

PROJETO ESCOLA CINEMARK



CINEMARK®

É MAIS QUE CINEMA. É CINEMARK.

PROJETO ESCOLA CINEMARK

É MAIS QUE CINEMA.
É CINEMA COM PREÇO
DE ESTUDANTE.
UMA IDEIA DE SUCESSO.

Incentivar e facilitar o contato de jovens e crianças com o mundo do cinema. Esse é o principal objetivo da **Cinemark**, maior rede de cinemas do Brasil, ao criar o **Projeto Escola**. Uma ação que tem o compromisso de contribuir para o desenvolvimento cultural de futuros espectadores, aproximar esse público de novas informações e estimular o hábito de frequentar as salas de cinema.

O Projeto Escola tem uma agenda especial com preços reduzidos para escolas. Em sessões especiais, os estudantes assistem às produções selecionadas de acordo com critérios pedagógicos, cujos temas possam ser usados em sala de aula, gerando debates e o desenvolvimento dos mais variados trabalhos.

De 1999 a 2011, mais de 2 milhões de estudantes assistiram aos filmes agendados.



CINEMARK[®]
É MAIS QUE CINEMA. É CINEMARK.

No 2º semestre de 2011 para o Projeto Escola foram escolhidos os filmes:

- RIO
- CARROS 2
- GNOMEU E JULIETA
- REINO DOS FELINOS
- AS VIAGENS DE GULLIVER



Ingresso com preço de estudante: **R\$ 2,50**

Além de preços diferenciados, as escolas podem optar pela COMPRA do Kit Escola pagando mais **R\$ 2,50**, que dá direito a 1 pipoca e 1 refrigerante.

COMO PARTICIPAR

O agendamento para as sessões deve ser feito diretamente com os gerentes dos cinemas (veja a relação de endereços e telefones neste livreto).

Você também pode buscar mais informações no site da Cinemark:

cinemark.com.br





CARROS 2

A jornada continua, com mais ação e aventura.

Sinopse

Na continuação do filme "Carros", o astro das pistas Relâmpago McQueen está de volta à Radiator Springs, uma charmosa cidadezinha, após ganhar, pela quarta vez, a Copa Pistão. Lá, ele reencontra seu melhor amigo, o carro-guincho Mate.

No longa-metragem da animação "Carros 2", os dois viverão uma emocionante aventura internacional ao disputar o primeiro Grand Prix Mundial, que determinará quem é o carro mais veloz do planeta. Tudo começa com uma provocação de um adversário de Relâmpago, Francesco Bernouilli, em um programa de TV. O astro das pistas aceita o desafio em competir e convida seu fiel amigo para fazer parte de sua equipe. Relâmpago e Mate embarcam rumo à corrida mais importante de suas vidas, mas Mate viverá uma aventura à parte. Confundido com o espião americano, ele se envolve com Finn McMissil e Holly Caixadibrita para tentar descobrir quais os planos do Professor Z e seu enigmático chefe para a competição. Dividido entre ajudar

o melhor amigo e sua missão secreta, o carro-guincho passa por momentos de muita ação e perseguições explosivas, dando início a uma história eletrizante, cheia de surpresas pelas ruas do Japão e da Europa.

Conheça os personagens

Relâmpago McQueen - Morador permanente de Radiator Springs, agora Relâmpago é uma celebridade mundial após vencer quatro edições da Copa Pistão. Com nova pintura e faróis que funcionam de verdade, ele segue, com Mate, para uma aventura inesquecível.

Ficha Técnica

Direção	John Lasseter	Elenco (vozes da versão original)	
Codireção	Brad Lewis	Relâmpago McQueen	Owen Wilson
Produção	Denise Ream	Mate	Larry The Cable Guy
Trilha Sonora	Michael Giacchino	Sally	Bonnie Hunt
Roteiro	Ben Queen	Luigi	Tony Shalhoub
Desenhista de Produção	Harley Jessup	Guido	Guido Quaroni
		Fillmore	Lloyd Sherr
		Finn McMissil	Michael Caine
		Miles Eixodarroda	Eddie Izzard
		Elenco (vozes da versão brasileira)	
		Relâmpago McQueen	Marcelo Garcia
		Mate	Mario Jorge
		Sally	Priscila Fantin
		Carla Veloso	Claudia Leite
		David Hobbscap	José Trajano
		Brent Mustanburger	Luciano Do Valle



Sally Carrera - A Porsche 911 Carrera azul-bebê é a menina dos olhos de Relâmpago McQueen. Agora proprietária do Cozy Cone e Wheel Wagon Motels de Radiator Springs, aguarda ansiosa a volta de Relâmpago, depois da última temporada na Copa Pistão.

