



### TEXTO REFLEXIVO RATOEIRA

Um rato, olhando pelo buraco na parede, vê o fazendeiro e sua esposa abrindo um pacote. Pensou logo no tipo de comida que poderia ter ali. Ao descobrir que era uma ratoeira ficou aterrorizado. Correu ao pátio da fazenda advertindo a todos – há uma ratoeira na casa, uma ratoeira na casa!

A galinha disse: desculpe senhor rato, eu entendo que isso seria um grande problema para o senhor, mais não me incomoda. O rato foi até o porco e disse: há uma ratoeira na casa!

Desculpe-me senhor rato, disse o porco, mas não há nada que eu possa fazer, a não ser orar. Fique tranquilo que o senhor vai ser lembrado nas minhas orações.

O rato dirigiu-se então à vaca. Ela lhe disse:

- O que senhor rato? Uma ratoeira? Por acaso estou em perigo? Acho que não!

Então o rato voltou para casa, cabisbaixo e abatido, para encarar a ratoeira do fazendeiro.

Naquela noite ouviu-se um barulho, como o de uma ratoeira pegando sua vítima. A mulher do fazendeiro correu para ver o que havia caído na ratoeira. No escuro, ela não viu que a ratoeira havia prendido a calda de uma cobra venenosa. E a cobra picou a mulher... O fazendeiro a levou imediatamente ao hospital. Ela voltou com febre.

Todo mundo sabe que para alimentar alguém com febre nada melhor que canja de galinha. O fazendeiro pegou seu cutelo (pequeno facão) e foi providenciar o ingrediente principal. Como a doença da mulher continuava, os amigos e vizinhos vieram visitá-la. Para alimentá-los o fazendeiro matou o porco. A mulher não melhorou e acabou morrendo. Muita gente veio para o funeral. O fazendeiro então sacrificou a vaca, para alimentar todo aquele povo.

**Na próxima vez que você ouvir dizer que alguém está diante de um problema e acreditar que o problema não lhe diz respeito, lembre-se que, quando há uma ratoeira na casa, toda fazenda corre o risco. O problema de um, é problema de todos quando convivemos em equipe.**

**Autor Desconhecido**

### PLANEJAMENTO DE ENSINO

#### Introdução

- Oração
- “Chamadinha”
- Oferta
- Dinâmica “Quebra gelo”
- Músicas

#### Andamento

- ✓ Perguntas desafiadoras;
- ✓ Abordagem de temas: frisar com os alunos a memorização do assunto da lição e texto áureo;
- ✓ Desenvolvimento da história.

#### Aproveitamento

- Desafiar os alunos a expor o que entenderam através de:
  - Dramatização;
  - Exposição oral;
  - Perguntas e respostas;
  - Confecção da arte do dia.

### **Conclusão**

- Texto áureo;
- Corinho para o aproveitamento;
- Lanche;
- Oração.

## **TEXTO PARA DELEITE**

### **A CANOA**

Em um largo rio, de difícil travessia, havia um barqueiro que atravessava as pessoas de um lado para o outro. Em uma das viagens, iam um advogado e uma professora.

Como quem gosta de falar muito, o advogado pergunta ao barqueiro:

-- Companheiro, você entende de leis?

-- Não! Respondeu o barqueiro.

E o advogado compadecido:

-- É pena! Você perdeu metade da vida.

A professora muito social entre a conversa:

-- Seu barqueiro, você sabe ler e escrever?

-- Também não! Respondeu o barqueiro.

Que pena! Condói-se a mestra:

-- Você perdeu metade de sua vida!

Nisso chega uma onda bastante forte e vira o barco. O barqueiro preocupado, pergunta:

-- Vocês sabem nadar?

-- Não! Responderam eles rapidamente.

-- Então é uma pena! Concluiu o barqueiro. – Vocês perderam toda a vida!

Não há maior saber ou saber menor. Há saberes diferentes.

