

SÉRIE

É Hora de Jogar!



80

ATIVIDADES



para ensinar a criança  
a praticar a Bíblia

3 a 11 anos

Antigo Testamento - Livro 1

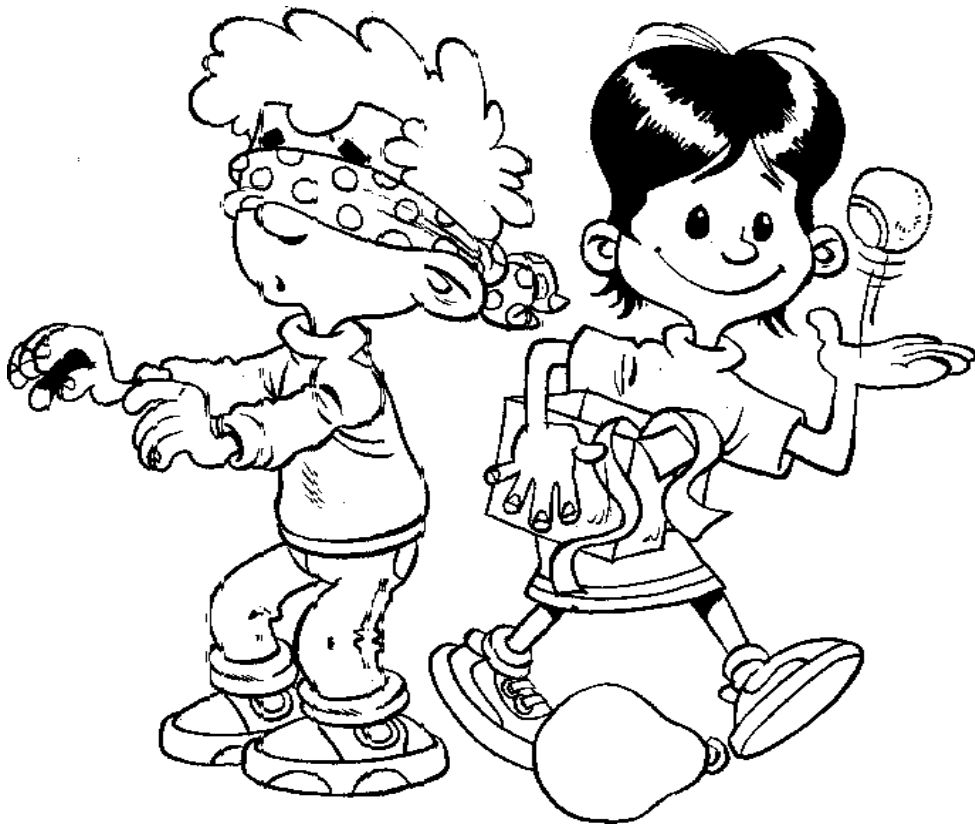
GÊNESIS • ÊXODO • NÚMEROS • JOSUÉ



## Conteúdo

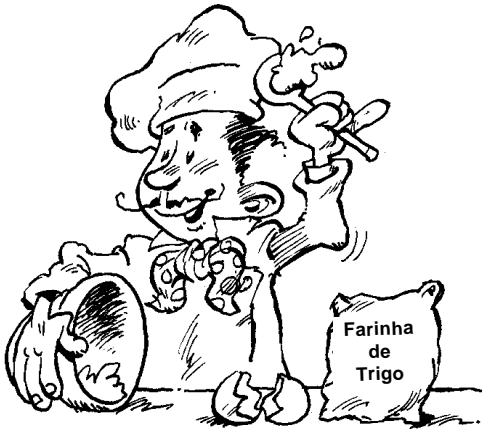
Lição	Texto Bíblico	Título	Página
1	Gênesis 1.1 -2.9; 2.15	A Criação	6-7
2	Gênesis 2.15 - 3.24	A Queda	8-9
3	Gênesis 6.5 - 8.22; 9.8-17	O Dilúvio	10-11
4	Gênesis 11.27 - 12.9	Deus Chama Abraão	12-13
5	Gênesis 13.1-18	A Escolha de Ló	14-15
6	Gênesis 17.1-8; 18.1-16; 21.1-8	Deus Cumpre sua Promessa	16-17
7	Gênesis 21.9-21	Deus Cuida de Ismael	18-19
8	Gênesis 22.1-19	A Provisão de Deus	20-21
9	Gênesis 24.1-67	Deus Guia seu Povo	22-23
10	Gênesis 25.19-34; 26.34 - 27.41	Jacó, o Enganador	24-25
11	Gênesis 27.42 - 28.22	O Sonho de Jacó	26-27
12	Gênesis 29.1 - 30.43	Jacó é Enganado	28-29
13	Gênesis 31.1-3; 32.1 - 33.20	Jacó Confia em Deus	30-31
14	Gênesis 37.1-36	José é Odiado por seus Irmãos	34-35
15	Gênesis 39.1 - 40.23	José é Preso no Egito	36-37
16	Gênesis 41.1-57	José no Comando do Egito	38-39
17	Gênesis 42.1 - 46.7	A Família se Reconcilia	40-41
18	Êxodo 1.1 - 2.10	Deus Providencia um Libertador	42-43
19	Êxodo 3.1 - 4.17	Deus Prepara um Libertador	44-45
20	Êxodo 5.1 - 10:29	Deus Mostra seu Poder	46-47
21	Êxodo 11.1 - 12.42	Deus Liberta seu Povo	48-49
22	Êxodo 13.17 - 14.31	Deus Destrói seus Inimigos	50-51
23	Êxodo 16.1-36	Deus Alimenta seu Povo	52-53
24	Êxodo 17.1-17	Deus dá Água e Vitória ao Povo	54-55
25	Êxodo 19.1 - 20.21; 31.18	Deus Instrui seu Povo	56-57
26	Êxodo 20.3; Josué 24.1-24	Deus em Primeiro Lugar	58-59
27	Êxodo 20.4-6; 32.1-35	Servir Somente a Deus	60-61
28	Êxodo 20.7; 2Reis 18.13 - 19.37	Cuidado com o Nome de Deus	62-63
29	Êxodo 20.8-11; Lucas 6.1-5; 14.1-6	Como Usar o Dia do Senhor	64-65
30	Êxodo 20.12; 1Samuel 2.12-17, 22-36; 4.1-11	Nossos Pais	66-67
31	Êxodo 20.13; Gênesis 4:1-16	A Vida é Sagrada	68
32	Êxodo 20.14; 2Samuel 11.1 - 12.23	Deus Exige Pureza	69-70
33	Êxodo 20.15; Josué 7.1-26	Não Pegue o Que é dos Outros	71-72
34	Êxodo 20.16; 2Reis 5.15-27	Nada de Mentiras!	73-74
35	Êxodo 20.17; 1Reis 21.1-19	Satisfação Total	75-76
36	Números 13.1 - 14.10; 14.26-38	O Resultado da Descrença	77-78
37	Números 21.4-9; João 3.14-16	Deus Perdoa Nossos Pecados	79-80
38	Josué 1.1 - 2-24; 3.14-17	O Resultado da Fé	81
39	Josué 5.13 - 6.25	O Resultado da Obediência	82-83
40	Josué 9.1-27	Sem a Orientação de Deus?	84-85
