

Área de Jogos

Esta estação precisa de pouquíssima decoração, mas cada dia você terá que fazer algumas coisas para se preparar para os jogos. Alguns dos jogos incluídos neste programa são autênticos do tempo medieval; outros são modernos que foram adaptados para se adequarem ao tema. Todos os jogos poderão ser realizados tanto dentro como fora de um salão. O ideal é realizar os jogos ao ar livre, porque o ar fresco e o exercício ajudarão a manter as crianças mais despertas para o restante do programa.

Durante os jogos, as crianças recordarão o ponto alto e os versículos do dia. Cada dia, antes de terminar a sessão, será concedido tempo para comentar e aplicar a lição bíblica aos jogos.

O líder

É aquele que organiza e realiza os jogos. Como é um evento ativo, é bom contar com ajudantes voluntários.

Como um diretor de jogos, você desfrutará muito e terá êxito se:

- ▶ gostar de brincar;
- ▶ gostar de atividades e for dinâmico;
- ▶ manter uma atitude positiva;
- ▶ organizar e motivar com facilidade as crianças e
- ▶ modelar o amor de Deus em tudo o que disser e fizer.

Suas responsabilidades:

- ▶ Dar as boas-vindas a todos para as atividades de cada dia;
- ▶ Explicar um pouquinho o fundo histórico da atividade de cada dia.
- ▶ Ajudar as famílias a explorar novos jogos e experiências.
- ▶ Sorrir! E fazer com que as crianças e os adultos sintam-se bem-vindos e amados em seu recinto.
- ▶ Familiarizar-se com as atividades de cada dia. Você porá entusiasmo e emoção se já estiver familiarizado com a atividade antes de realizá-la. Pratique várias vezes, de tal maneira que não tenha que usar este manual enquanto estiver trabalhando com os grupos.
- ▶ Aprender (e usar) os nomes. Quando chamar as crianças, chame-as por seus nomes. Esta é uma forma de fazê-las sentirem-se individualmente especiais.
- ▶ Dar as instruções. Sempre que for possível, mantenha o grupo de participantes bem próximo enquanto você fala. Em seguida, reúna uns poucos voluntários para demonstrar o jogo. Certifique-se de que todos entenderam as instruções claramente. Dê regras breves e lembre-os de que o objetivo é brincar!

O que você deve fazer antes de os grupos chegarem...

- ♦ Leia a passagem da história bíblica em sua Bíblia.
- ♦ Determine onde as atividades serão realizadas. Pode ser uma área fechada ou aberta, mas certifique-se de que não haja pedras e objetos cortantes.
- ♦ Leia este manual e pratique cada atividade. Familiarize-se com qualquer informação histórica que você goste de compartilhar.
- ♦ Conecte-se com o diretor da ECF para ver se ele proverá os materiais ou se você deverá consegui-los.
- ♦ Esteja atento à dramatização da lição bíblica de cada dia para comentar o incidente, como se houvesse acontecido realmente.
- ♦ Tenha prontas as perguntas de reflexão.

Divirta-se! Não somente oriente as pessoas, mas participe você também. Envolver as crianças em tudo o que for possível.





Ponto alto: Deus tem um plano.

Versículo de memória: "Porque eu bem sei os pensamentos que tenho a vosso respeito, diz o SENHOR; pensamentos de paz, e não de mal..." (Jeremias 29:11)

OBSTÁCULOS NO CAMINHO

Lição: Assim como o jogo é fácil quando conhecemos as regras, assim também a vida é muito mais fácil quando conhecemos o plano e as regras a seguir.

Organizando o jogo

- Providencie os obstáculos e certifique-se de ter todas as peças necessárias para o jogo.
- Situe os obstáculos antes que as crianças cheguem.
 1. O trono do rei.
 2. O tamborete da rainha.
 3. A prisão.
 4. A janela do Castelo (bambolê).
 5. A ponte pênsil.

Materiais:

Cada grupo deve contar com:

- uma mesa pequena de pernas curtas (mesinha de sala) para que as crianças se arrastem debaixo dela (prisão);
- um banquinho pequeno (tamborete da rainha);
- cadeira com apoio para os braços (trono do rei);
- 1 bambolê (janela do castelo);
- discos de arremesso (um por criança);
- 3 colchonetes infláveis de piscina (flutuantes);
- ponte pênsil.

