

52

Jogos que Ensinam

a Bíblia

Atividades simples para
crianças de 4 a 12 anos



K
Shedd's

CONTEÚDO

1	Um pacote de amendoim, por favor	7	27	Ovelhas da Bíblia	38
2	Agarre o lenço	8	28	Recital bíblico	40
3	Corrida bíblica	9	29	Qual é a letra?	40
4	Passa a bola	9	30	Adivinhe meu nome	41
5	Parceria bíblica	10	31	Batendo uma bola com a Bíblia	41
6	Números bíblicos	11	32	Dominó bíblico	42
7	Que animal é este?	12	33	Dois de Cada	44
8	Batalha bíblica	16	34	Qual é a pergunta?	44
9	Roda bíblica	16	35	Vale a pena ser honesto	45
10	Memória animal	17	36	É só para rir	45
11	Pegue e conte	18	37	Cidade bíblica	46
12	Fazendo arte	20	38	Caça ao tesouro	50
13	Só de brincadeira	20	39	Alfabeto bíblico	50
14	Quem me conhece?	21	40	Salada de versículos	51
15	Manchetes bíblicas	22	41	Para dentro da Arca!	52
16	Um passinho adiante	24	42	Sem parar	54
17	Na ponta do lápis	25	43	Falta um pedaço	54
18	Bola na mão e Bíblia na boca	26	44	Um fato em minha vida	55
19	Pegador bíblico	27	45	Aritmética bíblica	56
20	Quem sabe, sabe	27	46	Detetive bíblico	58
21	Segure o prato	28	47	Quem sou eu?	59
22	Caminhando na luz	29	48	Pula-corda bíblico	59
23	Concurso bíblico	30	49	A rainha e o traidor	60
24	Fazendo turismo	31	50	Futebol bíblico	61
25	Omelete bíblico	37	51	Com a Bíblia na cabeça	64
26	Passo do tamanho das pernas	37	52	Antigo ou Novo	64

As citações bíblicas são da Edição Revista e Atualizada, da Sociedade Bíblica do Brasil.

Um Pacote de Amendoim, Por Favor

Objetivo: Revisar a ligação entre personagens bíblicos.

Idade: a partir de 9 anos § Participantes: de 5 a 10

Faça 22 cópias em cartolina colorida, papel criativo ou tire xérox do molde de amendoim abaixo. Escreva o nome de um pai da Bíblia em um amendoim e o nome de um de seus filhos em outro e coloque-os em um saco de papel ou tigela. (Se houver mais de 5-7 participantes, faça mais cópias.) [NOTA DO EDITOR: Em lugar de amendoim, poderia escolher frutas, flores, animais ou algum objeto da época, conforme a idade das crianças.]

Os participantes, um por vez e de olhos fechados, retiram dois amendoins da tigela. Se os amendoins formarem a dupla certa de pai e filho, o jogador fica com eles. Caso contrário, devolve um amendoim e retira outro. Se formar o par certo dessa vez, o jogador fica com os amendoins. Caso contrário, o segundo amendoim deve ser devolvido, e será a vez de outro participante.

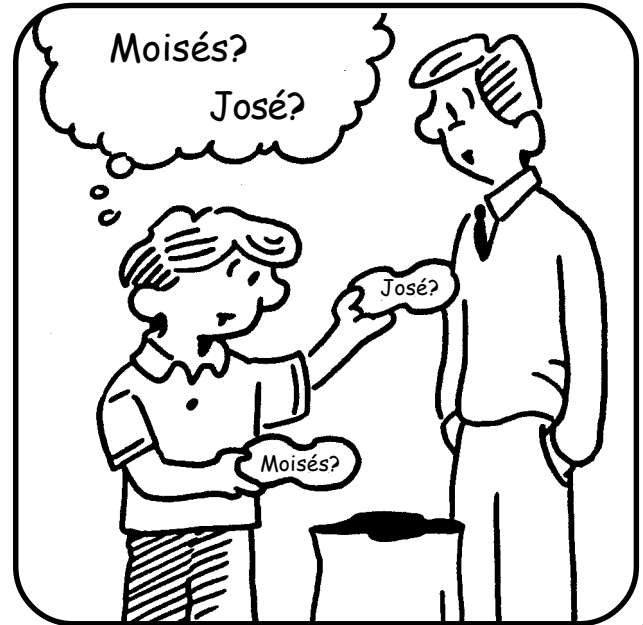
Na segunda rodada, os participantes têm duas chances de achar o par do amendoim que têm nas mãos, ou de escolher dois que combinem.