Roteiro dos fantoches .....			86-92
Índice .....			93-95

# É hora de jogar!



## Livro 1

Acreditamos que a Bíblia é a palavra de Deus aos homens e que contém tudo o que precisamos saber para nos reconciliar com Ele e viver de maneira que lhe agrade. Assim, cremos que é importante ensinar corretamente a Bíblia às crianças, tendo o cuidado de apresentar o significado real de cada passagem ,através de um método apropriado, e não apenas extrair uma “mensagem infantil” de um texto bíblico.



### Colaboradores

Trevor Blundell  
Thalia Blundel  
John & Carolyn Chamberlain  
Annie Gemmil  
Steve Johnson  
Guy Lachlan  
Nick Margesson  
Leonie Mason  
Kirsteen McCulloch  
Kathy Pierce

### Tradução

Eulália A. P. Kregness



Copyright © CHRISTIAN FOCUS PUBLICATIONS, 2002  
Título do original em inglês: *The Game is up*

1ª Edição - Junho de 2004

Publicado no Brasil com a devida autorização  
e com todos os direitos reservados por  
SHEDD PUBLICAÇÕES LTDA-ME  
Rua São Nazário, 30, Sto Amaro  
São Paulo-SP - 04741-150  
Tel. (0xx11) 5687-0030

Proibida a reprodução por quaisquer meios  
(mecânicos, eletrônicos, xerográficos,  
fotográficos, gravação, estocagem em  
banco de dados, etc.)  
Permitida a reprodução parcial somente  
quando autorizado no texto ou em citações  
breves em obras, críticas ou resenhas,  
com indicação da fonte.

ISBN 85-88315-25-4

Printed in Brazil / Impresso no Brasil

TRADUÇÃO - Eulália de Andrade P. Kregness  
REVISÃO - Ruth Hayashi Yamamoto  
CAPA - Magno Paganelli

*TnT Ministries (Teaching and Training Ministries - Ministérios de Ensino e Treinamento) foi fundado em fevereiro de 1993, por cristãos oriundos de uma larga variedade denominacional, desejosos de que o ensino bíblico direcionado às crianças fosse levado a sério. Durante 13 anos, os líderes desse ministério foram responsáveis por uma Escola Dominical de 50 professores em uma igreja evangélica de Londres. Nesse período, desenvolveram uma larga série de material de ensino bíblico. TnT Ministries também dirige seminários de treinamento para professores de Escola Dominical.*

# Introdução



O maior desejo de nossos corações é que crianças do mundo inteiro amem a Jesus e confiem nele como Salvador e Senhor. Cremos firmemente que isto acontece, principalmente através do ensino da palavra de Deus. Este livro de brincadeiras e sugestões foi planejado para complementar e apoiar o ensino da Bíblia.

