

SÉRIE

É Hora de Jogar!

78

ATIVIDADES



para ensinar a criança  
a praticar a Bíblia

3 a 11 anos

Novo Testamento - Livro 1

MATEUS • MARCOS • JOÃO



## Conteúdo

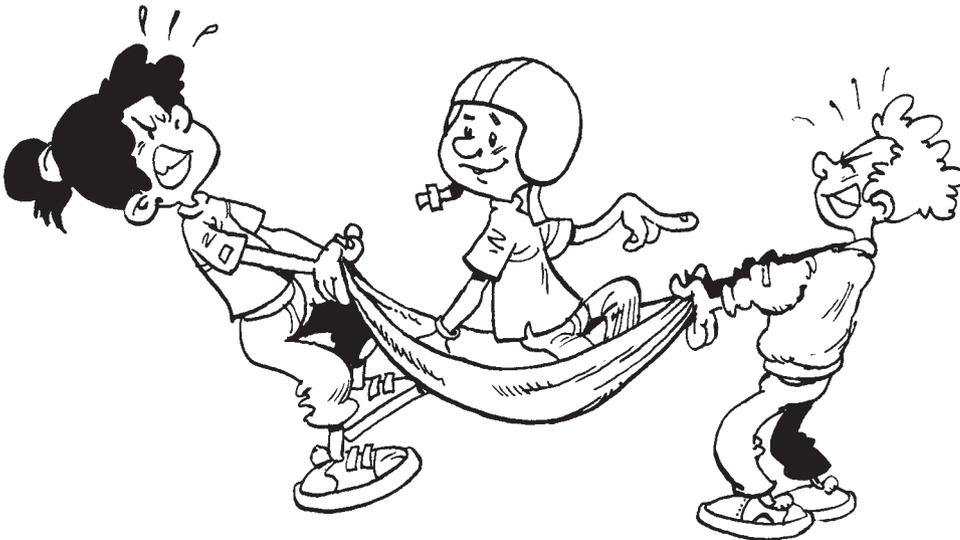
Lição	Texto Bíblico	Título	Página
1	Mateus 1.18-25	Tranqüilizados por um anjo	6-7
2	Mateus 2.1-12	Os magos presenteiam Jesus	8-9
3	Mateus 2.1-12	Guiados por uma estrela	10-11
4	Mateus 2.13-23	Avisados por um anjo	12
5	Mateus 4.1-11; Marcos 1.9-13	Preparação do mensageiro	13
6	Mateus 6.5-15	A oração do Pai Nosso	14-15
7	Mateus 7.24-29	As duas casas	16
8	Mateus 13.1-23	O semeador	17
9	Mateus 13.24-30, 36-40	Ervas daninhas	18
10	Mateus 13.44-46	O tesouro escondido e a pérola	19-20
11	Mateus 14.22-33	O rei de confiança	21-22
12	Mateus 18.19-35	Perdoem uns aos outros	23
13	Mateus 19.16-22	O jovem rico	24
14	Mateus 20.1-16	Os trabalhadores	25
15	Mateus 21.23-32	Os dois filhos	28-29
16	Mateus 21.33-46	Os lavradores	30
17	Mateus 25.1-13	As dez moças	31-32
18	Mateus 25.14-30	Os três servos	33-34
19	Mateus 26.31-58, 69-75	O rei traído	35-36
20	Mateus 27.15-61	A crucificação	37-38
21	Mateus 27.62-28.15	A ressurreição	39-40
22	Marcos 1.40-45	Jesus cura um homem doente	41-42
23	Marcos 2.1-12	Autoridade sobre o pecado	43-44
24	Marcos 3.1-6	Autoridade sobre as doenças	45
25	Marcos 4.35-41	Autoridade sobre a natureza	46-47
26	Marcos 5.21-43	Autoridade sobre a morte	48-49
27	Marcos 6.30-44	Autoridade para alimentar	54-55
28	Marcos 7.31-37	Jesus faz um surdo ouvir	56-57
29	Marcos 10.13-16; Mateus 18.1-5	Jesus chama as crianças	58
30	Marcos 10.46-52	Jesus faz um cego enxergar	59
31	João 2.1-11	O casamento	60-61
32	João 4.46-54	O filho doente	62-63
33	João 5.1-15	Jesus faz um paraplégico andar	64
34	João 9.1-41	O homem cego	65
35	João 11.1-44	Jesus faz um morto viver	66
36	João 13.1-38	Rei e servo	67
37	João 18.28 – 19.42	O rei desprezado	68
38	João 20.1-29	O rei ressuscitado	69
39	João 21.1-19	O rei perdoador	70
Roteiro dos fantoches			71-83
Conteúdo (em ordem bíblica)			84
Índice			85-86

# É hora de jogar!



## Livro 3

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.



