



Queridas Líderes,

Estamos levando até vocês uma aventura fascinante chamada **“O Mundo dos Insetos”**. Aqui vai o material para o **Manual do Instrutor – CENTRO DE JOGOS E BRINCADEIRAS**, que é parte deste programa da Escola Cristã de Férias.

Muitas pessoas trabalharam e se envolveram para que este material ficasse pronto, e, com alegria estamos entregando este kit a vocês com o desejo de que o somido do amor de Deus tome conta de cada criança durante estas férias.

Em qualquer plano que se use a Escola Cristã de Férias, esta sempre será uma forma de ganhar e conservar crianças e adultos na igreja, além de ensinar os adolescentes a alegria de servir, através do Projeto “Férias Úteis”, fazendo parte deste staff.

Em nome do Departamento do Ministério da Criança da Divisão Sul-Americana, queremos agradecer a todos que voluntariamente se empenharam neste trabalho evangelístico.

Nossos sinceros agradecimentos aos primeiros colaboradores deste material. Foram eles: Pastor Francisco Lemos da Casa Publicadora Brasileira, pela elaboração do Manual do instrutor - Centro de Aprendizagem da Natureza, Grace Deana pela revisão de cada módulo, Manasses Queiroz, pela parte gráfica, dando um colorido especial ao trabalho e às secretárias Rosana Guerra, Violeta Rodrigues e Elizabeth Salazar pela paciência em traduzir, adaptar, ilustrar e formatar cada página, com muito carinho.

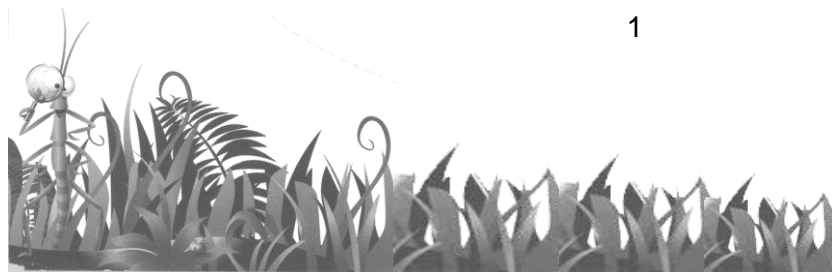
Porém, os anos se passaram e agora voltamos a utilizar o mesmo material, com a colaboração especial da União Central Brasileira, através de Sonia Rigoli e Elimara Moreira, que bondosamente adaptaram e criaram alguns conteúdos, ajustaram a decoração, enfim, embelezaram ainda mais este material.

Aproveitamos também para agradecer à União Leste Brasileira, na pessoa de Rosecler Queiróz que, gentilmente, cedeu a Música Tema “Insetos de Jesus” para enriquecer “O Mundo dos Insetos”.

E a nossa gratidão também vai para o Media Center – DSA por criar novas capas, além de dar um novo visual aos materiais extra.

Amigas, nosso desejo é que vocês busquem a sabedoria de Deus, usem a criatividade, e alegremente, juntem-se ao grupo nessa grande aventura!

Um abraço,

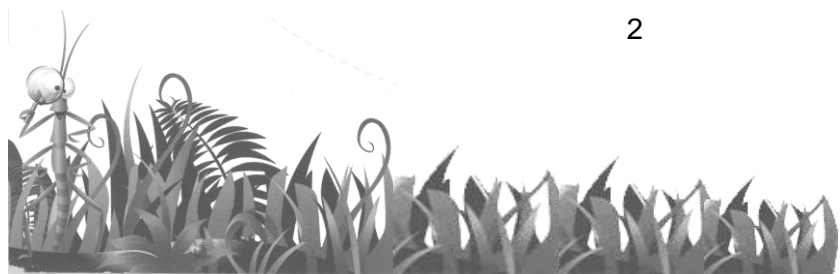


Índice

Bem-Vindos ao Mundo dos Insetos	3
O diretor de jogos e brincadeiras e suas funções	3
Preparando os jogos e materiais que serão usados	5

OS JOGOS:

PRIMEIRO DIA – Centopeia.....	7
SEGUNDO DIA – Louva-a-Deus	10
TERCEIRO DIA – Borboletas	12
QUARTO DIA – Formigas	14
QUINTO DIA – Besouros	17
SEXTO DIA – Abelhas	19
SÉTIMO DIA – Cupim	22
OITAVO DIA – Moscas	23
NONO DIA – Aranhas	25
DÉCIMO DIA – Vagalumes	27





Todos estão entusiasmados para conhecer “*O Mundo dos Insetos*”. Os louva-a-deus estão saltando, as abelhas estão zumbindo e cada inseto está zunindo no divertido “*Mundo dos Insetos*”. Vamos, então, penetrar nesta grande aventura, todos juntos: crianças, adolescentes e adultos.

O Mundo dos Insetos é um novo programa para a Escola Cristã de Férias, onde as crianças captarão os sons do amor de Deus. Ao estudar a vida de Jacó, José, Daniel, Eliseu, Gideão, etc., descobrirão que, sejam grandes ou pequenas, Deus as ama e atende a todas igualmente.

Antes das brincadeiras e jogos de “*O Mundo dos Insetos*”, as crianças irão relembrar dos versículos bíblicos e sentir o amor de Deus em sua vida. Cada dia, antes de começar a sessão, haverá momentos para comentar e aplicar a lição bíblica aos jogos.

Como diretor de jogos, você alcançará o êxito esperado se:

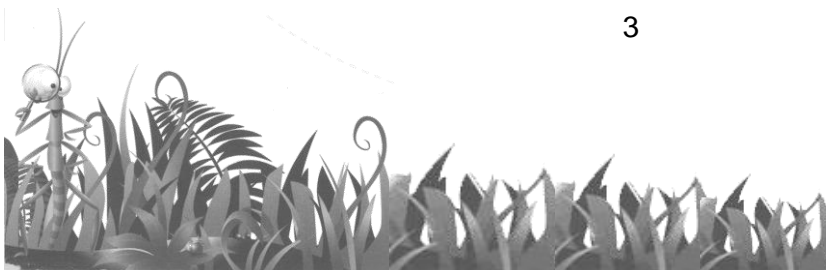
- ✓ Gosta de jogar.
- ✓ Gosta das atividades e é dinâmico.
- ✓ Mantém uma atitude positiva.
- ✓ Organiza e motiva com facilidade as crianças.
- ✓ Demonstra o amor de Deus em tudo o que você fala e fazer.

O Professor do Centro de Jogos e Brincadeiras e suas Funções:

Apresentamos Aqui o que a ECF – “*O Mundo dos Insetos*” – espera de você ANTES, DURANTE e DEPOIS do programa.

Antes do programa:

- ✓ Assista às reuniões de treinamento da ECF “*O Mundo dos Insetos*”.
- ✓ Ore pelas crianças que assistirão a ECF “*O Mundo dos Insetos*”.



- ✓ Leia o Manual do Centro de Jogos e Brincadeiras..
- ✓ Consulte o diretor geral e o diretor financeiro sobre os jogos.
- ✓ Prepare os jogos que serão realizados em grupos, cada dia.

Durante o programa:

- ✓ Prepare com antecedência, cada dia, o lugar onde serão realizados os jogos, levando todos os materiais necessários.
- ✓ Ajude no serviço de cânticos, assim você aprenderá junto com as crianças as músicas que deverão ser usadas durante os jogos.
- ✓ Dê as boas-vindas a cada grupo. Lembre-se de que você estará dirigindo quatro grupos diferentes cada dia – de 5 e 6 anos; de 7 e 8 anos; de 9 e 10 anos; de 11 e 12 anos.
- ✓ Crie uma atmosfera divertida e reforce a aprendizagem bíblica, fazendo com que as crianças repitam os versos bíblicos no final dos jogos.
- ✓ Use um apito para chamar a atenção do grupo, ao dar as explicações de cada jogo. Isso evita ficar gritando, quando as crianças estiverem distraídas. Assegure-se de que todos entenderam o jogo antes de começar.
- ✓ Anime as crianças. Esteja consciente de que as crianças têm necessidades especiais e procure atendê-las e ajudá-las a participarem das atividades.

