



# 1. Lavando as Janelas do Edifício

## Lista de material:

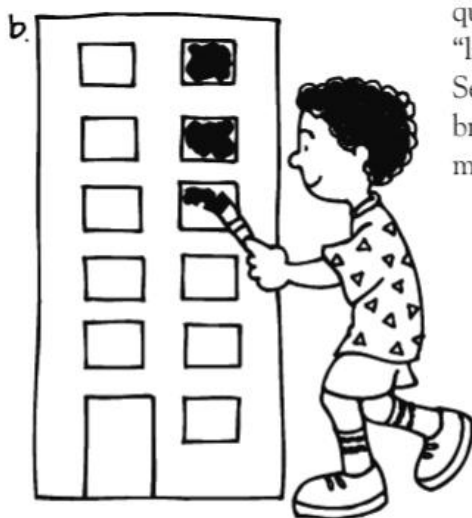
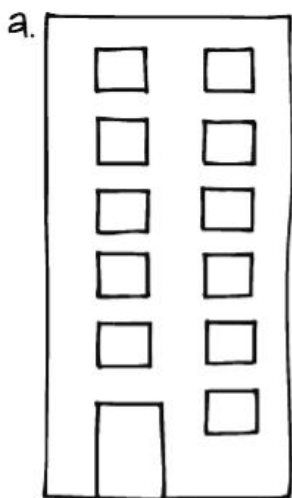
- Quadro branco e marcadores ou papel cartaz e canetinhas;
- Papel
- Lápis

## Preparação:

Em uma folha de papel, escreva várias frases com pistas para cada um dos personagens da história bíblica – pelo menos uma para cada dois alunos. Essas podem descrever coisas que um personagem fez ou uma frase que ele disse. (Exemplos: Ela e sua família mudaram para um novo país. [Noemi] Ela disse: “Teu povo será meu povo, teu Deus será meu Deus.” [Ruth]. Desenhe, no quadro ou cartaz, dois edifícios altos com muitas janelas (esquema a).

## Como brincar:

Divida a turma em duas equipes. Revise os personagens que foram parte da história bíblica. Separe então as equipes de lados opostos do quadro ou cartaz. O professor deve ficar no meio, entre eles, e ler a primeira pista. A equipe Um tenta acertar qual é o personagem descrito. Se disserem o nome certo, o primeiro jogador lava uma janela do prédio do seu grupo colorindo-a com os marcadores ou canetinhas (esquema b). Continue o jogo lendo a pista para a equipe Dois. Se algum dos grupos estiver incorreto, o outro time ganha a chance de tentar acertar. O time que tiver mais janelas “lavadas” ganha. Se o tempo permitir, brinque de novo usando as mesmas pistas.





## 2. Jogo da Vinha

### Lista de Material:

- Cartões
- Canetinhas
- Cordão verde escuro

### Preparação:

Escolha uma história bíblica que as crianças já tenham estudado. Escreva em cada cartão uma frase falsa ou verdadeira sobre um evento da história. Faça pelo menos um cartão para cada criança do grupo.

Exemplos:

Verdadeiro ou Falso?

Jesus nasceu em uma casa [F]

A mãe de Jesus foi Maria [V]

Deus é o verdadeiro pai de Jesus [V]



Quando Jesus cresceu, Ele se tornou um médico [F]

Jesus ensinou ao povo sobre o amor de Deus [V]

Jesus curou doentes e aleijados [V]

Todos gostavam de Jesus [F]

Jesus morreu numa cruz [V]

Jesus voltou a viver em dez dias [F]

### Como brincar:

O professor segura o cordão verde e diz: "Vamos fazer de conta que este cordão é um parreiral. Quando responder uma pergunta sobre nossa história bíblica corretamente, você se torna um cacho de uva nesse parreiral".

As crianças se sentam em círculo no chão. Ponha os

cartões virados para baixo no meio do círculo.

O professor anda em torno do círculo, do lado de fora do mesmo, e toca na cabeça de uma criança dizendo:

**"Não quer vir segurar a linha? Faça parte desta vinha!"** A criança pega um cartão do monte, lê a frase e responde "verdadeiro" ou "falso".

Se responder incorretamente, deve retomar ao seu lugar no círculo. Se responder corretamente, segura no cordão e se torna um cacho de uva na vinha. O professor continua a andar ao redor da sala com essa criança. Cada nova criança a se tomar um cacho de uva toca na cabeça de outra que esteja sentada e recita:

**"Não quer vir segurar a linha? Faça parte desta vinha!"**. Continue o jogo até que todas as crianças tenha tido a oportunidade de participar e estejam segurando o cordão.



## 3. Marshmallows Assados na Fogueira

### Lista de material:

- Cd de música infantil e Cd player
- Papel
- Lápis
- Caçarola de ferro ou panela grande
- Espeto de madeira ou graveto
- Lenha
- Marshmallows – um para cada criança, mais extras

### Preparação:

Prepare uma lista de perguntas sobre a aplicação da história bíblica.