Copyright © CHRISTIAN FOCUS PUBLICATIONS, 2003  
Título do original em inglês: *The Game is up*

1ª Edição - Fevereiro de 2007

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) 5521-1924  
[www.sheddpublicacoes.com.br](http://www.sheddpublicacoes.com.br)

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 85-88315-55-6

*Printed in Brazil / Impresso no Brasil*

**TRADUÇÃO** - Eulália de Andrade P. Kregness  
**REVISÃO** - Regina Aranha  
**CAPA** - Magno Paganelli  
**DIAGRAMAÇÃO** - SK editoração

# Introdução



O maior desejo de nosso coração é que as crianças do mundo inteiro amem a Jesus e confiem nele como Salvador e Senhor. Temos certeza absoluta de que isso acontece principalmente por intermédio do ensino da Palavra de Deus. Este livro de brincadeiras com sugestões de atividades foi planejado para complementar e apoiar o ensino da Bíblia.

Ensinar a Bíblia é uma tarefa emocionante. Ensinar a Bíblia para crianças é mais emocionante ainda. Nem sempre é fácil transmitir seus conceitos porque, muitas vezes, eles contrariam as normas da sociedade em que vivemos. As crianças estão habituadas ao aprendizado interativo e gostam de se divertir.

Estamos acostumados a separar a hora do “ensino da Bíblia” 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 Bíblia! Já que as crianças aprendem pela repetição, por que ensinar algo apenas uma vez quando podemos fazê-lo várias vezes, e com o uso de atividades e brincadeiras que ajudam no processo de aprendizagem? Desse modo, além de o aprendizado se tornar mais efetivo, as crianças vêm a Bíblia como fascinante, indispensável e primordial nas atividades do grupo.

Apresentamos neste livro três atividades suplementares: *aquecimento*, *consolidação* e *conclusão*. Embora este seja apenas um modelo de abordagem de ensino integrado, ele é utilizado com bastante sucesso, e há muitos anos, por TnT Ministries. Já comprovamos que com esse tipo de repetição até as crianças bem pequenas aprendem grandes verdades sobre Deus.

## AQUECIMENTO

É uma apresentação ou atividade curta planejada para cativar a atenção das crianças e prepará-las para o ensino bíblico que virá a seguir.

## CONSOLIDAÇÃO

É uma brincadeira ou atividade construtiva planejada para reforçar os conceitos principais, temas, objetivos

ou detalhes da história bíblica que foi apresentada. Normalmente a *consolidação* envolve muita atividade física e alguns equipamentos simples.

## CONCLUSÃO

É o resumo de tudo o que foi ensinado. A *conclusão* liga *aquecimento*, história bíblica e *consolidação*, enfatizando o ponto central do ensino.

*Aquecimento* e *conclusão* levam cerca de em cinco minutos mais ou menos e a *consolidação*, uns dez ou quinze minutos. Cada história bíblica é acompanhada de dois tipos de *aquecimento*, *consolidação* e *conclusão*, em que um deles exige mais espaço e equipamento.

As idéias e planos aqui sugeridos são apenas diretrizes e podem ser adaptados e modificados de acordo com a idade e as necessidades das crianças, o tamanho da classe e as limitações do lugar de reunião. Enfatizamos que essas diretrizes têm o propósito de ajudar no ensino direto da Bíblia, e jamais o de substituí-lo.

Alguns *aquecimentos* pedem que o professor exiba certas qualidades negativas. Ao representar alguém, sugerimos que o líder use chapéu ou paletó ou adote um nome bem diferente, para que as crianças menores não associem os aspectos negativos do personagem à sua pessoa.

## Invente seus próprios jogos

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

A primeira tarefa é gastar tempo estudando a Bíblia. Jogos e brincadeiras são oportunidades de ensino. Você precisa conhecer bem o texto bíblico antes de entender o conceito, os objetivos e os detalhes que pretende ensinar por meio da diversão.

A criação e a apresentação bem sucedida de jogos e brincadeiras é composta de quatro elementos importantes. São eles:



## Regras

Para que a atividade seja divertida, segura, funcional e educativa, é preciso que haja regras simples, de fácil compreensão e execução. Explique as regras e faça perguntas para se certificar de que foram bem entendidas.