Depois do programa

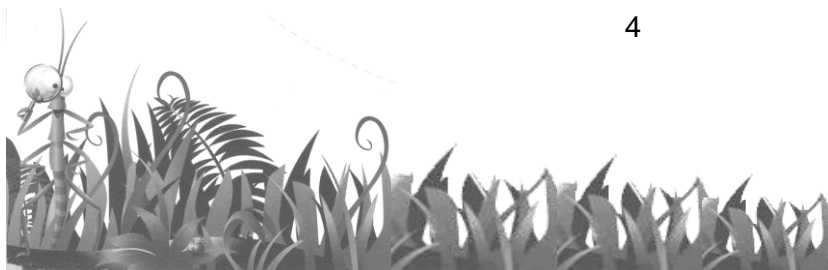
Guarde os materiais que usou para os jogos.

Doe os artigos extras de recreação para a sua igreja, escola ou centro comunitário.

Lembre as crianças dos jogos feitos na ECF ao:

- ✓ Dirigir os jogos em outros eventos dos Ministérios da Criança.
- ✓ Telefonar para as crianças não adventistas que participaram da ECF.

Enviar cartões postais para convidá-las a participarem de outros programas para crianças, promovidos pela igreja.





Os jogos podem acontecer fora da sala, de preferencia num lugar amplo como uma quadra, salão ou pátio, uma área ampla. Prepare atividades que se enquadrem na área de jogos e que estejam de acordo com o número de participantes que terá em cada grupo.

Lembre-se que os monitores dos grupos estarão auxiliando nas atividades, mas você pode pedir a ajuda de alguns adolescentes que estão participando do Projeto Férias Úteis. Para os jogos, você precisará dos seguintes itens:

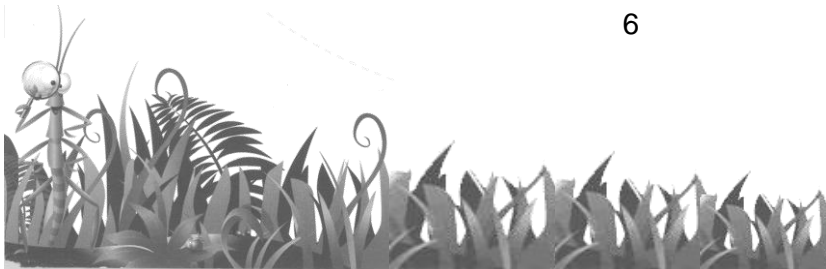
Objetos que pode ter em casa ou pedir que mais pessoas deem:

- ✓ Cones e cordas para demarcar os limites das equipes.
- ✓ Giz colorido
- ✓ Saquinhos de arroz ou de areia (de 7cm X 4 cm)
- ✓ Garrafas pet
- ✓ Cestas, caixas ou baldes
- ✓ Pirulitos de cores diferentes (um para cada criança)
- ✓ Cordões (para prender o pirulito no pescoço de cada criança)
- ✓ Arcos ou bambolê
- ✓ Rolos de barbantes de cores diferentes (tantos quantas equipes tiver)
- ✓ Disfarce – roupas, óculos escuros, máscaras, chapéus de vários tamanhos etc.
- ✓ Copinhos de plástico coloridos
- ✓ Garrafas pet pequenas e médias
- ✓ Tampinhas de amaciante de cores diferentes
- ✓ 10 pedras de cores diferentes
- ✓ Tira de TNT da cor da pedra para ser usado como bandana
- ✓ Uma meia de cano longo para cada grupo.
- ✓ Uma bola de tênis para cada grupo



- ✓ Cabo de vassoura como bastão (de 25 cm)
- ✓ Banderim com o desenho de 1 abelha de cores diferentes.
- ✓ 1 flor plástica para cada equipe
- ✓ Um saco de lixo
- ✓ 40 ou mais folhas de jornal
- ✓ Uma corda grande
- ✓ Toalhas úmidas ou lenços úmidos descartáveis para limpar as mãos depois de terem terminado o jogo
- ✓ Um relógio despertador
- ✓ 2 cabos de vassoura, 2 latas de nescau ou leite em pó e cimento ou pedrisco (para a lata não tombar e manter o bastão bem firme).
- ✓ 30 m de elástico mais ou menos fino

NOTA IMPORTANTE: Recolha os itens usados depois de cada jogo.





1º. Dia - Centopeia

Diga: Na história bíblica de hoje, Deus teve um plano especial para Abraão – prometeu-lhe uma grande descendência, tão numerosa como o pó da terra e as estrelas do céu. Em um tempo determinado, esta promessa tornou-se realidade. E é real hoje também porque a presença de Jesus em nossa vida nos faz sentir parte da família espiritual de Abraão, não importa o país onde nascemos, não importa a cor de nossa pele, não importa a nossa situação social. A família de Deus é muito numerosa, mais numerosa que a maior família que existe no mundo, a família dos insetos.



Vamos lembrar o verso de hoje:

. *“Farei com que os seus descendentes sejam tantos como o pó da terra”. (Gênesis 13:16).*

Hoje vamos brincar que fazemos parte da família numerosa dos insetos. Somos um dos insetos mais conhecidos, a centopeia.

1º. JOGO: Corrida as Centopeias

Materiais:

Não é preciso nenhum material para este jogo.

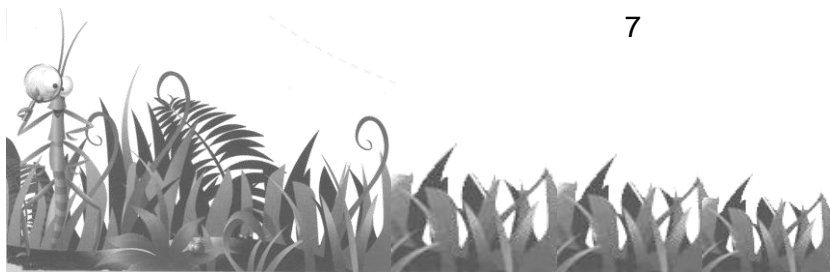
Formação:

O professor delimita na quadra ou pátio 2 linhas bem distantes uma da outra, que serão a linha de partida e a de chegada.

Reúne as crianças em grupos de no mínimo 5 e no máximo 8, que serão as “centopeias.”

Desenvolvimento:

Os grupos ou centopeias se posicionam atrás da linha de partida, segurando no colega da frente pela cintura, formando a C E N T O P E I A.



Ao sinal (APITO) do professor todas as “centopeias” saem pulando em direção a linha de chegada. Se alguma criança se soltar da cintura do colega, a centopeia deverá voltar à linha de partida e recomeçar.

Variações:

A centopeia se deslocará: pulando / correndo / pulando num pé só/ andando agachada.

2. JOGO: Pegador de Corrente ou “centopeia”

Materiais:

Não é necessário nenhum material para este jogo.

Formação:

Mande que as crianças andem à vontade pela quadra, enquanto o professor escolhe uma criança para ser o P E G A D O R.

Desenvolvimento:

Ao sinal do professor, o PEGADOR sai correndo para pegar os colegas. Quando conseguir pegar algum, este lhe dará a mão e será também um pegador, dando início a uma corrente.

A brincadeira continua e, à medida que o pegador for alcançando os colegas, a corrente ou “centopeia” vai aumentando.