*Pense nisso e valorize todas as pessoas com as quais tenha contato. Cada uma delas tem algo de diferente para ensinar.*

**Autor: Paulo Freire**

### **CAROS PROFESSORES...**

Selecionamos alguns textos que consideramos importantes à leitura. Separe um tempinho de sua semana, leia, reflita e o que considerar importante aplique em sua sala de aula, e tenha certeza que seu esforço não é em vão no Senhor.

Faremos juntos uma Escola Dominical eficaz!

Coordenação do Departamento Infantil

## **SUGESTÕES PARA LÍDERES E PROFESSORES DA ESCOLA DOMINICAL**

Pra vocês Coordenadores(as) de Departamento Infantil, tratem sempre com carinho sua equipe.

Seria bom que vocês fizessem planos para que o domingo se prolongasse. Estas são algumas sugestões que podem ser de ajuda:

1. Torne cada parte da Escola Dominical tão viva, significativa e interessante que as crianças não consigam esquecê-la durante a semana.
2. Torne precioso cada minuto da Escola dominical.
3. Assegure-se de que, as crianças, ao deixarem a classe da Escola Dominical saibam qual é seu alvo ou tarefa espiritual para a semana seguinte. Elas poderiam escrevê-lo.
4. Vez por outra, contate a criança durante a semana. Pergunte como ela está passando e lembre-a do alvo para a semana.
5. No início do programa, a cada semana, peça a várias crianças para contarem a respeito de como cumpriram o alvo ou a tarefa da semana. Logo a memória delas irá melhorar e irão levar a sério seu alvo.

- **RENOVAÇÃO DA SALA DA EBD**

1. Verifique quanto tempo faz desde que a sala foi pintada pela última vez. Se necessário, viabilize para que as paredes sejam pintadas. Ou, se não for possível, procure lavar as paredes, o chão, mesas, cadeiras, etc.
2. Avalie todas as figuras – de feltro e impressas. Os cantos estão amassados? O papel está amarelado? As pessoas retratadas são de décadas atrás? Se este for o caso, comece a buscar materiais novos e atualizados.
3. As flores de plástico realmente indicam a idade de sua sala. Elas são de fato necessárias? Será que poderiam ser substituídas por plantas verdadeiras ou por flores de seda?
4. Dê uma boa olhada nas cortinas e nas janelas. Elas permitem a entrada suficiente de luz? Será que uma cortina nova e mais clara não daria maior luminosidade? As crianças ficam de frente para as janelas? Se este for o caso, providencie para que fiquem de costas para a janela.
5. Sua sala possui um mural ou outra estrutura similar bonita? Veja se há necessidade de reformulá-lo(a).

- **SUGESTÕES PARA OS MOMENTOS DE LOUVOR**

As crianças de todas as idades ainda gostam de cantar – assim como o faziam as crianças das décadas de 1950 e 1960. Hoje, há muitos mais hinos disponíveis. Estas são algumas sugestões para tornar os momentos de louvor mais significativos em sua Escola Dominical (ou sabatina).

1. Escolha um repertório de 15 a 20 hinos para serem cantados na Escola até que as crianças saibam cantá-los bem. Inclua, pelo menos, cinco hinos novos a cada ano. Ensine um hino por vez.
2. Providencie a letra para as crianças que sabem ler, mas incentive-as a memorizarem a letra o quanto antes possível.
3. Incentive as crianças a cantarem bem e as elogie por isso.
4. Introduza variedade na forma de cantar ao, de vez em quando, ver que um verso seja cantado em solo ou ao pedir que os meninos cantem um verso e as meninas outro.
5. Se possível, utilize instrumentos. Talvez uma ou mais crianças na sala saiba tocar.
6. Incentive os estilos musicais ponderados e reverentes. Elogie as crianças, as fileiras ou seções que estão cantando bem.

- **SUGESTÕES PARA MOSTRAR APRECIÇÃO**

Estas são algumas expressões de agradecimento que podem ajudá-lo em seu esforço de demonstrar apreciação por aqueles que trabalham com você, quer sejam remunerados, voluntários ou pais:

Uma vela: “Obrigado por deixar sua luz brilhar”.