Mate - O melhor amigo de Relâmpago também vive na popular Radiator Springs e é o dono da empresa de reboque de carros Tow Mater Towing and Salvage. Mate tem a oportunidade de sair de sua cidade, pela primeira vez na vida, com o convite do amigo para ser membro de sua equipe no Grand Prix Mundial.

Miles Eixodarroda - Um ex-magnata do petróleo que resolve acabar com sua fortuna, transformar-se em um carro elétrico e dedicar sua vida a encontrar uma fonte de energia limpa e renovável. Também é o criador do Grand Prix Mundial.

Finn McMissil - Charmoso e eloquente, ele é um mestre espião britânico. Com anos de experiência em campo, pode impedir ataques inesperados e protagonizar fugas audaciosas. Tem design elegante, com direito a um arsenal de dispositivos e armas.

Carla Veloso - É a diva latina vinda direto do Rio de Janeiro para o Grand Prix Mundial. Doce, porém forte, passa a maior parte do tempo nas pistas de corrida.

Corrida dos Campeões

A competição Grand Prix Mundial de Carros 2 foi inspirada na Corrida dos Campeões, criada em 1988 e cuja última edição aconteceu na Europa, em Düsseldorf, em 2010. É a única disputa direta entre duplas de pilotos, que representam seus países, em carros idênticos, lado a lado. As pistas são construídas especialmente em estádios, o que facilita a visão do público. A Corrida dos Campeões começou como uma disputa entre pilotos de Rali. Uma de suas fundadoras, Michele Mouton, é considerada até hoje a melhor mulher piloto de todos os tempos do Mundial de Rali. Além dos participantes de Rali, outros tipos de piloto começaram a participar dessa disputa ao longo dos anos. É o caso de conhecidos campeões da Fórmula 1 como Felipe Massa, Fernando Alonso e Michael Schumacher.

Cenários internacionais inspirados nos carros

A animação em 3D Carros 2 apresenta uma aventura global. A equipe do filme realizou um trabalho cuidadoso na hora de escolher por quais cidades o Grand Prix Mundial passaria. Os cineastas viajaram por diversos países, visitaram lugares famosos e tiveram um cuidado especial na hora de "car-rificar" cada cenário, isto é, caracterizar atrações turísticas como peças de um carro. Em Londres, a paisagem "car-rificada" ficou por conta do domo da Catedral de St. Paul, que ganhou forma de um motor de carro. Outra transformação marcante foi o Big Ben que, no filme, é chamado de Big Bentley e incorporou as grades e ornamentos do elegante carro inglês da marca Bentley. Quatro dos pontos turísticos mais conhecidos de Paris receberam um visual surpreendente no filme. O topo do Arco do Triunfo ganhou a forma de um motor com faróis na frente, a Torre Eiffel ficou parecida com uma vela de ignição europeia dos anos 30, a Pont des Arts foi concebida com laminado para carros e a Catedral Notre Dame, decorada com 24 estátuas "cár-golas".

Trabalhando o filme em sala de aula

- Indicado para alunos da Pré-escola e Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano), o desenho animado se passa em um mundo habitado por carros e trata de temas como amizade e confiança. Confira algumas ações que podem ser propostas para os estudantes nas aulas de Língua Portuguesa, Geografia e Educação Artística.
- Língua Portuguesa** - Carros 2 trata de temas como companheirismo e confiança em um mundo habitado por carros muito diferentes e divertidos. Aproveite o assunto e peça que os alunos escrevam uma redação sobre "a importância da amizade". Sugira que eles citem como exemplos algumas situações que já vivenciaram com seus melhores amigos.
- Geografia** - Aproveitando que o filme trata de uma corrida que percorre vários lugares do mundo, como Japão, Inglaterra, França e Itália, e peça para os alunos identificarem esses países no mapa-múndi.
- Educação Artística** - Como a corrida no filme acontece em duplas de pilotos, solicite que os alunos se agrupem também em duplas para desenhar um carro que apresente aspectos turísticos conhecidos da cidade de São Paulo, como algum monumento ou um prédio famoso, como acontece em Carros 2.
- Peça, como lição de casa, que os alunos recortem veículos dos mais diversos tipos e que façam comparações indicando semelhanças e diferenças no *layout* de cada um.



GNOMEU E JULIETA

Uma das mais famosas histórias de amor de todos os tempos transforma-se em comédia e apresenta um romance, cheio de obstáculos, entre dois gnomos de jardim.