Ensinar a Bíblia é uma tarefa emocionante. Ensinar a Bíblia para crianças é ainda mais emocionante. Nem sempre é fácil transmitir seus conceitos, que, muitas vezes, contrariam as normas da sociedade em que vivemos. As crianças estão acostumadas ao aprendizado interativo e querem se divertir. Tradicionalmente, nosso costume é separar a hora do "ensino da Bíblia" do resto das atividades que preparamos para as crianças; atividades recreativas, mas sem conteúdo bíblico. É mil vezes melhor usar todos os blocos da programação no ensino da palavra de Deus! Já que as crianças aprendem pela repetição, por que ensinar algo apenas uma vez, quando se pode fazê-lo várias vezes, com o uso de atividades e jogos que contribuem para o processo de aprendizagem? Desta maneira, aperfeiçoa-se o aprendizado e a Bíblia se transforma em uma verdade central, fascinante e relevante nas atividades do grupo.

Neste livro, apresentamos três atividades suplementares: Aquecimento, Reforço e Conclusão. Embora este seja apenas um modelo de uma abordagem de ensino integrado, tem sido usado com bastante sucesso por TnT Ministries há muitos anos. Temos comprovado que com esse tipo de repetição até as crianças bem pequenas aprendem grandes verdades a respeito de Deus.

## **AQUECIMENTO**

É uma apresentação ou atividade rápida planejada, para cativar a atenção das crianças e prepará-las para o ensino da Bíblia que virá a seguir.

## **CONSOLIDAÇÃO**

É uma brincadeira ou atividade construtiva planejada para reforçar os conceitos principais, tema, objetivos ou detalhes da história bíblica que foi contada. Normal-

mente a Consolidação envolve bastante atividade física e alguns equipamentos simples.

## **Conclusão**

É o resumo de tudo o que foi ensinado. A Conclusão faz a ligação entre Aquecimento, história bíblica e Consolidação, enfatizando o ponto central do ensino.

Aquecimento e Conclusão gastam por volta de 5 minutos e a Consolidação, entre 10-15 minutos. Há dois tipos de Aquecimento, Consolidação e Conclusão para cada história bíblica, sendo que um deles irá exigir mais espaço e equipamento.

As idéias e sugestões aqui apresentadas são apenas diretrizes a serem adaptadas e mudadas, de acordo com a idade, número e necessidades das crianças e as limitações do lugar de reunião. Enfatizamos que o propósito dessas diretrizes não é substituir o ensino direto da Bíblia, mas aplicá-las juntamente com ele.

Alguns Aquecimentos pedem que o professor exiba algumas qualidades negativas em destaque. Ao representar uma personagem, sugerimos que ele use um chapéu ou paletó, ou adote um nome diferente, para que as crianças menores não associem os aspectos negativos à figura do professor.

## **Invente seus próprios Jogos**

Por que não inventar seus próprios jogos, feitos sob medida para seus alunos, e aproveitar as vantagens que o local da reunião tem para oferecer? Isso é fácil, se você levar em conta alguns princípios básicos.

A primeira tarefa é gastar tempo, estudando a Bíblia. Seus jogos e brincadeiras são uma oportunidade de ensino e você precisa conhecer bem a mensagem do texto bíblico, antes de entender o conceito, objetivos e detalhes que pretende ensinar por meio da diversão. Existem quatro elementos importantes na criação e apresentação bem sucedida dos jogos e brincadeiras.

## Regras



É preciso que haja REGRAS SIMPLES, de fácil compreensão e execução, para que a atividade seja divertida, segura, funcional e educativa.

- . Explique as regras e faça perguntas para se certificar de que foram bem entendidas. Antes de repetir quais são as regras e começar a atividade, pergunte aos alunos se têm alguma dúvida.
- . Comece a brincadeira ou jogo com uma ordem clara. Por exemplo: “Quando eu disser ‘Já’, ou “Quando eu abaixar a mão”.
- . É preciso ser consistente na aplicação das regras, e firme com os infratores .

## Participação

Jogos são para serem jogados, e não apenas vistos, portanto os bons jogos e brincadeiras pedem muita participação. Quanto maior o número de crianças participando ao mesmo tempo, mais divertidos serão os jogos. Mas é preciso garantir e salvaguardar a integridade física das pessoas o tempo todo.