Um potinho com balas de goma: “É muito gostoso trabalhar com você”.

Cesta com frutas: “Para alguém cheio dos frutos do Espírito”.

Pão feito em casa: “Obrigado por ser o fermento do Reino de Deus”.

Vidro com suco de uva: “Obrigado por sua efervescência”.

Depois do período de férias ou ausência, anexe um cartão a uma lixa: “Foi difícil sem a sua presença”.

Escreva uma mensagem de agradecimento, no verso da foto onde mostra a pessoa em ação.

Uma caneca com guloseimas.

Uma camiseta de “obrigado!” decorada pelas crianças.

Diário para registrar as lembranças durante o ano.

Cesta com chás diversos.

Um vasinho de flores.

Bolsa/ para carregar o material da igreja.

Avisar às pessoas, que você está orando por elas.

Avental (para a pessoa que deu aulas de culinária para as crianças).

Cartão personalizado de A a Z (Atencioso, Bem-disposto, Camarada, etc.).

Descubra o doce, a música, a flor - preferida da pessoa. Dê um presente inesperado.

Na igreja, vez por outra, faça reconhecimento público.

Realize a cada bimestre reuniões de treinamento sobre tópicos diferentes: idéias, disciplina, etc.

Observe como a pessoa alcança as crianças e felicite-a por isso.

Coloque no mural uma mensagem de agradecimento.

Faça pegadas humanas em cartolina, anote os nomes dos voluntários, e coloque-as na direção de um cartaz de agradecimento.

Sorria e ria com frequência.

Empregue sua criatividade e acrescente itens a esta lista. A última sugestão aqui: Deixe as pessoas saberem que você as aprecia.

**Feryl Moorhouse Harris** é Diretora dos Ministérios da Criança da Associação Mountain View e defensora das crianças e dos líderes dos ministérios das crianças.[Extraído de *Kids' Ministry Ideas*, janeiro – março de 2005, p. 5.]

**DISPONÍVEL:** <http://tiamanda.wordpress.com/2010/04/13/sugestoes-para-lideres-e-professores-da-escola-dominical/>

## **COMO LEVAR AS CRIANÇAS A VIVENCIAREM AS HISTÓRIAS**

### **Como Contar Histórias a Crianças Pequenas**

“...vocês devem brilhar como as estrelas no céu, entregando a eles a mensagem da vida” (Filipenses 2:15, 26, BLH).

“Gostaria que todos vocês sentassem com as pernas cruzadas e se assentassem sobre elas, a fim de que seus pés não sejam vistos. Assim como eu estou fazendo. Veja se você consegue esconder seus pés, João. Muito bem! Agora irei contar-lhes uma história maravilhosa, a respeito de um menino cujos pés estavam há tantos anos quebrados que ele não conseguia correr ou saltar ou brincar. Ele tinha de sentar-se assim como estamos agora – porém, não por alguns instantes, mas o tempo todo. Seu nome era Mefibosete”.

Fazer com que as crianças vivenciem a história, exige participação ativa de todos os sentidos: tato, olfato, visão, audição, paladar e emoções. Requer toda a energia e concentração que você pode reunir a fim de que o sucesso venha na proporção direta do quanto você investiu na história. Quando a história se torna viva, você verá fascínio em dezenas de olhos atentos, irá se alegrar ao ver que a atenção está na história e que as conversas paralelas cessam. Seus ouvintes devem distanciar-se da sala da Escola enquanto caminham lado a lado pelas ruas poeirentas com Jesus, com Rute, Paulo, Eva, Davi.

Para ser bem-sucedido ao contar a história, damos algumas sugestões:

**1. Busque a mensagem central da história e escreva-a em uma única sentença.** Repita **essa** sentença várias vezes durante a história, a fim de que as crianças a memorizem. Na história de Mefibosete, a mensagem central é: “Embora você possa se sentir como um cão morto, vindo de “lugar nenhum”, Deus o vê como um de Seus filhos favoritos”.