Cubra o trono e o tamborete da rainha com mantas majestosas coloridas, e a prisão com uma lona ou manta escura.

O jogo:

1. Forme dois grupos.
2. Trace uma linha de início. Os grupos devem formar uma fila atrás da linha de início.
3. Explique a ordem dos obstáculos, enquanto um auxiliar os mostra às crianças.
4. A equipe vencedora será a que passar mais rápido por todos os obstáculos do caminho.

Líder: Estou contente porque todos estão aqui e prontos para jogar. Este primeiro jogo é especial. Então, comecem a jogar. Juguem!

Por que não comecem?

Crianças: *estarão confusas e talvez alguém diga: “Não conhecemos o jogo. Explique-nos as regras”.*

Líder: Ah, já sei! Vocês precisam saber como é o jogo, não é mesmo? Vocês precisam saber o plano a fim de poderem brincar. Isso nos faz lembrar o ponto alto de hoje – **Deus tem um plano** 👑. Agora entendo – assim como Deus tem um plano para você e para mim e se o seguirmos, a vida será melhor, o jogo também será mais bem aproveitado se conhecermos as regras.

Muito bem. Vou explicar para vocês:

1. o primeiro de cada grupo corre e se senta no trono do rei;
2. cruza por cima do tamborete da rainha;
3. atravessa a prisão arrastando-se;
4. lança o disco pela janela do castelo;
5. cruza a ponte pênsil;
6. corre de volta atrás da fila de seu grupo.

Segue o segundo da fila e faz o mesmo, até terminar com o último. A equipe que terminar de cruzar todos os obstáculos primeiro é a vencedora.

Os que estão na fila esperando sua vez animam o companheiro que vai correr.

CONSTRUINDO PAREDES

Lição: Este jogo nos lembra o rei Joás, que guiou seu povo na reconstrução das paredes do Templo.

Organizando o jogo:

- Prepare o terreno do jogo colocando duas linhas opostas: uma em cada extremo do campo.
- Divida os alunos em dois grupos.
- Distribua os “tijolos” em dois grupos (16 “tijolos” para cada grupo).
- Deverá ser construída uma parede de quatro filas com uma base de quatro tijolos.

Materiais:

- Prepare 32 “tijolos”. Para isso, você precisará de 64 sacos de papel (de mercado).
 - Encha os sacos com jornal amassado.
 - Ponha um segundo saco sobre o primeiro formando assim um retângulo fechado.
 - Passe spray nos “tijolos” para que eles dêem aparência de paredes de pedra.

Instruções:

1. O objetivo é que as crianças carreguem os “tijolos” entre seus joelhos até as linhas traçadas nos extremos do campo para começar a “reconstrução” das “paredes”. Um grupo correrá para um extremo e o outro grupo em direção ao extremo oposto. Mas ambos os grupos se posicionarão no centro do campo.
2. Tenha os dois grupos de crianças no centro do campo, com sua pilha de “tijolos” (16 por grupo).

3. Quando soar o apito, a primeira criança de cada grupo recolhe um “tijolo”, coloca-o entre os joelhos e cuidadosamente caminha até a linha do extremo que lhe corresponde “construir sua parede”. Antes de voltar à linha central de início, deve certificar-se de que seu “tijolo” esteja bem assentado, porque vai ser parte da “parede”.
4. A criança volta correndo ao centro, onde está seu grupo, e a próxima criança que está na fila repete as ações.
5. O jogo termina quando for colocado o último “tijolo” e a “parede” estiver bem firme.
6. O grupo que termina primeiro é o vencedor do jogo.

Líder: Este jogo nos lembra o rei Joás e como ele dirigiu seu povo. Ele sabia que **Deus tinha um plano** 👑, então juntou o dinheiro que as pessoas traziam ao Templo e o usou para fazer um lindo Templo outra vez e um lugar santo para que Deus fosse adorado.

Agora vocês vão trabalhar juntos construindo suas próprias paredes. Comecem!

Obrigada por vir e jogar hoje. Lembrem que **Deus tem um plano** 👑 para vocês, e Ele os guiará se lhe pedirem.