- . É melhor evitar jogos que exijam das crianças movimentos transversais ou velocidade.
- . Cuide bem das crianças menores ou das que tenham necessidades especiais. Se possível, planeje brincadeiras em que a participação dessas crianças seja diferente do envolvimento das outras. Todas as crianças devem ser incentivadas a participar, mas nunca forçadas.
- . É bom criar uma estratégia para interromper um jogo e restabelecer a ordem quando necessário. “Estátuas” ou “Congelar” são palavras de comando que funcionam muito bem. Para chamar a atenção de infratores, grite “Tem erro no pedaço!”



## Contagem de Pontos

Estabeleça um sistema de contagem de pontos para determinar os vencedores. As crianças são naturalmente competitivas, e aprender a ganhar e perder com elegância são habilidades sociais importantes. No entanto:

- . É necessário ser absolutamente justo e administrado por um adulto imparcial.
- . Deve ser de fácil compreensão, e preferencialmente visual.
- . Todo e qualquer esforço deve ser mencionado e parabenizado.

Comentários por parte do líder são sempre encorajadores.

## Equipamento

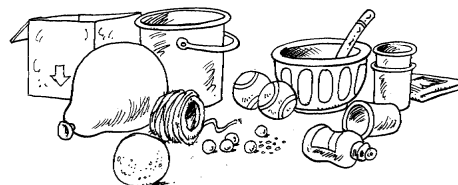
Praticamente todos os jogos pedem algum tipo de equipamento. As crianças gostam de segurar, carregar e esconder coisas.

- . Quase tudo pode ser usado nos jogos e brincadeiras, desde que sejam objetos seguros. Deixe de lado qualquer item que possa ser usado como arma.
- . Use equipamentos fáceis de ser montados, desmontados e transportados.
- . O ideal seria ter um pequeno estoque de objetos seguros e versáteis para serem usados em seus jogos e brincadeiras.

## Sugestões de objetos

Bexigas e objetos infláveis  
Rolos de barbante  
Baldes  
Caixas de papelão  
Tubos de papelão  
Alguns rolos de cordas de varal  
Ervilha, feijão, lentilhas e outros grãos (crus)  
Copos de plástico ou descartáveis  
Garrafas plásticas de refrigerante, vazias  
Bolas de espuma

Itens pequenos para serem usados como moedas, como:  
tampas de garrafa, botões, rolhas.  
Baldes de plástico ou cestos de roupa  
Bolinhas de pingue-pongue  
Dois fantoches; um menino e uma menina.  
Lençol ou pára-quedas  
Esponjas  
Jornais  
Tampas de plástico



# A CRIAÇÃO

**Texto:** Leia e estude Gênesis 1.1-2.9-15.

**Ensino:** Deus criou todas as coisas e tudo era bom.

## AQUECIMENTO 1

O objetivo é ensinar que Deus criou tudo do nada. Antes da reunião, junte alguns potes vazios e coloque neles rótulos de açúcar, farinha, uva passa etc., um pote de margarina e uma caixa de ovos, ambos vazios, uma assadeira, uma batedeira de bolo, utensílios de cozinha e uma caixa para servir de forno. Vista-se de cozinheiro e explique à classe que você irá fazer um bolo. Faça de conta que está pondo e misturando ingredientes numa tigela. Despeje a massa na assadeira e coloque-a no forno imaginário. Retire imediatamente a assadeira do forno e mostre-a às crianças. Enfatize que não há nada na assadeira, e pergunte por quê. Deixe claro que não é possível fazer um bolo do nada; é preciso que haja alguma coisa: ingredientes. Diga: "A história bíblica verdadeira de hoje é sobre alguém que criou alguma coisa do nada. Depois da história, quero que vocês voltem e respondam estas perguntas:

1. Quem criou uma coisa do nada?
2. O que esta pessoa criou do nada?
3. Como ela criou essa coisa do nada?"

As crianças menores poderão responder apenas às perguntas 1 e 2.

## CONSOLIDAÇÃO 1

O objetivo é ensinar a ordem em que os dias foram criados. Comece demonstrando os gestos a ser imitados pelas crianças. O líder grita: "Dia...(um número entre 1 e 7)", e as crianças fazem o gesto apropriado para aquele dia.. Um apito ajuda a restabelecer a ordem. Quando o apito soar, a turma fica imóvel. Repita o processo, enquanto as crianças mostrarem interesse, mas sem levá-las ao tédio mortal.

Gestos:

1. Dia e noite: cubra os olhos com as mãos para criar a escuridão (noite) e descubra-os para criar a luz (dia).
2. Céu: aponte para cima.
3. Mar e terra: corra até a beira da praia e volte, quando as ondas baterem na areia.
4. Sol, lua e estrelas: abra e feche as mãos imitando o piscar das estrelas.
5. Peixes e aves: abra bem a boca e feche-a como se fosse um peixe; movimente os os braços como se fosse voar.
6. Animais e pessoas: imite vozes de animais ou simplesmente converse.
7. Descanso: deite-se no chão e fique quieto.