**2. Leia a história e atente para os momentos sensoriais.** Como Mefibosete sentiu a diferença ao trocar suas roupas ásperas pelas roupas de seda de um príncipe? Qual era o aroma do palácio? Como o cheiro era diferente de sua casa em Lo-Debar? De que cores eram as cortinas nos aposentos do palácio? Descreva o som da voz do rei Davi. Como sua voz soava a Mefibosete?

**3. Busque os detalhes da história.** Onde ficava Lo-Debar? Por que Mefibosete estava escondido lá? Qual é o significado do nome da cidade? Quem o escondeu lá? Por que ele se sentia como um “cão morto”? Como ele imaginava que Davi iria tratá-lo? As respostas às perguntas como essas, irá encher sua história com detalhes fascinantes que a tornam mais verossímil, pessoal e real. Sua melhor fonte de pesquisa inclui livros sobre a vida e tempos bíblicos, comentários bíblicos, dicionários bíblicos e notas marginais de seu estudo da Bíblia. Mantenha seus olhos abertos aos detalhes que poderiam chamar a atenção das crianças e levá-las a se maravilharem.

**4. Escolha palavras sensoriais e use-as de forma descritiva.** Enquanto seca a testa e sorve longamente a água do copo, dê um suspiro profundo e diga: “Mefibosete vivia em uma cidade quente e poeirenta”, as crianças deveriam sentir-se suadas e com sede. Algumas delas de fato irão imitar seus gestos e suspirar junto com você. Quando o rei Davi coloca Mefibosete para sentar-se à sua mesa, descreva como as almofadas eram macias, o cheiro delicioso da comida e o sabor gostoso do suco fresco de maçã.

**5. Envolver os sentidos das crianças.** Faça-as sentarem-se como Mefibosete se assentava, com pés que não podiam caminhar, escondidos sob o corpo. Faça com que encenem como se estivessem com medo do rei, assombrados com a vista de Jerusalém, repelidos por cheirarem como um cão morto, e admirados com o alimento delicioso na mesa de Davi.

**6. Esteja preparado para as respostas das crianças.** As crianças gostam tanto de participar quanto de ouvir. Se a sua história for bem-sucedida, as crianças terão se envolvido e estarão buscando retratos de sua própria vida, quando sua história repassar o vídeo da vida de Mefibosete. Quando você descrever o sentimento de tristeza dele, “como um cão morto”, esteja preparado, pois, a criança irá desejar falar a respeito de seu bichinho de estimação que morreu. Outra poderá lembrar-se de haver caminhado por um lugar poeirento e quente e outras ainda desejarão falar a respeito de seus alimentos prediletos – “assim como Mefibosete à mesa do rei”. Quando a criança o interrompe para descrever algo de sua própria vida, ouça, reafirme e então ligue o comentário à sua história. “Lucas, estou triste de que você já tenha caminhado por um lugar poeirento e quente. Foi assim que Mefibosete se sentiu quando teve de deixar o palácio onde vivia com seu pai. Mas, quando Mefibosete chegou em Lo-Debar ...”

**7. Ore para que Deus capacite sua imaginação** a fim de que seja capaz de contar a história de forma honesta, clara e interessante. Quando findá-la, peça às crianças para resumi-la. Portanto, quando vocês estão realmente tristes e se sentem como se ninguém se importasse, que sentimentos Deus tem por vocês? Ouça-lhes a resposta e então use sua mensagem central para consolidar o significado da história na mente das crianças.

Acima de tudo, lembre-se de que ao contar a história você está sendo a voz de Deus, descrevendo-lhe o caráter às crianças.

[Extraído de *Kids' Ministry Ideas*, janeiro-março de 2005, pp. 6-7.]

