

## VAMOS BRINCAR?

### BRINCADEIRA 1 - JESUS MANDOU

<b>TEXTO BÍBLICO</b>	João 15,14-17 “Isto vos mando:amai-vos uns aos outros”  1João 5,2 “Nisto reconhecemos que amamos os filhos de Deus, se amamos a Deus cumprimos os seus mandamentos”
<b>IDADE</b>	5 anos ou mais.
<b>MATERIAL</b>	Folha de jornal para fazer roupa de soldado (chapéu, couraça, bota, espada, etc), tesoura e cola.
<b>OBJETIVO</b>	Cumprir o que Jesus mandar

### ATIVIDADE 1

#### ARMADURA DO CRISTÃO (crianças menores)

**1º passo:** Ler Efésios 6, 10-17

**2º passo:** com jornal fazer:

- Um chapéu com o desenho de uma cruz vermelha e a palavra da “salvação” para que todos saibam que somos soldados de Jesus;

-Com duas folhas faça a couraça (couraça é uma veste) com um grande coração vermelho desenhando e dentro do coração escreva a palavra “justiça”;

- Para o cinto enrole uma folha de jornal fazendo um canudo, escreva no cinto a palavra “verdade” depois passe-o ao redor da cintura prendendo as pontas com durex;

- Para a espada enrole uma folha de jornal fazendo um canudo, depois vire uma das pontas fazendo uma alça para você segurar a espada, escreva nela “Palavra de Deus”;

- Faça uma bota com meia folha de jornal e coloque uma em cada perna;

- Só falta fazer um escudo de papelão e escrever nele a palavra “fé” na cor verde.

**3º passo:** vestir a Armadura do Cristão e brincar;

**4º passo:** cantar (Melodia/Música Marcha Soldado)

***Marcha soldado com a armadura do Cristão;***

***A Couraça da Justiça e o chapéu da Salvação;***

***Com o cinto da verdade e o escudo da Fé;***

***A espada da Palavra e a prontidão no pé;***

***Marcha soldado contra o mal vamos lutar;***

***Cumprir o dever do Evangelho anunciar.***

## **ATIVIDADE 2 (com crianças maiores)**

- Fazer a tábua com os dez mandamentos
- Leia êxodo 20. com dois pedaços de papelão faça a Tábua da Lei escrevendo nele os dez mandamentos.

## **DINÂMICA**

1. O animador diz: quem é o soldado de Jesus? Então só pode fazer o que Jesus mandar. Se Jesus não mandar não posso obedecer a ordem, combinado?

2. Assim começa a brincadeira e o animador irá dando as ordens e todos só obedecerão quando o animador disser “Jesus mandou...”

EX: “Jesus mandou marchar” (todos marcham), “batalhão alto” (não pode parar porque Jesus não mandou); “batalhão, Jesus mandou: alto” (todos devem parar de marchar), “Jesus mandou fazer continência” (todos devem fazer continência), “baixar continência” (permanecer fazendo continência porque Jesus não mandou) e assim por diante.

3. Variação: quando as crianças forem maiores o animador poderá eliminar os que erram até ficar o campeão.

## FINAL

Ler a Palavra de Deus, partilhar e refletir: “Jesus é o nosso general, e general não pede, ele dá ordens e quem for seu soldado deverá cumprir suas ordens. Qual a ordem de Jesus neste texto da Bíblia? Como podemos responder?”

## BRINCADEIRA 2 – O QUÊ MUDOU?

<b>TEXTO BÍBLICO</b>	Apocalipse 3,20 “Eis que estou à porta e bato. Se alguém ouve a minha voz e abre a porta cearei com ele e ele comigo.”
<b>IDADE</b>	Todas as idades.
<b>OBJETIVO</b>	Perceber que a fé ou se transforma em atitudes ou nunca foi fé

## DINÂMICA

1. Escolher duas crianças voluntárias para serem observadas;
2. Uma criança sai da sala e o grupo irá trocar coisas na criança que ficou (ex: óculos, brinco, meia, boné, etc);
3. A criança volta para a sala e tentará descobrir o que foi trocado;
4. O grupo irá dar dicas. Quando forem apontadas as três diferenças, escolher outra dupla e reiniciar a dinâmica;

### Final

Conversão é transformação, mudar de rumo. A conversão deve ser notada por todos ou não houve transformação. Conversão é ouvir Jesus e abrir a porta do seu coração para ceiar com Ele. Ceiar é partilhar a vida e os sonhos.