Continue a brincadeira, até que todos os amendoins tenham sido retirados da tigela. O jogador que conseguir o maior número de pares é o vencedor. Entregue uma paçoquinha ou um saquinho de amendoim como prêmio.

Esta é uma atividade bastante apropriada para o Dia dos Pais.

Sugestões de pais e filhos:

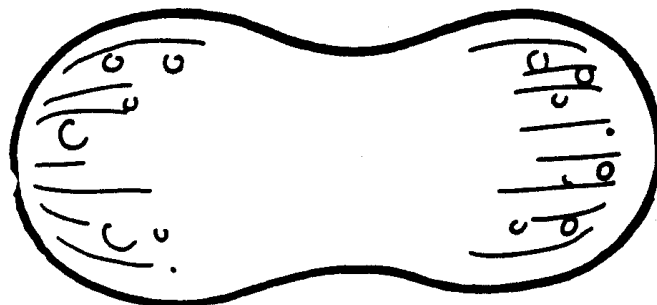
Adão e Abel;
Noé e Sem;
Abraão e Isaque;
Jacó e José;
Anrão e Moisés;
Num e Josué;



Boaz e Obede;
Elcana e Samuel;
Jessé e Davi;
Zacarias e João Batista;
Zebedeu e Tiago e João.

Variações:

- Pais e filhos formam duplas; quem conseguir formar mais pares bíblicos vence o jogo.
- Para ocasiões diferentes ou revisão de personagens bíblicos, escreva nos amendoins nomes de mães e filhos, irmãos e irmãs, maridos e esposas da Bíblia (especial para chá-de-cozinha).





Agarre o Lenço

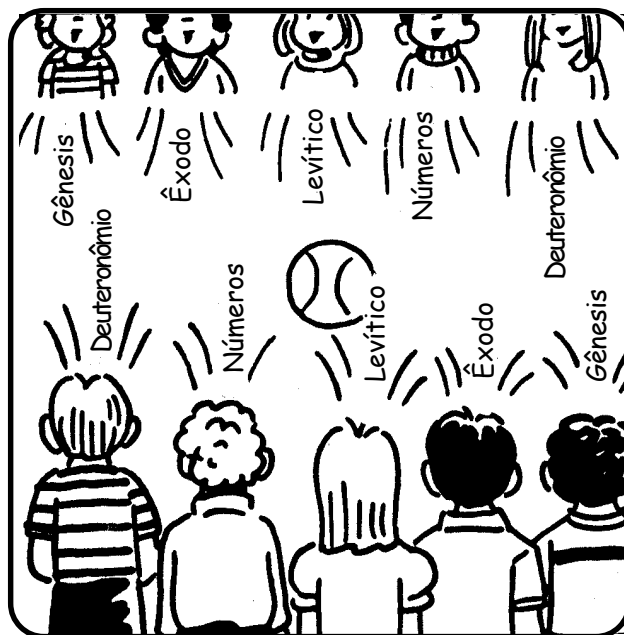
Objetivo: Ajudar na memorização e revisão dos nomes dos livros da Bíblia.

Idade: de 9 a 12 § Participantes: 10 ou mais

Divida as crianças em dois times e coloque-os de frente um para outro, a uma distância de dez metros. Começando pela esquerda de um time, dê a cada criança o nome de um livro da Bíblia. (Ou peça às crianças que se “nomeiem” com os livros, começando por Gênesis e seguindo na ordem bíblica.) Vá então para a direita do outro time e faça a mesma coisa; os livros devem ser os mesmos para os dois times. (Veja ilustração.)