Perguntas

Obstáculos no caminho:

1. Qual foi o resultado de começar a jogar antes de conhecer as regras ou o plano de jogo?
2. Foi mais divertido depois de saber como jogar?
3. Foi mais fácil cruzar os obstáculos do caminho depois que você observou outros fazerem isso?
4. Ver como os outros vivem o ajuda a entender que Deus tem um plano para cada pessoa?

Reconstrução do Templo:

1. Foi difícil carregar os blocos como vocês o fizeram?
2. Foi gratificante observar como a parede ia crescendo, enquanto estava sendo construída?





2ª

Ponto alto: Deus é sábio.

Versículo de memória: "Se algum de vós tem falta de sabedoria, peça-a a Deus, que a todos dá liberalmente..." (Tiago 1:5).

ACERTANDO O ALVO

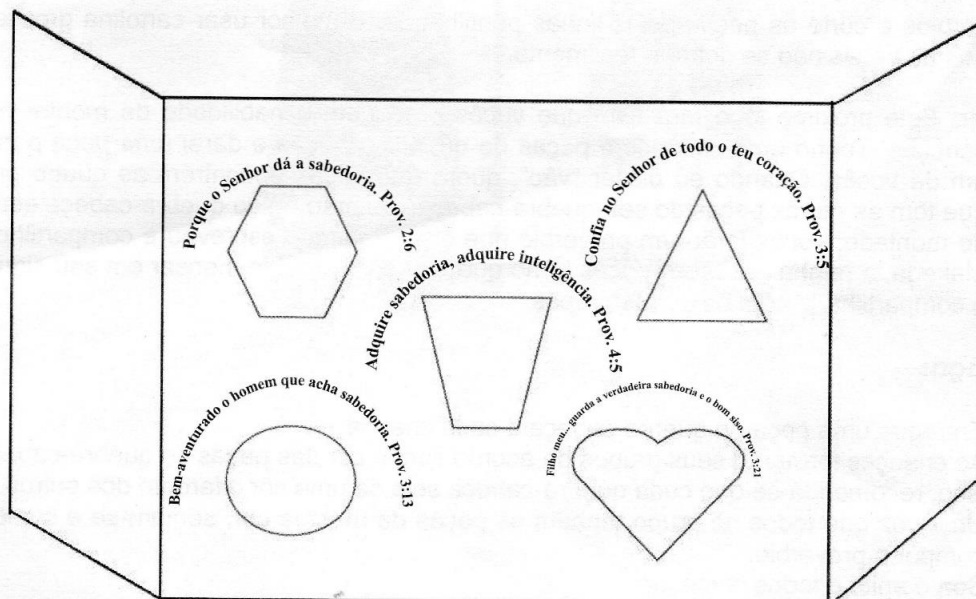
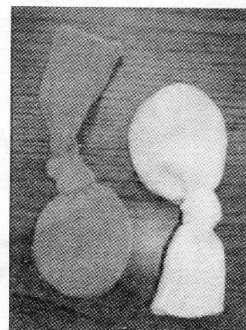
Lição: Deus nos dá Sua sabedoria sem limites. Pedi-la e recebê-la melhorará nossa existência e assegurará nosso êxito na vida.

Organizando o jogo:

- Trace duas linhas na frente do tabuleiro de alvos. Uma linha a uma distância de uns 3 passos para os menores e a outra a uns 5 passos para os maiores.


Materiais:

- Prepare 5 saquinhos de feijão (ou outra semente) para cada grupo.
 - Consiga meias de criança.
 - Ponha de meia a uma xícara de feijão em cada meia.
 - Amarre a boca do saquinho com um nó para que os feijões fiquem bem comprimidos lá dentro. (Veja figura)
- Prepare o tabuleiro de alvos (veja o modelo).
 - Um tabuleiro de isopor de 1.20 x 1.20 cm.
 - Coloque suportes atrás e nos cantos de tal maneira que o tabuleiro possa ficar em pé sozinho. Ajuste os suportes ao piso com fita adesiva forte para mantê-los firmes.
 - Perfure 5 buracos geométricos no tabuleiro.
 - Pinte o tabuleiro e escreva os provérbios em volta dos buracos. Os provérbios são: 2:6; 4:5; 3:5; 4:5; 3:13 e 3:21.