## CORRIDA DOS CARTÕES

Determine uma linha de partida, onde as crianças ficarão lado a lado. Tenha em mãos um cartão verde, um cartão amarelo e um cartão vermelho. Quando você mostrar o cartão verde elas darão passos ou correrão ou saltarão até a linha de chegada. Mas quando você mostrar o cartão amarelo elas deverão

parar onde estão e aguardar até que você mostre o cartão verde novamente. As crianças deverão ficar atentas aos cartões, aquela que não parar assim que o cartão amarelo for mostrado ou não sair do lugar quando você apresentar o cartão verde, receberá cartão vermelho e deverá sair da corrida. Você pode aumentar a velocidade na apresentação dos cartões para dificultar ou ainda repetir o cartão por 2 ou 3 vezes seguidas e assim até que cheguem ao ponto de chegada.

Fale sobre o PERDÃO e permita que TODAS as crianças retornem ao jogo para mais uma partida.

## **JOGO DA VELHA**

Tema: aliança do cordeiro

Material: giz ou tijolo para riscar

Objetivo: Fazer três marcas seguidas no desenho ou vertical, horizontal ou diagonal

### **Regras**

- 1- Dois jogadores: um joga com o símbolo da cruz (+) outro com a aliança (O);
- 2- Um de cada vez ir colocando seu símbolo nas casas tentando fazer três seguidos e, ao mesmo tempo, evitando que o outro faça.
- 3- Completando as nove casas do desenho, se os jogadores não conseguirem formar três símbolos seguidos é a velha aliança e ninguém ganha ponto.
- 4- Ao conseguir formar três símbolos seguidos é a nova e eterna aliança. Acaba a partida e este ganha o ponto.
- 5- Após nove partidas ganha quem tem mais pontos.

### **Pregação**

Deus ensinou três vezes a alianças com seu povo no velho testamento:

1° Através de Noé (Gn 9, 11-13) sinal: arco-íris.

2° Através de Abraão (Gn 17, 9-14) sinal: circuncisão.

3° Através de Moisés (Ex 19, 1-6) sinal: mandamentos. Um cordeiro era morto para celebrar a aliança. Jesus é a nova e eterna aliança. Fez-se cordeiro pascal: é a aliança definitiva. Hebreus 9 e 10.

## **TOMÉ, ONDE ESTÁ A SUA FÉ?**

Tema: o discípulo Tomé.

Público: adolescentes, 8 pessoas.

Material: papel e canetas.

Todo mundo já deve ter brincado de Detetive; nesta brincadeira temos como personagem o assassino, o detetive e as vítimas. Na brincadeira Tomé onde está a tua fé? Teremos novos personagens: Jesus, Tomé e os apóstolos.

Escreva sobre um papel "Jesus", sobre outro "Tomé" e tantos "Apóstolos" quantos necessários para completar o número de crianças. Dobre os papeis e sorteie.

As crianças se colocam num círculo e Jesus deve discretamente piscar com um olho para qualquer das crianças, enquanto Tomé tenta descobrir qual criança é Jesus.

Jesus é sinal de vida nova, quando ele piscar, se a criança for um apóstolo deverá dizer: "Jesus está presente e vivo no meio de nós!". Tomé não acredita que Jesus esteve presente no meio dos apóstolos porque não o vê, procura descobrir onde está Jesus.

Quando Tomé descobrir, ou pensar que descobriu, este indicará a pessoa dizendo: "Mestre, é você mesmo!". Se a criança que Tomé indicou seja um dos apóstolos, estão, quem estiver representando Jesus, manifesta-se dizendo: "Tomé, onde está a sua fé?". Repita a brincadeira umas poucas vezes e encerre antes que as crianças percam o interesse.