Se a corrente estiver grande (mais ou menos 8) o professor dirá:

- Dividir a CENTOPEIA.

A corrente então se divide ao meio e todos das duas novas centopeias saem para pegar os colegas, que podem escapar pelos elos da corrente, pois SOMENTE as crianças das EXTREMIDADES podem ser pegadoras.

O jogo termina quando todos forem pegos.

3º. JOGO: Corrida do Barbante

Materiais:

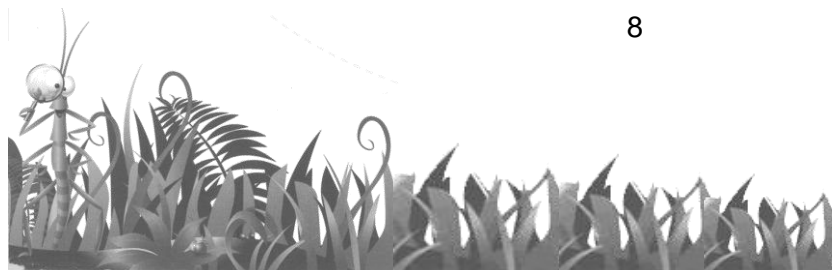
Um rolo pequeno de barbante colorido, de cor diferente para cada equipe.

Formação:

Dividir as crianças em fileiras, ou equipes com o mesmo número de crianças em cada uma.

O professor entrega 1 rolo de barbante colorido para a 1ª. criança de cada coluna.

Desenvolvimento:



Ao sinal (APITO) do professor a 1ª. criança de cada equipe de posse do rolo de barbante passará o barbante pela sua própria cintura, dando 3 voltas.

Entrega o rolo para o colega que está ao seu lado que fará o mesmo, e assim por diante até chegar a última criança da equipe.

Quando a última criança estiver enrolada com 3 volta, começa a desenrolar o barbante da cintura, enrolando-o outra vez no rolo.

Passa o rolo para o colega do lado que executa a mesma atividade de pois passa o rolo adiante até chegar de novo na 1ª. criança da fileira ou equipe.

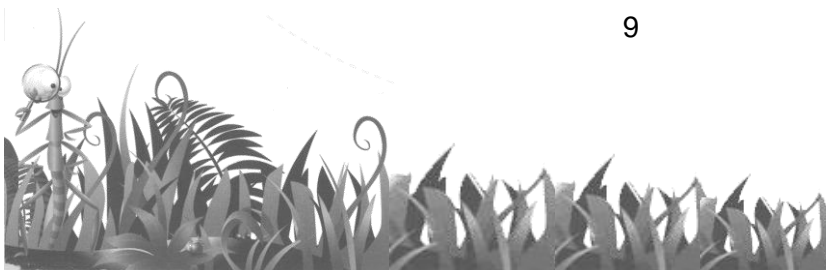
Será vencedora a equipe que apresentar ao professor, o rolo de barbante novamente ENROLADO.

Obs. Usar para cada equipe uma cor de barbante diferente.

Avisar as crianças que na volta, o barbante deverá estar bem enrolado (como receberam o rolo no início do jogo).

Varição:

Determinar uma marca no chão a mais ou menos 6 m à frente das equipes, e após TODOS da equipe estarem ENROLADOS, deverão se deslocar até essa marca e ÁÍ COMEÇARÃO a DESENROLAR.



2º. Dia – Louva-a-Deus

Materiais:

- ✓ Disfarce – roupas, óculos escuros, máscaras, chapéus de vários tamanhos etc.
- ✓ Cantar ou usar um aparelho de som para fita-cassete ou CD como acompanhamento.

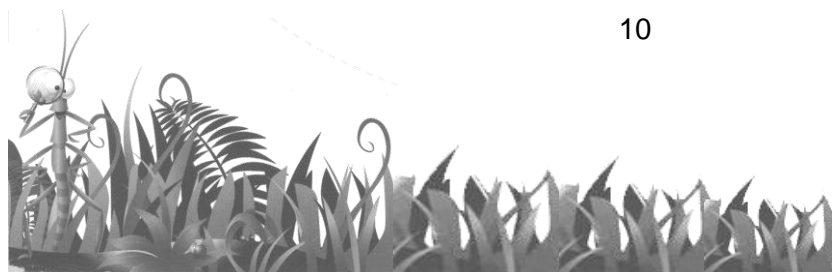


Organizando o jogo:

Prepare dois grupos e dê para cada grupo alguns disfarces.

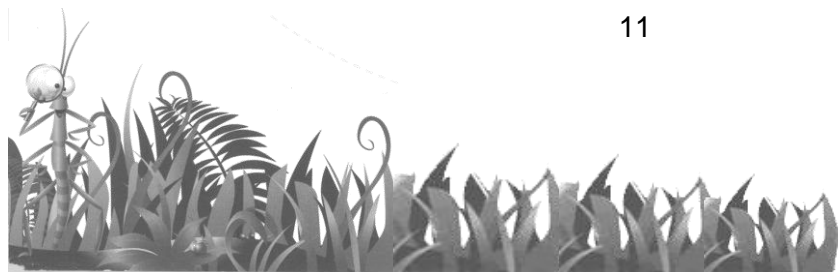
O JOGO:

1. Escolha uma criança de cada grupo para que seja a estátua. As duas crianças deverão ficar paradas ao lado de um monte de roupas e outros artigos de disfarces.
2. As demais crianças devem ficar em fila, a uma distância razoável (2, 3 ou 5m), na direção da estátua do seu grupo.
3. Quando falar “COMEÇAR!”, coloque a música. O primeiro da fila corre ao monte de roupas, pega um item e o coloca na estátua referente ao seu grupo. Volta correndo e vai para o final da fila; a criança seguinte faz como o primeiro, e assim sucessivamente, até que a música pare. As crianças continuam a atividade e voltam a fazer o trajeto enquanto a música continuar tocando. Devem colocar o máximo de itens possíveis na estátua até a música parar. Você determina o tempo de duração da música: 3, 5 ou 7 minutos, conforme a necessidade.
4. Pergunte se todos entenderam ou se há alguma dúvida e responda às perguntas.
5. Chame as estátuas para mostrarem seus disfarces e pergunte:
 - a. Com quem está parecendo o nosso amigo (ou amiga)? Comente como a gente se transforma com alguns disfarces.
 - b. Que tipo de disfarce Jacó usou para se apresentar ao pai?
 - c. Ele se tornou mais feliz por ter usado um disfarce?
 - d. O grupo que fizer o melhor disfarce na sua estátua ganhará o jogo.



Nos dias de hoje, também há muitas pessoas que pensam em resolver seus problemas de forma duvidosa, enganando e mentindo. Isto não traz felicidade a ninguém. Pode haver uma alegria momentânea, mas depois vem a tristeza e o remorso.

O verso para hoje diz:: *“Tudo o que está encoberto vai ser descoberto, e o que está escondido será conhecido...”* (Lucas 12:2). Peça que repitam o verso todos juntos.





3º. Dia – BORBOLETAS

A história de Paulo mostra que todas as pessoas que querem salvação precisam ser transformadas. Ele era um perseguidor, inimigo do povo de Deus. Após ser transformado, tornou-se o maior missionário a falar de Jesus.

A borboleta é um animal que passar por metamorfose, ou transformação, como Paulo. Se você quer saber o quanto precisa mudar para ser como Paulo ou as borboletas pense nisso: a borboleta nasce de um ovo. Depois se transforma em lagarta, depois casulo e só então uma linda borboleta. Vamos repetir o verso de hoje:

“Ele nos salvou mediante o lavar regenerador do Espírito Santo.” Tito 3:5

Hoje vamos brincar de ser borboletas transformadas!