Sinopse

Inspirado no clássico do autor inglês William Shakespeare, “Gnomeu e Julieta” tem como enredo principal o envolvimento de anos de jardim que vão enfrentar muitos obstáculos para viver um amor proibido. O filme em 3D destaca a rivalidade entre as famílias vizinhas Capuleto e Montéquio, que vivem uma rixa há anos. Os jardins das casas das duas famílias rivais são decorados por gnomos de gesso. Quando os humanos saem de casa, os gnomos adotam o comportamento nada amigável de seus donos e demonstram preconceitos que a maioria deles não entende, mas também não questiona. Seguem a seguinte lei: um gnomo vermelho do jardim do Sr. Capuleto não pode se misturar com os gnomos azuis do jardim da Sra. Montéquio. Gnomeu e Julieta se conhecem no Jardim Abandonado, se apaixonam e têm sua primeira discussão. É ali que começa sua

história de amor, onde os outros gnomos tramam um final bem diferente para esse clássico da literatura, que tem em seu enredo flamingos cor-de-rosa (de plástico) e emocionantes corridas de cortadores de grama. A grande lição do filme é que o amor pode superar o ódio.

Conheça os personagens

Gnomeu - É o jardineiro astro dos azuis, cheio de obrigações, responsabilidades e expectativas. Gnomeu vive em guerra com Tybalt, um vermelho que adoraria expulsar Gnomeu de seu jardim premiado.

Julieta - Bonita, delicada e pura, Julieta é filha de Lord Redbrick, o chefe dos vermelhos. Seu lugar no jardim é o topo de um magnífico pedestal de fonte. Julieta usa uma rosa vermelha de plástico e é a melhor amiga de Nanette.

Nanette - Uma rã obcecada por romance, ela vive a busca pelo amor verdadeiro ao lado da melhor amiga Julieta.

Lord Redbrick - Pai superprotetor de Julieta, sempre muito rigoroso e observador, é um homem sério sobre seu jardim e preocupado em manter sua filha segura.

Ficha Técnica

Direção	Kelly Asbury	Elenco (vozes) – Versão original	
Roteiro	Kelly Asbury, Steve Hamilton Shaw, Andy Riley, Kevin Cecil e Mark Burton	Gnomeu	James McAvoy
Produção	Baker Bloodworth, David Furnish e Steve Hamilton Shaw	Julieta	Emily Blunt
Direção de Arte	Karen Dejon	Nanette	Ashley Jensen
Música	Elton John e James Newton Howard	Lord Redbrick	Michael Caine
		Lady Blueberry	Maggie Smith
		Tybalt	Jason Statham
		Fauno	Ozzy Osbourne
		Versão dublada	
		Gnomeu	Daniel de Oliveira
		Julieta	Vanessa Giácomo
		Nanette	Ingrid Guimarães
		Lord Redbrick	Gesteira
		Lady Blueberry	Carla Pompílio
		Tybalt	Eduardo Borgerth

Lady Blueberry - Supervisora dos azuis e mãe do jardineiro astro, Gnomeu, ela também tem um pouco de estrela. Seu trono é um velho vaso sanitário e ela não vê nada de estranho nisso.

Tybalt - Tybalt é um gnomo adolescente, primo de Julieta. Um vermelho apaixonado, ele odeia os azuis e é o maior rival de Gnomeu. Bandido, mentiroso e enganador, Tybalt não tem respeito nem mesmo pela autoridade de Lord Redbrick.

Paris - Segundo Lord Redbrick, é o gnomo ideal para Julieta, mesmo não tendo nada em comum, pelo menos é um vermelho.

Bill Shakespeare - É o ornamento de jardim definitivo, uma estátua de William Shakespeare situada no parque em Stratford-upon-Avon.

Uma clássica história de amor

O texto de “Romeu e Julieta” original foi escrito por William Shakespeare, o mais reverenciado dramaturgo de todos os tempos, entre 1591 e 1595. A peça conta o drama de dois adolescentes cuja morte acaba unindo suas famílias, outrora em pé de guerra. A trágica história de amor teve incontáveis versões para o cinema, teatro e televisão. Desde uma adaptação operística do século 18 até o popular musical dos anos 1950, “West Side Story”. No cinema, as versões mais famosas foram “Romeu & Julieta”, dirigida por Franco Zeffirelli em 1968, e “Romeu + Julieta”, 1996, que teve como inspiração a linguagem clipada da MTV, com direção de Baz Luhrmann e estrelada por Leonardo DiCaprio. Em 2010, a rede social Twitter estreou uma versão improvisada twittada da peça apresentada pela Royal Shakespeare Company e pela Mudlark Production Company.

