplinar para garantia dos direitos previstos na Lei de Diretrizes e Base.

Como este projeto tem como objeto a promoção de ações culturais para crianças de 0 a 12 anos e estas ações destinadas a essa faixa etária ainda é muito escassa, o apoio da Secretária de Cultura e Economia Criativa é estratégico no objetivo de estimular a produção cultural para essa faixa etária.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Pré-produção (29/11/2019 a 30/11/2019)

1. Planejamento e divulgação

Atividades:

- a. Elaboração das peças de divulgação,
- b. contratação de serviços e equipes.
- c. Realização de visita técnica
- d. Impressão
- e. Instalação do Material

2. Montagem das estruturas

Atividade:

- a. Montagem do palco, som, iluminação e demais estruturas.
- b. Acompanhamento da vistoria dos bombeiros

Produção: 01/12/2019

1. Funcionamento do complexo

Atividades:

- a. Credenciamento das equipes de trabalho
- b. posicionamento dos profissionais nas estruturas
- c. Abertura do espaço ao público

2. Início da programação:

Atividades:

- a. Recepção e direcionamento do Público
- b. Início das atividades itinerantes
- c. Liberação dos Brinquedos
- d. Início das atividades nas tendas 1 e 2
- e. Início das atividades nas tendas de 3 a 10.

Programação

Tenda 1: Entre mágicos e palhaços

Objetivo: Estimular o interesse pelos universos lúdicos trazidos pelas artes cênicas representadas pelas práticas circenses e de magia, promovendo o acesso do público as produções culturais do Distrito Federal.

Entre mágicos e palhaços

Atração	Profissionais/Empresa	Horário
Palhaçaria	Palhaça Berruga	10:00 às 10:50
Ilusionismo/Magia	Mágico André	11:00 às 11:50
Palhaçaria	Palhaço Pippino	12:00 às 12:50
Ilusionismo/Magia	Mágico André	13:00 às 13:50
Palhaçaria	Palhaça Berruga	14:00 às 14:50
Ilusionismo/Magia	Mágico André	15:00 às 15:50
Palhaçaria	Berruga & Pippino	16:00 às 16:50

Descrição das ações:

Palhaçaria: Apresentação de esquetes de palhaço a partir de repertório diverso, ao todo serão apresentados ao longo do dia quatro números dos artistas contratados.

Ilusionismo/Magia: Apresentação de espetáculos ilusionistas com números diversos que compõe o repertório do artista.

Tenda 2: Lá vem História

Objetivo:

- Estimular o interesse pelos universos lúdicos trazidos pela contação de história e o Mamulengo, promovendo o acesso do público as produções culturais do Distrito Federal.

Entre mágicos e palhaços

Atração	Profissionais/Empresa	Horário
Contação de História	Matrakaberta	10:00 às 10:50
Mamulengo	Mamulengo Presepada	11:00 às 11:50
Contação de História	Matrakaberta	12:00 às 12:50
Mamulengo	Mamulengo Presepada	13:00 às 13:50
Contação de História	Matrakaberta	14:00 às 14:50
Mamulengo	Mamulengo Presepada	15:00 às 15:50
Contação de História	Matrakaberta	16:00 às 16:50

Descrição:

Contação de História: Estímulo a leitura por meio da contação de Histórias diversas

constantes no repertório do grupo contratado a partir de diversos elementos cênicos.

Mamulengo: Interpretação cênica de repertório diverso por meio da Técnica de Mamulengo.

Tenda 3 : Oficinas e Pintura de Rosto

Objetivo:

- A regra nesse espaço é participar, mergulhar no universo lúdico, experimentar ou aprender, a criança pode escolher seu personagem e pintar o rosto ou aprender a produzir bolhadores ou se entregar a musicalização.

Atração	Oficinas & Pintura de Rosto		Horário
	Profissional/Empresa	Responsável	
Pintura de Rosto	Mundo de Katty		10:00 às 16:50
Bolha de Sabão	Márcio Perreti (Grupo Bolha de Sabão BsB)		10:00 às 11:50
Musicalização	Ludocriarte		12:00 às 12:50
Bolha de Sabão	Márcio Perreti (Grupo Bolha de Sabão BsB)		13:00 às 13:50
Musicalização	Ludocriarte		14:00 às 14:50
Bolha de Sabão	Márcio Perreti (Grupo Bolha de Sabão BsB)		15:00 às 15:50
Musicalização	Ludocriarte		16:00 às 16:50

Descrição:

Pintura de Rosto: A pintura corporal é uma forma de vivenciar a Ludicidade, assim teremos uma equipe de profissionais responsáveis por fazer pintura de rosto em acordo com o personagem a que a criança deseje adentrar.

