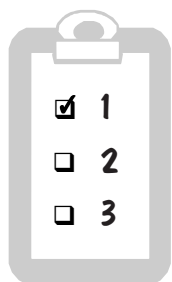


# Introdução

## Jogos da hora são tão simples como como contar até 3, com

*Mexa-se, que lá vem jogo!*

Prepare-se para fazer um “montão” de jogos divertidos com mensagens bíblicas poderosas — em apenas três passos simples. Reúna dezoito objetos comuns (ou grupos de objetos), coloque-os numa sacola, caixa ou cesto, junte uma cópia de *Mexa-se, que lá vem jogo!* e você estará pronto para mais de sessenta jogos da hora, gincanas do barulho, corridas de pura adrenalina, e muito mais. Mas não se engane! Esses jogos não são do tipo que você brinca e logo esquece; eles contêm ensinamentos bíblicos poderosos que comunicam a Palavra de Deus de maneiras que envolvem o corpo, a mente e o coração das crianças. Chame isso de *diversão com propósito!* Seus alunos irão se deliciar com uma ampla variedade de jogos que incentivam cooperação, comunicação e camaradagem. Com o Kit de Jogos e este livro, você realizará esses super jogos num piscar de olhos. Use o material em escolas bíblicas de férias, piqueniques e retiros da igreja. Basta seguir estes três passos “simples e rasteiros”....



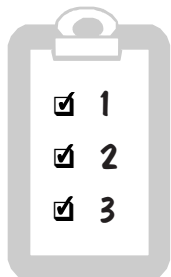
**COLECIONE OBJETOS DO DIA A DIA.** Procure na garagem, cozinha ou quartinho da bagunça os objetos relacionados na página 7, e assinale os itens encontrados. Se quiser, deixe uma relação dos objetos na igreja, em lugar bem visível, e peça a colaboração dos membros. Deixe uma caixa bem bonita junto à lista, para o recolhimento das doações. Arranje para que as próprias crianças façam os pedidos de doações durante os cultos. Se houver doações extras, faça um segundo Kit de Jogos, com outra cópia de *Mexa-se, que lá vem jogo!* Pegue o kit e presenteie um orfanato, uma creche, uma casa de transição ou outra organização de apoio a crianças. Que jeito fantástico e divertido de falar de Deus aos outros!



**COLOQUE OS OBJETOS EM UMA SACOLA, CAIXA OU CESTA.** Diga às crianças para enfeitarem uma caixa com tampa para guardar os objetos dos jogos. Usem papel adesivo colorido, de presente ou até mesmo folha de cortiça. (Use material que agente muito tempo de brincadeiras e aprendizado!) Se preferir, guarde os objetos em sacos de plástico enfeitados ou em cestas de plástico ou vime.



Não deixe de incluir um exemplar da Bíblia e um de *Mexa-se, que lá vem jogo!* em seu Kit de Jogos.



**CORRA, PULE E BRINQUE ATÉ CANSAR!** Acredite ou não, você está pronto a “arrebentar” com jogos que logo se tornarão os preferidos de sua turminha. Para a modalidade “Diversão entre paredes”, não deixe de preparar um dos esquemas simples e geniais para jogos de salão, conforme ilustrações na página 8.

### INSTRUÇÕES PARA A FABRICAÇÃO DE DADOS, MEIAS DE FEIJÃO E BOLAS DE PINGUE-PONGUE

☆ Para fazer os dados, use caixas quadradas em bom estado. (Lembre-se de que as caixas devem caber no Kit de Jogos.) Cubra ou pinte os lados da caixa de rosa, azul, verde, vermelho, amarelo e violeta (uma cor para cada lado). Com pincel mágico, enumere os lados de 1 a 6. Se quiser, proteja a caixa com papel adesivo transparente.

☆ Para fazer as meias, despeje um punhado de feijão/ervilha/milho (cru, é claro) até a metade dos pés de meia, amarre logo acima dos grãos e corte fora o excesso.

☆ Com pincel mágico, enumere de 1 a 6 as bolas de pingue-pongue.





# Kit de Material para usar com:

*Mexa-se, que lá vem jogo!*



Reúna os seguintes objetos ou grupos de objetos e guarde-os em uma caixa, sacola ou cesta grande. Serão usados em mais de sessenta jogos da hora que salientam a Palavra de Deus. À medida que for encontrando os objetos, risque-os da lista.