Uma alternativa é o líder dizer: "Haja luz, haja..." e fazer o gesto apropriado. Sempre que o líder afirmar: "Deus disse...", as crianças imitam seus gestos. Quando ele não disser a frase, as crianças não fazem nada.

## CONCLUSÃO 1

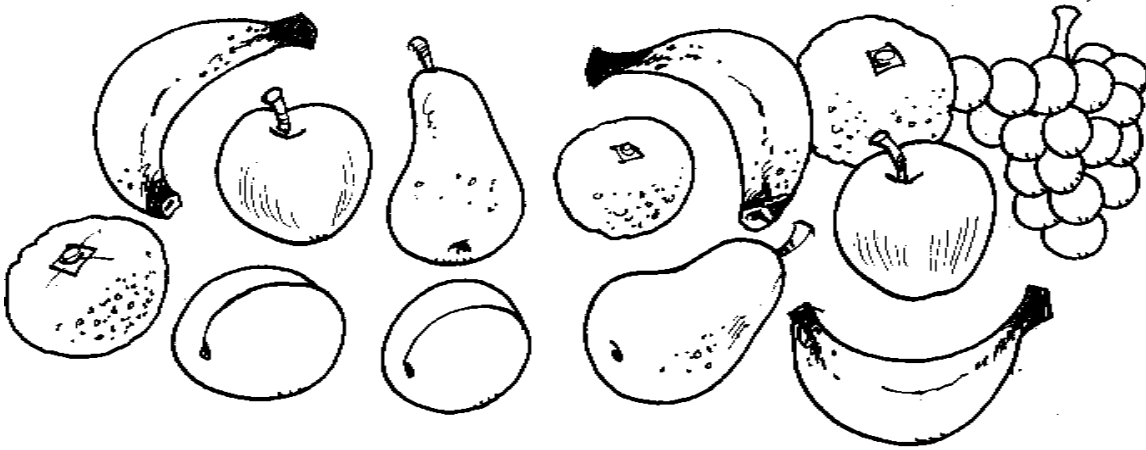
Reveja as perguntas do Aquecimento. Certifique-se de que as crianças entenderam as respostas. Enfatize que Deus começou e terminou tudo, e que tudo era bom e perfeito. Deus criou tudo a partir do nada, e fez isso com suas palavras (dando uma ordem), o que mostra como ele é poderoso. Repita a ordem da criação. Para terminar, saliente que Deus criou todas as coisas e tudo era muito bom.



# A CRIAÇÃO

**Texto:** Leia e estude Gênesis 1.1-2.9,15.

**Ensino:** Deus criou todas as coisas e tudo era bom.



## AQUECIMENTO 2

O objetivo é falar sobre alguém que criou tudo, só dando ordens. Coloque algumas frutas ou brinquedos sobre a mesa. Se preferir frutas, escolha uma maçã ou laranja e uma banana. Coloque a laranja sobre a mesa bem à vista das crianças. Chame um aluno e diga-lhe para mandar a laranja se transformar em banana, sem tocar nas frutas. Só podem usar a voz para dar os comandos. Não vai acontecer nada. Agora o líder tenta fazer a mesma coisa. Também não acontece nada. Substitua as frutas e repita o processo. Pergunte à classe por que as frutas não se transformaram. Induza-os a responder que ninguém pode transformar um objeto só com a voz, dando-lhe uma ordem. Diga: “A história bíblica verdadeira de hoje é sobre alguém que criou tudo, apenas com suas palavras ou dando uma ordem, para que elas acontecessem. Quero que depois vocês me respondam o seguinte:

1. Quem falou e fez as coisas acontecerem?
2. O que aconteceu, quando essa pessoa falou?

Se preferir usar brinquedos como lição objetiva, ordene que se movam ou façam alguma coisa, especialmente os eletrônicos, mas sem tocá-los. Passe então para a história acima esboçada.

## CONSOLIDAÇÃO 2

O objetivo é ensinar a ordem da criação. Use gravuras com os diferentes dias da criação. Coloque-as aleatoriamente no chão, viradas para baixo. Mande que as crianças marchem ao redor das gravuras; quando

you der um sinal, as crianças devem parar. Escolha um aluno para desvirar a gravura. Feito isso, pergunte à classe: “Que dia é este?” Não prossiga, enquanto não acertarem a resposta. Repita até que todas as gravuras estejam à mostra, e então coloque-as na ordem correta, do Dia 1 ao Dia 7. Reveja a ordem da criação durante a atividade. Exemplo: Dia 1—dia e noite; Dia 2—Céu.