No centro do corredor formado pelos times, coloque um lenço, uma bola ou outro objeto. Chame um livro, por exemplo “Êxodo”. As crianças chamadas Êxodo correm para pegar o lenço. Quem conseguir pegar, corre de volta para seu lugar, e faz um ponto para seu time. Se a criança com o lenço for pega pelo adversário, o outro time ganha um ponto.

Esta brincadeira é ótima para um grupo grande de crianças, como em acampamento ou Escola Bíblica de Férias.



3 Corrida Bíblica

Objetivo: Ensinar as crianças a recitar os livros da Bíblia rapidamente.

Idade: a partir de 9 anos § Participantes: 4 ou mais

Marque o tempo que cada participante leva para mencionar todos os livros do Novo Testamento. Este concurso é chamado de “A Corrida dos 27”. Com os livros do Antigo Testamento, chama-se “A Corrida dos 39”. Com a Bíblia toda, é “A Corrida dos 66”.

Seja que corrida for, um único erro desqualifica o participante. Se houver muitas crianças, cada uma deve participar apenas uma vez, para que todas tenham sua chance. Quando uma criança consegue recitar todos os livros rapidamente e sem erros, mostra que já os gravou na memória (e que é hora de aprender outra coisa).

O campeão de cada “modalidade” recebe uma medalha, que poderá ser confeccionada com papel dourado. [NOTA DO EDITOR: Sugestão - poderia dar uma folha de papel e lápis, para escrever na seqüência correta, conforme as divisões em livros históricos, poéticos, etc.]



4 Passe a Bola

Objetivo: Envolver, de modo criativo, toda a classe em narração de histórias Bíblicas.

Idade: de 6 a 12 anos § Participantes: 6 ou mais

Mande que as crianças se sentem em círculo. Entregue uma bola a uma delas e peça-lhe que conte uma história bíblica aprendida recentemente.

Depois de uns dez segundos, a bola é passada a outra criança, que deve continuar a história do ponto interrompido. Continue com as histórias até que todas as crianças tenham participado.



5

Parceria Bíblica

Objetivo: Revisar fatos, lugares e personagens da Bíblia.

Idade: a partir de 9 anos

§ Participantes: 10

Divida a classe em dois grupos. Entregue a um grupo tiras de papel com perguntas sobre pessoas, acontecimentos, lugares ou assuntos da Bíblia estudados recentemente. Ao outro, entregue as respostas das questões. (Quando se tratar de perguntas mais difíceis, ou se o grupo for de crianças mais velhas ou adolescentes, acrescente as referências bíblicas.)

As crianças deverão procurar seus pares. Quando isso acontecer, sentam-se juntas.

Quando todos os pares estiverem formados, cada um lê sua pergunta e resposta para o grupo todo ouvir, e a brincadeira termina. (Os pares podem ler suas perguntas e deixar que o grupo responda.)



Sugestões de perguntas e respostas:

1. Quem foi o primeiro construtor de barcos do mundo? (Gênesis 6.14)

Resposta: Noé

2. Quem enviou presentes ao irmão, a quem enganara há 20 anos, com a intenção de apaziguá-lo antes de se encontrarem? (Gênesis 32.1-23)

Resposta: Jacó

3. A quem Jacó deu de presente uma capa muito colorida? (Gênesis 37.3)

Resposta: José

4. Quem era muito amiga da sogra, que se chamava Noemi? (Rute 1.15-22)

Resposta: Rute

5. Quem foi a mulher que deu ao rei Salomão presentes finos e caros? (2Crônicas 9.1-9)

Resposta: A rainha de Sabá.

