
EBF
Escola Bíblica de Férias

Brincadeiras para EBF:

EBF - Guardando o coração



OBJETIVOS:

É ensinar as crianças que temos que guarda o coração de tudo que não agrada a Deus, é um trabalho que vai leva-los ao crescimento espiritual e dos orientadores que vai ministrar a EBF.

1. Primordial á Evangelização e o Crescimento espiritual de nossas crianças;

2. Informar que com Jesus estamos seguros e livres do pecado, e quando aprendemos a guarda o coração procede à fonte da vida,

3. Guarde o coração da avareza.

Avareza é a incapacidade de dividir, de compartilhar algum bem ou algum dom. É quando se retém algo que serviria para o bem de outrem.

4. Guardar da impureza.

Tudo aquilo que não é puro deve ser confessado e abandonado. Podemos estar sujos sem perceber fomos nos sujando os poucos.

5. Guardar o nosso coração de ressentimento.

Ressentimento é relembrar algo que alguém lhe fez, antes de tudo, sentir a mesmas coisas como um magoa.

6. Guardar o Coração de mentiras.

Quando pensamos numa mentira pequena, achamos que Deus não se importará com ela, mas Ele se importa, contudo que diz ao nosso respeito.

7. Guardar de discriminação.

Quando rejeitamos uma criança por não fazer parte da turminha de amigos.

8. Guardar o coração e se preparar para orar ao Senhor.

É deixar tudo que está no coração, e ser sincero na presença de Deus para que as nossa oração vão até o Senhor Deus.

VANTAGENS DA EBF

É ensino intensificado

São novos alunos para a Escola Dominical

É crescimento espiritual para os alunos da Escola Dominical

É oportunidade de serviço para os membros da Igreja

LOCAL

Na Igreja

A Igreja ajuda com a divulgação

É um meio de ligar a criança à Igreja

Levar cartaz com desenhos explicativos

Ensinar as crianças à palavra de Deus com brincadeiras

Para que guarde em seu coração e mente, a EBF é um momento que as crianças estão de férias da Escola, mas não de Deus e os líderes do departamento infantil tem que fazer um planejamento de tudo que vai ser colocado na EBF com os seus cooperadores.

Nesta EBF estaremos Falando sobre o rei Davi que foi muito especial por amar e temer a Deus. A sua ocupação como pastor de ovelhas, antes de se torna rei de Israel, despertou nele a coragem, o amor, a dedicação e o cuidado com rebanho.
Todas estas qualidade chamaram a atenção de Deus e fizeram com que ele viesse a se tornar o rei de Israel. Foi um rei que enfrentou muitas lutas e batalhas e obteve grandes vitórias, pois o seu coração era segundo o coração de Deus.
vida dele é um exemplo de fé, conquista, perseverança e perdão. É a história de um homem de Deus que com certeza, marcará e abençoará as nossa crianças.

Observação
Nunca comece a contar a historinha sem antes fazer a introdução, pois ela é o ponto chave para a transmissão da mensagem de forma atrativa. Dedique-se em oração e jejum para que Deus venha abençoar o seu ministério.

"E tudo quanto fizerdes, fazei-o de todo o coração,

como ao Senhor, e não aos homens,

Sabendo que recebereis do Senhor o galardão da herança, porque

a Cristo, o Senhor, servis."

Colossenses 3:23-24

O Primeiro Rei de Israel e a escolha de um Novo Rei

Quando Samuel já estava velho, o povo de Deus disse; “Nós queremos um rei para governa”. Samuel pediu ajuda a Deus, e Deus disse a Samuel para advertir o povo sobre todas as dificuldades que um rei poderia trazer.

Um rei faz com que os jovens se alistem no seu exército, e as pessoas teriam que dar as melhores coisas que possuíssem para apoiar o rei.

Samuel advertiu o povo, mas eles não o escutaram. Então Deus falou para Samuel dar a eles um rei. O primeiro rei de Israel foi Saul, por 20 anos ele foi um bom rei então ele passou a desobedecer às ordens de Deus e a desagradá-lo. Por causa disso, Deus resolveu escolher outro para ser rei em seu lugar.

