

The illustration features four diverse children at the bottom, depicted in a stylized, flat-art style. They are all smiling broadly with their mouths open, and their arms are raised in celebration. The children are wearing colorful, polka-dotted clothing. Above them, a thick, curved rainbow arches across the scene. The background is white, scattered with small, colorful confetti pieces in shades of blue, yellow, green, and red. The overall mood is joyful and festive.

DIVERSÃO sem custos!

Suki Kangas

Introdução

A diversão é muito importante no ministério das crianças. Os jogos e atividades em sala de aula ajudam a chamar mais crianças para a sua classe para ouvirem mais sobre Jesus. As atividades divertidas são também uma excelente forma de aprendizagem para as crianças, permitindo que elas se mantenham facilmente empenhadas e interessadas na lição. Para alguns alunos é melhor escutar, mas para outros é melhor ver ou fazer alguma coisa. A maioria das idéias para o ministério das crianças exige alguns materiais, mas esse livro está recheado de idéias que não necessitam de materiais, exceto algumas pedras ou folhas. Partimos do princípio de que a maioria de vocês está lendo este folheto em seu telefone, e um celular está incluído em algumas idéias. Além disso, não há materiais pagos nesse livro. Espero que você se divirta muito com as crianças enquanto assiste Deus transformando seus corações e vidas através de sua aula!

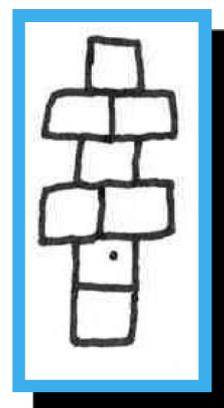
Jogo da velha na terra



Divida a turma em 2 equipes. Desenhe o jogo da velha no chão com um galho. Peça aos alunos que revisem perguntas sobre a lição, alternadamente por equipes. Quando uma equipe responder corretamente, ela coloca seu marcador (x ou o) em um quadrado. A equipe que conseguir colocar 3 marcadores em uma linha reta ganha!

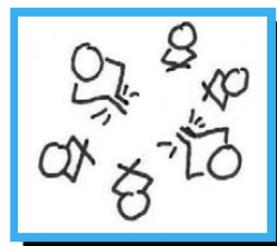
Amarelinha

Trace quadrados no chão seguindo esse padrão. Você também pode usar isso como um jogo de memorização de versículos, inserindo quadrados suficientes para cada palavra no versículo de memória. As crianças têm de saltar de um quadrado para o outro, dizendo uma palavra do versículo. Atire uma pequena pedra sobre um dos quadrados e os alunos terão de pular por cima desse para o evitar.



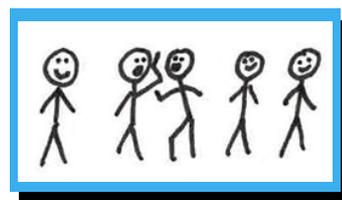
Passar o aplauso

Coloque os alunos em pé formando um círculo. Informe os estudantes que eles vão passar um aplauso em volta do círculo. Escolha um ponto de partida e faça com que uma pessoa se vire para a próxima e que ambos batam palmas ao mesmo tempo. Depois, o segundo aluno vai virar para a pessoa seguinte e juntos batem palmas ao mesmo tempo. A chave para o sucesso é o contato visual e ver as mãos um do outro no início. Se o jogo ficar bagunçado, peça aos alunos para diminuir a velocidade. É possível também introduzir outro aplauso em outro ponto do círculo para que haja dois aplausos circulando. Você pode usar esse jogo como uma revisão dos versículos memorizados, fazendo com que os alunos digam uma palavra do versículo em sequência com cada aplauso.



Jogo do telefone

Para começar, sussurre uma palavra ou uma frase breve para a primeira pessoa. Então essa pessoa sussurra para a próxima que sussurra para a seguinte e assim por diante. Peça para a última pessoa falar o que ouviu em voz alta e desfrute do quão diferente o resultado pode ser. Explique às crianças que nós precisamos ler a Palavra de Deus por nós mesmos, e não apenas ouvir falar dela através dos outros.



Ilustrações em seu telefone



Antes da aula, procure imagens que complementem sua lição. Entre os exemplos estão fotos atuais dos lugares citados na história da Bíblia, processos como debulha de trigo, desenhos e ilustrações da história da Bíblia, rostos de pessoas com emoções que os personagens da história da Bíblia possam ter sentido. O objetivo é que as crianças tenham algo visual para aprender através de outra forma além da audição, sem precisar imprimir ou desenhar nada.