1º. JOGO: As Borboletas

Materiais:

(Na quantidade de crianças)

Copinhos de plástico coloridos

Garrafas pet pequenas e médias

Tampinhas de amaciante de cores diferentes

Giz colorido

Formação:

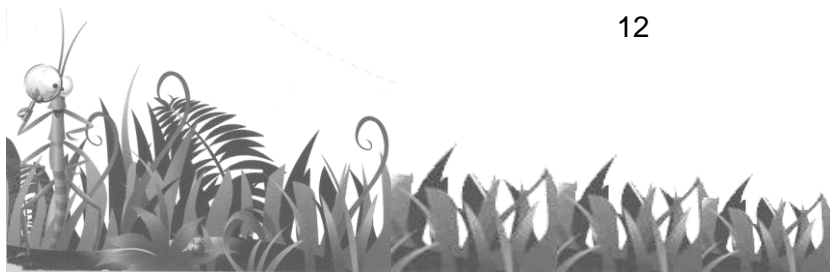
O professor deve delimitar um espaço - 2 linhas à mais ou menos 10 m de distância.

Coloque as crianças sentadas uma ao lado da outra, atrás da 1ª. linha – o ponto de partida.

As crianças serão as “borboletas”.

Na outra linha (10 m da primeira), a linha de chegada, estarão a lista de materiais (copinhos, garrafas pet, tampinhas, etc). Cada item é uma “flor”.

Desenvolvimento:



Ao sinal (APITO) do professor as crianças deverão começar a correr na ponta dos pés, ELE-VANDO e ABAIXANDO os braços, imitando borboletas voando, em direção às flores (cada criança “voa” para uma das flores).

De repente o professor APITA, e avisa as crianças que o SOL está se escondendo e as “BORBOLETAS” devem chegar até as FLORES antes que o SOL se esconda, isto é, antes que o professor dê um novo sinal.

2º. JOGO: Passeio das Borboletas

Antes de iniciar a brincadeira, o professor desenha com giz colorido no chão do pátio ou na quadra, “FLORES GRANDES”, de acordo com o número de crianças. Uma flor para cada criança.

Formação:

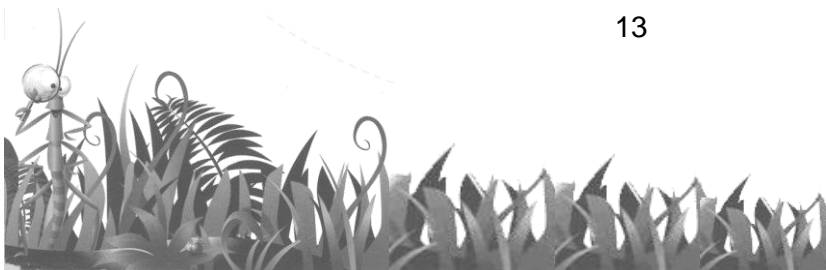
As crianças deverão estar dispostas em fileira, uma ao lado da outra, sentadas atrás da primeira linha.

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor, as crianças saem batendo os braços, imitando uma borboleta “voando” em volta das flores.

O professor dá um novo sinal (APITO) e diz:

- borboleta DESCANSA – cada criança se assenta em sua flor bem quietinha.
- borboleta DORME – cada criança assentada na sua flor, flexiona os joelhos e passa os braços ao redor dos joelhos, descansando a cabeça nos joelhos, de olhos fechados.
- borboleta VOA – as crianças correm em volta da sua flor, com os braços abertos (voando)
- borboleta COME – as crianças correm em volta da flor com os braços para a frente, imitando as patinhas da borboleta tirando o pólen das flores.
- borboleta MUDA de FLOR – trocam de flores com os colegas.





4º.Dia - FORMIGAS

José foi vendido como escravo no Egito. Como escravo ele precisava trabalhar muito. José era caprichoso, não tinha preguiça, fazia tudo tão bem feito e perfeito que Deus abençoava o seu trabalho. Quando na prisão, ainda lá Deus pode abençoar seu trabalho. As pessoas viam que Deus estava com José e o ajudava. Por isso, ele pode se tornar o governador do país, pois era trabalhador e pode juntar tanto alimento que salvou o Egito e as nações vizinhas, de uma grande fome!

Você gosta de trabalhar? Você ajuda a mãe, o pai ou a quem? O que você faz em sua casa para ajudar?

O verso de hoje diz: “ Vai ter com a formiga, ó preguiçoso, olha para os seus caminhos e sê sábio.” Provérbios 6:6

Hoje vamos imitar o trabalho árdua das formigas. Vamos fingir que somos formigas!

O JOGO: Formigas Operárias

Materiais:

1 saquinho (de 7cm X 4 cm) de arroz ou de areia para cada criança de cada equipe
1 cesta de vime, ou caixa, ou balde ou bacia de plástico para cada equipe

Formação:

Dividir as crianças em 2 ou 3 colunas, ou equipes.

Coloque as colunas ou equipes a mais ou menos 3 m de distância uma da outra.

Na mesma equipe, cada criança deve ficar separada da outra mais ou menos 2m.

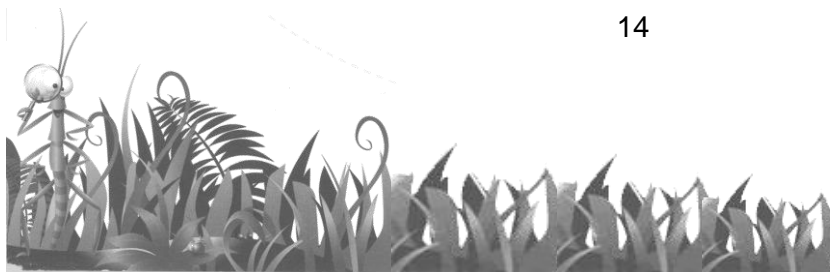
A primeira criança de cada equipe deve ficar junto à uma cesta, caixa, bacia ou balde.

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor, a primeira criança de cada equipe faz flexão de tronco, apanha a cesta, coloca-a na cabeça e sai correndo com ela até o colega seguinte, coloca a cesta ao lado dele e volta para o seu lugar.

O colega repete a mesma ordem de ações da primeira criança.

O próximo repete as mesmas ações, (faz flexão de tronco, pega a cesta, coloca-a na cabeça e corre com ela até o próximo colega) até que a cesta chegue à última criança.



Da última, a cesta deve VOLTAR à primeira criança PELO MESMO PROCESSO DA IDA.

Vence o jogo a equipe cujo primeiro da fila, ao receber a cesta do último da fila, levantar a cesta acima da cabeça em 1º. Lugar.

OBS. A criança que deixar cair a cesta (ou o que tem dentro – saquinhos de areia/arroz) deverá voltar ao seu lugar e recomeçar novamente.

2º. JOGO: Formiga Pote-de-mel

Materiais:

1 saquinho de arroz ou de areia para cada criança de cada equipe

2 cestas de vime, (ou caixas, ou baldes ou bacias de plástico), sendo uma com os saquinhos e a outra vazia, para cada equipe

Formação:

Dividir as crianças em 2 ou 3 colunas ou equipes.

Separe as colunas pelo espaço de mais ou menos 3 m.

Na mesma equipe, cada criança deve ficar separada da outra mais ou menos 2m.

A distância entre o cesto vazio e o cesto cheio deverá ser de 2 metros

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor a 1ª. criança da fila pega 1 saquinho da CESTA CHEIA e passa para a CESTA VAZIA

Em seguida CORRE para a sua equipe, bate na mão da 2ª. criança da fila e vai para o final da fila.

As demais crianças repetem a mesma ação, até a última da equipe.

Vence a equipe que o 1º, jogador chegar ao seu lugar primeiro.