(Ex: Cite uma forma de crescer em sabedoria. Como podemos escolher um amigo cuidadosamente?)

Que tipo de pessoa faz bons amigos? O que poderia acontecer se você não planejasse cuidadosamente?

Cite uma forma de ser bondoso com um amigo, ou mãe, ou irmão, etc.) Faça uma fogueira. Coloque um marshmallow no espeto ou graveto. Coloque os demais na panela ou caçarola e ponha-a sobre a fogueira.

### Como brincar:

As crianças devem se sentar em círculo ao redor da fogueira. À medida que o cd toca, as crianças passam o graveto com o marshmallow umas às outras no círculo. Aquela que estiver segurando o graveto quando a música parar deverá responder a pergunta do professor. Se estiver certa, poderá comer um marshmallow da panela ou caçarola. Continue jogando até que todas tenham comido um marshmallow.





## 4. Cabo de Guerra no “Rio”



### Lista de material:

- Uma câmara de ar grande
- Fita crepe
- 8 – 10 cartões

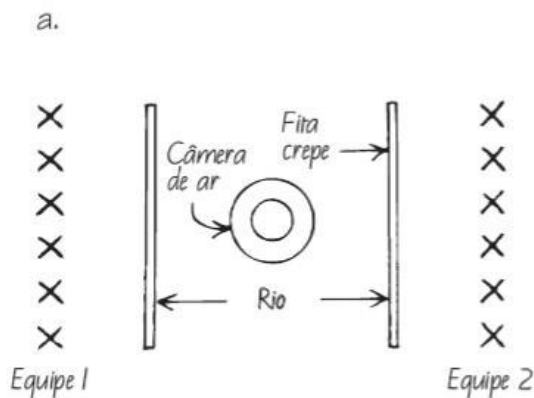
### Preparação:

Escreva uma pergunta simples sobre a história bíblica. Espalhe os cartões virados para baixo, sobre de uma mesa. Use a fita crepe para fazer duas linhas paralelas no chão a aproximadamente 2.4 m distantes uma da outra (esquema a). O espaço entre elas será o “rio”. Coloque a câmara de ar no “rio”.

### Como brincar:

Divida a turma em duas equipes que, coloque cada uma, em lados opostos do “rio”. Escolha o mais alto de cada time para começar o jogo. Estes dois jogadores devem ficar de costas um para o outro dentro da câmara de ar (esquema b). Dado o sinal, os dois jogadores tentam puxar a câmara para o seu lado do rio. O vencedor vai até a mesa com as perguntas, escolhe um cartão e lê a pergunta para seu grupo. Se responderem corretamente, o jogador do time oponente deve se juntar ao time vencedor.

Se estiverem errados, o jogador volta ao seu time de origem. Continue o jogo até que todas as cartas tenham sido usadas. A equipe com mais jogadores no final da brincadeira é a vencedora.



b.





## 5. Quem está na Cabana?

### Lista de material:

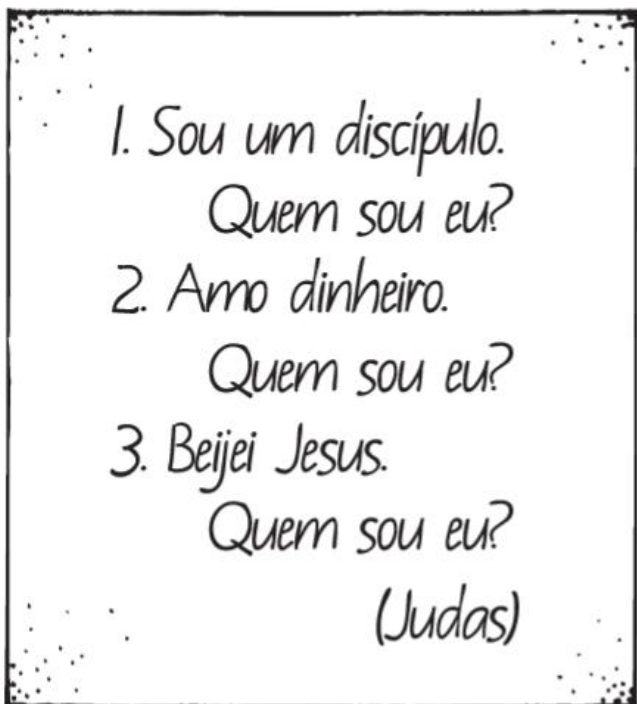
- Bíblia
- Cabaninha de cachorro
- 15 – 18 cartões grandes
- Canetinhas
- Quadro negro e giz ou cartaz

### Preparação:

Coloque a cabaninha na frente de sala. Em cada cartão escreva duas ou três frases descrevendo um personagem específico de uma história bíblica (veja o esquema). Cada questão seguinte deve revelar mais detalhes sobre o personagem. Faça cartões para tantos personagens bíblicos quanto possível. Escreva a resposta na parte de baixo do cartão.