A trilha pop de Elton John

A saga de Gnomeu e Julieta é contada a partir de uma trilha composta especialmente por nada mais, nada menos que Elton John, compositor, cantor, músico e humanitário, que criou as músicas com o seu maior parceiro, Bernie Taupin. A trilha mescla o clássico rock and roll com som de orquestra para complementar a história de humor e emoção vivida pelos gnomos de jardim. Elton John considera “Love Builds a Garden” a melhor canção do filme. Nela, o flamingo explica aos gnomos que, embora o jardim esteja abandonado, ele floresceu certa vez porque as duas pessoas que viviam lá se amavam. Uma vez que pararam de se amar o jardim morreu. Moral da história: o amor pode trazer o jardim de volta à vida.

Trabalhando o filme em sala de aula

- Indicado para alunos da Pré-Escola e Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano). O filme é uma adaptação contemporânea de uma das mais famosas histórias de amor. Confira algumas ações que podem ser propostas para os estudantes nas aulas de Língua Portuguesa, Geografia, Ciências e Artes.
- Língua Portuguesa** - Identifique com as crianças as letras iniciais dos nomes dos principais personagens e peça que eles recortem palavras que comecem com as mesmas letras;
- Solicite aos alunos a redação de uma carta para seu personagem favorito de “Gnomeu e Julieta”.
- Geografia** - Solicitar pesquisa, na biblioteca ou na Internet, sobre o país de origem de William Shakespeare, o maior escritor do idioma inglês. Eles devem localizar o país, a região e a cidade na qual ele nasceu (Stratford-upon-Avon) e montar uma ficha técnica indicando língua oficial, clima, população e moeda do país.
- Ciências** - A equipe de produção do filme passou um bom tempo estudando os jardins que serviram como inspiração para o filme. Esse pode ser um bom mote para agendar com os alunos uma visita a um jardim ou praça próxima à escola para que eles observem as características mais comuns dos jardins da cidade onde vive: terra, plantas, árvores e flores.
- Artes** - Pedir aos alunos, como lição de casa, que desenhem um “Gnomeu” ou uma “Julieta” criando sua versão artística de um anão de jardim.



REINO DOS FELINOS

Acompanhe os desafios de uma verdadeira história épica, tendo a majestosa savana africana ao fundo, enquanto duas famílias lutam para criar um lar no lugar mais selvagem da Terra.

Sinopse

A Disneynature dá vida ao Rei Leão em sua mais recente aventura da vida selvagem, Reino dos Felinos, que conta as fantásticas histórias dos reis da savana africana. Dirigido por Alastair Fothergill (Terra) e Keith Scholey, o filme captura o amor, o humor e a determinação verdadeiros dos majestosos felinos, entre eles: Mara, a filha de uma leoa ferida, porém determinada; Sita, uma corajosa guepardo, mãe solteira com cinco filhotes recém-nascidos, que tenta fazer do lugar mais selvagem da Terra o seu lar; e Kali, um leão que foi banido de seu bando e retorna com os filhos para retomar o seu lar. Uma incrível aventura que mescla intimidade familiar com poder e perspicácia naturais, Reino dos Felinos tem lançamento exclusivo Cinemark em agosto de 2011.

Conheça os personagens

Mara - Uma leoa que luta para crescer com a força, o espírito e a sabedoria de sua mãe.

Sita - Uma valente guepardo fêmea e mãe solteira de cinco travessos filhotes.

Kali - Um leão que foi banido de seu bando e retorna com seus cinco filhos para retomar o seu lar.

Trabalhando o filme em sala de aula

• Indicado para alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio. O filme aborda os mais variados temas. Confira algumas ações que podem ser propostas para os estudantes nas aulas de Geografia e Ciências.

Como se pode comparar a savana com o lugar em que vivemos?

DESCRIÇÃO

Os alunos explorarão um habitat próximo à escola e criarão uma história sobre os objetos, plantas e animais que ali existem. Em grupo, os alunos compararão e estabelecerão contrastes desses ambientes para compreender melhor o que é um habitat e o que os animais necessitam para sobreviver.

OBJETIVOS

Através da participação nesta atividade os alunos:

- Compreenderão o significado de habitat;
- Determinarão três características únicas da savana africana;
- Escreverão/narrarão histórias sobre o habitat da savana africana e sobre o habitat do pátio da escola, que incluam exemplos de como um animal consegue alimento, água, abrigo e um lugar para criar seus filhotes;
- Compararão e contrastarão a savana africana com o habitat próximo da escola.

Quais as funções dos seres vivos na Savana?

DESCRIÇÃO

Esta atividade apresentará aos alunos, os felinos africanos e seus vizinhos. Os alunos participarão de um jogo de correspondências para aprender sobre os tipos de animais que vivem na savana e as funções que desempenham no habitat da savana.