Bolha de sabão: As bolhas gigantes são praticadas predominantemente por artistas de rua, assim trazer essa arte para o evento valoriza estes profissionais e ajuda a difundir essa prática artística que tanto se aproximam, em suas performances das artes cênicas, nesse cenário, as oficinas de bolha consistirão em se fazer o bolhador, a fórmula e praticar em parceria com oicineiro e seus assistentes em sua apresentação cênica.

Musicalização: Consiste na prática de introdução e experimentação digital em que as crianças são levadas a experimentar a música e a produção de sons rítmicos através de diferentes instrumentos.

Tenda 4 : Jogos de Perseguição

Objetivo:

- Apresentar e trabalhar junto as crianças brincadeiras que tem como foco a perseguição, a exemplo do pega-pega, cabra cega e outros que podem, ou não, vir associados a pequenas paralandas.

- Promover um espaço de integração social para crianças de diferentes classes sociais-- - Promover espaço de integração entre as crianças e seus pares.

**Jogos de Perseguição
Profissional/Empresa
Responsável**

Atração	Profissional/Empresa Responsável	Horário
Cabra Cega	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 10:20
Pegue a Bruxa	Arte Educador – Mundo de Katty	10:30 às 10:50
Esconde - Esconde sardinha	Arte Educador – Mundo de Katty	11:00 às 11:20
Pega – pega	Arte Educador – Mundo de Katty	11:30 às 11:50
Intervalo	Arte Educador – Mundo de Katty	11:50 às 14:00
Cabra Cega	Arte Educador – Mundo de Katty	14:00 às 14:20
Pegue a Bruxa	Arte Educador – Mundo de Katty	14:30 às 14:50
Esconde - Esconde sardinha	Arte Educador – Mundo de Katty	15:00 às 15:20
Pega – pega	Arte Educador – Mundo de Katty	15:30 as 15:50
Cabra Cega	Arte Educador – Mundo de Katty	16:00 às 16:20
Pegue a Bruxa	Arte Educador – Mundo de Katty	16:30 às 16:50

Descrição: As diversas atividades propostas tem como foco apresentar as diferentes brincadeiras, falando um pouco de sua história e as diferentes tradições que as envolvem e na sequencia brincar, experimentando os diversos conceitos envolvidos nessas práticas populares.

Cabra Cega: cabra-cega é um jogo recreativo (uma brincadeira, no Brasil), em que um dos participantes, de olhos vendados, procura adivinhar e agarrar os outros. Aquele que for agarrado, passará a ficar com os olhos vendados. Hoje em dia é um jogo infantil, mas na Idade Média foi um passatempo palaciano.

Esconde - Esconde sardinha: Uma pessoa se esconde, e todas as outras a procuram. Sempre que alguém achar a criança que está escondida, tem que se esconder junto dela. A brincadeira acaba quando todos encontram o escondido. Quem encontrou primeiro pode se esconder na próxima rodada.

Pega-pega: O pega-pega (português brasileiro) ou apanhada (português europeu) é uma brincadeira infantil muito conhecida. Pode ser jogada por um número ilimitado de jogadores e possui inúmeras variantes. De modo geral, o jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores e os que devem evitar ser apanhados.

Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador a depender do modo da brincadeira.

Tenda 5: Jogos de Competição & Parceria

Objetivo:

- Apresentar e trabalhar junto as crianças brincadeiras que tem como foco a competição, a exemplo do cabo de guerra e outras nas quais os indivíduos para jogar devem se juntar em equipes e trabalhar juntos.

- Promover um espaço de integração social para crianças de diferentes classes sociais
- Promover espaço de integração entre as crianças e seus pares.

Jogos de Competição & Parceria

Atração	Profissional/Empresa Responsável	Horário
Cabo de Gerra	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 10:20
Corrida do Ovo	Arte Educador – Mundo de Katty	10:30 às 10:50
Carrinho de Mão	Arte Educador – Mundo de Katty	11:00 às 11:20
Estoura Bexiga	Arte Educador – Mundo de Katty	11:30 às 11:50
Intervalo	Arte Educador – Mundo de Katty	11:50 às 14:00
Cabo de Gerra	Arte Educador – Mundo de Katty	14:00 às 14:20
Corrida do Ovo	Arte Educador – Mundo de Katty	14:30 às 14:50
Carrinho de Mão	Arte Educador – Mundo de Katty	15:00 às 15:20
Estoura Bexiga	Arte Educador – Mundo de Katty	15:30 as 15:50
Cabo de Gerra	Arte Educador – Mundo de Katty	16:00 às 16:20
Corrida do Ovo	Arte Educador – Mundo de Katty	16:30 às 16:50

Descrição: As diversas atividades propostas têm como foco apresentar as diferentes brincadeiras, falando um pouco de sua história e as diferentes tradições que as envolvem e na sequencia brincar, experimentando os diversos conceitos envolvidos nessas práticas populares.

