





Objetivo do projeto

O **objetivo** principal do projeto é de proporcionar ao público o livre acesso à fontes culturais, através da realização de espetáculos teatrais infantis **itinerantes**. **A peça foca nas questões de sustentabilidade e meio ambiente destinado aos estudantes das escolas públicas estaduais e municipais do estado de São Paulo.**



Nossos aventureiros



Toy

Toy é um jovem adolescente apaixonado por animais da fauna Brasileira. **Toy** ama tecnologia e junto com sua melhor amiga, está engajado na luta pela defesa da natureza e da fauna Brasileira.



Malú

Malú, a melhor amiga de **Toy**, tem 12 anos e é filha da Bióloga Lígia, criadora de **AraZulli**, um filhote de arara azul robô que estará nesta árdua missão, ajudando **Toy** e **Malú**.



AraZulli

Nosso pequeno amigo robótico, dotado de inteligência artificial e alguns poderes especiais.

Sinopse

Durante um trabalho da escola sobre a conscientização dos alunos com o cuidado do meio ambiente, **Toy e Malú**, dois jovens com muita imaginação, descobrem uma mutação genética, oriunda dos resíduos (plástico, vidro, orgânico, metal, etc..) que mais tarde, viria a se transformar em um “Inimigo Número Um da Natureza”, um super inimigo, “**Super Lixoman**” que quer destruir a natureza e a fauna que os dois tanto defendem. Através de jogos lúdicos e música, usando materiais recicláveis, e com a ajuda das mães, uma cientista e uma bióloga os dois jovens se transformam em “**Super Toy**” e “**Malú Hiper**” para combater **Lixoman**.

Os dois jovens contam com a ajuda de **AraZulli**, um filhote de arara azul robótico (com poderes especiais e inteligência artificial) que foi criado pela mãe de Malú e a Mãe de Toy, (Ligia e Margô) para ajudar os filhos nesta luta. Os dois começam a proposta de derrotar “**Lixoman**”. O jogo está lançado. **Um espetáculo moderno abrangendo vários temas importantes como preservação, e novas formas de energia para conservação da nossa fauna e matas brasileiras. Adivinhações, brincadeiras divertidas e incríveis dinâmicas convidam a plateia a participar do jogo teatral e derrotar o inimigo número um da natureza.**

Classificação: **L**

Duração: 40 minutos 

- PROTECTED 関係者外秘

**Pequenos
Aventureiros**



Unidade Móvel - Palco



- PROTECTED 関係者外秘

**Pequenos
Aventureiros**



Unidade Móvel - Palco



- PROTECTED 関係者外秘

Pequenos
Aventureiros



Unidade Móvel - Palco



- PROTECTED 関係者外秘

Pequenos Aventureiros



Unidade Móvel - Palco



Uniforme Promotores





WindBanner
Ambientação Unidade Móvel

Cartilha do Meio ambiente



SUA MARCA AQUI



Uniforme Staff e promotores



Sua marca em Destaque!

Comprando uma cota de patrocínio ou apoio, **sua marca entra em destaque nos materiais promocionais do projeto - online e offline.**

SUA MARCA AQUI



Impressos e materiais para as redes sociais

SUA MARCA AQUI



Envolvimento da Unidade Móvel

SUA MARCA AQUI



Sinalização



Cotas e Investimento

6 cidades, 8 apresentações por cidade - Total de 48 apresentações

Valor total do projeto: R\$716.000,00

COTA MASTER

Inserção da Marca em todos os materiais online e offline - Em destaque

01 COTA
R\$286.400,00

COTA PATROCÍNIO

Inserção da Marca em todos os materiais online e offline - Com peso de 50% da Master

02 COTAS
R\$107.400,00

COTA APOIO

Inserção da Marca em todos os materiais online e offline - Com peso de 30% da Master

04 COTAS
R\$53.700,00

Lei Utilizada



Lei para o desenvolvimento de projetos culturais no Estado de São Paulo onde empresas situadas no Estado, **optantes pelo lucro real ou presumido, contribuintes de ICMS, podem destinar até 3% (ICMS) para projetos credenciados e aprovados pela Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo.**