- 1 Bíblia
- 1 cópia de *Mexa-se, que lá vem jogo!*
- 4 pratos de plástico colorido
- 1 bola de praia
- 1 pacote de bexigas pequenas ou médias
- 4 quadrados de 25 cm de tecido (pode ser lenços ou echarpes)
- 1 pacote de pratos de papel
- 4 bolas de pingue-pongue (ver página 6)
- 4 ripas de misturar tinta
- 8 copos de plástico coloridos
- 1 pacote de colheres de plástico
- 1 pacote de fichas de arquivo
- 1 pacote de bolas de algodão
- 1 pacote de giz de cera (24 unidades)
- 1 corda de pular comprida
- 2 meias de feijão (ver página 6)
- 1 dado (ver página 6)



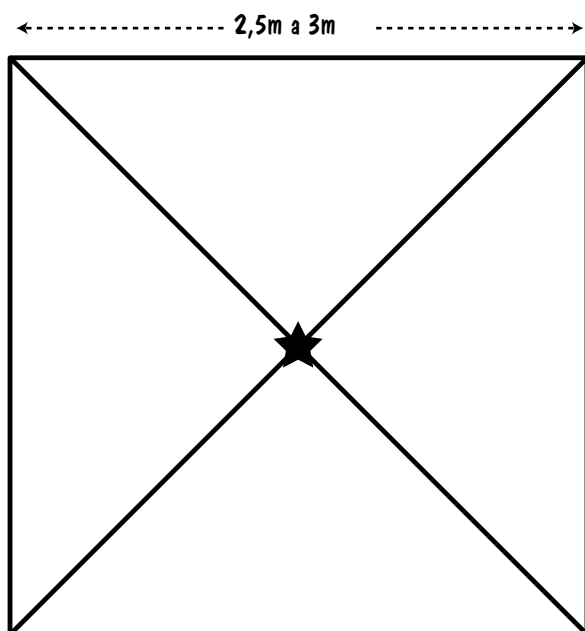
© 2001 por Susan L. Lingo

Permissão concedida para reprodução desta página apenas para uso no ministério. Proibida a venda.