VARIAÇÕES:

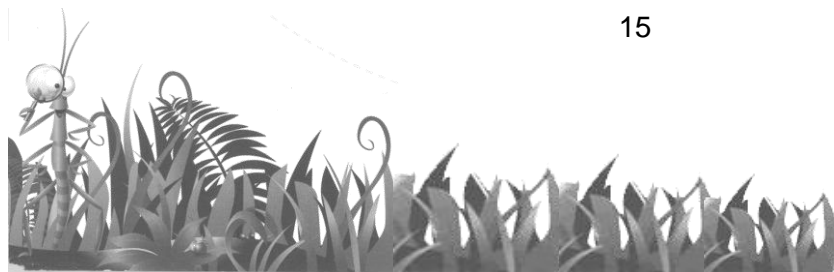
- a) Levar o saquinho sobre o dorso da mão direita
- b) Sobre a cabeça (equilíbrio)
- c) Encaixado no queixo
- d) Preso entre os tornozelos, e em vez de ir correndo, ir SALTANDO.

3º. JOGO: Segure Seu Alimento

Materiais:

- ✓ 1 saquinho de areia ou de arroz

Formação:



Os jogadores em círculo são numerados por ordem numérica .
1 criança fica no centro do círculo com um saquinho na mão.

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor, o jogador do meio ATIRA o saquinho para cima e ao mesmo tempo chama um número qualquer.

A criança cujo número foi chamado deve correr e apanhar o saquinho ANTES que ele caia no chão.

Se deixar cair, volta ao seu lugar.

Se conseguir agarrá-lo troca de lugar e VAI para o CENTRO, e a criança do centro, entra no círculo.

4º. JOGO – Buscando Pedras

Materiais:

- ✓ 10 pedras para cada grupo (cada pedra deve ser de cor diferente – se for o caso, pinte-as com tinta látex ou guache, nas cores que desejar, usando colorantes específicos).
- ✓ 1 balde ou caixa enrolada da cor da pedra para cada grupo
- ✓ Pedaco de TNT da cor da pedra ou balde, ou caixa, para colocar como bandana na cabeça da criança que representará a formiga catadora.



Organizando o jogo:

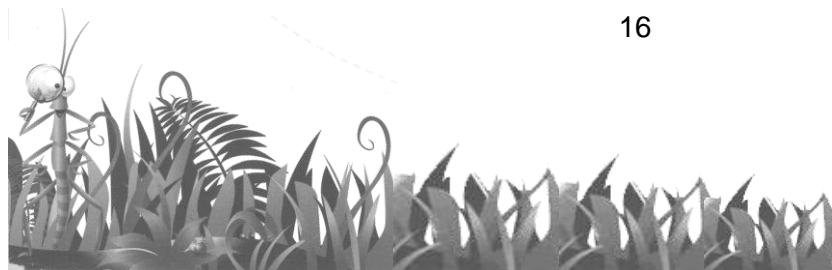
Dividir as pedras por toda a área do jogo, misturando as cores, e não colocando duas cores iguais juntas.

O JOGO:

- **Diga:** Neste jogo, os líderes dos grupos serão as FORMIGAS recolhedoras de pedras. Os outros componentes do grupo serão os que procurarão as pedras e as entregarão ao líder.

Ao sinal (APITO) do professor as crianças correm para procurar as pedras da cor destinada ao seu grupo. Quando encontrar, grita a cor e a sua FORMIGA corre e recolhe a pedra e a põe no balde ou caixa. Lembre que os que procuram, só encontram a pedra e gritam a cor, não devem levar até a sua FORMIGA. A FORMIGA é quem corre até onde está quem gritou para guardar a pedra no balde/caixa. O grupo que fizer mais rápido ganha o jogo.

Uma vez terminado o jogo, se ainda houver tempo, pode-se fazer outra rodada, trocando os que procuram e as FORMIGAS.





5º. Dia – BESOUROS

Daniel e seus amigos também um alvo e foi difícil para eles “alcançarem o alvo” ao serem levados cativos para a Babilônia, para servir a um rei que não confiava em Deus e ainda terem que participar da comida sacrificada aos ídolos, servida à mesa do rei. Mas estes jovens tinham confiança no Deus do Céu e seu alvo era não se contaminarem com a comida, nem com a bebida do rei. Mesmo diante das influências sedutoras da corte babilônica, permaneceram firmes e, finalmente, saíram vitoriosos.

Assim como Daniel e seus amigos, o alvo dos besouros é não cair de costas, pois se isto acontece podem morrer de fome, pois não conseguem se desvirar.

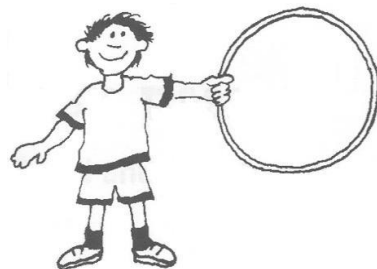
Quando as coisas parecerem impossíveis, lembre-se de pedir ajuda a Deus. Deus ajudou Daniel e seus amigos a saírem vitoriosos e esse mesmo Deus está preparado para ajudar a cada um de nós hoje também. Ele até criou o besouro saltador que salta para desviar-se.

O verso de hoje dia: “Mas o fruto do Espírito é: mansidão, domínio próprio.” (Gálatas 5:22, 23)

Nosso jogo de hoje é alcançar o alvo.

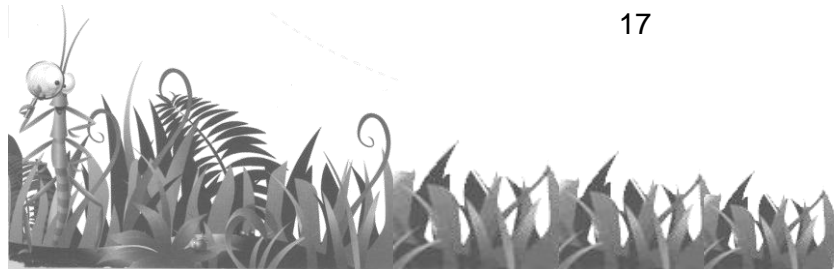
Materiais:

- ✓ Uma meia de cano longo para cada grupo.
- ✓ Uma bola de tênis para cada grupo.
- ✓ Um arco (bambolê).



Formação:

- ✓ Divida as crianças em 2 ou 3 grupos.
- ✓ Coloque as bolas de tênis dentro das meias, para simular uma funda, para cada equipe.
- ✓ Os grupos farão uma fila, com um espaço de 4 metros entre as filas.
- ✓ Os monitores estarão de frente para o seu grupo e serão os ALVOS. Os alvos estarão a 8 metros da linha que separa os grupos, com o arco estendido à altura do ombro. As bolas devem passar por dentro do arco para que o grupo ganhe pontos. O grupo que fizer mais pontos ganha o jogo. Os ALVOS podem defender-se das fundas que forem lançadas fora do alvo.



Desenvolvimento:

1. Ao contar até três, começa o primeiro de cada grupo. Dá dois passos adiante de seu grupo, aponta ao alvo, faz girar sua funda e a lança. Se fizer passar a bola por dentro do arco, conta um ponto.
2. Os segundos e os terceiros fazem o mesmos até que todos tenham sua oportunidade de lançar.
3. Ganha o grupo que conseguir lançar mais fundas através do alvo (bambolê).

2º. JOGO: Encaixando Arcos**Materiais:**

1 arco ou bambolê para cada equipe

Formação:

Formar equipes ou colunas de mais ou menos 7 crianças cada

Cada equipe recebe um arco ou bambolê.

Uma criança da equipe se posiciona à mais ou menos 2 m de distância, de frente para a sua equipe.

Esta criança será o ALVO da sua equipe.

Desenvolvimento:

Ao sinal do prof. (APITO) , a 1ª. criança de cada equipe joga o arco para o alto e para frente tentando encaixá-lo no colega ALVO e depois volta para o final da fila.