- Antes de repetir as regras e começar a atividade, verifique se as crianças 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 consistência na aplicação das regras e firmeza com os infratores.

### Participação

Jogos requerem participação, e não observação. Assim, os bons jogos e brincadeiras pedem muito envolvimento. Quanto maior o número de crianças brincando juntas, mais divertidos serão os jogos. Todavia é preciso garantir e salvaguardar a integridade das pessoas o tempo todo.

- É melhor evitar jogos que exijam das crianças movimentos transversais, ou bruscos, e velocidade.
- Cuide bem das crianças menores e das que tenham necessidades especiais. Se possível, planeje brincadeiras em que a participação dessas crianças seja diferente do das outras. Todas as crianças devem ser incentivadas a participar, mas nunca forçadas.
- Crie uma estratégia para interromper o jogo e restabelecer a ordem quando necessário. “Estátuas” ou “Congelar” são palavras de comando que dão bons resultados. Determine uma área para ser o “Cantinho do Pecado”, onde os infratores “darão um tempo”.

### Contagem de Pontos

Estabeleça um sistema de contagem de pontos para determinar os vencedores de um jogo. Crianças são naturalmente competitivas, assim aprender a ganhar e a perder com elegância são habilidades sociais importantes. Entretanto a contagem precisa:

- Ser absolutamente justa e feita por um adulto imparcial.
- Ser de fácil compreensão e, de preferência, visual.
- Validar e apreciar todo e qualquer esforço das crianças. Comentários positivos dos líderes são sempre encorajadores.

### Equipamento

Praticamente todos os jogos envolvem algum tipo de equipamento. Crianças gostam de segurar, de carregar e de esconder coisas.

- Quase tudo pode ser usado nos jogos e nas brincadeiras, desde que sejam objetos seguros. Deixe de lado qualquer item que possa ser manejado como arma.
- Use equipamentos fáceis de ser montados, desmontados e transportados.
- Se possível, mantenha um pequeno estoque de objetos seguros e versáteis para usar nos jogos e brincadeiras.

### Sugestões de objetos:

Bexigas e objetos infláveis  
 Rolos de barbante  
 Baldes  
 Caixas de papelão  
 Tubos de papelão  
 Rolos de corda de varal  
 Ervilha, feijão, lentilha e outros grãos (crus)  
 Copos de plástico descartáveis  
 Garrafas (plásticas) de refrigerante, vazias

Bolas de espuma

Itens pequenos como moedas, tampa de garrafa, botões e rolhas para serem usados como vales-brindes

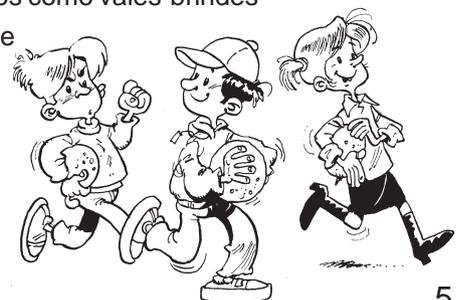
Bolinhas de pingue-pongue

Lençol ou toalha de mesa

Esponjas

Jornais

Tampas de plástico



# TRANQUILIZADOS POR UM ANJO

**Texto:** Mateus 1.18-25

**Ensino:** Deus confirma que Jesus é o Salvador prometido.

## AQUECIMENTO 1

Antes da aula, no quadro-negro ou em uma cartolina, faça uma coluna com os nomes das crianças. Para cada aluno, escreva num pedaço de papel um tipo de trabalho ou ocupação. Coloque os papéis e uma cruz de madeira numa caixa e embrulhe para presente. Exemplos de ocupações: médico, enfermeira, astronauta, professor, colecionador de trecos, bailarina, provador de sorvete, agente secreto.

Exiba o presente às crianças e abra a caixa. Retire a cruz. Que presente estranho. Mostre as tiras de papel e esclareça que cada uma representa uma ocupação. Peça à criança que está no fim da lista que escolha uma ocupação para quem estiver no começo. Pregue o papel em cima do nome da primeira criança. O penúltimo aluno escolherá uma ocupação para o segundo da lista, e assim por diante. Todo mundo conseguiu o trabalho que desejava?