6. Quem era o pai dos irmãos que deixaram suas redes e seguiram a Jesus? (Mateus 4.18-22)

Resposta: Zebedeu

7. Quem foi a primeira pessoa a ver Jesus depois da ressurreição? (Marcos 16.9)

Resposta: Maria Madalena

8. Quem foi o fabricante de tendas que fez muitas viagens missionárias? (Atos 18.1-3)

Resposta: Paulo

9. Com que casal Paulo morou e trabalhou em Corinto e Éfeso? (Atos 18.1-3, 18)

Resposta: Áquila e Priscila

10. Quem foi o melhor amigo de Davi, embora seu pai tenha tentado matar Davi? (2Samuel 1.26)

Resposta: Jônatas



Números Bíblicos

Objetivo: Despertar o interesse por alguns números especiais da Bíblia.

Idade: a partir de 9 anos

§

Participantes: 2 ou mais

A Bíblia está repleta de números muito significativos. Veja até quanto você pode contar. Experimente uma competição entre times (um time cita um número e explica seu contexto na Bíblia; depois é a vez do outro time), ou use a brincadeira para testar os conhecimentos dos peritos em assuntos bíblicos.

Sugestões de números:

Um Deus (Dt 6.4)

Dois Testamentos (ou dois animais que entraram na arca) [Gn 7.9]; ou dois peixes usados para alimentar cinco mil pessoas [Mt 14.19-21].

Três dias Jesus ficou no túmulo antes de ressuscitar (Mt 17.22-23); ou **três** discípulos que estiveram com Jesus no jardim (Mc 14.33) ou três as três pessoas da Trindade (1Jo 5.7).

Quatro Evangelhos

Cinco virgens imprudentes (Mt 25.2); ou cinco pães usados para alimentar cinco mil pessoas (Mt 14.19).

Seis dias Deus criou todas as coisas (Êx 20.11).

Sete pães alimentaram quatro mil pessoas (Mt 15.34).

Oito pessoas salvas do dilúvio porque entraram na Arca de Noé (Gn 7.13).

Nove leprosos curados que não retornaram para agradecer a Jesus (Lc 17.17).

Dez Mandamentos (Êx 20.3-17).

Onze discípulos fiéis (At 2.14).

Doze discípulos escolhidos por Jesus (Mc 3.14).

Treze pessoas participaram da Última Ceia (Mt 26.20).

Quatorze gerações de Abraão a Davi, ou de Davi ao cativo na Babilônia, ou do cativo babilônico a Jesus (Mt 1.17).

Quinze filhos de Salomão (2Sm 19.17).

Dezesseis filhos de Zilpa (Gn 46.18); ou foi aos **dezesseis** anos que Uzias se tornou rei (2Cr 26.3).

Dezessete anos era a idade de José quando recebeu de Jacó, seu pai, uma túnica colorida de presente (Gn 37.3).

Dezoito anos foi o tempo que os filhos de Israel serviram a Eglon, rei de Moabe (Gn 3.14); ou **dezoito** anos foi o tempo de enfermidade de uma mulher curada por Jesus (Lc 13.11-13).

Vinte moedas de prata foi o preço pelo qual José foi vendido como escravo (Gn 37.28).



Trinta moedas de prata foi o que Judas recebeu para trair Jesus (Mt 26.15); ou trinta côvados era a altura da arca de Noé (Gênesis 6.16)

Quarenta dias e quarenta noites foi a duração da chuva no Dilúvio (Gn 7.4)

Cinqüenta côvados era a largura da arca de Noé (Gn 6.15)

Sessenta vezes mais foi quanto rendeu a semente plantada em boa terra (Mt 13.23)

Setenta vezes sete é quanto devemos perdoar quem erra (Mt 18.22)

Cem anos era a idade de Abraão quando seu filho Isaque nasceu (Gn 21.5)

Variações:

- Faça uma lista de vários números em folhas de papel (com ou sem referência bíblica), dê lápis às crianças e mande que descubram as pessoas, coisas ou acontecimentos relacionados aos números. Quem terminar primeiro, e corretamente, é o vencedor.
- Divida a classe em dois times. Um time desafia o outro a explicar um fato bíblico relacionado aos números que escolherem. (Tenha sempre à mão uma concordância bíblica para tirar quaisquer dúvidas quanto às perguntas e respostas.) Vence o time que acertar o maior número de respostas. (Se desejar, use o sistema de escala: 5 pontos se o time responder sem ajuda de referência ou comentário bíblico; 3 pontos se usar apenas a Bíblia para encontrar a resposta e 1 ponto se precisar de outros livros de referências bíblicas.) Ganha o time que fizer o maior número de pontos.