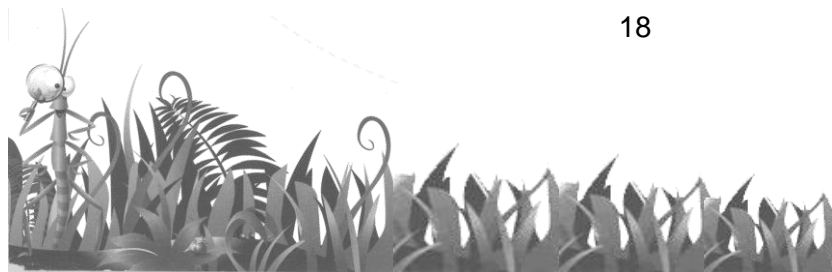
A 2ª. criança repete os mesmos movimentos e assim a 3ª. criança, a 4ª., até chegar o último da fila.

O prof. CONTA quantos arcos foram ENCAIXADOS na criança ALVO.

Ganha a equipe que conseguir encaixar mais arcos ou bambolês.

Variação: ir trocando a criança ALVO cada vez que toda a equipe terminar de jogar o arco/bambolê,

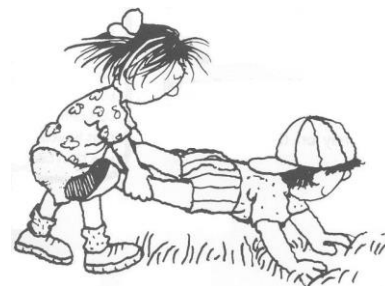
Só quando todas as crianças forem ALVO uma vez, será anunciada a equipe VENCEDORA, somando a quantidade de arcos que foram encaixados em cada uma das crianças ALVO.





6º. Dia - ABELHAS

Na história bíblica de hoje, Eliseu confiou em Elias, pois sabia que era um profeta e que fazia a vontade de Deus. Assim que Elias tirou o seu manto e o colocou sobre os ombros de Eliseu, imediatamente ele entendeu que era um sinal de Deus – que Deus o chamava e decidiu, daquele momento em diante, acompanhar o profeta. Trabalharam juntos por vários anos e Eliseu teve a oportunidade de aprender muitas coisas com o profeta Elias. As abelhas são insetos que trabalham juntas. E é assim que devemos trabalhar e estudar – em grupo!



O verso de hoje é: “O que vocês fizerem, façam de todo o coração, como se estivessem fazendo para o Senhor, e não para os homens.” Colossenses 3:23

Hoje vamos brincar de como podemos ser ABELHAS – trabalhando juntas!

1º. JOGO – Carrinho de Mãos

Materiais:

Não são necessários materiais para esta brincadeira.

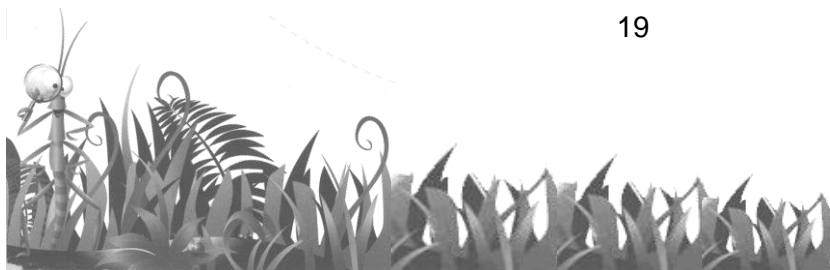
Formação:

Em duplas as crianças decidem quem levará e quem será o carrinho de mão.

Desenvolvimento:

Ao ser dado o sinal, as crianças saem fazendo carrinho de mão. Devem dar uma volta completa, ou seja, chegar ao fundo do pátio dar a volta e alcançar a linha de início. O primeiro a chegar é o ganhador. Se houver tempo e desejarem, inverta as posições.

2º. JOGO - Pique Abraço



Materiais:

Não são necessários materiais para esta brincadeira.

Formação:

As crianças espalhas correndo em várias direções dentro dos limites da quadra.
O professor escolhe uma criança para ser o PEGADOR.

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor, o PEGADOR começa a correr com o objetivo de pegar os colegas.

A criança que está sendo perseguida deverá ABRAÇAR de um dos colegas, e não poderá ser pego enquanto estiver nessa posição.

Quando o PEGADOR conseguir “pegar” algum colega, trocará de posição com ele, que passará a ser o pegador.

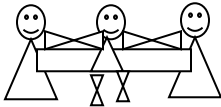
3º. JOGO: Transportes de Bastão**Materiais:**

Cabo de vassoura como bastão.

Formação:

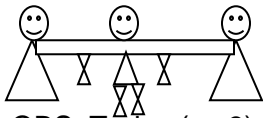
Grupos de 3 crianças e 1 bastão.

2 sustentam o bastão e transportam o 3º. que se senta no bastão apoiando-se nos ombros dos companheiros.

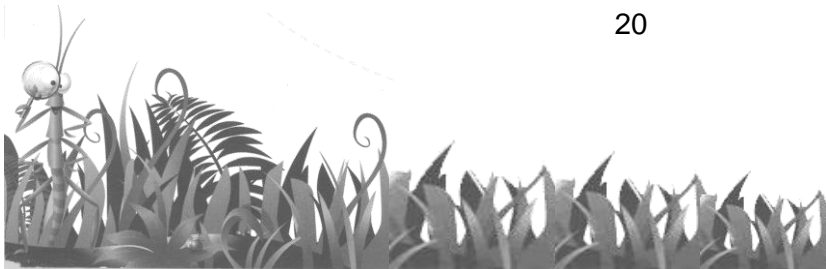


2ª. fase:

2 sustentam o bastão na altura dos ombros e transportam o 3º. que está apoiado no bastão e com as pernas flexionadas.



OBS. Todos (os 3) deverão passar pelas posições de transporte e transportado.



4º. JOGO: Colméia

Materiais:

Cabo de vassoura como bastão.

Formação:

As crianças serão dispostas em 2 colunas (equipes)

O último jogador de cada equipe fica com um bastão pequeno (mais ou menos 25 cm).

Desenvolvimento:

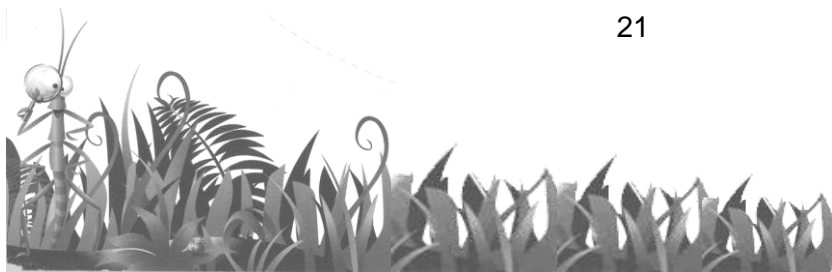
Ao sinal (APITO) do professor as 2 crianças portadoras dos bastões saem correndo pela direita, contornam a coluna, voltam ao seu lugar e entregam o bastão ao colega da frente.

O mesmo fazem TODOS os demais colegas até chegar o bastão nas mãos do 1º. jogador da coluna.

Será considerada vencedora a coluna cujo último corredor voltar à frente da coluna, levantando o bastão acima da cabeça em 1º. Lugar.

Variações:

- a) Em vez do bastão pequeno, usar uma flor plástica.
- b) Em vez do bastão uma pequena bandeira ou banderim com o desenho de 1 abelha de cores diferentes.





7º. Dia – CUPIM

Os cupins são animais pequenos que sobrevivem porque trabalham em equipe, assim como na história bíblica de hoje, Gideão foi vitorioso porque se aliou a Deus, confiou no Seu plano e executou o plano em todos os seus detalhes.