**DISPONÍVEL:** <http://tiamanda.wordpress.com/2010/04/13/como-levar-as-criancas-a-vivenciarem-as-historias/>

### **BRINCADEIRAS PARA DINAMIZAR AS AULAS**

**1) QUEBRANDO O GELO:** Para iniciar qualquer atividade, é necessário que antes haja um quebragelo entre os participantes. Então, antes de iniciar as atividades, o mestre pedirá que os participantes abracem uns aos outros, inclusive os mestres e organizadores. Gera uma descontração e quebra o gelo totalmente.

**2) ESCRREVENDO COM PALITOS:** Jogam duas equipes. Cada equipe receberá uma caixa de fósforos. Em cada rodada, o mestre irá dizer uma palavra qualquer. Após ouvir a palavra, as equipes deverão escrevê-la com palitos de fósforo. A equipe que terminar primeiro, grita "terminei" e obriga a outra a parar. Se a equipe escrever corretamente, ganha um ponto. Se errar alguma coisa na palavra, o ponto vai para a rival. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

**3) COMPLETE A MÚSICA:** Toca-se uma música e, em certo momento, ela pára. O desafio de cada equipe é acertar corretamente a letra da música do ponto em que ela parou. Ganha a equipe que acertar mais.

**4) QUEM ESTÁ CANTANDO:** Em cada rodada, uma música é iniciada. O objetivo é acertar quem está cantando a música. Para ter a chance de responder, o participante que sabe a resposta deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Se acertar, marca ponto. Se errar, dá o ponto pra equipe rival. A equipe que obter mais acertos, vence.

**5) BATALHA MUSICAL:** Em cada rodada, o mediador deve escolher uma música e deverá falar uma palavra que apareça em destaque nela. O desafio de cada equipe é cantar músicas que tenham essa palavra e, depois de várias tentativas, acertar qual foi a escolhida. Cada equipe tem uma chance por vez. Se demorar demais, o mediador pode dizer o nome de quem canta. Se a equipe acertar qual foi a música escolhida, a música é executada e a equipe pontua. Ganha quem tiver mais pontos.

**6) KARAOKÊ:** O desafio de cada equipe é, em grupo, cantar uma música no Karaokê. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

**7) QUAL É A MÚSICA:** Em cada rodada, uma música em PlayBack é iniciada. O objetivo é acertar às perguntas:

- Quem canta essa música? - Qual é o nome da música? - Cante um trecho de 20 segundos da música.

Para ter a chance de responder, o participante que sabe as respostas deverá chegar primeiro (correndo) ao balcão de respostas. Cada resposta certa, vale um ponto. Se ele acertar uma e errar duas, ganha 1 ponto. Se acertar duas e errar uma, ganha 2 pontos. Se acertar todas, ganha 3 pontos. Se errar todas, a equipe rival ganha 3 pontos. O ponto só vai pro adversário se o erro for total. A equipe que obter mais acertos, vence.

**8) MÚSICA SECRETA:** Em cada rodada, um mesmo representante de cada equipe é convidado a ficar no local onde os organizadores estão. Através de um fone, ele ouvirá uma música qualquer. O jogador deverá cantar a música para a equipe, mas da sua boca só poderá sair "Lá-lá-lá-lá...". Cada rodada dura 1 minuto. Se a equipe acertar o nome exato da música, ela pontua. Vence a equipe que tiver mais pontos.

**9) MEMÓRIA:** Uma frase é dita, cada um tem que repetir e aumentar, até alguém esquecer. Por exemplo, Maria diz "Fui na feira" José diz "Fui na feira comprar mandioca" Júlio diz "Fui na feira compra mandioca pra levar pra casa". E por aí vai até alguém esquecer e errar.

**10) PALAVRAS PROIBIDAS:** O mestre escolhe alguém para entrevistar. Em 1 minuto de respostas, não pode falar: "é", "não", "porque" e nem repetir mais de 2 vezes a mesma palavra. Quem conseguir é um herói.

**11) ADEDONHA:** Os participantes mostram os dedos e vão dizendo o alfabeto. Na letra que parar, deve-se dizer o nome de alguma coisa que comece com essa letra. Quem não responder, sai fora da brincadeira.