OBJETIVOS

Por meio da participação nesta atividade, os alunos:

- Descreverão pelo menos três seres que vivem na savana africana;
- Examinarão as diferentes funções dos organismos da savana.

Ficha Técnica

Título original	African Cats
Gênero Documentário	Aventura da vida real
Diretores	Alastair Fothergill e Keith Scholey
Produtor	Alix Tidmarsh
Música	Alastair King





AS VIAGENS DE GULLIVER

A aventura de um rapaz comum na mágica Lilliput, terra onde se transforma num gigante poderoso e descobre que a grandeza interior é o que vale.

Sinopse

Lemuel Gulliver é um rapaz comum que tem um emprego simples em um jornal de Nova York. Ao viajar para escrever uma matéria sobre o Triângulo das Bermudas, Gulliver acaba sendo transportado para uma terra desconhecida, Lilliput. É um lugar fantástico, habitado por seres minúsculos e onde ele se transforma em um gigante poderoso. Em tom de comédia, o filme narra a sua transformação em uma grande figura também em relação ao tamanho do seu ego. Gulliver conta histórias mirabolantes, em que sempre leva a melhor e se coloca num papel central em vários acontecimentos históricos. Esse ataque de grandeza piora quando ele lidera seus novos amigos numa batalha contra inimigos de longa data de Lilliput, os blefusianos.

Nesse desafio, Gulliver se dá mal e coloca os lilliputianos em perigo. Para consertar o estrago que causou, torna-se um gigante de verdade entre os homens, depois de aprender que a grandeza interior é o valor que mais importa. Divertida e eclética, a trilha sonora inclui sucessos de astros de gerações e estilos completamente diferentes como Kiss, Guns N' Roses, Prince e Lady Gaga.

Conheça os personagens

Gulliver - O jovem trabalha como *officeboy* em um jornal de Nova York. Sonha em escrever e tem uma oportunidade quando chega à encantada terra de Lilliput, onde é considerado uma ameaça e preso. Aos poucos, conquista a simpatia dos moradores e torna-se um herói.

Darcy - Editora do jornal, por quem Gulliver é apaixonado há anos, também tem medo de se arriscar. Um dia, ela o envia para realizar uma matéria no Triângulo das Bermudas, onde ele ficará por três semanas.

Horatio - É um plebeu de Lilliput que deseja algo mais na vida. Quando se torna amigo de Gulliver na prisão, a sorte de Horatio começa a mudar.

Princesa Mary - Disputada por Horatio e Edward, a princesa está preparando-se para o "sequestro" semanal realizado pelos inimigos blefusianos. Seu namoro "por obrigação" com o general Edward lhe provoca tédio. Mas o interesse demonstrado por Horatio traz vida nova à princesa.

Ficha Técnica

Direção	Rob Letterman	Elenco	
Produção	John Davis e Gregory Goodman	Lemuel Gulliver	Jack Black produtor executivo
Roteiro	Joe Stillman e Nicholas Stoller	Horatio	Jason Segel
Direção de Fotografia	David Tattersall e BSC	Princesa Mary	Emily Blunt
Edição	Dean Zimmerman, Alan Edward Bell e A.C.E.	Darcy	Amanda Peet
Música	Henry Jackman	Billy Connolly	Rei Theodore

Rei Theodore - Pai da princesa Mary, Theodore é um soberano impaciente, mas justo. O rei de Lilliput, inicialmente, se sente ameaçado pela chegada do estranho rapaz à sua terra, que invade a sua vida e a de seus súditos. Mas Theodore logo percebe a importância do papel de Gulliver para todos.

Rainha Isabelle - A esposa do rei é uma personagem sem graça e chata. Mas, quando Gulliver começa a modernizar Lilliput, ela também muda.

General Edward - Traiçoeiro e desconfiado, pedante e cheio de cerimônia, o comandante do exército de Lilliput captura Gulliver como prisioneiro. Porém, suas táticas saem pela culatra quando Gulliver se torna o novo herói e toma o lugar de Edward como comandante.