### Como brincar:

Divida a turma em duas equipes. Um voluntário da equipe A escolhe um cartão e senta na cabana. Esse jogador lê a primeira frase e escolhe um colega de equipe para adivinhar a resposta. (O professor deve ajudar os primeiros leitores). Se a resposta estiver certa, a equipe A recebe três pontos. Se estiver errada, a segunda frase deve ser lida e outro colega de equipe escolhido. Uma resposta certa, então, valerá dois pontos. Se estiver incorreta, a terceira frase deve ser lida. Uma resposta certa agora valerá um ponto. Se ainda assim estiver errada, um jogador da equipe B deve tentar adivinhar a resposta. Se acertar, a equipe B ganha um ponto. Registre os pontos no quadro ou cartaz. Repita o procedimento com um voluntário da equipe B escolhendo um cartão e se sentando na cabaninha. A brincadeira continua até que todos os cartões tenham sido usados. A equipe com mais pontos vence.



## 6. Pequeno Expresso



### Lista de material:

- Bíblia
- Envelopes
- Cartões
- Canetinhas
- Um pedaço de tecido escuro para “vendar” os olhos
- Uma cadeira para cada criança

### Preparação:

Escreva uma pergunta sobre a seção de histórias bíblicas – uma para cada criança (veja o esquema). Coloque cada cartão em um envelope separado. Disponha as cadeiras em duas fileiras de frente uma para a outra.

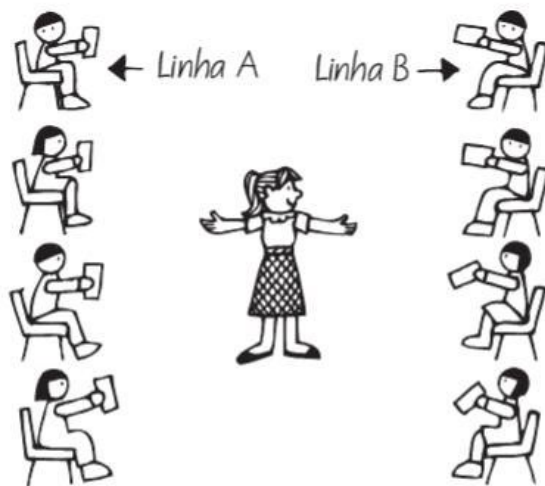
### Como brincar:

As crianças sentam-se nas cadeiras. É dado um envelope para cada uma delas. O professor ou um ajudante será vendado e ficará entre as duas fileiras. O professor chama o nome de uma criança na fileira A e a direciona para entregar sua carta a uma criança na fileira B. Esta tentará entregá-la sem ser pega pelo professor vendado. Se for pega, deverá abrir o envelope e responder à pergunta. Se a carta for entregue com sucesso, aquele que a recebeu lê a pergunta e qualquer voluntário pode respondê-la. Continue até que todas as cartas tenham sido entregues e todas as perguntas respondidas.

Como era Paulo antes de encontrar Jesus?

O que Paulo viu na estrada para Damasco?

Quem ajudou Paulo?





## 7. Chapéus Musicais

### Lista de material:

- Cd de música infantil e Cd player
- Tiras de papel
- Canetinhas
- Alfinete
- Fita crepe
- Cadeiras
- Um chapéu para cada criança

### Preparação:

Em cada tira de papel escreva o nome de um personagem ou grupo da história bíblica. (Pode repetir os nomes, se necessário). Alfinete um nome em cada chapéu (veja o esquema).

### Como brincar:

As crianças sentam-se nas cadeiras em círculo. O professor toca o Cd enquanto as crianças passam os chapéus umas às outras. Quando a música parar, elas devem pôr o chapéu que estiverem segurando. O professor, então, tampa seus próprios olhos, gira ao redor no centro do círculo e aponta para um jogador. Este deverá dizer ao grupo um fato sobre o personagem cujo nome se encontra em seu chapéu. Continue jogando até que todos tenham tido a sua vez. As crianças não podem repetir fatos ditos anteriormente no jogo.





## 8. Passe o Microfone



### Lista de Material:

- Gravador
- Fita cassete virgem
- Microfone
- Cronômetro

### Preparação:

Nenhuma

### Como Brincar:

As crianças se revezam contando porções da história bíblica falando ao microfone.

Quando a primeira começar a história, coloque o cronômetro para 30 segundos.

Quando o tempo acabar, a criança deverá passar o microfone para a próxima.

Quando cada criança tiver tido sua vez e a história tiver sido terminada, ouçam à gravação.