**12) PISTA:** Jogam duas duplas. Cada participante sentará em frente do parceiro. Primeiro, um integrante de uma dupla diz uma palavra qualquer para um integrante da dupla adversária. Quem ouviu a palavra, deverá dizer outra palavra que servirá de pista. Então, o parceiro de quem deu a pista tenta adivinhar que palavra foi. Quando alguém acertar a palavra, marca um ponto. E a brincadeira prossegue em sentido horário, o participante falando uma palavra para o adversário e os outros tentando adivinhar. Ganha a dupla que acertar mais palavras.

**13) PREFERÊNCIAS:** Jogam várias duplas e um mediador. O mediador irá fazer várias perguntas. Para cada pergunta, ele dará 3 respostas (A, B e C). O objetivo das duplas é escrever a mesma resposta, ou seja, um deve adivinhar o que o outro prefere. Ganha a equipe que tiver mais pontos, ou seja, coincidir mais perguntas.

**14) FUTSOPRO:** É uma espécie de futebol, mas ao invés de bola, usa-se bexiga e ao invés de pés, usa-se a boca. No final de cada extremidade da sala existirá um gol. O Objetivo é, através do sopro, levar a bexiga ao gol. A equipe que fizer mais gols vence.

**15) PALAVRAS EMBARALHADAS:** Jogam duas equipes, cada uma com seu escrivão. O mestre dá uma folha para os participantes com 10 palavras onde as letras estão embaralhadas. O grupo terá que identificar e escrever as palavras corretas. A única facilidade é que o mestre dará uma dica geral. Ex.: "As palavras são Livros Bíblicos"... Cada grupo tem 5 minutos para cumprir a tarefa. Ganha o grupo que tiver mais acertos depois do fim do tempo.

**16) RABO DO BURRO:** Desenhe um animal de costas ou de lado numa cartolina e prenda numa parede. Cada participante deve receber uma etiqueta autocolante grande (já destacada). De olhos vendados, deve caminhar até o desenho e colar o rabo do animal. Quem colocar o rabo mais próximo do local correto é o vencedor.

**17) JUNTANDO AS LETRAS:** Jogam duas equipes. O mestre irá imprimir duas folhas com uma frase em letras destacadas (grandes e em negrito). Depois, irá recortar letra por letra e irá reservar cada conjunto de letras em um envelope. Feito isto, ele entregará a cada equipe: o envelope com as letras que compõem a frase + cola + uma folha de papel ofício. O mestre irá escrever a frase no quadro e, quando ele disser "JÁ", a equipe deverá abrir o envelope, organizar as letras na ordem da frase e colá-las. A equipe que terminar primeiro, grita "terminei" e obriga a outra a parar. Se a equipe fizer corretamente, ganha a prova. Se a equipe errar, a equipe adversária ganha.

**18) FORÇA:** Um jogador pensa numa palavra e desenha na lousa ou em uma papel, traços correspondentes as letras da palavra que pensou. Em seguida os demais jogadores, cada um na sua vez, irão tentar adivinhar a palavra, dizendo as letras que acham que estão faltando. Para cada letra errada uma parte do enforcado é desenhada. São permitidos 10 erros. Se o desenho do enforcado for completado ganha o jogo quem pensou na palavra.

**19) 4 CANTOS:** Essa brincadeira tem que ser feita em um local fechado (com quatro cantos). Uma pessoa é escolhida e fica no meio funcionando de "João bobo", enquanto outras quatro pessoas ficam ocupando os cantos do compartimento (cada pessoa em um canto). Quando a brincadeira é iniciada, as pessoas que estão nos cantos devem ficar trocando de lugar uma com as outras, sem deixar o "bobo" ocupar seu canto primeiro. O 'bobo' fica aguardando alguém bobear para pegar seu canto, a pessoa que deu bobeira e perdeu o canto passa a ser o 'bobo' e a brincadeira continua.