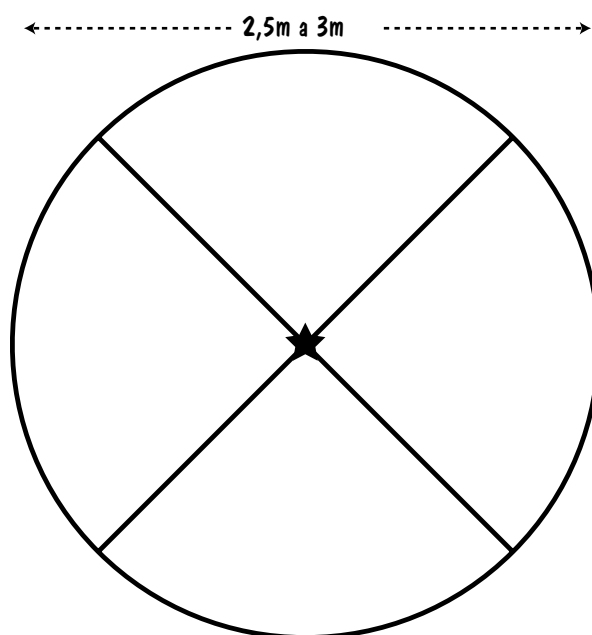


# ESQUEMAS NO PISO PARA JOGOS DE SALÃO

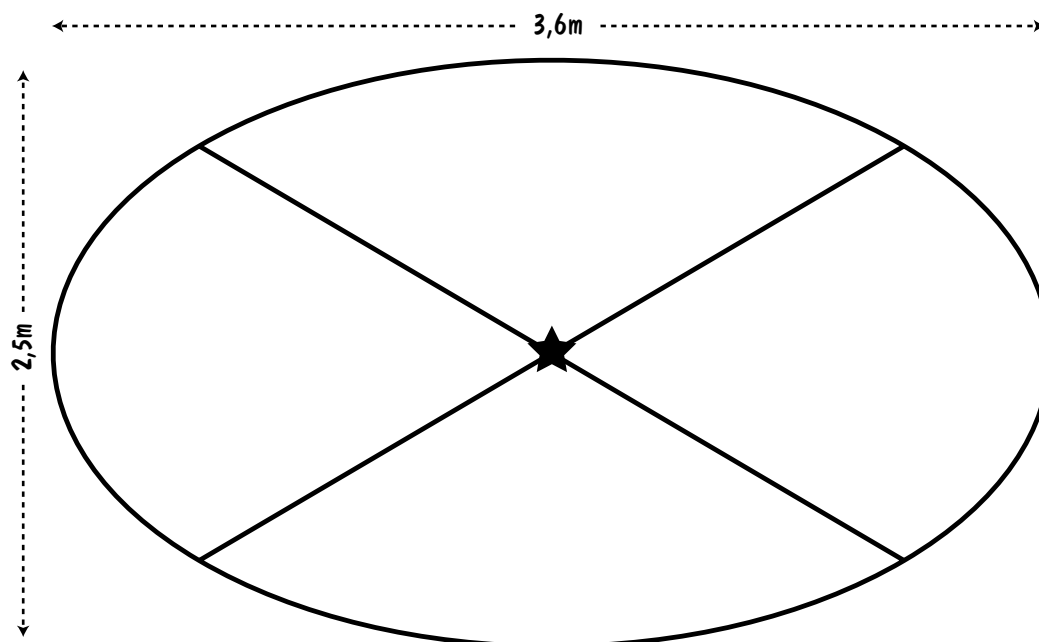
Jogo no quadrado



Jogo no círculo



Jogo no oval



A large, light gray clipboard icon with a white sheet of paper in the center. The clipboard has a rounded top and a central clip mechanism.

## **Modalidade 1:**

### **Diversão entre paredes**

- gincanas para dias de chuva**
- competições em sala de aula**
- jogos em duplas**
- e muito mais!**

# Que chato! Chove sem parar—e não dá pra brincar!

Não dava! Estes jogos de salão irão encantar e empolgar sua turminha bem-humorada até mesmo nos dias em que o “céu estiver desabando” de tanta chuva. Gincanas, corridas, malabarismo, tiro ao alvo e competições em dupla animam e agitam qualquer recreação. Com jogos de piso superbacanas (ver página 8), num zás-trás você estará pronto para iniciar as brincadeiras. Escolha o diagrama mais adequado ao espaço e formato do local. Use fita crepe para fazer as linhas no chão, e cole uma estrela no meio do desenho. Não importa a forma geométrica escolhida, o jogo terá o mesmo número de áreas, limites claros e linhas de partida e chegada imediatas. O melhor de tudo? Depois do jogo, os móveis são colocados no lugar sem estragar o “tabuleiro”, que estará pronto quando vocês quiserem brincar de novo. Assim, deixe chover, deixe o céu desabar, pois a brincadeira não tem de acabar!

## Dicas para jogos de salão

☆ Se escolher o esquema quadrado para o jogo, use fita crepe de cores diferentes para cada lado (pinte os pedaços, se não achar fita adesiva colorida). Caso contrário, use fitas de cores diferentes para o X do círculo e o do oval. Além de as figuras geométricas ficarem coloridas, será mais fácil enfileirar as crianças nas cores específicas na hora do jogo.

☆ Avise as crianças de que a “gritaria deve ser em voz baixa” e que nada deve atingir ninguém da cintura para baixo.

☆ Incentive os alunos a usarem os objetos do Kit de Jogos e os tabuleiros do chão para criarem seus próprios jogos e gincanas. Crie um regulamento e faça cópias para as crianças levarem para casa. Cole uma cópia do regulamento na última página deste livro, para facilitar a execução dos jogos e brincadeiras em outras oportunidades.