Deus falou para o profeta Samuel: “Até quando você vai continuar a tendo pena de Saul? Eu não quero mais como rei de Israel. Enche um chifre de azeite e vai até a casa de um homem chamado Jessé, pois escolhi um dos filhos para ser rei”. Vocês sabem por que Deus falou desse jeito com Samuel, crianças? Porque o rei Saul insistia em desagradar a Deus desobedecendo as ordens dadas por Ele através do profeta Samuel. Mas mesmo assim, o profeta ficava com pena de Saul.

Quando Samuel encontrou Jessé, disse; “Eu gostaria de conhecer seus filhos”. Quando Samuel os viu pensou: Estes são homens que aparentam ser fortes. Deus disse: “Eu não vejo como o homem vê. O homem olha para a aparência, mas Eu vejo o coração”. Que grande lição Deus nos dá através desta palavra, não é mesmo? Ele não olha para nossa aparência, se somos baixinhos ou altos, gordinhos ou magros, barrancos ou negros, o que importa para Deus é o nosso coração e se fazemos ou não a Sua vontade.

Samuel perguntou a Jessé: “você tem outro filho?” Jessé disse: “Sim. Seu nome é Davi. Ele está no campo com as ovelhas”. Então Samuel mandou chamá-lo e sabem o que aconteceu, crianças? Deus falou para Samuel: “Derrama o azeite sobre este jovenzinho, pois é o meu escolhido”. Samuel ungiu Davi. Ele derramou o óleo na cabeça dele, e Davi encheu-se com poder de Deus o Espírito do Senhor passou a habitar nele.

Refletindo na História

Deus escolheu a Davi porque ele tinha um coração humilde e temente a Deus. Assim como escolheu a você através da Sua Palavra. A família de Davi não sabia o que aquela unção significava, pois Samuel não havia dito a eles que estava ungindo o futuro rei de Israel.

Davi voltou a cuidar das ovelhas de seu pai, sem ficar orgulhoso do que havia acontecido. Por isso, crianças, para sermos abençoados por Deus precisamos ter um coração cheio de amor e obediência à Sua Palavra e fazermos tudo que Ele nos orienta através da Bíblia. Davi era um filho obediente e muito amoroso e isso agradou a Deus.

Versículo tema da EBF

Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração,

porque dele procedem as fontes da vida.
Provérbios 4:23

Estes post servem como painel




Criança: riso, alegria, diversão...
e muito mais
gostoso é
com Jesus
no
coração!