Quando deixamos Deus lutar por nós, a vitória é segura. O Senhor nunca nos abandona; sempre está do nosso lado. Assim, podemos Lhe pedir ajuda quando estamos com medo.

O versículo de hoje diz: “O Senhor é a fortaleza da minha vida; a quem temerei? (Salmo 27:1)

Materiais:

- ✓ Prepare 2 linhas. Use cones ou giz para marcar as duas linhas opostas no final da área de jogos.



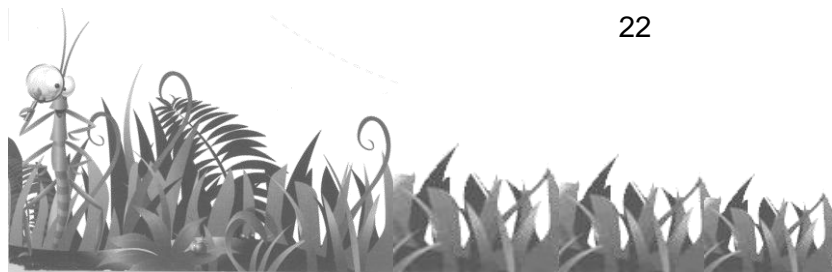
O JOGO: Israelitas x Midianitas

- 1 Tenha dois “exércitos preparados” – Os ISRAELITAS e os MIDIANITAS, que devem ficar frente a frente.
- 2 **Diga:** A história bíblica de hoje nos fala de como os israelitas tiveram que enfrentar os midianitas. Gideão seguiu as ordens de Deus e saiu vencedor. Hoje nós vamos jogar com estes dois exércitos.
- 3 Quando disser: “CORRAM!”, ambos os exércitos correrão para se enfrentar; quando estiverem mais ou menos a dois metros de distância, você deve gritar: “ISRAELITAS!” – então eles correm e pegam os MIDIANITAS e os levam cativos. Os MIDIANITAS devem correr para suas metas e não deixar serem pegos pelos ISRAELITAS. Se gritar: “MIDIANITAS!”, eles deverão correr e pegar os ISRAELITAS para levá-los como cativos. Então, é a vez de os ISRAELITAS correrem para não serem levados pelos midianitas. O exército que tiver o maior número de cativos será o vencedor.

Variações:

Para dificultar e também variar os pegadores só poderão pegar os fugitivos se:

- a) Em vez de correr, pular com 1 só pé.
- b) Em vez de correr normalmente, se deslocar correndo de cócoras.





8º. Dia - MOSCAS

O JOGO: Limpando o Coração

Materiais:

- ✓ Um saco de lixo
- ✓ 40 ou mais folhas de jornal
- ✓ Uma corda grande
- ✓ Toalhas úmidas ou lenços úmidos descartáveis para limpar as mãos depois de terem terminado o jogo
- ✓ Um relógio despertador

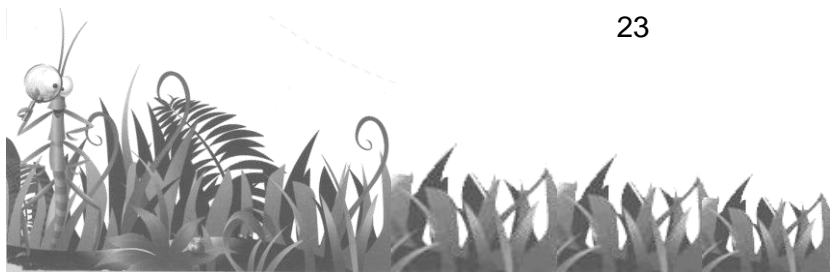


Formação:

- ✓ Divida as crianças em equipes. Nomeie um líder para a equipe.
- ✓ Use uma corda para delinear um coração grande no piso.
- ✓ Coloque aproximadamente 40 folhas de jornal dentro do coração (os jornais podem estar enrugados, amassados, rasgados ou cortados de qualquer forma).

Desenvolvimento:

1. **Diga:** Se o coração pudesse falar, diria aos gritos: *“Por favor, crianças, limpem-me, limpem-me!”* Hoje vamos ser abelhas laboriosas e vamos limpar o coração. Dê 2 minutos para que cada equipe possa tirar todo esse lixo do coração.
2. A equipe deve alinhar-se a 6 metros do coração.
3. Ao sinal do professor (APITO), os membros da equipe, um por vez, correrá ao coração, recolherá tudo o que pode do lixo que lá está e voltará correndo para jogá-lo no saco de lixo que o líder do grupo estará segurando aberto. Imediatamente segue o segundo da equipe, faz o mesmo e continua assim com o terceiro, quarto, etc. até que o sinal (APITO) ou despertador desperte.
4. Terminado o tempo da primeira equipe, entrará a segunda equipe, que fará o mesmo. A equipe que conseguir limpar totalmente o coração antes de o despertador tocar, ou o professor APITAR, será a vencedora.



5. Terminado o jogo, peça para assentarem-se em círculo e comente: Olhem suas mãos, como estão. A tinta do jornal sujou suas mãos, não é mesmo? Assim é o que acontece com o pecado, que, como a tinta, suja o nosso coração. Foi o pecado que sujou toda a Criação, mas Deus prometeu nos limpar e nos livrar dele. Quando Jesus morreu na cruz, nossos pecados caíram sobre Ele e, assim, Ele pagou a nossa culpa. Hoje podemos ser perdoados e ter o nosso coração limpo novamente, se pedirmos a Jesus que nos perdoe.

Dê as toalhas ou lenços umedecidos para que as crianças limpem as mãos e diga:

Podemos limpar nossas mãos, mas você sabe como limpar o seu coração? O coração também pode ser limpo. Quando Deus nos perdoa, Ele tira toda a sujeira de nosso coração, como estas toalhas que limpam a tinta do jornal, e o nosso coração torna-se puro e limpo. Por isso precisamos ser amigos de Deus, ouvir e atender Suas ordens, como fazia Moisés e não ser como Adão e Eva que O desobedeceram e por causa disso surgiu o pecado que nos suja. O pecado é como a mosca traz doença, tristeza e morte.

O verso para hoje diz: *“Falava o Senhor a Moisés face a face, como qualquer fala a seu amigo.”* (Êxodo 33:11)

O JOGO: Moscas Enlouquecidas

Materiais:

Giz

Formação:

Traçar um círculo se 1 m de diâmetro. Este círculo é o “pega-moscas”.

Ao redor deste, distante 2 m desenham-se outros círculos semelhantes, todos numerados sequidamente, ficando um em cada um dos círculos, inclusive no círculo central, 2 crianças de mãos dadas.

Desenvolvimento:

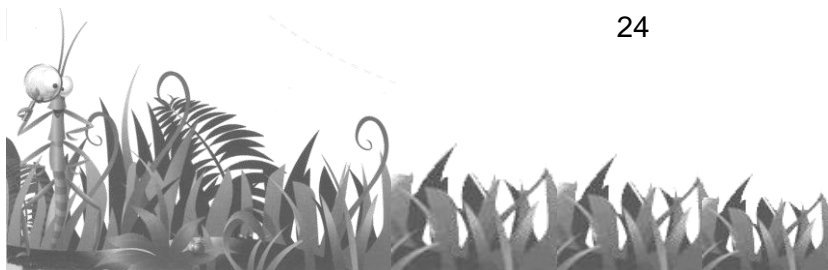
Ao sinal do prof. (APITO) todos devem fazer silêncio para escutar os números chamados, o professor fala dois números (p. e. 6 e 10)

As crianças que estiverem dentro desses círculos terão que trocar de lugar.

A dupla que estiver no círculo central procurará ocupar 1 dos círculos vagos com a saída dos jogadores.