Cabo de Guerra: também conhecido por jogos da corda, é uma atividade esportiva que envolve força, onde duas equipes disputam entre si um teste da mesma. Cada equipe deve ser composta de oito integrantes. Os competidores ficam dispostos em linha reta, seguidos ao longo do cabo, de aproximadamente 10 cm de diâmetro. Entre os dois grupos existe uma linha central. O cabo é marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes quatro metros de seu centro. A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central.

Corrida do Ovo: Para a disputa tradicional marque um ponto de largada e outro de chegada. Os participantes devem atravessar de uma linha a outra segurando com a boca a colher, sobre a qual se equilibra o ovo. Vence quem chegar primeiro sem derrubar o ovo.

Carrinho de Mão: Formam-se duplas. Uma das pessoas deita de barriga no chão e a outra segura seus dois pés. O primeiro apoia as duas mãos no chão, levanta o corpo e sai caminhando com as mãos no chão e os pés levantados pela sua dupla.

Estoura Bexiga: Para essa brincadeira vamos precisar de vários balões e um rolo de barbante. A execução é bastante simples. Distribua um balão para cada criança e peça para enchê-lo (sobre você mesmo um e mostre o tamanho desejado – não muito cheio). Depois peça para amarrarem o balão no tornozelo com o barbante de modo que ele fique por trás do pé. O objetivo é que cada criança/participante estoure o balão do colega sem deixar que estourem o seu. Ganha quem ficar com o balão inteiro até o final.

Tenda 6: Jogos Universais

Objetivo: Apresentar e brincar junto com as crianças com brincadeiras como Corre-Cotia e atividades como pular corda ou elástico, sendo que estas atividades podem ser abordadas a partir de suas parlendas.

Atração	Jogos Universais Profissionais/Empresas Responsáveis	Horário
Pular corda	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 6:50
Pular Elástico	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 16:50
Corre-Cotia	Arte Educador – Mundo de Katty	10:30 às 10:50
Limbo	Arte Educador – Mundo de Katty	11:00 às 11:20
Gato e Rato	Arte Educador – Mundo de Katty	11:30 às 11:50
Intervalo	Arte Educador – Mundo de Katty	11:50 às 14:00
Corre-Cotia	Arte Educador – Mundo de Katty	14:00 às 14:20
Limbo	Arte Educador – Mundo de Katty	14:30 às 14:50
Gato e Rato	Arte Educador – Mundo de Katty	15:00 às 15:20
Corre-Cotia	Arte Educador – Mundo de Katty	15:30 as 15:50
Limbo	Arte Educador – Mundo de Katty	16:00 às 16:20
Gato e Rato	Arte Educador – Mundo de Katty	16:30 às 16:50

Pular corda: No projeto será apresentada a brincadeira coletiva do Pular corda, nessa atividade, duas crianças batem corda para que uma terceira pule, e elas se revezam entre bater e pular a corda ao ritmo de canções populares.

Pular Elástico: Duas crianças em pé, frente a frente, colocam o elástico em volta dos tornozelos, formando um retângulo. Um terceiro participante faz uma sequência de saltos, pulando para dentro, sobre e para fora do elástico. A prática é acompanhada de canções populares que dão o ritmo e estabelecem os desafios para os jogadores.

Corre Cotia: Corre cotia é uma brincadeira do tipo "pega-pega com ciranda" e é típica da região Centro-Oeste do Brasil. Ninguém sabe ao certo quem compôs a cantiga, e nem como a brincadeira surgiu, mas sabe-se que é jogada há muitos anos, desde os tempos dos avós dos nossos avós

Gato e Rato: Corre cotia é uma brincadeira do tipo "pega-pega com ciranda" e é típica da região Centro-Oeste do Brasil. Ninguém sabe ao certo quem compôs a cantiga, e nem como a brincadeira surgiu, mas sabe-se que é jogada há muitos anos, desde os tempos dos avós dos nossos avós.