**Varição:** Prepare 14 pedaços de papel da seguinte maneira: em 7, escreva os números, e em 7, cole figuras. Coloque os papéis aleatoriamente no chão, formando um círculo. As crianças deverão combinar número e figura. As mesmas regras acima se aplicam aqui. Se as crianças tiverem dificuldade em combinar os números com as figuras, use os gestos da Consolidação 1 como reforço: Dia 7, descanso—deite-se no chão e fique quieto.

## CONCLUSÃO 2

Reveja as perguntas do Aquecimento. Enfatize que somente Deus pode criar coisas com a voz, dando uma ordem. Nós não podemos fazer isso, porque não somos Deus. Tudo foi criado por um comando de Deus. Recapitule a ordem da criação.



# A QUEDA

**Texto:** Leia e estude Gênesis 2.15-3.24.

**Ensino:** As conseqüências do pecado.

## AQUECIMENTO 1

Coloque uma caixa de chocolate em cima da mesa, bem á vista das crianças, com um sinal dizendo: “Não Toque”. Do outro lado do papel escreva: “Não somos amigos”. Explique que os chocolates são seus e você precisa deles para algo especial. Afirme que, se os chocolates desaparecerem, todos serão culpados e deixarão de ser seus amigos. Discuta o seguinte: É bom ter regras para as coisas? Existem regras em sua casa, escola, em seu grupo de amigos? Quais as regras a que vocês têm de obedecer? Existem regras para atravessarmos uma rua? Dê uma olhada para ver se os chocolates estão intactos. Vire o sinal de “Não Toque” e leia o que acontece ,quando se desobedece a uma ordem, por exemplo: “Não somos mais amigos”. Diga: “A história bíblica verdadeira de hoje é sobre uma ordem que foi desobedecida. Depois da história, quero que vocês voltem e respondam estas perguntas:

1. Quem ditou a ordem?
2. Quem desobedeceu à ordem?
3. Quais foram as conseqüências/resultados?”

## CONSOLIDAÇÃO 1

Divida a classe em times para uma corrida de revezamento ou obstáculos. Coloque a mesa com a caixa de chocolate, do Aquecimento, no local dos jogos. Sugestões para as corridas: *Correr até um ponto e voltar; Correr em um pé só até um ponto e voltar; Pular de um pé para outro até um ponto e voltar; Pular como um sapo; Caminhar com os tornozelos amarrados.*



Explique as regras e inicie a corrida. Enquanto as crianças estão entretidas com a brincadeira, um líder retira os chocolates da caixa, sem que ninguém perceba. No fim da atividade, peça que alguém traga a mesa para frente, e mostre surpresa com o sumiço dos chocolates. Mostre o outro lado do sinal “Não Toque”, para que a frase “Não somos Amigos” fique visível. Tente descobrir o ladrão e, não conseguindo, avise às crianças que vocês não podem mais ser amigos. Coloque uma divisão (biombo ou lençol) entre o professor e a classe. Qualquer comunicação entre crianças e líder deve ser feita através de uma pequena abertura nessa barreira. Outro professor deverá fazer a Conclusão. Se o espaço for pequeno para uma corrida de obstáculos ou revezamento, organize uma atividade sossegada que prenda a atenção das crianças, enquanto alguém remove os chocolates.

Sugestões para competição em grupo:

1. Construir a torre mais alta com copos de papel.
2. Jogar futebol de botão, assoprando ou empurrando de leve uma bolinha de pingue-pongue.
3. Rodopiar uma garrafa de plástico vazia no centro da roda. A criança apontada pela boca da garrafa sai da brincadeira.
4. Organizar o jornal. Misture as páginas de três ou quatro jornais diferentes (ou o mesmo jornal, mas de dias diferentes) e coloque-os na ordem certa, formando cadernos completos.

## CONCLUSÃO 1

Reveja as quatro perguntas do Aquecimento. Enfatize às crianças que ,quando Adão e Eva desobedeceram às ordens de Deus, eles foram castigados, pois a desobediência estragou o relacionamento perfeito entre eles e Deus. Deus tinha avisado aos dois o que aconteceria, se eles não cumprissem suas ordens, e Deus sempre faz o que promete. Lembre-os do que aconteceu ,quando alguém roubou os chocolates. Mostre que a barreira entre o líder e as crianças é um exemplo da barreira que o pecado coloca entre Deus e as pessoas. Ao terminar, explique que Jesus morreu para derrubar essa barreira, e deixar que sejamos amigos de Deus.

# A QUEDA

**Texto:** Leia e estude Gênesis 2.15-3.24.

**Ensino:** As conseqüências do pecado.

## AQUECIMENTO 2

Líder 1 coloca sobre a mesa um bolo já fatiado. Líder 2 pede um pedaço. Líder 1 diz que não, e explica que o bolo é para mais tarde. Líder 1 se retira, e Líder 2 fica lendo um jornal. Líder 2 dá uma olhada no bolo. Que bolo delicioso! Líder 2 pega o prato. Será que Líder 1 vai perceber se eu comer só um pedacinho? Líder 2 retira uma fatia, come um pouquinho do meio e coloca a fatia no lugar. Ninguém vai perceber. Líder 1 retorna e descobre que alguém mexeu no bolo. Líder 2 é mandado embora, sem comer nenhum pedaço de bolo.