“Encontrem alguém que...”

Isso é um ótimo quebrador de gelo para todos se conhecerem melhor. O professor fala uma instrução como: “Encontrem alguém que esteja usando uma camisa da mesma cor que você”. Depois todos os alunos formam um par com outros alunos usando a mesma cor de camisa. Fale mais instruções, como alunos cujo aniversário é no mesmo mês, que assistem o mesmo programa de TV favorito, que têm a mesma comida favorita, tamanho do sapato, número de irmãos, etc. Procure incluir coisas que necessitem de algum diálogo para serem resolvidas. Inclua também diferenças, não apenas semelhanças, por exemplo aniversários com 6 meses de diferença ou gatos vs. cachorros.



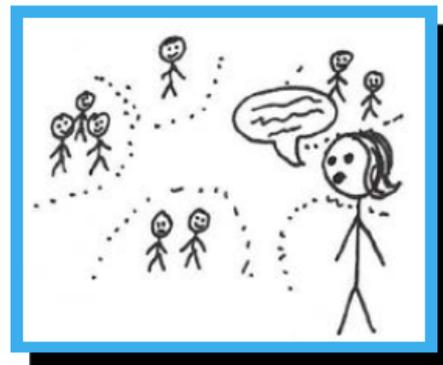
Passar o bastão



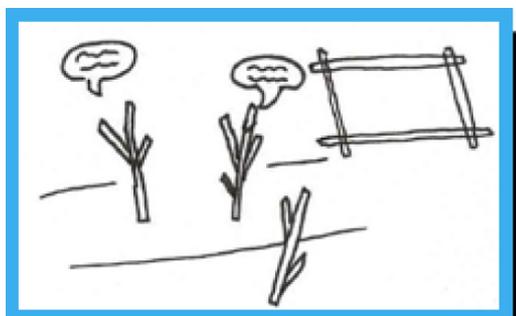
Em primeiro lugar, faça com que todos se sentem em um círculo, selecione uma pessoa para ser “aquilo” e dê o bastão para ela. Depois o professor faz uma pergunta de revisão da lição como: “Diga 5 personagens da lição bíblica de hoje”. Todo mundo começa repassando o bastão para quem está à direita enquanto a pessoa que é “aquilo” fala 5 personagens da história bíblica antes que o bastão chegue até ela novamente. Se não conseguir, ela continua sendo “aquilo”. Se conseguir, quem estiver segurando o bastão no momento em que a resposta é dada se torna “aquilo”. Inclua outras perguntas de revisão, como citar um versículo memorizado, narrar o sucedido, ou rever lições passadas.

Jogo dos heróis

O programa “Heróis da Fé” contém um divertido jogo de cartas. Essa é uma alternativa que não exige qualquer material. As instruções para o jogo têm uma longa lista de situações. O objetivo é que as crianças adivinhem o valor necessário nessa situação (fé, integridade, força, coração, obediência e humildade). Indique 6 locais na sala de aula ou fora dela para cada um desses valores. Quando você descreve uma situação, as crianças correm para o local que representa o valor que elas acham ser necessário.



História dos bastões



Junte bastões, pedras ou folhas e use tudo isso como bonecos ou figuras de ação e encene a história bíblica com eles. Também é possível fazer com que as crianças se revezem para representar a história bíblica, deixando cada uma interpretar o papel de um personagem na história. Para uma história mais elaborada, use bastões para marcar as paredes de pequenos edifícios, ruas e cenas para os personagens-bastão.

Interprete a história

Representar a história pode ser uma coisa muito divertida. Uma das possibilidades é coordenar alguns voluntários com antecedência. Outra maneira (possivelmente mais divertida para os alunos) é fazer com que os estudantes representem eles mesmos a história enquanto você a narra. Se você tiver uma turma pequena, envolva todos os alunos na história. Se você tiver uma turma grande, peça voluntários. Enquanto você narra a história, faça uma pausa e conceda tempo para que eles representem cada parte.