A dupla que sobrar vai ter que ir para o pega-moscas.

Varição: o professor chama 4 números ou todos os números para tornar o jogo mais movimentado.





9º. Dia - ARANHAS

Muitas aranhas são tão venenosas quanta a língua de algumas pessoas que, como o veneno das aranhas ferem e matam.

Jesus pediu a Jonas que usasse sua língua para pregar e salvar os moradores de Nínive. Ele também deseja que você use sua língua somente para falar o que é bom e para falar de Jesus às pessoas, até mesmo aqueles que tem aparência tão feia e assustadora como a de algumas aranhas.

Hoje vamos brincar de insetos passando por teias de aranha.

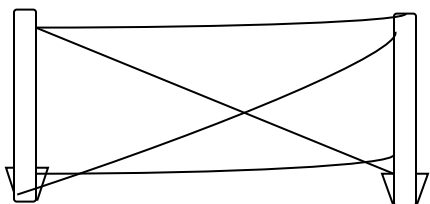
Materiais:

Suportes ou postes pequenos.

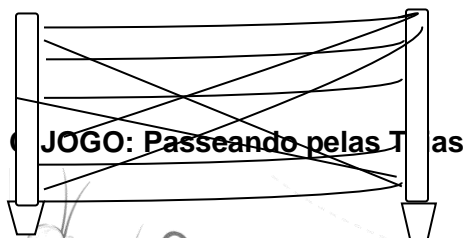
Estes podem ser confeccionados usando: 2 cabos de vassoura, 2 latas de nescau ou leite em pó e cimento ou pedrisco (para a lata não tombar e manter o bastão bem firme).

30 m de elástico mais ou menos fino

Montar a 1ª. teia: 2 postes a uma certa distância (como duas traves de futebol). Passe o elástico pelas pontas dos postes (no alto) e pela parte de baixo (próximo à lata), cruza-se o elástico da ponta do alto até embaixo, fazendo um x no meio.



Montar a 2ª. teia: 2 postes a uma certa distância (como duas traves de futebol). Passe o elástico de um poste até o outro no alto. Passe outro elástico na parte de baixo de um poste a outro (próximo a lata). Cruze várias vezes de um lado para o outro, fazendo vários x.



Formação:

Dividir as crianças em equipes com o mesmo número de participantes
Traçar linhas e colocar as teias (Suporte e o elástico)

A mais ou menos 6 metros – montar a 1ª. TEIA

A mais ou menos 12 metros – 2 CONES (1 para cada equipe)

A mais ou menos 18 m – montar a 2ª. TEIA

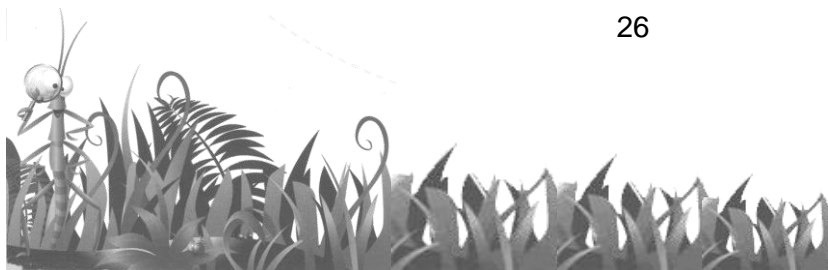
A mais ou menos 24 m – colocar 2 CONES (1 para cada equipe)

Pode substituir os cones por pneus.

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor saem correndo a 1ª criança de cada equipe, passa entre a 1ª. teia (mais fácil), contorna o cone, passa pela 2ª. teia (+ elaborada) e por último contorna o 2º. Cone (mais difícil) e VOLTA pela LATERAL, bate na mão do colega (da 2ª. fila) para que ele realize a mesma tarefa e depois a 3ª., a 4ª. crianças, até a última da equipe.

O vencedor será a equipe das ARANHAS que terminar primeiro.





10º. Dia – Vagalume

Deus quer que “brilhemos como luzes”, assim, os outros podem ver o amor de Deus em nós. De que maneira a menina cativa, da história bíblica de hoje “fez brilhar” a luz do amor de Deus? De que forma ela mostrou o amor de Deus ao capitão Naamã e a sua esposa?



Hoje vamos brincar com pirulitos de cores diferente, pois também há muita formas diferentes de mostrar o amor de Deus para as pessoas. Na Bíblia há muitos e muitos exemplos de pessoas que demonstraram o amor de Deus de formas diferentes.

No verso para hoje, o próprio Jesus nos afirma: “*Vós sois a luz do mundo*” (Mateus 5:14).

Materiais:

Pirulitos de várias cores. Corte os palitos dos pirulitos, deixando-os com 3 cm e amarre-os ao pescoço das crianças com uma fita.

O JOGO – O Flash dos Vaga-lumes

1. Os vaga-lumes são insetos que encontram seus pares quando fazem brilhar sua luz. Na escuridão, a luz ajuda-os a se encontrarem uns com os outros. Neste jogo, todos seremos vaga-lumes, brilhando com luzes diferentes. Vamos começar!

Formação:

As crianças devem estar espalhadas em toda a área do jogo.

Dê a cada criança um pirulito amarrado em um cordão

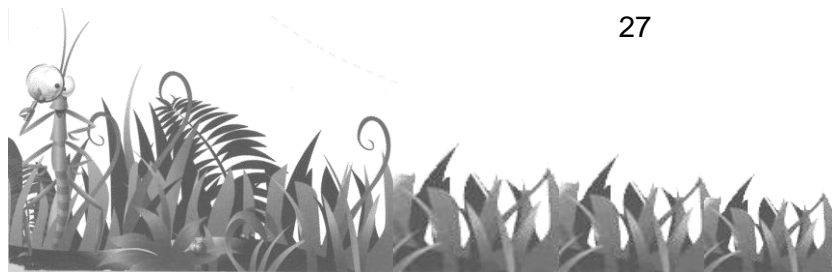
Usar as mãos para cobri-los, para que ninguém veja.

Explique que os pirulitos são as luzes.

Desenvolvimento:

Ao sinal (APITO) do professor todos se movem de um lugar para outro, irradiando suas luzes, com o abrir e fechar das mãos rapidamente sobre os pirulitos.

Os vaga-lumes não falam, só se comunicam por meio da luz que fazem brilhar.





Ao virem alguém com uma luz igual (pirulito da mesma cor), enlacem os braços e continuem movendo-se de um lado para outro e acendendo sua luz para que os outros “insetos” os distingam.

Devem estar de braços enlaçados todos os que tiverem a luz (pirulito) da mesma cor.

O maior grupo com pirulitos iguais ganhará o jogo.

Materiais:

Cadeiras

O JOGO: PISCA-PISCA (ou rouba namorado)

Formação:

O professor divide a turma em 2 equipes, uma masculina (M) e uma feminina (F).

Desenvolvimento:

A equipe **F** fica sentada nas cadeiras que estarão dispostas em círculo e a equipe **M** de pé, atrás das meninas com as mãos nas costas da cadeira.

Uma cadeira fica vazia

Embora a cadeira esteja vazia, haverá 1 menino atrás dela, que será o VAGALUME.

O vagalume pisca discretamente para uma das meninas MENINA que imediatamente deve Correr e sentar-se na cadeira vazia, antes que o menino, que está atrás dela, toque-a nos ombros.

Quando isso acontecer, ela não poderá atender à piscada do VAGALUME.

Caso contrário, o menino que estava sem par, ganha a companheira e o que a perdeu se torna o VAGALUME.

Após um tempo o professor inverte os papéis, ou seja, as meninas ficam em pé atrás das cadeiras e os meninos se sentam na cadeira em frente.

Começa uma nova rodada.