Que Animal é Este?

Objetivo: Enfatizar atitudes cristãs por meio de fatos bíblicos.

Idade: de 6 a 12 anos

§

Participantes: 10

Reproduza o jogo de tabuleiro das páginas 14 e 15 ou retire-as do livro. Cole as páginas num pedaço de cartolina, plastifique ou cubra com papel contato transparente (para manter a durabilidade). Cole um pedaço de papel encorpado (como papel criativo, por exemplo) no lugar indicado na página 15, de modo a formar um bolso onde serão guardadas as peças do jogo.

Reproduza as figuras dos animais abaixo (que são as peças do jogo), cole-as em um pedaço de cartolina, plastifique, ou cubra com papel contato, e recorte-as. Use a roda de números do jogo "Turismo Bíblico" (página 34) nesta atividade.

Reproduza os cartões de perguntas da página 13, recorte-os e guarde-os no bolso do tabuleiro. As respostas das perguntas estão logo abaixo.



Variação

Conforme os alunos forem aprendendo mais fatos e histórias da Bíblia, faça mais cartões com perguntas.

As instruções do jogo estão impressas no tabuleiro.

Respostas das perguntas do jogo Animais Desaparecidos:

- | | | | | |
|--------------|--------------|-------------|---------------|----------------|
| 1. Serpente | 2. Pomba | 3. Vacas | 4. Codornizes | 5. Leão e Urso |
| 6. Pavões | 7. Corvos | 8. Cavalos | 9. Leões | 10. Peixes |
| 11. Pomba | 12. Camelo | 13. Jumento | 14. Ovelhas | 15. Porcos |
| 16. Cordeiro | 17. Pássaros | 18. Camelo | | |



A _____ tentou Adão e Eva e eles pecaram. (Gênesis 3.1-6)

Noé soltou uma _____ para saber se havia terra seca. (Gênesis 8.8)

O Faraó sonhou com sete _____ gordas e sete _____ magras. (Gênesis 41.1-4)

O povo de Deus comeu maná e _____ quando estavam no deserto. (Êxodo 16.12-13)

Davi matou um _____ e um _____ que atacaram as ovelhas de seu pai. (1Samuel 17.34-35)

O rei Salomão tinha lindos _____ em seu palácio. (2Crônicas 9.20-21)

Os _____ alimentaram Elias quando ele estava no riacho de Querite. (1Reis 17.6)

Nos tempos bíblicos, os _____ eram símbolos de poder militar. (Isaías 31.1)

Daniel foi jogado numa cova de animais selvagens. Mas Deus o protegeu e enviou um anjo fechar a boca dos _____. (Daniel 6.22)

Jonas ficou três dias dentro da barriga de um grande _____. (Jonas 1.17)

Logo depois que Jesus foi batizado, o Espírito de Deus desceu do céu em forma de uma _____. (Mateus 3.16).

Jesus disse: “É mais fácil um _____ passar pelo fundo de uma agulha do que um rico entrar no reino de Deus”. (Mateus 19.24)

O _____ carregou Jesus em seu lombo. (Mateus 21.7-9)

As _____ ouviram os anjos cantar: “Glória a Deus nas alturas”. (Lucas 2.8-14)

O Filho Pródigo foi embora da casa de seu pai e acabou alimentando _____. (Lucas 15.15)

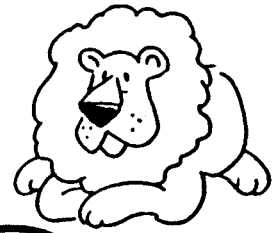
João Batista disse que Jesus era “o _____ de Deus”. (João 1.29)

_____ fizeram sua casa nos altares do Senhor (Salmo 84.3).

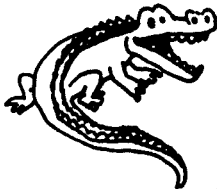
Rebeca andou num _____ quando foi se encontrar com Isaque. (Gênesis 24.64)