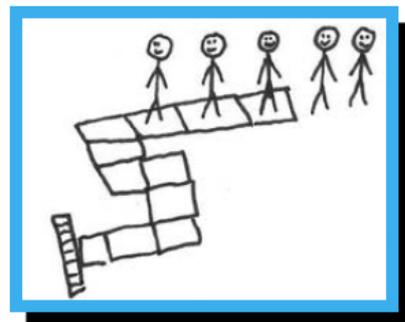
Ilustração da folha-coração



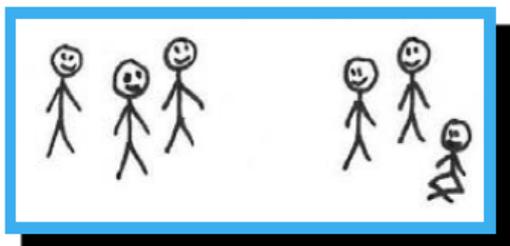
Antes da aula, pegue uma folha grande do exterior. Rasgue pedaços até ela ficar com a forma de um coração. Use o lado escuro da folha como exemplo de um coração sem Deus e vire para mostrar o lado claro como ilustração de Deus mudando nossos corações.

Revisão no tabuleiro de jogo

Se você está no interior de um espaço e há azulejos ou alguns pontos no chão, pense neles como quadrados em um tabuleiro de jogo. Se você estiver no exterior, desenhe quadrados na terra. Forme 2 equipes e peça para as crianças se alinharem em frente ao primeiro quadrado, marcador, etc., para o seu tabuleiro de jogo inventado. Coloque uma pergunta sobre as lições, alternando entre as equipes. Quando uma equipe responder à pergunta corretamente, a primeira pessoa avança 1 quadrado e um companheiro ocupa seu lugar atrás dela. À medida que eles respondem as perguntas corretamente, a equipe pode aos poucos avançar um quadrado de cada vez. A primeira equipe a chegar no último quadrado ganha. Elabore perguntas de revisão antecipadamente para ter questões suficientes para completar o tabuleiro de jogo.



Jogo de revisão “Afundar ou nadar”



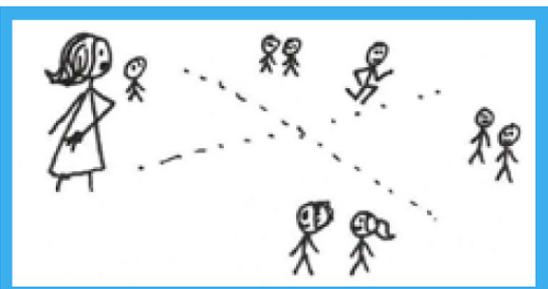
Divida a turma em duas equipes e peça para que elas avancem para lados opostos da sala. Prepare antecipadamente perguntas de revisão sobre as aulas anteriores da escola dominical. No seu celular, você pode escrevê-las em algum aplicativo de anotações ou pode enviar uma mensagem de texto para um voluntário. No jogo, alterne entre as equipes e coloque uma pergunta de revisão para a equipe. Se a pergunta estiver errada, um dos membros do time “afunda” sentado no chão ou vai para uma área lateral. Se uma equipe acertar a pergunta, podem afundar um jogador do time oposto ou salvar um de seus membros afundado.

Mapa na terra

Procure um mapa online no seu telefone para uma história bíblica onde um personagem viaja para lugares diferentes (as viagens de Paulo, Jonas andando de barco em direção a Tarshish e depois uma baleia voltando para a costa e indo até Nínive). Limpe um pouco de terra e desenhe um mapa, colocando pedras para assinalar diferentes locais. Você também pode incluir as crianças no desenho do mapa ou colocar pedras em diferentes cidades como outra técnica de ensino que envolve a visão e a ação. Se você tiver alunos e espaço suficiente, construa um mapa maior pedindo para que as próprias crianças representem as cidades, ou uma linha de meninos representando uma orla costeira.



Quatro Cantos



Indique 4 cantos na sala de aula ou na área de ensino com os números de 1 a 4. Quando o professor falar: "Vai!" as crianças correm para o canto que elas quiserem. Em seguida, o professor chama um número e todos os alunos desse canto numerado estão fora. Repita isso até restar apenas 1 criança. Para evitar materiais e preconceitos, o professor pode colocar a mão atrás das costas com um número escolhido antes de dizer: "Vai!"