A história bíblica de hoje é sobre um nenê que nasceu para fazer um trabalho que alguém já havia escolhido para ele. Depois da história, quero que me respondam:

1. Quem era o bebê?
2. Qual era o trabalho?
3. Como os pais do nenê ficaram sabendo sobre o trabalho que ele faria?

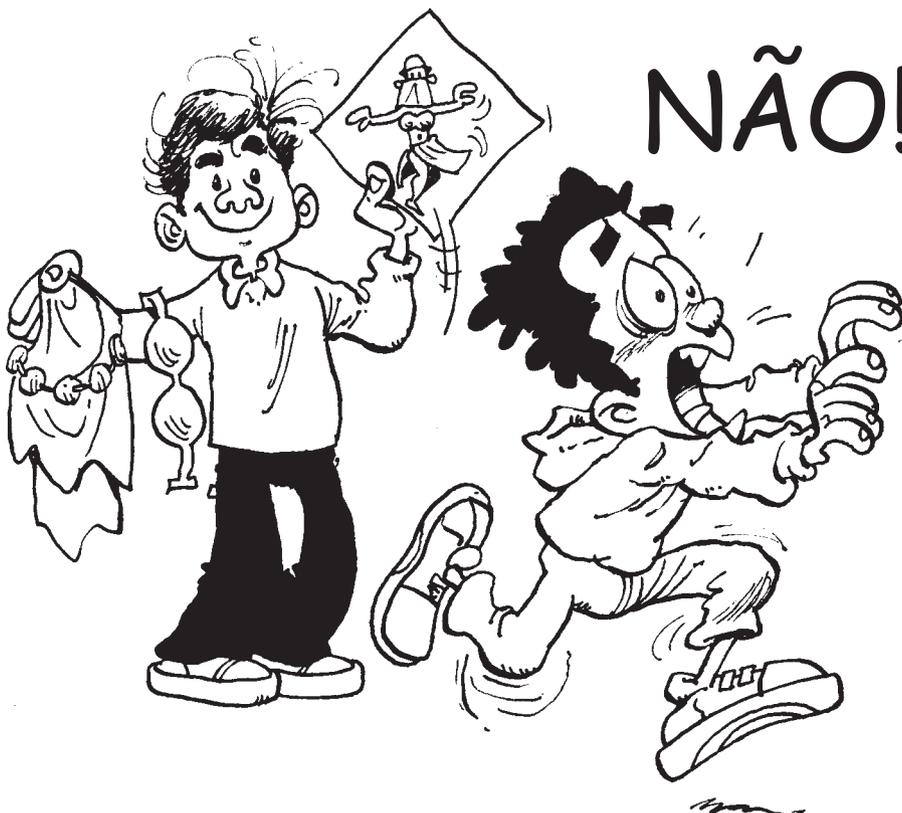
## CONSOLIDAÇÃO 1

Divida a classe em grupos e entregue a cada um uma folha idêntica de jornal. Peça aos alunos que encontrem algumas coisas no jornal, como palavras cruzadas, menção de um certo brinquedo, notícia sobre alguém famoso, e assim por diante. O time que achar o item primeiro deverá acenar com o jornal. Determine um número de pontos para cada item encontrado.

## CONCLUSÃO 1

Observe às crianças que elas não sabem o que serão quando crescerem. Verifique as perguntas do *aquecimento*, conectando-as com a brincadeira. Deus mandou a notícia a José por meio de um jornal? Como o professor sabia que as crianças prestaram atenção ao que ele falou durante o jogo? Como sabemos que José obedeceu ao que o anjo disse? (Ele aceitou Maria como

sua esposa.) Para terminar, enfatize como Jesus realizou o trabalho que lhe estava preparado — ele morreu na cruz. Este é o melhor presente de Natal que poderíamos receber.



# TRANQUILIZADOS POR UM ANJO

**Texto:** Mateus 1.18-25

**Ensino:** Deus confirma que Jesus é o Salvador prometido.

## AQUECIMENTO 2

O Líder 1 forma uma fila de copos descartáveis virados na mesa e esconde um objeto pequeno debaixo de um deles. O líder embaralha os copos e manda as crianças adivinharem onde está o objeto. Repita a brincadeira.

Durante a atividade, o Líder 2 entra com um envelope e entrega-o ao Líder 1. Este lê em voz alta a frase que está escrita no envelope: "Tenho uma mensagem para você", e diz: "Vou cuidar disto mais tarde", e guarda o envelope no bolso. Líder 2 se retira, e Líder 1 continua a brincadeira dos copos.

Líder 2 entra com um envelope maior e entrega-o ao Líder 1, que lê em voz alta a frase: "Abra imediatamente". Ele ignora a mensagem e diz: "Estou ocupado. Isto fica para depois". Líder 2 se retira, e Líder 1 continua a brincadeira.