DECORAÇÃO


CRIANÇA
COM
JESUS
NO
CORAÇÃO

Cânticos

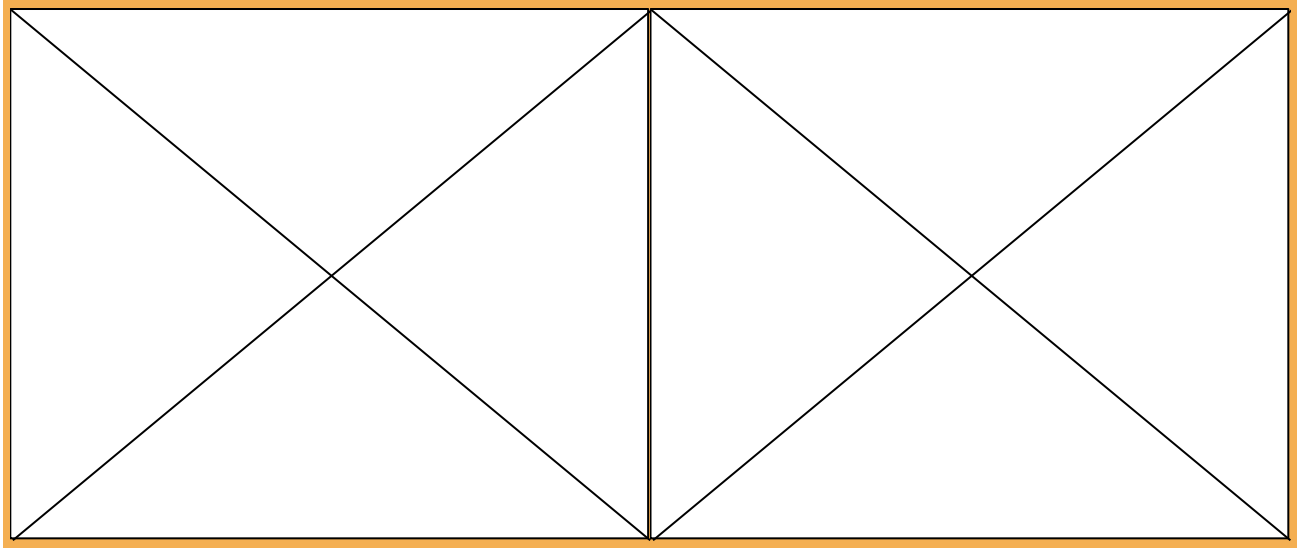
Som do coração - Cristina Mel

http://www.4shared.com/mp3/bTSRbpaK/file.html

A ALEGRIA ESTÁ NO CORAÇÃO - Talles Roberto
http://www.4shared.com/mp3/7GTIvhGX/

Casinha do coração - Cristina Mel

http://www.4shared.com/mp3/qNkh2O6h/03_Casinha_do_corao.html



Trabalhando com cartaz

Quando Samuel já estava velho, o povo de Deus disse; "Nós queremos um rei para governa". Samuel pediu ajuda a Deus, e Deus disse a Samuel para advertir o povo sobre todas as dificuldades que um rei poderia trazer.



O primeiro rei de Israel foi Saul, por 20 anos ele foi um bom rei então ele passou a desobedecer as ordens de Deus e a desagradá-lo. Por causa disso, Deus resolveu escolher outro para ser rei em seu lugar.



O povo encontrou Saul, e Samuel disse; "Aqui está o rei de vocês".
Todos se alegraram gritaram:
"Que o rei viva muito!"









VISUALVisual muito bom para ensinar as crianças onde está o coração dela, ou o que devemos guardar em nosso coração



Como usar: note que exitem vários objetos, daí você ira conversando com as crianças e mostrando que nada se encaixa no espaço onde só

Jesus pode preencher

Você vai tentando... até chegar no pedaço que esta escrito JESUS que se encaixará perfeitamente no lugar que esta "vazio".

Outro Visual



Coração perfeito para explicar o que nos faz mal e o que nos faz bem... O que desagrada e agrada a Deus...

Teatro

Coração Fedorento.

Peça infantil evangelística para ser apresentada por três palhaços.

Palhaço 1

Palhaço 2

Palhaço 3

(você coloca o nome dos Palhaços que desejar, os nossos são Tico- Teço e Repeleco)

Palhaço 3 (entra em cena muito triste. Chora em voz alta, grita. Pergunta para as

crianças se ela não perceberam alguma coisa diferente depois que ele chegou.

Ainda que as crianças não saibam responder ele continua chorando, depois de

um tempo entram Palhaço 1 e Palhaço 2)

(Se cumprimentam e logo eles percebem que alguma coisa está fedendo. E

começam a tentar descobrir o que é que está fedendo.

Palhaço 1: cheira os sapatos do Palhaço 2 e cai desmaiado. O Palhaço 2 pede

para que o Palhaço 1 levante os braços, ele cai pra atrás do cheiro, mais ainda

disse que não é tão forte e que o cheiro vem de outro lado. Eles entram no meio

das crianças pra cheirar as crianças. Perguntam para o Palhaço 3 se ele está

sentindo esse fedor. Ele cruza os braços e disfarça que não está sentindo nenhum

cheiro, mas com muito medo.

O Palhaço 2 sai e pega uns pregadores de roupa e coloca no nariz.

O Palhaço 1 tenta ficar sem respirar e desmaia encima do Palhaço 3. E se queixam

que assim não dá para aguentar.

Palhaço 1: Palhaço 3, você não se importa com esse fedor? Como Você faz para

aguentar?

Palhaço 2: é mesmo! Você ta gripado? (E quando eles chegam perto do Palhaço

3 percebem que é ele que esta fedendo) (Vão longe respiram e depois vêem para

falar com ele) O Palhaço 3 chora aos berros)

Palhaço 1: Palhaço 3 quanto tempo faz que você não toma banho?

Palhaço 3: Eu tomo banho todos os dias.....

Palhaço 2: AHHHH Bomm!

Palhaço 3: Todos os 10 de cada mês. O Dez de Julho, o Dez de Agosto, agora

faltam alguns dias para o dez de setembro!.(veja a data em que for apresentar

a peça)

Palhaço 2: então é isso!!!!! Palhaço 3, as crianças devem tomar banho todos

os dias.