Instruções:

1. Posicione as crianças na linha de arremesso.
2. Cada grupo deve ter 5 saquinhos de feijão.
3. Revezem-se para lançar os saquinhos nos alvos. Antes que a criança lance seu saquinho deve ler em voz alta o provérbio do alvo que está apontando. Para as crianças menores que ainda não sabem ler, o líder de seu grupo ajuda a ler e a criança repete o provérbio em voz alta.
4. Fale com eles sobre o significado do versículo.

Líder: Este é um jogo especial porque nos ajuda a aprender algumas das coisas que o Rei Salomão disse à rainha de Sabá. Ele compartilhou com ela que **Deus é sábio** . Agora, cada um de vocês terá sua vez de lançar o seu saquinho em um dos alvos; primeiro lê o versículo e em seguida faz seu lançamento. Vocês podem continuar atirando os saquinhos até que tenham acertado todos os buracos e então passem a vez para a próxima pessoa da fila.

COMPONDO PROVÉRBIOS

Lição: Às vezes precisamos de outros que nos ajudem a entender a sabedoria.

Organizando o jogo:

- Assegure-se de contar com quebra-cabeças suficientes, de tal maneira que cada criança receba uma peça. Apresentamos 6 quebra-cabeças de 5 peças. (Veja páginas 17 a 22 deste Manual).

Materiais:

- Prepare os quebra-cabeças com os provérbios. Use cartolinas coloridas, imprima os provérbios e corte as peças pelas linhas pontilhadas. É melhor usar cartolina grossa, para que as peças não se dobrem facilmente.

Líder: Este próximo jogo fará com que vocês pratiquem a habilidade de montar quebra-cabeças. Tenho uma caixa com peças de quebra-cabeças e darei uma peça para cada um de vocês. Quando eu disser “vão”, quero que vocês encontrem as quatro pessoas que têm as outras peças do seu quebra-cabeça. Quando o seu quebra-cabeça estiver todo montado, vocês terão um provérbio que o rei Salomão escreveu e compartilhou com Makeda, a rainha de Sabá. Vocês terão que ler seu provérbio, pensar em seu significado e compartilhá-lo com os outros grupos.

O jogo:

1. Entregue uma peça do quebra-cabeça a cada criança.
2. As crianças formarão seus grupos de acordo com a cor das peças do quebra-cabeça. Por isso, recomenda-se que cada quebra-cabeça seja de uma cor diferente dos outros.
3. Uma vez que todos no grupo tenham as peças da mesma cor, sentam-se e começam a compor o provérbio.
4. Soa o apito e todos começam.

5. O jogo acaba quando todos os grupos estiverem formados.

Líder: Okay! Vamos voltar às vilas.

Perguntas

Acertando o alvo:

1. Por que você acha que Salomão falou tanto sobre a sabedoria?
2. O que significa “adquirir sabedoria”?

Compondo provérbios:

1. Foi difícil encontrar as peças de seu provérbio?
2. Foi difícil chegar à conclusão sobre o que significava seu provérbio?
3. Como você acha que a Rainha Makeda se sentiu quando Salomão compartilhou os provérbios com ela?





Ponto alto: Deus é poderoso.

Versículo de memória: “Quem é poderoso como tu, SENHOR, com a tua fidelidade ao redor de ti?” (Salmo 89:8)

CABO-DE-GUERRA

Lição: Deus é poderoso e suficientemente forte para proteger-nos de qualquer coisa que possa nos ferir. Somente temos que pedir, e Ele nos dará a força necessária.

Organizando o jogo:

- Divida as crianças em dois grupos.
- Prepare uma corda em cujo centro esteja amarrado um cachecol ou lenço.
- Trace uma linha no centro, a qual indicará que os grupos não poderão cruzar essa linha.

Materiais:

- Uma corda grossa de uns 10 metros de comprimento.
- Um cachecol ou lenço.

O jogo:

1. As equipes se reúnem e decidem que tática usarão.
2. As equipes sustentam a corda pelas pontas.
3. Quando soa o apito, começam puxar a corda com toda a força, tentando chegar ao centro, onde está amarrado o lenço, mas sem cruzar a linha central. A equipe que cruza a linha perde. Eles têm que tratar de puxar a corda em direção à sua área até alcançar o lenço.
4. O grupo que consegue tirar o lenço da corda ganha.