Diga: "A história bíblica verdadeira de hoje é sobre algumas pessoas que desobedeceram a uma ordem que receberam. Quero saber:

1. Quem foram essas pessoas?
2. O que fizeram de errado?
3. Quais foram as conseqüências?"

## CONSOLIDAÇÃO 2

Coloque aleatoriamente pela sala algumas folhas de jornais ou tapetinhos, formando um caminho de pedras. Tenha certeza de que os objetos não escorregarão do lugar, quando as crianças andarem sobre eles, principalmente em assoalho liso. Quando você gritar "Caminho das pedras", as crianças só poderão caminhar sobre as pedras. Ao grito de "Caminho das águas", poderão caminhar em qualquer lugar, menos nas pedras. Trace um curso que vá de A a B e volte ao ponto inicial. Só vale uma pessoa de cada vez sobre uma pedra. Ao grito de "Estátua", as crianças devem ficar imóveis. Quem chegar por último ou desobedecer às regras está fora da brincadeira. Repita tanto quanto for necessário.

Se o espaço for limitado, faça o jogo do toque. Coloque objetos como bola, almofada, jornais, sapatos e outros sobre a mesa ou pela sala. Quando você gritar o nome de um objeto, as crianças deverão sair correndo e tocá-lo. Quem chegar por último está fora. Continue até que reste apenas uma criança. Os objetos podem ser colocados no chão, cadeiras, parede.

## CONCLUSÃO 2

Reveja as perguntas do Aquecimento. Mostre que o pecado (desobediência) estragou o relacionamento que Adão e Eva tinham com Deus. O objetivo das ordens de Deus era melhorar o relacionamento entre ele e as pessoas que criou. As ordens eram boas, mas a desobediência estragou para sempre todos os relacionamentos. Enfatize que, ao jogarmos sem obedecer às regras, não nos divertimos e estragamos a brincadeira.



# O DILÚVIO

**Texto:** Leia e estude Gênesis 6.5-8.22; 9.8-17.

**Ensino:** Deus castiga o pecado, mas providencia uma saída para quem confia nele.

## AQUECIMENTO 1

Se a área da reunião for bem grande ou estiverem reunidos perto de um campo de futebol, tente medir as dimensões da arca, porém não conte às crianças do que se trata. "Gostaria que vocês me ajudassem a medir uma coisa. Será que depois de medir, você conseguem adivinhar o que é?" Use corda, barbante ou nylon de varal em pedaços de 18 metros; as crianças vão se divertir esticando e amarrando os pedaços do material. A arca media 136 metros de comprimento por 23 metros de largura. Pegue quatro baldes e coloque um em cada canto do retângulo. Deixe a corda (barbante/nylon) estendida no chão, para que as crianças visualizem mais facilmente o tamanho do objeto sendo medido.

Se não for possível exemplificar o tamanho da arca dessa maneira, mostre às crianças até onde 136 metros vão e qual a largura alcançada por 23 metros, partindo do lugar onde estão no momento. Depois de apresentar a largura e o comprimento, explique às crianças que esse objeto tinha 14 metros de altura. Hoje, a história verdadeira da Bíblia é sobre uma coisa deste tamanho (aponte para as delimitações que acabaram de fazer). O que será, hein? Depois da história, quero que vocês voltem e me contem o que era essa coisa tão grande e para que servia. Se não for possível mostrar as dimensões reais da arca, procure medir a área em que estão reunidos e relacione-a com o tamanho da arca. Por exemplo: três vezes, seis vezes maior que este prédio aqui.

## CONSOLIDAÇÃO 1

O objetivo desse jogo é reunir pares de animais e colocá-los dentro da arca. Se houver espaço, faça um retângulo de fita crepe no chão, ou marque-o com baldes, representando uma mini-arca. Reúna gravuras de animais, pássaros, répteis para serem colocados na arca (faça duas cópias bem grandes de cada um). Coloque aleatoriamente as gravuras no chão, ao redor da arca, viradas para baixo. Ao grito de "Já!", cada criança pegará uma gravura e tentará achar seu par. Quando o encontrar, colocará o casal na arca. A brincadeira continua até que todos os animais estejam na arca. Serão precisos de dois a três pares de animais para cada aluno.

Para áreas pequenas, use a mesma abordagem acima, porém faça cópias menores. Escolha uma criança para virar uma gravura e encontrar seu par. Se não conseguir na primeira tentativa, as duas gravuras voltam para o chão, viradas para baixo, e então será a vez de outro aluno participar. Continue, até que todos os animais tenham seus pares. Quando um par é formado, todos as crianças gritam: "Para dentro da arca!". Coloque as gravuras de rosto para cima dentro da arca.