Palhaço 1: (Vem com um regador de plantas e uma escova de banho e joga

água no Palhaço 3 e o escovam! Pedem para ele levantar as mãos passam a

escova nas costas, etc. Depois do banho percebem que ainda está fedendo.)

Palhaço 2: Rapaz, mas o que isso, nem com um banho você parou de feder!

Palhaço 1: Já sei! (Traz um desodorante) Desodorante Rexona não te abandona!!!!

(e enche o Palhaço 3 de desodorante desde os pés até a cabeça). (Depois disso

ambos colocam o nariz perto para conferir se o mau cheiro sumiu e NADA!)

Palhaço 2: Eu já sei!!! (pega uma Quiboa e tenta fazer com que o Palhaço 3 beba!

CUIDADO Pegue um litro de Quiboa vazia e limpa e faça de conta que quer dar pra beber)

Palhaço 1: (Fica apavorado com o gesto do Palhaço 2 e o impede tirando a Quiboa da mão dele) Você ficou maluco Palhaço 2????, Vai matar o Palhaço 3. (A todo isso o Palhaço 3 chora aos gritos!)

Palhaço 2: Eu já sei! Pega um extintor de incêndios e joga só um pouquinho nos pés do Palhaço 3!- Confira antes a força do extintor e só use bem pouquinho e em ambiente aberto)

Palhaço 1: Palhaço 2 o que isso!!! O Palhaço 3 não ta pegando fogo, só está fedendo!

Palhaço 3: UUUUUAAAAAAAA (Chora desconsolado)

Palhaço 2: Nós já fizemos de tudo, mas Nada, o cheiro não sai.

Palhaço 1: Temos que descobrir como foi que o Palhaço 3 pegou essa peste do fedor!

Palhaço 2: Palhaço 3, tua mãe te jogou no caminhão do lixo? (pergunta para o Palhaço 3)

Palhaço 3: Nãoooooooooo (responde embirrado e bravo)

Palhaço 1: Você comeu um morcego morto?

Palhaço 3: Nãooooooooo

Palhaço 2: Você (faz o barulho com a boca como se tivesse soltado um pum)

Palhaço 3: Nãooooooooooooooo

Palhaço 1: Eu já sei!!!!!!!! Palhaço 2, você lembra quando a gente fedia

também?

Palhaço 2: É mesmo!!!! Era o nosso coração!!!!

Palhaço 1: É mesmo, agora o nosso coração está vermelhinho porque o sangue de Jesus o lavou! (Mostra um coração pregado na camiseta de EVA, vermelhinho, os dois palhaços tem um coração vermelhinho pregado na roupa)

Palhaço 2: sim e tirou toda sujeira dele! Antes fedia, mas agora está perfumadinho!!!

Palhaço 1: Palhaço 3, você já se arrependeu das coisas feias e dos pecados que você fez?

Palhaço 2: Sim, você já pediu para Jesus lavar o seu coração com seu sangue?

Palhaço 3: Nãooo! (com vergonha)

Palhaço 1: Deixa a gente ver o seu coração! (levanta a camisa e o coração esta pretinho, também feito de EVA)

Palhaço 2: Puajjjjjj é isso mesmo que está fedendo!!!! Seu coração está mais sujo do que o lixão!!!

Palhaço 1: é, cheio de mentiras e pecados!

Palhaço 3: é eu ando muito triste e estou arrependido, quero que Jesus limpe o meu coração. Eu quero ter um coração vermelinho como o de vocês! O que devo fazer?

Palhaço 1: É simples! Você deve fazer uma oração ao Senhor dizendo que está arrependido e que quer que Jesus entre no seu coração.

Palhaço 2: Sim e pedir para que Jesus limpe o seu coração com o seu sangue!Palhaço 3: Obaaaaa, que fácil, eu vou ter um coração limpo!!!!

Palhaço 1: Repete comigo!! (faz uma oração de salvação e arrependimento)

(O coração preto é trocado por um vermelho, pode estar pregado do outro lado do coração preto, e assim é só virar, ele pode ficar pendurado no pescoço com um cordão)

Palhaço 1 e Palhaço 2: Parou de feder!!!!!!!! Agora está perfumado!!!!

Gloria a Deus!!!!

Palhaço 3: (pula de alegria e se joga nos braços dos outros palhaços)

GLORIA GLORIA GLORIA a Deus, Aleluia!!!!! Estou limpinhoooooo! Estou me sentindo tão bem!!!!!!