Líder: As origens do cabo-de-guerra não são claramente conhecidas. Sabe-se que o cabo-de-guerra era praticado no antigo Egito e na China. Originou-se nos dias de navegação quando os marinheiros tinham que puxar com força as cordas para ajustar as velas enquanto o barco navegava ou eles estavam em combate.

SALVEM AS OVELHAS

Lição: Davi não deixava suas ovelhas à mercê dos leões ou ursos. Ele as protegia.

Organizando o jogo:

- Forme duas equipes.
- Trace uma linha de início.

- No extremo oposto da linha de início, trace dois círculos para que sejam os currais das ovelhas.

O jogo:

1. Neste jogo todos são pastores e ovelhas.
2. As equipes se posicionam na fila detrás da linha de início.
3. O primeiro e o segundo da fila de cada equipe, ao som do apito, correm de mãos dadas até seu curral designado e o primeiro fica ali.
4. O segundo volta correndo até onde está o resto de seu grupo. Pega a mão do terceiro da fila e os dois correm de mãos dadas até seu respectivo curral. Fica o segundo e o terceiro volta, correndo para levar o quarto, e assim por diante.
5. A equipe que estiver completa em seu curral primeiro é a que ganha e eles serão designados como pastores honorários. Os jogadores da outra equipe serão designados ovelhas honorárias. Ambos são importantes e nos lembram como Davi sabia que **Deus é poderoso** 👑.

Perguntas

Cabo-de-guerra

1. Quem puxou mais forte hoje no cabo de guerra?
2. A menor criança da equipe foi tão forte quanto a maior?
3. A menor criança da equipe poderia haver ganhado o jogo sozinha?
4. Quando os maiores participaram com sua força, foi possível que o jogo fosse jogado. O que acontece quando Deus compartilha Seu poder conosco?

Salvem as ovelhas

1. Do que você gostou mais? De ser ovelha ou pastor?
2. Você se sentiu seguro no "curral"?
3. Como você acha que Davi se sentia sendo uma criança que cuidava de ovelhas?





Ponto alto: Deus nos ajuda.

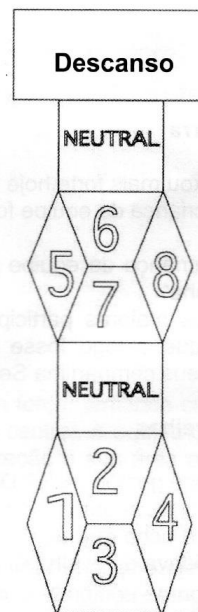
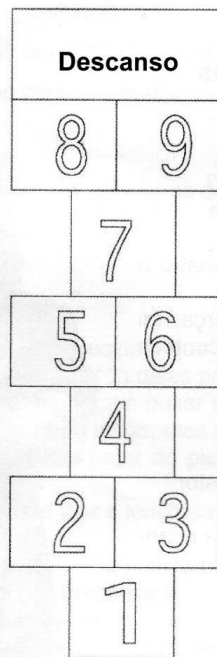
Versículo de memória: "... Eu sou contigo; não te assombres, porque eu sou teu Deus; eu te fortaleço, e te ajudo..." (Isaías 41:10).

AMARELINHA DE EQUIPE

Lição: Deus nos ajuda e cuida de nós, não importa o que fazemos.

Organizando o jogo:

- Desenhe duas amarelinhas no chão. Torne o jogo mais interessante ao traçar desenhos diferentes (veja exemplos).



Materiais:

- Prepare marcadores para as crianças usarem.
- Você pode desenhar as amarelinhas com giz ou com fita adesiva colorida.

Instrução:

- Divida as crianças em dois grupos.
- Os grupos estão alinhados em frente às amarelinhas.
- A primeira criança lança seu marcador no primeiro quadrado (1). O marcador deve cair no quadrado, não nas linhas, nem fora delas.

4. O jogador salta passando por cima do quadrado onde está a marca. Ou seja, não pisa o quadrado da marca e continua saltando, seguindo as regras do jogo até o final.
5. Dá a volta e volta saltando num pé só. Recolhe sua marca sustentando-se num pé, sem usar a outra mão ou o outro pé. Se o fizer, perde o jogo.
6. A segunda criança da equipe começa lançando sua marca no quadrado 2. Começa saltando num pé o quadrado 1, salta até o 3 e prossegue até o final.
7. Se o jogador que estiver saltando, pisar na linha, perder o equilíbrio e se sustentar com o outro pé ou as mãos, perde o jogo e volta à linha de início, para tentar uma segunda oportunidade.
7. Se uma criança pequena precisar de ajuda para lançar sua marca, poderá ter a ajuda de qualquer outro membro da equipe. Este é um esforço de equipe.
8. A equipe que conseguir que todos seus integrantes saltem a amarelinha sem erros, será a ganhadora.