Sobre o romance

Quando o escritor irlandês Jonathan Swift escreveu seu romance há três séculos, o mundo não tinha sido ainda completamente explorado. E a ideia de uma ilha povoada por pessoas muito pequenas não parecia tão absurda. Para tornar a história relevante e divertida para o público de hoje, diretor e roteirista do filme ambientaram a aventura em um mundo alternativo, onde o moderno e o antigo estão sobrepostos. Para chegar a Lilliput, Gulliver precisa viajar por um "portal interdimensional". Apesar dos efeitos especiais, o foco do filme permaneceu na jornada pessoal de Gulliver. O personagem do século 21 é um homem pequeno, sem ambições, preso a um cargo burocrático e que vive entre os edifícios gigantes de Manhattan. Como está sempre com medo de fracassar, ele não se arrisca para conquistar seu sonho: escrever relatos de viagem. Mas, quando chega a Lilliput, começa a se sentir grande, muito grande. O começo de sua convivência com os lilliputianos é difícil. Preso e amarrado na praça da cidade, conta histórias grandiosas de vida e, assim, ganha a confiança dos pequenos. Numa exibição de heroísmo, ele luta sozinho contra uma esquadra dos arqui-inimigos dos lilliputianos, os blefusianos. E passa a ser o comandante. Viagens de Gulliver trata, na verdade, de relacionamentos e emoções profundas.

Tamanho é documento?

Fazendo contraponto com Viagens de Gulliver, um antigo conto de fadas europeu conta a história do Pequeno Polegar. Ninguém sabe quem o narrou pela primeira vez, mas foi recontado pelo escritor francês Charles Perrault e virou um clássico infantil. É a história de um menino tão pequenininho que os pais lhe deram o nome de Pequeno Polegar. Apesar do tamanho, era ágil e o mais esperto dos sete filhos de um pobre lenhador. Como a Europa passava por um período de muita fome, o pai decidiu abandonar os filhos na floresta. Depois de muito andar, as crianças avistaram um lindo castelo, onde buscaram abrigo e alimento. Seu morador, um ogro malvado decidiu devorá-los. Mas Polegar, percebendo a intenção do homem, resolveu fugir durante a noite, calçando as botas encantadas do ogro e ajudando os irmãos a voltarem para casa. Com as botas de sete-léguas, Polegar trabalhou para um rei, conseguiu muito dinheiro, voltou para casa e sua família nunca mais passou fome.

Trabalhando o filme em sala de aula

• Indicado para alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio. O filme "As Viagens de Gulliver" conta a história de um rapaz comum e medroso que, ao assumir seu sonho e ambições heroicas, ajuda os moradores de Lilliput a derrotarem seus inimigos e a viver em paz. Confira algumas ações que podem ser propostas para os estudantes nas aulas de Língua Portuguesa, História e Artes.

Língua Portuguesa • Pesquisa sobre o autor Jonathan Swift com indicação sobre como algumas citações do livro transformaram-se em expressões em algumas línguas, como o português ("lilliputiano"). Eles devem inserir essa expressão em frases para definir seus significados como adjetivo e substantivo; • Sugerir a leitura do livro "As Viagens de Gulliver". Uma obra de domínio público e que pode ser baixada gratuitamente pela internet: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/eb000001.pdf>

História • Para se livrar da prisão, Gulliver conta histórias mirabolantes e faz exibições de heroísmo. Peça aos alunos que elejam figuras que se destacaram na história do Brasil como heróis, como Tiradentes, por exemplo. A partir das escolhas de cada um, solicite um perfil de 20 linhas sobre o personagem.

Artes • Propor aos estudantes o uso de materiais de reciclagem – garrafinhas plásticas, caixas de papelão, tubos, cartuchos e garrafas pet para construir uma nova versão do robô como o que foi projetado e construído pelo traçoeiro general Edward, para eliminar Gulliver.



SÃO PAULO**SHOPPING SP MARKET**

Av. das Nações Unidas, 22.540 - Bl. C
Vila Almeida - CEP 04795-000
São Paulo - SP
(11) 5686-2595

SHOPPING D

Av. Cruzeiro do Sul, 1.100 - Piso Superior
Canindé - CEP 03033-020
São Paulo - SP
(11) 3326-9171

SHOPPING METRÔ SANTA CRUZ

Rua Domingos de Moraes, 2.564 - 3º Piso
Vila Mariana - CEP 04036-100
São Paulo - SP
(11) 3471-8070

GRAND PLAZA SHOPPING

Av. Industrial, 600 - Jardim
CEP 09080-500 - Santo André - SP
(11) 4979-5078

SHOPPING INTERLAGOS

Av. Interlagos, 2.255 - Lj. 157 A
Jardim Umuarama - CEP 04661-200
São Paulo - SP
(11) 5565-2570

SHOPPING INTERLAR ARICANDUVA

Av. Aricanduva, 5.555 - Subsolo
Vila Aricanduva - CEP 03527-000
São Paulo - SP
(11) 3444-2564

SHOPPING TAMBORÉ

Av. Piracema, 669 (km 22 da Castelo Branco)
Tamboré - CEP 06460-030 - Barueri - SP
(11) 4193-1826