Palhaço 2: Alguma criança aqui ainda não pediu para que Jesus entre no seu coração e o limpe? Alguém aqui quer também pedir para que Jesus entre em seu coração e deixe seu coração limpinho? Levante a mão!!! E repita comigo em voz alta...

O Palhaço 2 faz a oração com as crianças de arrependimento e convidando Jesus para entrar nos seus corações.

Os três palhaços pulam de alegria e saem muito felizes abraçados.

Peça criada pela Pastora Gabriela de Fiúza, Ministério Boa Semente.

Igreja em células.

Obrigada ao Adriano, Marco Antônio e Junior, nossos maravilhosos palhaços!!!

Diplomas:

Diploma da EBF
Escola Bíblica de Férias
Tema: Guardando o Coração

Eu: _____

Participei da EBF 2009

Igreja: _____nos dias __/__/___ à __/__/___ Horário: _____

"Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida."
(Pv 4:23)



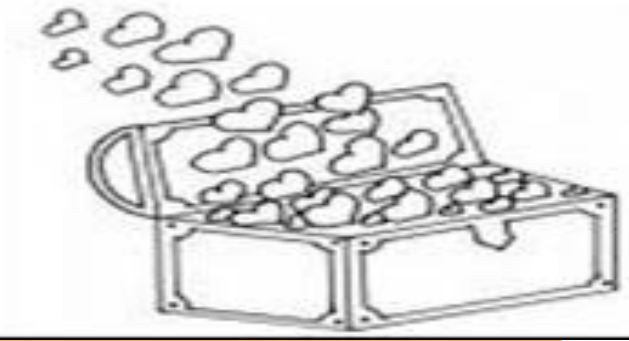


Diploma da EBF
Escola Bíblica de Férias



Eu: _____Idade _____
Participei da EBF 2009(Escola Biblica de Férias)
Igreja:_____no dia ___/__/__Horário: ____

"Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida."
(Pv 4:23)

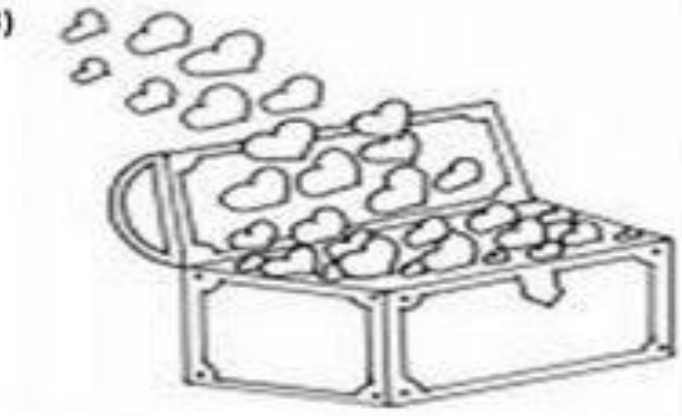


Diploma da EBF
Escola Bíblica de Férias



Eu: _____
Participei da EBF 2009
Igreja: _____no dia __/__/__ Horário: ___

"Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida."
(Pv 4:23)



Diploma Da EBF
Escola Bíblica De Férias

Concedemos a _____ por seu méritos

como professora dedicada a Escola Bíblica De Férias.

Igreja:_____ Dia:_____/_____/_____ Horário:_____

Pastor:_____ Professora: _____



Sobre tudo o que se deve guardar, guarda o teu coração, porque dele procedem as fontes da vida.

Provérbios 4:23



Pequenos Adoradores do Rei Jesus



Pinte os corações certos

Nome:_____



JESUS O MEU VERDADEIRO SUPER HERÓI




JC

Tema

1. Jesus super poderoso para ajudar

2. Jesus super poderoso para curar

3. Jesus super poderoso para salvar

Versículo Oficial:

“Deus é poderoso para fazer muito mais do que pedimos
ou pensamos, conforme seu poder que opera em nós” Efésios 3:20

Vídeo

- **muito legal da Tia Jô**

http://www.youtube.com/watch?v=3eMfe73Hvao

Com este vídeo vocês podem aproveitar a musica e até a encenação antes da musica... as crianças irão amar.