Dança congelada

Toque uma música no seu celular ou cante e bata palmas. Enquanto a música está tocando, as crianças dançam. Logo que a música parar, as crianças devem congelar na posição em que estão e não podem se mover. Qualquer um que se mexa está fora do jogo e deve permanecer sentado. Jogue até que haja apenas um vencedor.



"A música de adormecer"



É uma atividade divertida para crianças pequenas. Peça às crianças que finjam dormir enquanto você fala: "Dormindo, dormindo, todas as crianças estão dormindo". E, quando elas acordaram, elas eram todas ---". Fale vários animais, insetos ou objetos, e as crianças imitam isso.

História sem fim

Trabalhem em conjunto para inventar uma história boba, em que cada pessoa acrescente uma frase. A primeira inicia a história com algo como: "Um menino chamado Fred estava no parque quando...". Cada pessoa adiciona uma parte à história. Quanto mais absurda, melhor! Para alunos mais velhos: a meio, pause a história e pergunte como os personagens podem colocar em prática o que aprenderam com a lição.



Efeito do som da chuva com público

Em uma história bíblica que envolve chuva ou tempestade, execute essa atividade com um grupo médio a grande de crianças. Divida o grupo em 2 a 4 grupos. Exemplifique 4 passos dos efeitos sonoros de chuva que eles terão de imitar: esfregar as mãos, estalar dedos, bater palmas, bater nas pernas enquanto pisam no chão e fazer sons do vento com a boca. Comece por apontar para o primeiro grupo e pedir a eles que façam a primeira ação. Depois aponte para o segundo para que eles comecem, depois para o terceiro. Aos poucos aponte novamente para os grupos a fim de iniciar o próximo movimento sequencial até que pareça uma grande tempestade. Depois, lentamente, aponte para cada grupo para que eles façam uma ação menor até parecer que a tempestade passou e tudo ficou tranquilo mais uma vez.



Caçar coisas ao ar livre



Mostre para as crianças uma lista de itens que elas precisam procurar no exterior. Por exemplo, uma pedra vermelha, uma folha que um inseto comeu, um galho com um ramo, etc. Quem concluir a lista de itens primeiro, ganhará.

Assim como essa caça por coisas específicas, nós podemos procurar sempre por Deus, vendo que ele trabalha ao nosso redor. Assim como encontrar uma pedra colorida específica ou uma folha específica, nós podemos encontrar bondade ou humildade nas ações de alguém, assistir Deus mudando o coração de alguém, ou procurar por Deus desenvolvendo essas coisas em nossas vidas.

Corridas de revezamento!

As corridas e as provas de revezamento são ótimas porque existe uma grande variedade sem precisar de materiais. Para uma corrida de revezamento normal, divida os jogadores em equipes iguais e faça com que cada uma fique em uma linha. A primeira pessoa na fila deve correr até uma linha de chegada designada (um voluntário, uma árvore, uma pedra, uma racha no chão, etc.) e então correr de volta. O primeiro jogador toca a mão do segundo e, nesse momento, o segundo pode correr no mesmo percurso. Todos da equipe fazem isso. O primeiro time a terminar é o vencedor.



Variações:

- Saltar com um pé
- Pular
- Girar
- Rastejar com as mãos e joelhos
- Um pé cruzado na frente do outro
- A cada passo à frente, tocar com a ponta do pé de trás no calcanhar do pé em frente
- Pares: dar as mãos a um colega e girar até à linha de chegada
- Obstáculos: se sua região tem várias árvores, pedras grandes, ou se sua sala de aula tem cadeiras, trace um curso mais interessante para correr ao invés de uma linha reta
- Falar o versículo memorizado na meta. Coloque uma pessoa em pé por equipe para confirmar que o versículo memorizado foi dito corretamente. Se o versículo foi dito incorretamente, o jogador deve falá-lo novamente antes de correr novamente para seu time.

Corrida de sopradores de folhas

Junte folhas pequenas e leves. Cada jogador recebe uma folha e tenta soprar a folha até à meta. Os jogadores não podem tocar a folha com qualquer parte do seu corpo.



Corrida do nariz



Ofereça a cada jogador uma pequena pedra. Verifique se as pedras são semelhantes em tamanho, lisura e arredondamento para que seja justo para todos. Os jogadores devem empurrar a pedra até à meta usando apenas seu nariz. Se tocarem nela com as mãos, devem retornar para a linha de partida e começar novamente. O primeiro jogador a cruzar a meta com a pedra ganha.