**20) TELEFONE SEM FIO:** Os jogadores ficam em fileira, um ao lado do outro. O primeiro da fila inventa uma frase e cochicha no ouvido do amigo, sem deixar que ninguém ouça. Cada uma das pessoas vai cochichar no ouvido do outro amigo até chegar no fim da fila. A última pessoa que escutar a frase vai ter que dizer o que entendeu em voz alta e o criador da palavra vai dizer se está certa. Muitas vezes a palavra chega totalmente diferente da que foi dita.

**21) BOLA NA CAIXA:** Jogam todos os participantes, cada um representando sua equipe. Pegue 6 caixinhas pequenas e coloque-as em semicírculo, uma do lado da outra, com a boca aberta, possibilitando que uma bolinha entre dentro dela. No chão onde elas estiverem, escreva na frente de cada caixinha os valores: 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60. Uma bolinha deverá ser colocada em determinado local predeterminado à frente do semicírculo. Um jogador de cada vez terá que colocar a bolinha dentro de uma das casas, soprando-a uma única vez. Cada bolinha acertada ganha o valor correspondente à casa. Esse valor será acrescido ao placar de cada equipe. No final, ganha a equipe que tiver mais pontos.

**22) POR QUÊ?:** É um jogo rápido e bastante emocionante. Um participante terá que dar uma resposta imediata para as perguntas do mestre. Funciona assim: O mestre começa perguntando qualquer coisa. Daí, com base na resposta do jogador ele faz outra. Ex:

MESTRE: - Por que você está aqui?

VÍTIMA: - Por que meu pai paga.

MESTRE: - Por que ele trabalha? E por aí vai... A vítima perde o jogo quando fala "Por que sim" – "Por que não", quando repete uma resposta já dita antes ou quando amarela.

**23) ACERTE PELO TATO:** Jogam dois representantes de cada equipe. O mestre escolhe um objeto (ou uma pessoa) e coloca entre os dois participantes, que, de olhos vendados, tentarão descobrir quem é ou o que é. As equipes não poderão ajudar de forma alguma. Quem descobrir vence a prova.

**24) DESENHO MISTERIOSO:** O mestre começa a desenhar algo e quem acertar qual é o desenho, será o próximo a desenhar.

**25) 3 MARTELADAS:** Prega-se superficialmente vários pregos em um pedaço de madeira. Cada participante tem o direito de dar 3 marteladas para afundar o prego completamente. Quem conseguir, vence.

**26) IMPROVISO:** Jogam 4 participantes de cada equipe. O mediador narrará a sinopse de uma história diferente para cada equipe. Os participantes deverão improvisar absolutamente toda a peça (que terá 5 minutos). A equipe que se sair melhor, vence a prova.

**27) DEBATE:** Superprodução: O mestre deverá organizar um debate sobre um tema e dois grupos de discussão irão defender as suas opiniões em um debate onde ocorrerão perguntas, respostas, réplicas e tréplicas. Vale a pena fazer!

**28) FORMANDO GRUPOS:** Os participantes devem formar grupos de acordo com uma regra estabelecida pelo mestre. Ex: O mestre diz: "Quero um grupo com todos que estão de bermuda" ou "uma equipe que tenha cabelo curto e outra com cabelo comprido". E os jogadores correm pra se reunir.

**29) BATALHA ALFABÉTICA:** Jogam dois grupos com um escrivão cada. Peça a cada escrivão para escrever todo o alfabeto em uma folha de papel, 1 letra por linha. A brincadeira é identificar e escrever o nome de coisas que tenham na Bíblia e que comecem com cada uma das letras. O primeiro que completar o alfabeto vence o jogo. Pode valer qualquer coisa (carro, novela, filme, cantor/cantora/banda...).

**30) MÍMICA:** Uma pessoa é escolhida para fazer a mímica de qualquer coisa (PESSOA DO GRUPO, FILME, AÇÃO, MÚSICA, ANIMAL...) Quem adivinhar a mímica, será o próximo a fazer.