- **Jesus é meu super herói**

http://www.youtube.com/watch?v=I-SKrcaUYAE

- **Teatro shoW**

http://www.youtube.com/watch?v=T_858ViKSmE

- Musica - Nana e Clei Bicho papão

http://www.youtube.com/watch?v=JwjNMwtZZQs

Cântico Oficial:

Jesus Cristo é meu super-herói

Com Ele eu não temo perigo

Com ele eu não tenho medo da bruxa

E nem do bandido

Ele não mora na televisão,

mas ele mora no meu coração

Com Ele eu sou mais forte que um robô, um robô.

Jesus Cristo morreu numa cruz

Morreu só para me salvar

Mas hoje ele me ajuda a caminhar

Ele não mora na televisão,

mas ele mora no meu coração

Com ele eu sou mais forte que um robô, um robô

LIÇÕES BÍBLICAS:

1º. DIA- A MULTIPLICAÇÃO DOS PÃES E PEIXES

Objetivo: Ensinar que com Jesus os problemas ficam fáceis de resolver.

A importância de ser usado por Jesus, como o menino foi e a importância de agradecer sempre a Deus pelo alimento.

“Deus é poderoso para fazer muito mais do que pedimos ou pensamos, conforme seu poder que opera em nós” Efésios 3:20

2º. DIA – A CURA DE BARTIMEU

Objetivo: Ensinar à criança que só Jesus pode curar. Ensine-o a agradecer a Deus pela saúde, visão, etc.

“tudo posso naquele que me fortalece” Filipenses 4:13

3º. DIA - ZAQUEU

Objetivo: Ensinar à criança a que Jesus não faz acepção de pessoas

E a salvação de Zaqueu.

Aplicar o plano de salvação.

“A tua Salvação espero, ó Senhor!” Gênesis 49:18

1.ABERTURA (35 min.)

Recepção (conhecer as crianças)

Apresentações (Tema e Lema)

Apresentar campanha de visitantes

Musica oficial: Jesus Cristo é meu super-herói.

Oração

Louvor

História Moral.

2. LIÇÃO BÍBLICA (30 min.)

Exercício de fixação: Simples e objetivo

3. RECREAÇÃO (35 min)

Brincadeiras orientadas

Lanche

4. TRABALHO MANUAL (20 min)

Distribua o material para o trabalho

Tenha sempre a mão o seu modelo

Levar para casa como recordação da lição

1. Menino de Palito

2. Máscara

3. Porta-lápis

para fantoches:

UM SUPER-HERÓI DE VERDADE

JUCA: Lilica, Lilica

LILICA: oi, Juca !

JUCA: Vai lá em casa hoje assistir a um filme sobre super-herói.

LILICA: Puxa, Babi! Vou sim, obrigada por me convidar. E qual é o nome do filme que vamos assistir?

JUCA: Eu ainda não sei, mas o meu pai vai trazer o melhor.

LILICA: Que bom! Vou falar com a minha mãe, e logo estarei lá! Tchau! Já estou indo lá! (SAEM DE CENA. DEPOIS VOLTAM AS DUAS)

JUCA: Você gostou do filme, Lilica?

LILICA: Gostei! Foi emocionante!

JUCA :Viu aquela cena em que a malvada feiticeira foi presa com sua própria armadilha? E a parte em que o grande herói salvou aquela menininha?

LILICA: É legal! Pena que nada daquilo é verdade.

JUCA: udo parece tão real que faz a gente acreditar que é verdade.

LILICA: Eu tenho um super – herói de verdade.

JUCA: Ah! Já sei, é o seu pai. Eu também sempre digo que meu pai é um super-herói. Ele é formidável!

LILICA: Eu acho o meu pai super legal, mas tem um outro que é super. Eu gosto muito dEle.

JUCA: E quem é este super de quem você é fã?

LILICA: Eu sou fã de Jesus. Ele é o melhor.

JUCA: Eu ainda não o vi na televisão e nem nas revistas.

LILICA: Você precisa conhecê-lo melhor e ler um livro que tem lindas histórias sobre Ele.

JUCA: E o que Ele faz assim de tão especial?

LILICA: A história conta que mesmo, sendo rico, se fez pobre para ajudar a humanidade. Ele é o Rei dos reis, Senhor dos senhores e não é de mentira, como os heróis da televisão.

JUCA: Eu não sabia que existia um super-herói de verdade.