Limbo: Corre cotia é uma brincadeira do tipo "pega-pega com ciranda" e é típica da região Centro-Oeste do Brasil. Ninguém sabe ao certo quem compôs a cantiga, e nem como a

brincadeira surgiu, mas sabe-se que é jogada há muitos anos, desde os tempos dos avós dos nossos avós

Tenda 7: Atividades de Energia

Objetivo: Estimular a participação de crianças em jogos coletivos e

Atividades de Energia		
Atração	Arte Educador – Mundo de Katty	Horário
Corrida de Saci	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 10:20
Pega Vareta	Arte Educador – Mundo de Katty	10:30 às 10:50
Dança das Cadeiras	Arte Educador – Mundo de Katty	11:00 às 11:20
Passa Vareta	Arte Educador – Mundo de Katty	11:30 às 11:50
Intervalo	Arte Educador – Mundo de Katty	11:50 às 14:00
Corrida de Saci	Arte Educador – Mundo de Katty	14:00 às 14:20
Pega Vareta	Arte Educador – Mundo de Katty	14:30 às 14:50
Dança das Cadeiras	Arte Educador – Mundo de Katty	15:00 às 15:20
Passa Vareta	Arte Educador – Mundo de Katty	15:30 as 15:50
Corrida de Saci	Arte Educador – Mundo de Katty	16:00 às 16:20
Dança das Cadeiras	Arte Educador – Mundo de Katty	16:30 às 16:50

Corrida de Saci: Em referência as lendas e a cultura indígena a brincadeira consiste em realizar uma corrida em que todos os competidos são impelidos a lidar com desafio de mobilidade devendo se movimentar, apesar disso com a máxima agilidade. A metragem da pista e as diversas especificidades das brincadeiras são alteradas em razão da idade e das características motoras dos participantes.

Pega Vareta: Vindo dos anos 60, pegue varetas vem encantando crianças com a atenção em movimentos minimamente calculados. Nessa versão, temos varetas gigantes para que atividade possa ser feita em dupla. Ganha a dupla que mais tiver varetas nas mãos, sem deixar o restante se mover.

Dança das Cadeiras: Forma-se um círculo com tantas cadeiras quantos forem os participantes menos uma. Os assentos ficam voltados para fora. Coloca-se música e todos dançam em volta das cadeiras. Quando a música parar, cada um deve sentar numa cadeira. Um participante vai sobrar e sair da brincadeira. Tira-se uma cadeira e a dança recomeça. Vence quem conseguir sentar-se na última cadeira.

Passa Vareta: Sem deixar a vareta cair, mas sem segurar, a criança tem que se mover em torno da roda, trocando de lugar com a criança ao seu lado, quem deixar a vareta cair sai da brincadeira.

Tenda 8: Jogos Tradicionais

Objetivo:

- Apresentar jogos mais antigos e que compõem parte de nossa história.

Jogos tradicionais		
Atração	Profissional responsável	Horário
Pedra, papel, tesoura	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 10:20
Amarelinha	Arte Educador – Mundo de Katty	10:30 às 10:50
Adoleta	Arte Educador – Mundo de Katty	11:00 às 11:20
Seu mestre mandou	Arte Educador – Mundo de Katty	11:30 às 11:50

Intervalo	Arte Educador – Mundo de Katty 11:50 às 14:00
Pedra, papel, tesoura	Arte Educador – Mundo de Katty 14:00 às 14:20
Amarelinha	Arte Educador – Mundo de Katty 14:30 às 14:50
Adoleta	Arte Educador – Mundo de Katty 15:00 às 15:20
Seu mestre mandou	Arte Educador – Mundo de Katty 15:30 às 15:50
Pedra, papel, tesoura	Arte Educador – Mundo de Katty 16:00 às 16:20
Amarelinha	Arte Educador – Mundo de Katty 16:30 às 16:50

Pedra, papel tesoura: também conhecida por Joquempô o jo-quem-pô no Brasil, é um jogo que tem despertado muito o interesse das crianças, pela sua simplicidade e facilidade. Do japonês (janken-pon), Pedra, Papel, Tesoura é um jogo de mãos recreativo para duas ou mais pessoas, que não requer nada material nem uma grande ou especial habilidade. Bastam as mãos das crianças e ter muita sorte. Este tipo de jogo é perfeito para estimular a agilidade, a atenção, coordenação motora e o ritmo das crianças.