Líder 2 ou 3 entra com um capacete de motoqueiro e um envelope bem grande nas mãos; carrega também uma prancheta e uma caneta. Líder 1 assina o recibo, abre o envelope, "lê" a carta e exclama: "Não, não!", e sai correndo.

Líder 2 ou 3 diz: "Na história bíblica de hoje, veremos como Deus enviou uma mensagem importantíssima a alguém". Depois da história, quero que me respondam:

1. Quem recebeu a mensagem?
2. Como sabemos que a mensagem era importante? *Foi enviada por um anjo.*
3. Qual era a mensagem?

## CONSOLIDAÇÃO 2

O objetivo da *consolidação* é reforçar a mensagem que Jesus é o Salvador prometido. Divida a classe em times iguais e faça uma corrida de revezamento. Divida cada time ao meio; metade ficará no início, e metade, no fim do percurso. Se possível, determine um líder

para cada grupo de crianças. O líder do início do percurso sussurra ao ouvido da criança A: "Jesus é o Salvador prometido". A criança corre até o fim e cochicha a mensagem no ouvido da criança B, que corre para o início e sussurra a mensagem para a criança C. A brincadeira continua até que todas as crianças tenham participado. A última criança sussurrará a mensagem ao líder que estiver no fim. O time que completar a corrida primeiro, e sussurrar a mensagem corretamente ao líder, é o vencedor. Se as crianças tiverem menos de sete anos, retire a palavra "prometido", para simplificar a mensagem.

## CONCLUSÃO 2

Converse sobre o *aquecimento* e verifiquem as perguntas. Falem sobre a corrida e a mensagem enviada.



# OS MAGOS PRESENTEIAM JESUS

**Texto:** Mateus 2.1-12

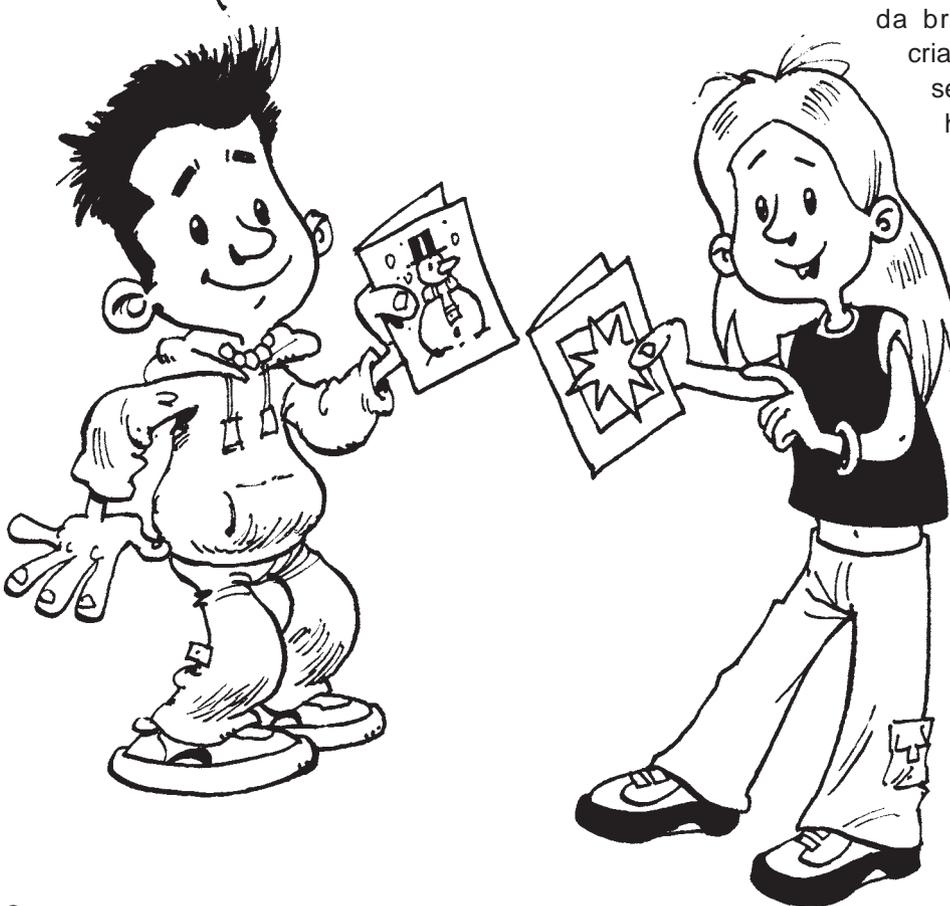
**Ensino:** Jesus é Rei e deve ser adorado.