LILICA: A Ele foi dado poderes e Ele faz milagres e maravilhas. Além disso, sempre ouve e ajuda qualquer pessoa com problemas.

JUCA: Puxa! Que legal! Ele livra as pessoas do perigo.

LILICA: Claro, Ele pode tudo! O livro conta que, certa vez, Ele salvou um povo da escravidão e de um homem muito malvado, chamado Faraó. Ele também fez o mar se abrir só para um povo passar a salvo e escapar dos soldados que os estavam perseguindo.

JUCA: Emocionante! Já pensou um grande mar se abrindo só para a gente passar, puxa vida! E aí? Continua! Conta mais!

LILICA: Certa vez, as pessoas que não gostavam dEle o crucificaram numa cruz. Elas achavam que estava tudo acabado e que não tinha mais jeito. Até riram dEle. Os seus inimigos achavam que ele tinha sido derrotado, e diziam: Ele morreu; está tudo acabado. Só que eles não sabiam de quem Ele era filho e, quando souberam que havia ressuscitado, ficaram maravilhados. Então reconheceram que aquele era o filho do Deus Todo-poderoso e que recebera todo o poder no céu e na terra.

JUCA: Ele virou assombração?

LILICA: Não, mas Ele está em todo lugar cuidando de nós e nos livrando do mal. Como já lhe disse: foi dado a Ele todo o poder no céu e na terra.

JUCA: Até no céu Ele é o Manda – chuva?

LILICA: Sim. Este é o lugar que Ele foi morar. É mais bonito que qualquer castelo encantado. Lá é o verdadeiro paraíso, a cidade da eterna felicidade e tem um valor incalculável.

JUCA: Eu queria conhecer esse lugar onde só há alegria e felicidade. Por que eles não fazem filmes para nos mostrar como é?

LILICA: Esse filme só vai ser revelado às pessoas que desejam que Jesus seja o seu super-herói de verdade. Só aqueles que o aceitarem como Salvador terão privilégio de conhecer esse lindo lugar.

JUCA: Eu quero que Ele seja meu super herói, para um dia conhecer esse lugar lindo.

LILICA: Vou te emprestar a Bíblia, o meu livrinho de histórias verdadeiras. Você vai ficar apaixonada por Jesus e será seu fã.

JUCA: Que bom, a gente saber que tem um super-herói de verdade e que cuida de nós.

LILICA: Ele quer cuidar de todos, mas nem todos sabem o quanto Ele é o melhor, por isso estão sofrendo com super-heróis de mentira, que não podem ajudá-las e nem fazer nada por eles. Seria bom se todos lembrassem que existe um super-herói de verdade que nos guarda e nos livra de todo mal. É só aceitar Jesus como Salvador.

JUCA: Agora Jesus é o meu super-herói de verdade, e eu nunca vou querer estar longe dele.

LILICA: Que bom, Juca! Você vai ver como Ele é maravilhoso!

JUCA: E vocês crianças querem conhecer esse Maravilhoso Super-herói?

LILICA: Quem quer conhecer Jesus? E ser amigo de Jesus!

JUCA: Que bom crianças, agora vamos cantar uma música sobre Jesus!

LILICA: Som na caixa tio! (cantam)

JUCA: Muito obrigada pelo convite, tchau Lilica, tenho que ir, tchau crianças

LILICA: Tchau!

Não Há maior amor

ZICO: Oi, Maria! Olha só a bola novinha que eu ganhei! Vocês, não querem jogar um pouquinho?

ZECA: Xi! Ficou tudo escuro por aqui! Sai pra lá com essa bola, seu carvão. Ninguém quer brincar, não.

MARIA: Zeca, não precisa falar assim com ele. Você é tão mau! O Ziquinho é meu amigo.

ZECA: Eu falo mesmo, eu não gosto de menino preto!

MARIA: Não liga não, Ziquinho!

ZICO: Eu não ligo não, eu sou pretinho mesmo. Ainda mais preto é o coração dele.

MARIA: Quero saber o que o Ziquinho fez com você.

ZECA: Não fez nada, mas eu não gosto dele. Vamos brincar, Maria?

MARIA: Zecà, eu não vou brincar com você! Vou brincar com o Ziquinho, tchau!