EXTRA CENTER ANCHIETA

Rua Garcia Lorca, 301 - Piso Superior
Pauliceia - CEP 09695-000
São Bernardo do Campo - SP
(11) 4362-4706

SHOPPING METRÔ TATUAPÉ

Rua Domingos Agostim, 91
Cidade Mãe do Céu - CEP 03306-010
São Paulo - SP
(11) 2092-9310 / 2092-9237

SHOPPING METRÔ BOULEVARD TATUAPÉ

Rua Gonçalves Crespo, s/nº - Lj. 420/421
Tatuapé - CEP 03066-030
São Paulo - SP
(11) 2295-6764

CENTRAL PLAZA SHOPPING

Av. Dr. Francisco Mesquita, 1.000 - Âncora D
Quinta da Paineira - CEP 03153-001
São Paulo - SP
(11) 2914-1202

SHOPPING PÁTIO HIGIENÓPOLIS

Av. Higienópolis, 646
Higienópolis - CEP 01238-000
São Paulo - SP
(11) 3823-2875

SHOPPING PÁTIO PAULISTA

Rua Treze de Maio, 1.947 Arco nº 501
Paraíso - CEP 01327-001
São Paulo - SP
(11) 3262-4065

SHOPPING VILLA-LOBOS

Av. das Nações Unidas, 4.777 - Piso Lazer
Jardim Universidade Pinheiros - CEP 05477-000
São Paulo - SP
(11) 3024-3851

SHOPPING MARKET PLACE

Av. Dr. Chucri Zaidan, 920 - 1º andar
Vila Cordeiro - CEP 04583-110
São Paulo - SP
(11) 3048-7405

SHOPPING CENTER NORTE

Travessa Casalbuono, 127 - Lj. 503
Vila Guilherme - CEP 02047-050
São Paulo - SP
(11) 2252-2395

SHOPPING EL Dorado

Av. Reboças, 3.970 - Lj. 410
Pinheiros - CEP 05402-918
São Paulo - SP
(11) 2197-7470

SHOPPING IGUATEMI

Av. Brigadeiro Faria Lima, 2.232 - Gr 8 - Piso 8
Jardim Paulistano - CEP 01489-900
São Paulo - SP
(11) 3815-8713

SHOPPING UNIÃO DE OSASCO

Av. dos Autonomistas, 1.400 - Âncora K
Vila Yara - CEP 06020-010
Osasco - SP
(11) 3684-0151

INTERNACIONAL SHOPPING GUARULHOS

Rod. Presidente Dutra, km 230
CEP 07034-911
Guarulhos - SP
(11) 2425-0661

SHOPPING CIDADE JARDIM

Av. Magalhães de Castro, 12.000 - Lj 013
Morumbi - CEP 05502-001
São Paulo - SP
(11) 3552-1800

SHOPPING GRANJA VIANNA

Rodovia Raposo Tavares, 23.600 - Piso Superior - Lj 405
Lagoinha - CEP 06709-015
São Paulo - SP
(11) 4613-6440

SÃO PAULO INTERIOR E BAIXADA SANTISTA**SHOPPING COLINAS**

Av. São João 2.200 - Lj. 23 NT
Jardim das Colinas - CEP 12242-000
São José dos Campos - SP
(12) 3923-2268

SHOPPING IGUATEMI CAMPINAS

Av. Iguatemi, 777 - SUC C - 3º Piso
Vila Brandine - CEP 13092-902
Campinas - SP
(19) 3253-3006

JACAREÍ SHOPPING

Rua Barão de Jacaréi, 364
Centro - CEP 12308-001
Jacaréi - SP
(12) 3951-0435

SHOPPING CENTER VALE

Av. Deputado Benedito Matarazzo, 9.403 - Lj. T 114
Jardim Paulista - CEP 12215-900
São José dos Campos - SP
(12) 3922-9009

NOVO SHOPPING

Av. Presidente Kennedy, 1.500 - Âncora D
Ribeirão - CEP 14096-350
Ribeirão Preto - SP
(16) 3617-3293 / 3617-3263

PRAIAMAR SHOPPING

Rua Alexandre Martins, 80
Aparecida - CEP 11025-200
Santos - SP
(13) 3227-9691

DISTRITO FEDERAL**PIER 21**

S.C.E. Sul Trecho 2 - Cj. 32
1º Pavimento
CEP 70310-500
Brasília - DF
(61) 3223-7506