PEDRAS, PERGAMINHO E ESPADAS

Lição: Deus nos ajuda e cuida de nós, não importa o que façamos.

Organizando o jogo:

- Forme dois grupos.
- Marque as fronteiras, traçando duas linhas paralelas no centro do campo, a 2 metros de distância uma da outra.

Instruções:

1. Neste jogo há três elementos – uma pedra, um pergaminho e uma espada.
 - a) A pedra é o punho fechado.
 - b) O pergaminho é a mão entendida mostrando a palma.
 - c) A espada é o punho fechado, mas com os dedos indicador e médio estendidos. (Faça as crianças praticarem para que gravem bem estes três elementos).
2. Os grupos se reúnem e de forma secreta decidem que elemento cada um será: pedra, pergaminho ou espada.
3. Na hora de começar, ambas as equipes se posicionam nas linhas de início do centro do campo: uma equipe em frente à outra.
4. O líder contará até três. Uma vez dito o número 3, ambas as equipes mostram o elemento que decidiram – pode ser pedra, pergaminho ou espada.
A pedra pode torcer a espada. A espada pode cortar o pergaminho. O pergaminho pode envolver a pedra.
5. A equipe ganhadora persegue o perdedor. Se os elementos do grupo forem alcançados antes de cruzar a linha da fronteira, vão fazer parte da equipe ganhadora.
6. A equipe que consegue capturar todos os integrantes da outra equipe é a ganhadora.

Perguntas

Amarelinha

1. Você gostou de pular amarelinha? Foi cansativo pular na ida e na volta?
2. Poderia ter sido mais fácil se alguém o tivesse ajudado a saltar na volta?
3. Você sentiu como se a sua equipe dependesse de você enquanto saltava?
4. Como você acha que Ester se sentiu ao apresentar-se ao rei sem ter sido convidada?

Pedras, pergaminho e espadas

1. Como você se sentiu ao ser capturado por alguém da outra equipe?
2. Você gostou de deixar sua equipe e se unir aos novos companheiros?
3. Como você decidiu que elemento seria?
4. Você ouviu o líder?
5. O líder o ajudou. Como Deus ajudou Ester?






Ponto alto: Deus é vitorioso.

Versículo de memória: “Aleluia! Pois já o Senhor Deus Todo-poderoso reina” (Apocalipse 19:6).

REVEZAMENTO DE COROA

Lição: Deus tem uma coroa para nós porque somos da realeza graças a Ele.

Organizando o jogo

Líder: Hoje estamos aprendendo que **Deus é vitorioso**.  Vocês sabem o que significa ser vitorioso? Significa que não há rei ou governante que seja mais poderoso ou majestoso que nosso Rei Jesus. Ninguém pode governar ou fazer algo melhor que Ele. Ele é o maior Rei do mundo, e é nosso Rei. Quem é o nosso Rei?

Crianças: *Jesus é o nosso Rei!*

Certo! Jesus é o nosso Rei, porque Ele nos adotou. Somos da realeza também. Então vamos praticar colocando nossas coroas e inclinando-nos diante do Rei dos reis.

Materiais:

- Duas coroas – uma para cada grupo.

Instruções:

1. Divida as crianças em dois grupos.
2. Faça com que formem duas filas, ficando um atrás do outro em cada fila.
3. Dê uma coroa à primeira pessoa de cada fila.
4. Quando soar o apito, a primeira pessoa põe a coroa na cabeça. Se for menino, ajoelha-se. Se for menina, faz uma mesura, tira a coroa e a passa por cima de sua cabeça para a 2ª pessoa na fila, sem voltar para trás. E assim sucessivamente vão passando a coroa. Lembre-se de que se você é criança, tem que receber a coroa e ajoelhar-se. Em seguida, prossiga.
5. Se a coroa cair no chão, vocês têm que começar de novo desde a primeira pessoa.
6. O processo se repete até que a coroa volte para a primeira pessoa da fila.
7. A equipe que conseguir primeiro fazer com que a coroa chegue ao primeiro da fila será a ganhadora..