## AQUECIMENTO 1

Coloque três caixas de presentes na mesa. Peça às crianças que falem sobre presentes que receberam no Natal. Explique que você recebeu os presentes que estão sobre a mesa. O que haverá dentro das caixas? Desembrulhe um presente de cada vez. As crianças deverão mostrar se gostaram dos presentes ou não, fazendo o sinal de positivo ou negativo; vaiando ou aplaudindo. Esclareça que alguns presentes são mais apreciados que outros. (Será bom que um dos presentes signifique algo da história bíblica, como por exemplo uma estrela, e outro, algo de que as crianças não gostem, como um pedaço de queijo embolorado.)

A história bíblica de hoje fala de certos presentes, e alguns eram bem estranhos. Depois da história, quero que me respondam:

1. Que presentes foram dados?
2. O que eles representavam?
3. Qual dos meus presentes aparece na história?



## CONSOLIDAÇÃO 1

Estabeleça três áreas e marque-as da seguinte maneira: a primeira com uma coroa; a outra com uma cruz e a última com a palavra "Deus". Coloque, em cada área, vários cartões de Natal com o desenho para baixo. Alguns cartões devem mostrar cenas reais da história de Natal, e outros devem ter outras coisas, tais como neve, pássaros, árvores enfeitadas, etc. Mande as crianças ficarem no meio da sala. Revise as respostas do *aquecimento* e certifique-se de que a classe entendeu o valor dos três presentes oferecidos a Jesus. Quando o líder gritar: "Ouro!", as crianças correm para a coroa; quando gritar: "Incenso!", correm para Deus; e quando gritar: "Mirra!", correm para a cruz.

A brincadeira poderá ser eliminatória: por exemplo, as últimas cinco crianças que chegarem à área escolhida, ficarão fora do jogo. Variações: escolha uma área, mas quando um grupo considerável de crianças estiver chegando lá, escolha outra área. Em vez de anunciar em voz alta, sussurre a área escolhida. A certa altura da brincadeira, mande que as crianças desvirem os cartões e separem os que se referem à história de Natal dos que não têm nada que ver com ela.

## CONCLUSÃO 1

Enfatize o que os magos foram fazer: encontrar o rei dos judeus, adorá-lo e presenteá-lo. Recapitule o sentido dos três presentes. Eram objetos que normalmente damos aos bebês? Refira-se ao *aquecimento* e ao fato de os presentes serem ou não apropriados. Que presente do *aquecimento* fazia parte da história bíblica?

# OS MAGOS PRESENTEIAM JESUS

**Texto:** Mateus 2.1-12

**Ensino:** Jesus é Rei e deve ser adorado.

## AQUECIMENTO 2

O líder conta às crianças que sua avó completará oitenta anos. Ela mora em (*cite um país distante*), e, portanto, eles se vêem muito pouco. Faz cinco anos que não se encontram. A família fará uma grande festa para a avó, e o líder gostaria de participar. Como ele poderá chegar até a casa da avó? Peça aos alunos que ajudem no planejamento da viagem. Você pegará um táxi até o metrô e irá de trem até a rodoviária; então embarcará no ônibus executivo para chegar ao aeroporto. Viajará de avião até o outro país; tomará um ônibus para a cidade da sua avó. Algum parente estará esperando na rodoviária para levá-lo de carro ao local de hospedagem. Mostre às crianças todos os bilhetes necessários à viagem. (Use passagens verdadeiras ou confeccione algumas.) Finja surpresa ao notar que algumas passagens sumiram e peça que as crianças ajudem a encontrá-las. Pergunte se os bilhetes são as únicas coisas de que você precisa. Não; é preciso levar um presente para a vovó. Mostre uma caixa de presente bem bonita.

A história bíblica de hoje é sobre algumas pessoas que fizeram uma viagem muito longa só para ver alguém especial. Depois da história, quero que me respondam:

1. Quem fez a viagem?
2. Quem era a pessoa especial?
3. Que presentes foram levados?

## CONSOLIDAÇÃO 2

Mande as crianças se alinharem, com o líder encabeçando a fila. Elas farão uma viagem bem longa, parando em diferentes lugares. (As paradas serão marcadas por tapetinhos.) Por meio de gestos, que serão imitados pelas crianças, o líder mudará os meios de transporte durante as paradas. Por exemplo, com os braços, imitam um avião; fazem de conta de estão remando um barco, e assim por diante. Cada meio de transporte tem seu gesto próprio. A cada parada, mande as crianças formarem uma roda, e faça uma pergunta sobre a história. Voltem à fila e sigam viagem.