**Textos para referência:** Mateus 8:23-27; Marcos 4:35-41; Lucas 8:22-25

**Versículo Chave:** "Quem é este que até o vento e o mar lhe obedecem?" (Mateus 8:27 b)

#### **Preparação:**

Você vai precisar de:

- um barco de papelão bem grande (de modo que caiba 13 crianças);
- TNT azul (para ser usado como água);
- roupas de cores variadas para os doze discípulos (pode ser de TNT);
- roupa branca para Jesus

OBS: Antes de iniciar a pregação escolha rapidamente 13 crianças, vista as roupas de cores variadas e coloque-as sentadas próximas à você.

#### **Pregação:**

Existem e se criam muitos Super-heróis. Na TV podemos assistir a vários e eles têm super poderes, são fortes, são rápidos, voam... Hoje iremos ouvir uma das histórias de um Super-herói que tem muitos poderes (chame a criança que irá representar Jesus - a que está vestida de branco), Ele não é como aqueles que você conhece, que só tem poderes dentro da TV ou do Gibi. Essa história que aconteceu de verdade! (chame os doze discípulos e coloque-os próximos a Jesus) Um dia esse Super-herói havia ensinado para uma grande multidão (peça para Jesus fazer gestos para a Igreja como se estivesse ensinando) e depois disso convidou seus discípulos (explicar o significado de discípulos) para irem de barco com Ele ao outro lado do lago (coloque o barco e o TNT esticado no chão junto a ele, em seguida leve os discípulos e Jesus para dentro dele). E enquanto estavam atravessando Ele (peça para Jesus deitar no barco) dormiu e de repente começou uma grande tempestade e um vento muito forte começou a soprar sobre o barco (faça sons de trovões e ventos), ventava muito e por isso as ondas subiam por cima do barco (jogue um pouco do TNT dentro do barco). Todos estavam correndo perigo e aquele Super-herói continuava dormindo enquanto o barco se enchia de água (peça para os discípulos tentarem tirar a água do barco). Foi aí que seus discípulos, já não sabendo mais o que fazer resolveram acordá-lo, (convide um dos discípulos para acordar Jesus) então disseram a Ele: Mestre, mestre, acorde! Nós vamos morrer!!! (Jesus levanta-se) E Ele acordando disse ao vento e ao mar: "Cala-te (Jesus aponta para o céu), "aquieta-te! (Jesus aponta para o mar)! E o vento parou e o mar ficou calmo (retire o TNT de dentro do barco e

estique-o no chão. (Jesus faz gestos como se estivesse falando para os discípulos) Depois disso, Ele se aproximou dos seus discípulos e disse: porque são tão tímidos e têm tão pouca fé?

E seus discípulos admirados e temendo começaram a dizer uns para os outros (os discípulos fazem gestos como se estivesse falando uns com os outros): Quem é este que até o vento e o mar lhe obedecem?

(coloque as crianças sentadas próximas a você) Os Super-heróis criados e que conhecemos da TV ou de Gibis são fortes, têm super poderes, são rápidos, voam... Porém todos eles são limitados e tem um ponto fraco (o Super Homem é sensível a Crip-tonita; a Mulher Maravilha fica descontrolada emocionalmente em alguns dias do mês, além de viver cansada pois trabalha fora e ainda cuida da casa; o Homem Aranha as vezes é imaturo e além disso, vive cansado por não focar-se em suas tarefas, por isso comete alguns deslizes... ) além disso eles não existem, não são reais, são criados pelo homem.

Crianças só existe um Super-herói e saiba que só Ele tem toda a força, todo o poder, todo o domínio, só Ele pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo, pode ver todas as coisas e resolver qualquer situação. Esse Super-herói não tem ponto fraco. O nome dele é Jesus. Ele sim é nosso verdadeiro Super-herói, nele a gente pode confiar.

**\*\* Fazer apelo \*\***

**DISPONÍVEL:** <http://ebdinfantileden.blogspot.com.br/2012/10/brincadeiras-para-dinamizar-as-aulas.html>