# Passe adiante!

Marcos 16.15; Atos 28.32



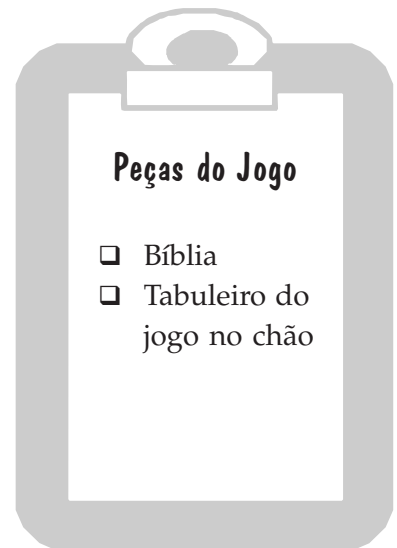
**Esforço Físico: mínimo**

**Duração do Jogo: 10 minutos**

**Objetivo do Jogo:** Passar objetos pelo círculo e ser o primeiro a receber o seu de volta.

## Antes de começar...

Antes de iniciar o jogo, escolha uma peça do Kit de Jogo para cada aluno. Por exemplo, se houver dez jogadores, serão necessários dez objetos. Escolha coisas como um pé de meia de feijão, um lenço, um prato de plástico, uma bexiga inflada, um dado, um prato de papel, uma bola de algodão, uma ficha de arquivo, uma bola de pingue-pongue e uma ripa de mexer tinta. Coloque os objetos no chão, no meio da sala, e deixe cada aluno escolher um. Mande as crianças se sentarem formando um círculo grande.



## É Hora do Jogo

**Diga:** Quem quer participar de uma corrida? Apostar corrida é muito legal porque a gente corre contra o tempo e tem de ser ligeiro para alcançar o alvo. No jogo que vamos fazer agora, o alvo é passar alguns objetos de mão em mão pelo círculo, em todas as direções, e ser o primeiro a receber seu objeto de volta. Para deixar o jogo ainda mais divertido, eu vou gritar as direções para vocês seguirem. Por exemplo, “Direção contrária”, “Passe devagar”, “Congelar”, “Passe pelo círculo”. Quando eu

mandar passar pelo círculo, levante-se, leve o objeto que você tiver nas mãos a um colega do outro lado do círculo, volte para seu lugar e inicie uma nova corrida.

Vou acertar o *timer* para três minutos, e vamos ver se algum objeto volta para as mãos do dono neste tempo. Quando você receber seu objeto de volta, dê um salto e grite “Gooolll!”.

Acerte o *timer* para três minutos e **diga**: “Passe para a direita”, e prossiga com as seguintes instruções:

- ☆ *Passe para a esquerda.*
- ☆ *Passe mais depressa.*
- ☆ *Congele! (Pausa) Agora, passe pelo círculo.*
- ☆ *Direção contrária.*
- ☆ *Congele! (Pausa) Passe em qualquer direção que você quiser.*

Dê as instruções a cada 15 segundos, mais ou menos, ou até que alguém grite “Gol” ou acabe o tempo. **Diga**: Essa foi uma corrida e tanto! Antes de brincarmos mais um pouco, vamos dar um tempo e ver como nossa corrida de objetos é parecida com a corrida para levarmos as boas novas de Jesus aos outros.

## Bate-papo

**Diga** às crianças para colocarem seus objetos no meio do círculo. Leia Marcos 16.15 e Atos 28.31 para a classe e **pergunte**:

- ☆ *Por que é importante falar aos outros sobre Jesus e seu maravilhoso perdão?*
- ☆ *O que podemos falar sobre Jesus aos outros?*
- ☆ *Onde podemos anunciar as boas novas sobre Jesus?*
- ☆ *Por que é importante não perder tempo ao falar de Jesus aos outros?*
- ☆ *Às vezes, temos de mudar de direção quando falamos de Jesus aos outros. Como podemos fazer isso?*

Explique às crianças que muitas pessoas não querem ouvir sobre Jesus. Assim, temos de descobrir outros meios de lhes mostrar o amor de Jesus. Podemos fazer isso com nossas atitudes, por exemplo.

**Diga**: Nosso desejo é que todo mundo conheça Jesus e saiba o que ele fez por nós. É como se estivéssemos numa corrida para falar de Jesus o mais rápido possível e ver nossos amigos amando e seguindo a ele também. Jesus nos ajuda de todas as maneiras, deseja que todos saibam que ele oferece amor, perdão e vida eterna. Agora nós vamos escolher outros objetos e participar de outra corrida. Desta vez, no entanto, a corrida só vai parar quando todos tiverem recebido seus objetos de volta. Quem receber seu objeto, pula e grita: “Com Jesus, todos nós somos vencedores!”