## **VIGIAI E ORAI**

Material: Uma bola

Preparação: As crianças formam um círculo bem grande conservando bastante espaço entre si. Uma delas recebe a bola.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, a bola vai ser passada de uma em uma à volta do círculo, o mais depressa possível, sem faltar ninguém. De acordo com o apito ela é mandada na direção contrária sem perda de tempo. Os sinais são dados a intervalos irregulares, ora demorados, ora seguidos com rapidez para exigir atenção contínua dos jogadores. Quem não obedecer prontamente a ordem e não arremessar a bola depois do sinal, paga uma prenda. A vitória é dos jogadores que termina a brincadeira e não pagam prendas.

## **ESTÁTUA**

Todos dançam ao som de uma música (de preferência Por Hoje Não Vou Pecar - Cantinho da Criança), quando a música parar de tocar todos devem ficar paralisados como uma estátua, não pode mexer nada. Sai aquele que se mexer. A brincadeira continua até ficar apenas uma criança. Reflexão: Quando deixamos de ouvir a voz de Deus ficamos paralisados (no medo, na tristeza, na dor, no sofrimento, etc.).

## **LENÇO ATRÁS**

Tema: O amor de Deus está sempre batendo a nossa porta (Apoc 3,20). É preciso estarmos atentos e vigilantes. (Mt 26,41).

- 1- Todos em círculo virados para o centro.
- 2- Um circulando do lado de fora da roda com um lenço, até deixá-lo cair atrás de alguém.
- 3- Este deverá pegar o lenço no chão e tentar pegar quem o colocou antes que ele alcance o seu lugar.
- 4- Se for apanhado vai para o "choco" (dentro da roda).
- 5- Quando for colocado o lenço atrás de um distraído quem está no "choco" poderá pegá-lo e este irá para o choco no seu lugar. Termina quando acabar o interesse das crianças.

Pregação: Jesus quer nos dar a paz. A correria do mundo nos faz deixar as coisas de Deus. A vigilância nos faz ficar atentos ao que acontece a nossa volta, onde o amor de Deus se manifesta.

## **NOÉ, POSSO ENTRAR?**

Tema: arca de Noé.

Público: crianças, 8 pessoas.

Material: para cada criança: máscara (ou cartão) de animal.

Antes da brincadeira distribua os cartões ou máscaras. Cada criança será então o animal que está descrito no seu cartão. Cada criança só poderá andar quando o Noé chamar o nome do bicho e deverá imitar o passo do bicho. Uma das crianças (ou um adulto) é escolhida para ser o Noé e fica num lado da sala. Todas as outras crianças ficaram no outro lado da sala, de frente para o Noé. As crianças perguntam: "Seu Noé posso ir? Quantos passos?" O Noé responde, por exemplo: "5 passos de coelho". Assim, as crianças com máscara/cartão de coelho devem dar 5 pulinhos para frente. E assim sucessivamente: as crianças perguntando e o Noé dando as instruções: tantos passos de tal bicho.

Você pode combinar que se o Noé disser "x passos de bicharada" todas as crianças andariam, cada qual tantos passos imitando o seu próprio bicho. A sugestão é que atrás do Noé haja uma porta ou local que represente a arca e as crianças, à medida que vão chegando perto do Noé são encaminhadas para dentro deste local. Após a brincadeira (todas as crianças dentro da "arca") pode-se contar a história do dilúvio ou fazer alguma atividade relacionada.

Lembre-se de pedir ao Noé que distribua bem os passos, para que não fiquem crianças muito atrás. E também que ele não se empolgue e diga de uma vez só todos os passos necessários para atravessar a sala.

## **SUGESTÃO DE BIBLIOGRAFIA**

Hyde Flávia. **Dinâmicas para Falar de Deus**. Editora: COMDEUS

\_\_\_\_\_. **Brincando e Cantando com Jesus**. Editora: COMDEUS

Rogério Bellini. **Jogos e Brincadeiras para a catequese**. Editora Paulus

\_\_\_\_\_. **Brincando na catequese Volume 1**. Editora: Paulinas

\_\_\_\_\_. **Brincando na Catequese Volume 2**. Editora: Paulinas

Giovanna Leal Borges. **Dinâmicas de Grupo Redescobrimos valores**. Editora Vozes

José Eduardo Bittencourt, Sérgio Jeremias de Souza. **Como Fazer Dinâmicas**. Editora Ave-Maria