## CONCLUSÃO 2

Fale sobre o *aquecimento* e recapitule as perguntas. Relembre às crianças o sentido de cada presente e do que eles revelam sobre Jesus.



# GUIADOS POR UMA ESTRELA

**Texto:** Mateus 2.1-12

**Ensino:** Jesus é rei e deve ser adorado.

## AQUECIMENTO 1

Exiba alguns objetos e mande que as crianças separem os relacionados à direção. Por exemplo: cão-guia, mapa, guarda de trânsito, guia de museu ou de turismo, carro, laranja, farol, etc.

A história bíblica de hoje é sobre como Deus guiou algumas pessoas. Depois da história, quero que me respondam:

1. Quem Deus guiou?
2. Quantos métodos foram usados para guiar as pessoas? *Dois: uma estrela e um anjo.*

## CONSOLIDAÇÃO 1

Caça ao tesouro. Divida a classe em pequenos grupos formados por um líder (ou criança mais velha) e mais algumas crianças, de 3 a 4. Prepare algumas dicas que levem os alunos de um lugar a outro dentro da sala. Peça, por exemplo, que respondam a uma pergunta da história antes de saírem de onde estão. Escreva as dicas ou perguntas em estrelas e coloque-as em oito lugares diferentes. As estrelas devem estar codificadas de maneira que cada grupo reconheça a sua. Os locais deverão conter tantas estrelas quantos forem os grupos de crianças.

Entregue a cada grupo a primeira dica ou pergunta. O líder faz a pergunta a sua turma. Após a resposta, ele segue a instrução que acompanha a pergunta. Por exemplo, vá até a mesa e pegue sua estrela. O processo se repete a cada nova estrela. É preferível que cada grupo recolha sua estrela em ordens diferentes. Por exemplo:

- Grupo A: 1 3 5 7 2 4 6 8  
Grupo B: 2 4 6 8 3 5 7 1  
Grupo C: 3 5 7 1 4 6 8 2  
Grupo D: 4 6 8 2 5 7 1 3

A última estrela de todos os grupos deve estar voltada para a manjedoura montada na sala.

## CONCLUSÃO 1

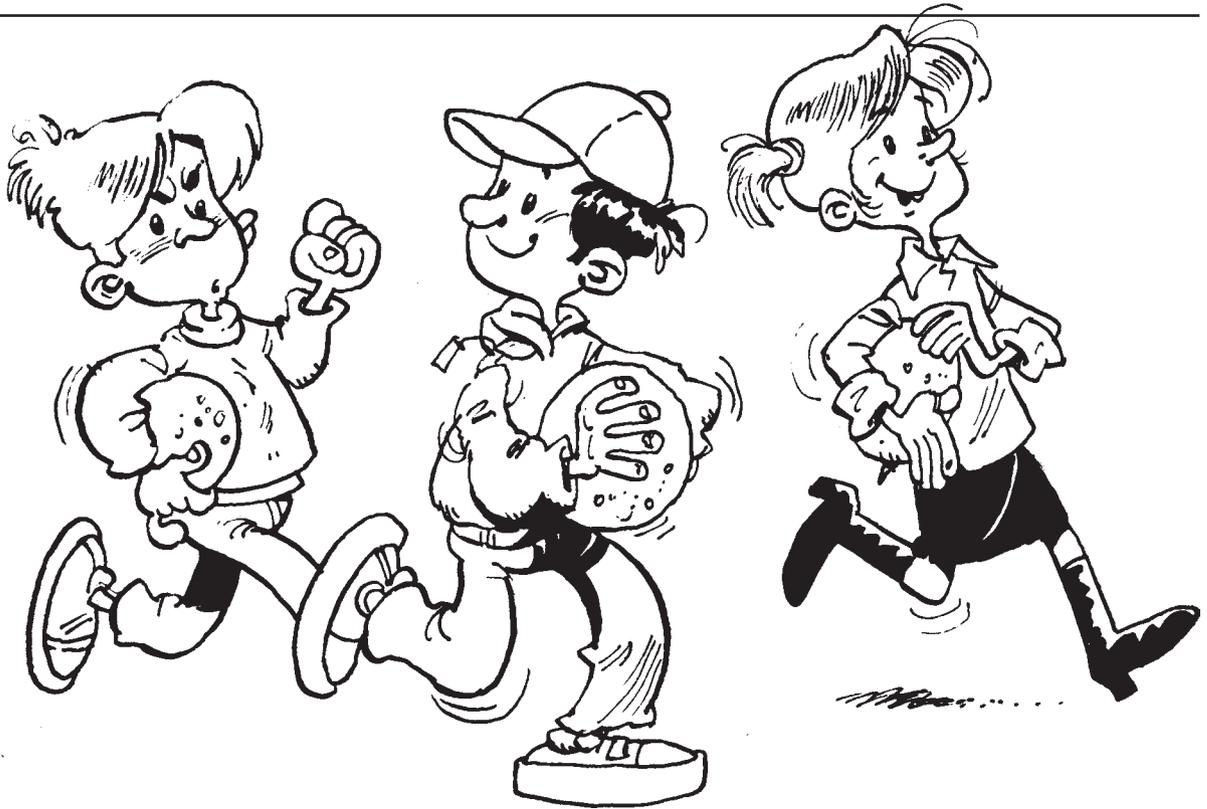
Terminem a aula juntos à manjedoura. Revisem o *aquecimento* e verifiquem as respostas. Conversem sobre a razão de Deus ter guiado os sábios até Jesus. Enfatize que Jesus veio para salvar todas as pessoas do mundo, tantos judeus como não-judeus. Relembre o significado dos presentes oferecidos a Jesus.