SHOPPING IGUATEMI BRASÍLIA

SHIN CA 4 - Lote A
Lago Norte - CEP 71503-504
Brasília - DF
(61) 3577-5000

AMAZONAS**STUDIO 5 FESTIVAL MALL**

Av. Rodrigo Otávio, 55
Japiim - CEP 69077-000
Manaus - AM
(92) 3613-8345

PARANÁ**SHOPPING BARIGÜI**

Rua Prof. Pedro Viriato Parigot de Souza, 600
Mossunguê - CEP 81200-100
Curitiba - PR
(41) 3317-6493

SHOPPING MUELLER

Av. Cândido de Abreu, 127 - Lj. SS01
Centro Cívico - CEP 80530-900
Curitiba - PR
(41) 3322-0296

SHOPPING SÃO JOSÉ DOS PINHAIS

Rua Izabel Redentora, 1.434 - Lj. 206
CEP 83005-010
São José dos Pinhais - PR
(41) 3081-9138

GOIÂNIA**FLAMBOYANT SHOPPING**

Av. Jamel Cecílio, 3.300 - LUC T-120
Jardim Goiás - CEP 74810-907
Goiânia - GO
(62) 3515-1819

MATO GROSSO DO SUL**SHOPPING CAMPO GRANDE**

Av. Afonso Pena, 4.909 - Área de Cines
Santa Fé - CEP 79031-900
Campo Grande - MS
(67) 3326-2034

RIO DE JANEIRO**BOTAFOGO PRAIA SHOPPING**

Praia de Botafogo, 400 / Arco 800
Botafogo - CEP 22250-040
Rio de Janeiro - RJ
(21) 2237-9483

CARIOCA SHOPPING

Estr. Vicente de Carvalho, 909
2º Pavimento
Vila Kosmos - CEP 21210-002
Rio de Janeiro - RJ
(21) 3688-2337

NITERÓI PLAZA SHOPPING

Rua 15 de Novembro, 8 - Lj. 333
Centro - CEP 24020-125
Niterói - RJ
(21) 2722-3826

DOWNTOWN BARRA

Av. das Américas, 500 - Bl. 17 - 2º Piso
Barra da Tijuca - CEP 22640-100
Rio de Janeiro - RJ
(21) 2494-5007

SANTA CATARINA**FLORIPA SHOPPING**

Rod. Virgílio Várzea, 587 - Lj. 283, Área 2
Monte Verde - CEP 88032-000
Florianópolis - SC
(48) 3234-3678

RIO GRANDE DO SUL**BOURBON SHOPPING IPIRANGA**

Av. Ipiranga, 5.200 - Lj. 201
Azenha - CEP 90610-000
Porto Alegre - RS
(51) 3315-4299 / 3354-1013

BARRASHOPPINGSUL

Av. Diário de Notícias, 300 - Lj. 1.032
Cristal - CEP 90810-080
Porto Alegre - RS
(51) 3257-9023

SHOPPING CANOAS

Av. Guilherme Schell, 6.750 - Área de Cines
Centro - CEP 92310-001
Canoas - RS
(51) 3466-5230

MINAS GERAIS**SHOPPING PÁTIO SAVASSI**

Av. do Contorno, 6.061
Funcionários - CEP 30110-039
Belo Horizonte - MG
(31) 3288-3805

DIAMOND MALL

Rua Olegário Maciel, 1.600 - Lj OM 25
Lourdes - CEP 30180-111
Belo Horizonte - MG
(31) 3292-9026

BH SHOPPING

Rod. BR 356, 3.049 - Lj. OP 47
CEP 30320-900
Belo Horizonte - MG
(31) 3286-1509

ESPIRITO SANTO**SHOPPING VITÓRIA**

Av. Américo Buaid, 200 - Lj. A 15
Enseada do Suá - CEP 29050-902
Vitória - ES
(27) 3324-5973

SERGIPE**SHOPPING JARDINS**

Av. Ministro Geraldo Barreto Sobral, 215
Jardins - CEP 49026-010
Aracaju - SE
(79) 3217-5610

SHOPPING RIOMAR

Rua Delmeiro Gouveia, s/nº - Lj. 268 / 269
Coroa do Meio - CEP - 49035-810
Aracaju - SE
(79) 3217-4399

BAHIA**SALVADOR SHOPPING**

Av. Tancredo Neves, 2.915 - Lj. 3005
Caminho das Árvores - CEP 41820-021
Salvador - BA
(71) 3878-1870

RIO GRANDE DO NORTE**MIDWAY MALL**

Av. Bernardo Vieira, 3.775 - Área de Cines
Tirol - CEP 59015-900
Natal - RN
(84) 3221-6571

PROJETO ESCOLA CINEMARK



CINEMARK[®]

É MAIS QUE CINEMA. É CINEMARK.