Amarelinha: As crianças devem decidir a ordem dos jogadores. Cada jogador, ao chegar à sua vez, se coloca na frente do diagrama, e atira a pedra na casa número 1, salta sobre a casa onde está a pedra sem pisar na linha, caindo com os dois pés no 2 e no 3, com um pé só no 4 e repetindo essa sequência até ao 10. Ao chegar no 10 ou errar cede a sua vez ao seguinte. Depois de cada criança ter tido sua vez, o primeiro recomeça da casa onde estava ao errar. Vence quem terminar a amarelinha toda. Constituem erros jogar a pedra fora da casa desejada ou sobre a linha da figura; apoiar-se com os dois pés no interior de uma mesma casa; trocar o pé de apoio durante o percurso e esquecer a pedra.

Adoleta: Os participantes sentam em círculo e intercalam as palmas das mãos viradas para cima, de modo que a mão direita de um bata sobre a palma da mão direita do integrante à esquerda. Assim que o integrante for tocado, deverá bater na palma do participante seguinte e assim por diante. As palmas seguem a silabação da música: “A-do-le-tá” Quando a cantiga terminar, o último participante a ser atingido será eliminado e o jogo recomeça, até restar um. O participante que está na berlinda também pode tentar tirar a mão e, assim, se safar.

Seu mestre mandou: Um dos participantes é encarregado de ser o mestre e ficará a frente dos outros jogadores. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão cumpri-las desde que sejam precedidas das palavras de ordem: “O mestre mandou” ou “Macaco Simão mandou”. As ordens que não comecem com essas palavras não devem ser obedecidas. Por isso, esse é um jogo que exige bastante atenção, uma vez que será eliminado aquele que não cumprir as ordens ou cumprir as ordens sem as palavras de comando. A diversão está na dificuldade das tarefas dadas pelo chefe, que pode pedir, por exemplo, que os seguidores tragam objetos de determinada cor ou façam uma sequência de atividades de uma vez só.

Tenda 9: Atividades de Atenção

Objetivos:

- Apresentar jogos que demandam atenção e foco em sua execução;
- Apresentar as brincadeiras e suas dinâmicas
- Promover um espaço de integração social para crianças de diferentes classes sociais
- Promover espaço de integração entre as crianças e seus pares.
- Estimular a Inclusão com atitudes anti-preconceito, trazendo diversas idades, raças e gêneros para se divertir junto

Jogos de Atenção

Atração	Profissional/Empresa responsável	Horário
Espelho	Arte Educador – Mundo de Katty	10:00 às 10:20
Corpo Bola	Arte Educador – Mundo de Katty	10:30 às 10:50
Frut Lopes	Arte Educador – Mundo de Katty	11:00 às 11:20
Naufrágio	Arte Educador – Mundo de Katty	11:30 às 11:50
Intervalo	Arte Educador – Mundo de Katty	11:50 às 14:00
Espelho	Arte Educador – Mundo de Katty	14:00 às 14:20
Corpo Bola	Arte Educador – Mundo de Katty	14:30 às 14:50
Frut Lopes	Arte Educador – Mundo de Katty	15:00 às 15:20
Naufrágio	Arte Educador – Mundo de Katty	15:30 às 15:50
Espelho	Arte Educador – Mundo de Katty	16:00 às 16:20
Naufrágio	Arte Educador – Mundo de Katty	16:30 às 16:50

Espelho: Brincadeira vinda das ruas cariocas, que consiste, em uma criança que será o espelho. Enquanto o espelho está de costas, as crianças podem se mexer, mas se o espelho virar todas tem que ficar imóveis.

Corpo Bola: Crianças são colocadas em dupla, uma na frente da outra, e entre elas uma bola, ao comando da animadora irão pegar em partes do corpo como: cabeça, ombro. Quando a animadora falar BOLA, a criança que pegar primeiro a bola vence essa rodada.

Frut Lopes: São jogadas esponjas coloridas no chão, divide em duas equipes a animadora fala a cor que quer que as crianças resgatem. Ganha a brincadeira quem resgatar mais Frut Lopes.

Naufrágio: As crianças estarão todas no “mar”, aonde os bambolês serão as suas ilhas de salvação. Teremos o Tubarão, que será o pego, dado o sinal todos tem que achar a ilha mais próxima para não ser pego.