INÍCIO

**Você orou hoje.
Avance 3 casas.**

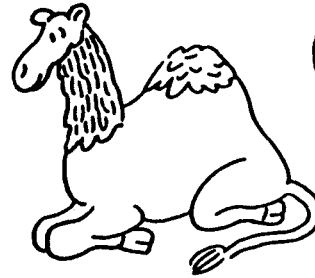


**Pegue um
cartão**



**Pegue
um
cartão**

**Você
não ajudou em
casa esta
semana. Volte
2 casas.**



**Pegue
um
cartão**

**Pegue
um
cartão**

Instruções:

Empilhe os cartões de perguntas, de face para baixo, junto ao tabuleiro. Os jogadores colocam seus animais no ponto de partida.

O primeiro jogador gira o ponteiro da roda de números para saber quantas casas deverá avançar, e segue as instruções dadas onde parar. Se o animal cair na casa intitulada "Pegue um cartão", o jogador deverá pegar o último cartão da pilha e responder sua pergunta.

Se responder corretamente, poderá jogar novamente. Se a resposta estiver incorreta, o jogador perde uma rodada. (Os participantes poderão ler a referência mencionada no cartão [mas não podem consultar a Bíblia] antes de responder.) Os cartões usados devem ser colocados no início da pilha.

O participante que chegar primeiro ao "Fim", é o vencedor.

**Você
obedeceu a
seus pais.
Avance 5
casas.**

**Você foi
educado com
um visitante.
Avance 3
casas.**

**Pegue um
cartão**

Pegue um cartão

Pegue um cartão

Que Animal é Este?

Você decorou o versículo. Avance 2 casas.

Você desobedeceu ao professor. Volte 1 casa.



Pegue um cartão

Pegue um cartão

CHEGADA

Você chegou atrasado. Volte 2 casas.

Cole o papel Criativo neste retângulo formando um bolso para guardar as peças do jogo.

[NOTA DO EDITOR: poderia preparar cartões indicando o sentimento ou atitudes correspondentes a cada personagem do episódio, por exemplo, a fidelidade de Deus em alimentar Elias, por meio do corvo; humildade do jumento que transportou Jesus para Jerusalém; provisão de Deus no pagar os impostos, por meio dos peixes; zombaria castigada, quando os meninos caçaram Eliseu, etc.]

Pegue um cartão

Pegue um cartão

Pegue um cartão

Você trouxe sua Bíblia. Avance 2 casas.

52 Jogos que Ensinam a Bíblia



Você conta com alunos da Escola Dominical ou Colônia, realmente interessados em aprender a Palavra de Deus? Há quem goste e interesse e o entusiasmo tomando conta deles, semana após semana, satisfazendo e que está buscando no próximo mês? O segredo está em usar jogos bíblicos criativos no ensino da Palavra de Deus! As atividades são e são realizadas no ensino. Há muito tempo os professores utilizam jogos e atividades-vestibulo-livre os maiores desafios-para reconhecer os erros e mudar o ensino na sala de aula. Os 52 jogos criativos deste livro ensinam fatos e histórias da Bíblia, tornam uma verdade essencial e real para os alunos, e despertam novos interesses na Palavra de Deus. Os jogos são importantes no desenvolvimento da capacidade de memorização, portanto as crianças observam muito mais e que isso é ensinado sobre a Palavra de Deus. As atividades também contribuem para que as verdades bíblicas sejam "gravadas" no mente e sejam lembradas mais facilmente. Além do mais, os jogos deste livro apresentam o Evangelho e ajudam as crianças a memorizar versículos e fatos bíblicos-ensinando você e seus alunos de divertidos!

Próximos Lançamentos:

52

maneiras de incentivar a
leitura da Bíblia
(atividades simples
para crianças de 3 a 12 anos)

52

maneiras de ensinar
verdades bíblicas
(atividades simples
para crianças de 3 a 12 anos)

K
Shedd's