Comecem a jogar!

O REI ESTÁ EM SUA CORTE

Lição: Deus tem uma coroa para nós porque somos da realeza graças a Ele. Ninguém será deixado fora de Seu reino, se O escolhermos como nosso Rei.

Organizando o jogo:

- Divida as crianças em dois grupos de número igual de indivíduos. Integre os líderes de grupo também.
- O líder de grupo pode ser o “rei”.

Líder: Hoje vamos jogar um jogo chamado “O rei está na corte”. É muito divertido.

O jogo:

1. Faça dois círculos – um dentro do outro. As crianças do círculo exterior se colocam exatamente atrás de uma criança do círculo interior.
2. Escolha o líder do círculo interior para que seja o “rei”. O “rei” se coloca no centro.
3. Quando o líder dos jogos grita “o rei está em sua corte. Corram, súditos, corram!”, os que estão no círculo interno começam a aplaudir.
4. Quando terminam de aplaudir, as crianças do círculo interno levantam seus braços e as do círculo externo e o “rei” se colocam diante das crianças do círculo interno.
5. Neste momento, os que estão no círculo externo devem tentar ficar na frente de alguém do círculo interno.
6. Quando todas as crianças estiverem no lugar certo, uma pessoa ficará de fora – essa pessoa será o novo “rei”. Ela deverá entrar no círculo interno e brincar novamente.

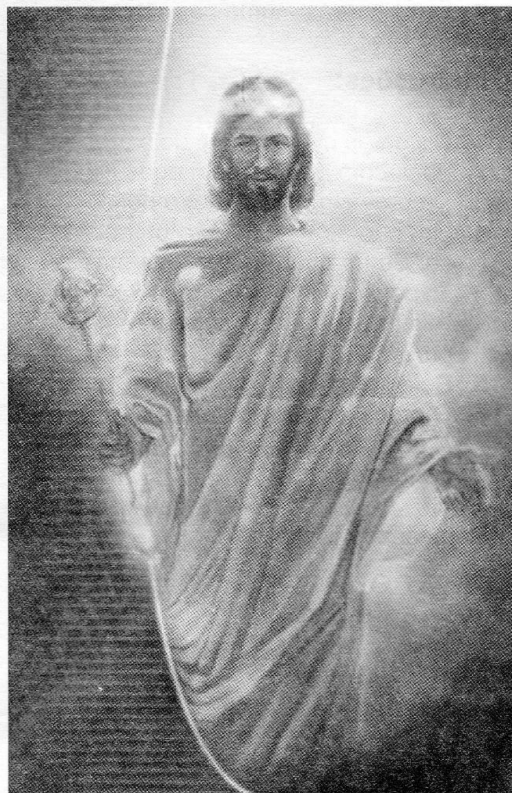
PERGUNTAS

Revezamento de coroa

1. Como você se sentiu com a coroa em sua cabeça?
2. Você acredita que pertence à realeza?
3. Como você pode se lembrar de que é da realeza se ainda não usa sua coroa?

O rei está em Sua corte

1. Se você estava no círculo externo, como foi esperar pelas palmas para parar?
2. O que você sentiu quando foi deixado de fora?
3. Você sabia que Deus não deixa ninguém de fora? Sabia que Ele quer que cada um de vocês seja parte de Sua família?
4. Você gostaria de orar comigo e agradecer a Deus por ser parte de Sua família?



**A bênção de
Jeová é que
enriquece; e não
traz consigo dores.**

Provérbios 10:22

**Filho meu, ouve a
instrução de teu pai,
e não deixes o ensi-
namento de tua mãe.**

Provérbios 1:8

**Em todo o tempo
ama o amigo e para
a hora da angústia
nasce o irmão.**

Provérbios 17:17

**A luz dos olhos ale-
gra o coração, a boa
notícia fortalece os
OSSOS.**

Provérbios 15:30

**A resposta branda
desvia o furor, mas
a palavra dura sus-
cita a ira.**

Provérbios 15:1

**Filho meu, se os
pecadores procu-
ram te atrair
com agrados,
não aceites.**

Provérbios 1:10