Tenda 10: Jogos e Brincadeiras Musicais

Objetivo: Disponibilizar programação voltada especificamente para a primeira infância

Brincadeiras Musicais

Atração	Profissional/Empresa responsável	Horário
A galinha e seus pintinhos,	Ludobrinquedoteca	10:00 às 10:20
Os três marinheiros,	Ludobrinquedoteca	10:30 às 10:50
pato & ganso	Ludobrinquedoteca	11:00 às 11:20
História da serpente	Ludobrinquedoteca	11:30 às 11:50
Intervalo	Ludobrinquedoteca	11:50 às 14:00

Terra e mar	Ludobrinquedoteca	14:00 às 14:20
A galinha e seus pintinhos,	Ludobrinquedoteca	14:30 às 14:50
Os três marinheiros,	Ludobrinquedoteca	15:00 às 15:20
Pato & ganso	Ludobrinquedoteca	15:30 as 15:50
História da serpente	Ludobrinquedoteca	16:00 às 16:20
Terra e Mar	Ludobrinquedoteca	16:30 às 16:50

Descrição: Em todas as culturas as crianças brincam com a música. Jogos e brinquedos musicais são transmitidos por tradição oral, persistindo nas sociedades urbanas nas quais a força da cultura de massas é muito intensa, pois são fontes de vivências e desenvolvimento expressivo musical. Envolvendo o gesto, o movimento, o canto, a dança e o faz-de-conta, esses jogos e brincadeiras são expressão da infância. Brincar de roda, ciranda, pular corda, amarelinha, etc., são maneiras de estabelecer contato consigo próprio e com o outro, de se sentir único e, ao mesmo tempo, parte de um grupo, e de trabalhar com as estruturas e formas musicais que se apresentam em cada canção e em cada brinquedo. Os jogos e brinquedos musicais da cultura infantil incluem os acalantos (cantigas de ninar); as parlendas (os brincos, as mnemônicas e as parlendas propriamente ditas); as rondas (canções de roda); as adivinhas; os contos; os romances, etc.

Tenda 11: Jogos de Tabuleiro e Oficinas

Oficinas de Jogos de Tabuleiro & outros

Atração	Profissional/Empresa responsável	Horário
Xadrez	Ludobrinquedoteca	10:00 às 10:20
Dixit	Ludobrinquedoteca	10:30 às 10:50
Catan	Ludobrinquedoteca	11:00 às 11:20
Mancala	Ludobrinquedoteca	11:30 às 11:50
Intervalo	Ludobrinquedoteca	11:50 às 14:00
Jogo da Onça	Ludobrinquedoteca	14:00 às 14:20
Jogos teatrais	Ludobrinquedoteca	14:30 às 14:50
		15:00 às 15:20
		15:30 as 15:50
Jogos cooperativos	Ludobrinquedoteca	16:00 às 16:20
		16:30 às 16:50

Tenda 12: Aprendendo diversidade

Oficinas de Jogos de Tabuleiro & outros

Atração	Profissional/Empresa responsável	Horário
Contação de Histórias(Lendas africanas)	Ludobrinquedoteca	10:00 às 10:50
Musicalização (Ritmos e cantigas africanas)	Ludobrinquedoteca	11:00 às 11:50
Intervalo		11:50 às 14:00
Oficina de Artesanato (Aboyomis e Pulseiras)	Ludobrinquedoteca	14:00 às 15:20
Musicalização Africana	Ludobrinquedoteca	15:30 as 16:50

Palco Criança Feliz

Objetivos:

- Promover um espaço de integração social para crianças de diferentes classes sociais
- Promover espaço de integração entre as crianças, seus pares e adultos responsáveis.
- Estimular a Inclusão com atitudes anti-preconceito, trazendo diversas idades, raças e gêneros para se divertir junto

Palco Criança Feliz

Atração	Horário
Orquestra do Maestro Gilmar Martins	17:00 às 18:00
Banda Trem das Cores	18:00 às 19:00

Pós-produção (02/12/2019 a 06/01/2020)

1. Desmontagem

Atividade: Desmontagem das estruturas do evento, bem como limpeza e recolhimento do lixo.

2. Pagamentos

Atividade: emissão das notas fiscais, conferência dos serviços prestados e pagamento.

3. Relatórios

Atividade: elaboração dos relatórios de execução e relatórios financeiros, bem como recebimento do clipping de imprensa

4. Prestação de contas

Atividade: finalização dos relatórios, elaboração e entrega da prestação de contas.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivo Geral: Promover o acesso a cultura e brincadeiras populares fortalecendo os vínculos das crianças com essas matrizes de conhecimento.

Objetivos Específicos:

- Promover um espaço de estímulo a experimentação da cultura por meio das brincadeiras populares;
- Criar ambiente favorável à formação de plateia com a disponibilização contínua de

apresentações circenses, contação de histórias, teatro de mamulengo.