## CONCLUSÃO 1

Pergunte às crianças se descobriram que coisa era essa tão grande assim. Era a arca! Ela foi construída para que Noé, sua família e os animais não morressem no dilúvio. Por que aconteceu o dilúvio? Para castigar as pessoas malvadas que desprezavam a Deus e não gostavam umas das outras. Noé era o único que amava e obedecia a Deus, portanto ele foi salvo. Deus providenciou um jeito para Noé escapar.



# O DILÚVIO

**Texto:** Leia e estude Gênesis 6.5-8.22; 9.8-17.

**Ensino:** Deus castiga o pecado, mas providencia uma saída para quem confia nele.

## AQUECIMENTO 2

Deus preserva um remanescente em Noé e sua família. Coloque oito botões coloridos ou algo parecido dentro de uma caixa de cereal e feche-a bem novamente. (Se quiser, use uma caixa qualquer cheia de papel picado.) Esvazie a caixa em cima de uma mesa ou bandeja e espalhe bem o cereal ou papel. Os botões devem se destacar, por serem diferentes do conteúdo da caixa. Chame oito alunos, para que cada um pegue um botão e o coloque dentro de uma vasilha leve, que flutue, como um contêiner de plástico, longe do cereal. Explique à classe que os oito botões são diferentes dos pedaços de cereal. Despeje o cereal em um balde com água e veja como ele fica mole e começa a se desintegrar. As crianças menores podem querer comer o cereal, portanto, fique de olho. Coloque o contêiner dos botões dentro do balde. O plástico deverá flutuar, e continuar flutuando, mesmo depois de mais água ter sido colocada no balde.

Diga: “A história bíblica verdadeira de hoje é sobre 8 pessoas que foram salvas. Depois da história, quero que vocês voltem e respondam estas perguntas:

1. Quem foram essas pessoas?
2. Quem salvou as pessoas?
3. Do que elas foram salvas?”

## CONSOLIDAÇÃO 2

O objetivo da lição é que as oito pessoas da arca alimentem os animais. Se possível, divida a classe em oito grupos. Mandar que as crianças se sentem em fila indiana e passem os itens para o colega de trás, até que todos eles tenham sido enviados da mesa na frente para os animais que estão atrás (no fim da fila). Quem consegue fazer isso mais rápido? Os itens podem ser esponjas, bolas de papel e de espuma, copos descartáveis, pratos de papel, caixas pequenas e assim por diante. Use qualquer coisa que seja fácil de ser transportada, mas é preciso ter muitos objetos. Repita a atividade, pedindo que as crianças passem os objetos por trás das costas ou por cima da cabeça.

## CONCLUSÃO 2

Para terminar a lição, volte aos oito objetos especiais no meio da massa de cereais ou papéis. Pergunte às

crianças quem eram as oito pessoas que foram salvas. Noé, sua esposa, seus três filhos e suas três noras. Aponte para o cereal (ou papel) derretido no balde e pergunte quem seriam as pessoas representadas por aquela “meleca”. Pergunte: “Quem salvou as oito pessoas, e como elas foram salvas?” Quando Deus mandou Noé construir a arca para escapar do dilúvio,



ele salvou toda a família. Noé vivia em comunhão com Deus. Explique aos alunos que, do mesmo modo que alimentaram os animais na brincadeira de agora pouco, Noé e sua família devem ter alimentado os animais da arca durante mais de um ano. Será que as crianças conseguiriam fazer a mesma brincadeira durante um ano todinho, e mais um pouco? Isso é muito tempo.

SÉRIE

# É Hora de Jogar!



para ensinar a criança a praticar a Bíblia

Antigo Testamento - Livro I  
GÊNESIS • ÊXODO • NÚMEROS • JOSUE

Você gostaria de dar uma "torção" em suas aulas bíblicas? De torná-las um pouco mais divertidas? Deseja que sua turma adquira uma base bíblica sólida enquanto se diverte? A Shedd Publications está lançando a Série: 1 hora de Jogos, exatamente para lhe oferecer isso tudo.

Veja só o que lhe aguarda:

- 80 jogos e brincadeiras adaptados a qualquer currículo
- Instruções fáceis
- Profunda base bíblica
- Ênfase nas doutrinas bíblicas mais importantes
- Ênfase para uma faixa etária abrangente (3-12 anos)
- Permissão para adaptações do material de acordo
- Retorno para dramatização

Material ideal para  
Clube Bíblico, Culinha, Escola  
Bíblica de férias

Faça um estudo sério da Bíblia... e divirta-se ao mesmo tempo!



ISBN 85-88315-25-4



9 788588 315259