# GUIADOS POR UMA ESTRELA

Texto: Mateus 2.1-12

Ensino: Jesus é rei e deve ser adorado.



## AQUECIMENTO 2

Apresente às crianças alguns objetos que requeiram uma reação. Por exemplo: sanduíche e bolos (são comidos); bichinhos de pelúcia (são abraçados); bolas de futebol (são chutadas); animais bravos (corremos deles), e assim por diante. À medida que os objetos são mostrados, pergunte: “Qual a melhor coisa que podemos fazer com isto aqui?”

A história bíblica de hoje fala sobre a maneira certa de tratarmos alguém muito especial. Depois da história, quero que me respondam:

1. Quem é essa pessoa muito especial?
2. Como ela deve ser tratada?

## CONSOLIDAÇÃO 2

Vamos viajar. Divida a classe em dois times. Use fita crepe ou corda para estabelecer um percurso de duas linhas tortuosas e paralelas; deixe uma distância de mais ou menos um metro entre elas. No meio do percurso, coloque uma caixa com algumas bolas de espuma, ou de papel. Os dois times se enfileiram no mesmo lado das linhas. Cada membro do time A deve

receber uma bola de espuma, ou de papel. À ordem de: ‘Já’, a primeira criança de cada time corre até a caixa. A criança do time A joga a bola na caixa e continua até o fim do percurso. Quando a criança do time B chegar à caixa, pega uma bola e continua até o fim da linha. Assim que a primeira criança chegar à caixa, a segunda inicia sua corrida. Quando todos os membros de um time chegarem ao destino final, a corrida se reverte. Agora as crianças do time A pegam as bolas da caixa, e as do time B colocam-nas na caixa. O time que voltar primeiro (e completo) ao lugar de partida é o vencedor.

Se a classe for de crianças mais velhas, torne a corrida mais difícil. Quem pisar fora das linhas terá de voltar ao início da etapa onde o erro foi cometido (começo da fila ou cadeira).

## CONCLUSÃO 2

Use a brincadeira como ponto de ligação à viagem dos magos do Oriente. Eles não tiveram linhas guiando-os no caminho certo. Fale sobre o *aquecimento* e revise as perguntas. Conversem sobre as maneiras de adorarmos Jesus.

SÉRIE

É Hora de Jogar!

# 78 ATIVIDADES

para ensinar a criança a praticar a Bíblia

Novo Testamento - Livro 1

MATEUS • MARCOS • JOÃO

Você gostaria de dar uma "cartinha" em suas escolas bíblicas? De trabalhar seus alunos à distância? Então que tal fazer adaptar essa base bíblica, então enquanto se divertem? A Shedd Publications está lançando a Série: É Hora de Jogar, especialmente para dar atenção às suas...

#### Veja só o que lhe oferece:

- 78 jogos e atividades adaptados a qualquer nível de instrução bíblica
- Trabalho entre bíblicos
- Estudo das doutrinas bíblicas mais importantes
- Útil para uma festa bíblica (3-9 anos)
- Permissão para reprodução do material de apoio
- Recurso para diversificação

Material ideal para  
Clube Bíblico, Culinária, Escola  
Bíblica de Férias

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

Conheça também:



Shedd's

ISBN 978-85-88315-55-6



9 788586 315556