- Realizar show de encerramento com a Banda Trem das Cores, que anima anualmente o Bloco Baratinha

Metas:

- Divulgar por meio da disponibilização de espaço e profissionais qualificados 40 brincadeiras populares
- Estimular o público a experimentar as diversas brincadeiras acumulando vivência no maior número de atividades disponíveis
- Estimular a interação entre as crianças e adolescentes e seus responsáveis, permitindo a participação dos últimos nas brincadeiras.
- Realizar no mínimo 3 apresentações de aproximadamente 40 minutos em cada um dos segmentos artísticos abordados;
- Organizar as apresentações de forma intercalada, integrando os estilos conforme previsto na descrição das ações e garantindo ao público a possibilidade de usufruir do maior número possível de apresentações.
- Valorizar os fazedores de cultura do Distrito Federal, integrando nas apresentações o maior volume de repertório dos artistas convidados.
- Reconhecer e Divulgar o trabalho de fazedores da cultura do Distrito Federal, encerrando o evento com uma Banda Local de grande visibilidade.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

O projeto beneficia crianças e adolescentes, entre 0 e 16 anos das classes C, D e E. Esperando um público de aproximadamente 5000 (cinco mil) pessoas.

CONTRAPARTIDA:

[X] NÃO SE APLICA (PARCERIA INFERIOR A R\$ 600.000,00)

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Visita técnica para instalação das estruturas	29/11/2019	29/11/2019
Definição de cronograma de montagem	29/11/2019	29/11/2019
Contratação dos profissionais da Ficha técnica e artística	29/11/2019	29/11/2019
Definição do Plano de Divulgação	29/11/2019	29/11/2019
Implementação do Plano de Divulgação	29/11/2019	30/11/2019
Montagem	29/11/2019	30/11/2019
Abertura do Evento	01/12/2019	01/12/2019
Recepção das equipes de campo no dia do evento	01/12/2019	01/12/2019
Registro dos itens contratados para prestação de contas	01/12/2019	01/12/2019
Liberação do espaço para realização das atividades direcionadas ao público	01/12/2019	01/12/2019
Encerramento das atividades direcionadas ao público	01/12/2019	01/12/2019
Desmontagem	01/12/2019	02/12/2019

Execução financeira	29/11/2019	13/12/2019
Elaboração do relatório de Prestação de Informações.	29/11/2019	15/12/2019
Revisão do relatório de Prestação de Informações	16/12/2019	20/12/2019
Protocolo do relatório na Secretaria de Cultura	23/12/2019	06/01/2020

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Montagem	29/11/2019	30/11/2019
Palco Criança Feliz	01/12/2019	01/12/2019
Atividades Circulantes	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 1	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 2	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 3	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 4	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 5	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 6	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 7	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 8	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 9	01/12/2019	01/12/2019
Tenda 10	01/12/2019	01/12/2019

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Desembolso em uma única parcela de R\$ 226.642,99 no mês de dezembro de 2019, via Emenda Parlamentar da ex-deputada Sandra Faraj.

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO [CRIANÇA FELIZ]

Item	Descrição	Unidade de Media	Qtde	Valor Unitário	Valor Total
Meta 01 - EQUIPE DE PRODUÇÃO E RH					
1.1	Coordenação Geral do Projeto	Semana	4	R\$2.200,00	R\$ 8.800,00
1.2	Produtor Executivo	Semana	3	R\$2.000,00	R\$ 6.000,00
1.3	Coordenador de Produção (Montagem e Desmontagem)	Semana	2	R\$1.744,00	R\$ 3.488,00
1.4	Diretor de Palco	Semana	1	R\$2.000,00	R\$ 2.000,00
1.5	Assistente Palco	Semana	1	R\$ 600,00	R\$ 600,00

1.6	Assistente de Produção	Semana	8	R\$ 350,00	R\$ 2.800,00
1.7	Coordenador Adm. e Financeiro	Semana	4	R\$1.853,39	R\$ 7.413,58
1.8	Monitores (Agentes Socio Educadores)	diária	40	R\$ 150,00	R\$ 6.000,00
1.9	Arquiteto (desenho técnico e mapas de locação de espaço)	hr	60	R\$ 57,00	R\$ 3.420,00
1.10	Contador	mês	1	R\$2.430,00	R\$ 2.430,00
1.11	Despachante (alvarás e afins)	Serviço	1	R\$ 910,00	R\$ 910,00
Meta 02 - COMUNICAÇÃO E REGISTRO					
2.1	Registro Fotográfico	Serviço	1	R\$1.850,00	R\$ 1.850,00
2.2	Impressão de Banner	m2	105	R\$ 58,00	R\$ 6.090,00
2.3	Impulsionador de Mídia Sociais (Instagram)	verba	1	R\$ 625,00	R\$ 625,00
2.4	Impulsionador de Mídia Sociais (Facebook)	verba	1	R\$ 622,50	R\$ 622,50
2.5	Radio Comunicador	verba	12	R\$ 40,13	R\$ 481,56
2.6	Painel de LED móvel para Divulgação. (8m² por 4 dias)	Diária	32	R\$ 250,00	R\$ 8.000,00
2.7	Design gráfico de mídias diversas	Semana	3	R\$1.050,00	R\$ 3.150,00
2.8	Assessoria de Imprensa	Mensal	1	R\$2.200,00	R\$ 2.200,00
Meta 03 - ATIVIDADES ARTÍSTICAS					
3.1	Desenvolvimento de programação, contratação artística e coordenação de 12 tendas de programação infantil, conforme especificado no plano de trabalho.	Serviço	12	R\$3.958,00	R\$ 47.496,00
3.2	Cache Orquestra	Cache	1	R\$ 12.500,00	R\$ 12.500,00
3.3	Banda Trem das Cores	Cache	1	R\$ 25.000,00	R\$ 25.000,00
3.4	ECAD	Taxa	1	R\$3.000,00	R\$ 3.000,00
3.5	DJ (músico apresentação FGV)	Cache	1	R\$1.369,25	R\$ 1.369,25
Meta 04 - ESTRUTURAS E EQUIPAMENTOS					
4.1	Empresa para fornecimento de estruturas de brinquedos (cama elástica)	Diária	15	R\$ 400,00	R\$ 6.000,00
4.2	Gerador de 250 kva -	Diária 12h	3	R\$3.200,00	

	demandas				R\$ 9.600,00
4.3	Sonorização de Grande Porte	Diária	1	R\$4.750,00	R\$ 4.750,00
4.4	Iluminação de Grande Porte	Diária	1	R\$5.000,00	R\$ 5.000,00
4.5	Palco Duas Águas 14mx12m	Diária	2	R\$7.000,00	R\$ 14.000,00
4.6	Octanorm para camarins e sala de produção	m2/diária	30	R\$ 68,45	R\$ 2.053,50
4.7	Tenda Piramidal 10x10	Diária	12	R\$ 500,00	R\$ 6.000,00
4.8	Tendas Piramidal 6x6	Diária	12	R\$ 300,00	R\$ 3.600,00
4.9	Alambrados	ML/Diária	800	R\$ 3,00	R\$ 2.400,00
4.10	Fechamento Cego	ML/Diária	60	R\$ 5,00	R\$ 300,00
4.11	Banheiros standard	Diária	14	R\$ 100,00	R\$ 1.400,00
4.12	Banheiros PNE	Diária	4	R\$ 140,00	R\$ 560,00
4.13	Aterramento de Palco	Unid/Serviço	1	R\$2.020,00	R\$ 2.020,00
4.14	Aterramento de Tenda Piramidal	Unid/Serviço	24	R\$ 190,00	R\$ 4.560,00
4.15	Caixa de distribuição de energia	Unidade	5	R\$ 100,00	R\$ 500,00
4.16	Pontos de energia (instalação elétrica)	Unid/Serviço	15	R\$ 95,93	R\$ 1.438,95
4.17	Passa Cabo	Unid/Serviço	10	R\$ 51,47	R\$ 514,65
Meta 5 - SEGURANÇA DE EVENTOS E OUTROS					
5.1	Brigadista Socorrista - 12H	Unid/Diária	6	R\$ 180,00	R\$ 1.080,00
5.2	Seguranças de Show - 12h	Unid/Diária	10	R\$ 160,00	R\$ 1.600,00
5.3	Segurança Patrimonial - 12h	Unid/Diária	2	R\$ 160,00	R\$ 320,00
5.4	UTI Móvel tipo D	Unid/Diária	1	R\$2.700,00	R\$ 2.700,00
TOTAL>>>					R\$226.642,99

ANEXOS
[x] EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
[x] PLANO DE COMUNICAÇÃO
[] PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
[x] OUTROS. Especificar: Plano de Comunicação
2. Plano de Trabalho
3. Estatuto Social da Entidade
4. Demonstração de Resultado Contábil

5. Comprovante CNPJ
6. Certidão Negativa de Tributos Federais
7. Certidão Negativa de Débitos da SEFAZ DF
8. Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas
9. Certificado de Regularidade FGTS
10. Ata de Eleição de Posse da Diretoria da Entidade
11. Lista de Diretores da Entidade
12. Comprovante de Sede
13. Portfólio da Entidade
14. Comprovantes de Instrumentos de fomento e parceria firmados com órgãos do Governo