(ZICO E MARIA SAEM DE CENA, E ZECA FALA SOZINHO) I

ZECA: Maria, volta aqui! O meu carrinho é mais bonito, vamos brincar!

(ZECA SAI DE CENA, ENTRAM ZICO E MARIA)

ZICO: Pôxa, Maria, você é muito bacana. Você sabe ser amiga de verdade.

MARIA: O Zeca precisa aprender a amar as pessoas como elas são. Você não ficou zangado não né?

ZICO: Não. Eu sei que Deus me ama assim como eu sou. Se ele quisesse, poderia me fazer diferente, mas ele achou que eu iria ficar lindinho assim, queimadinho

MARIA: É mesmo! Sabe, o importante não é a cor, mas o coração. As pessoas precisam ter um coração bom.

ZICO: Vamos brincar?

MARIA: Vamos! Que bola bonita heim! (saem de cena, entra o Zeca)

ZECA: Maria, Mariaaaaaaaa!

MARIA: oi, Zeca! É você que está me chamando?

ZECA: Puxa Maria! Você não quis brincar comigo?

MARIA: Olha aqui, Zeca, eu não gostei nada do que você falou do meu amigo Ziquinho. Quero lhe dizer que você precisa amar as pessoas do jeito que elas são.

ZICO: Eu amo! Só que eu não gosto de pretinho.

MARIA: Amar é amar a todos! E você já pensou se fosse você que estivesse no lugar dele e não gostassem de você? Como se sentiria?

ZECA: Não quero pensar nisso agora.

MARIA: Você precisa pensar, sim. Se você não quiser ser amigo dele, eu não serei sua amiga. Zeca, foi Deus quem fez todas as coisas. Ele fez você brancão porque achou que você fica mais bonito assim. Fez o Ziquinho pretinho, porque achou mais bonitinho. Deus não faz distinção entre as pessoas. Ele ama a todos de uma maneira especial. Não existe maior amor. Zeca, sabe de uma coisa...

ZECA: o que Maria?

MARIA: No céu só tem uma porta para entrar.

ZECA: Uma porta?

MARIA: E, uma porta. E já pensou quando você for entrar naquela porta e não quiser ver o Ziquinho? Você não vai entrar, porque ele estará lá dentro! Então, vai ficar do lado de fora?!

ZECA: É, eu não tinha pensado nisso,

MARIA: Não há maior amor que o de Deus por nós. Mas, Zeca, você precisa pedir perdão ao Ziquinho e

a Deus. O Senhor o ensinará a amar o próximo, porque aquele que não ama não conhece a Deus. Deus é amor: E o seu coração precisa ficar branquinho, sem pecado.

ZECA: Que grande amor Deus tem por nós Maria!

MARIA: E não há maior amor que o dEle, a ponto de dar o seu único filho, Jesus, para morrer por nós na cruz e nos salvar. Ele não morreu só por mim, mas por todos.

ZECA: Aí vem o Ziquinho.

MARIA: Olha lá, Zeca! Só quero ver!

ZECA: Tá bom, Maria! Eu agora entendi e acho que você tem razão. Eu preciso amar o Ziquinho, senão o meu coração estará cheio de pecados e não poderei ir para ,o céu.

ZICO: Oi Maria! Tudo bem por ai?

MARIA: Tudo, Ziquinho! O Zeca quer falar com você.

ZICO: Esse branquelo quer falar o quê comigo? Ele quer me ofender?

MARIA: Calma, Ziquinho, ele quer lhe pedir desculpas.

ZICO: Pedir o que? Desculpas?

ZECA: É, desculpas! Eu preciso aprender a amar as pessoas, mas não me chama de branquelo que eu não gosto.

MARIA: Viu, Zeca, assim como não é bom que as pessoas caçoem de nós, não devemos caçoar de ninguém. Ser negro não é defeito!

ZICO: Zeca, eu já te perdoei. Desculpe-me também por te chamar de branquelo.

ZECA: Ah! Ah! Ah! Zico, eu tão feio que sou e tenho uma pessoa que me ama assim como sou, mesmo chamando as pessoas de feias, sem olhar os meus defeitos...

ZICO: Ainda bem que temos alguém que nos ama muito, não é?

MARIA: Não há maior amor.

Música: Éu te amo, E Deus te ama, E assim devemos viver Eu te amo . . .

O mais importante é Jesus

BELINHA: (Cantarolando) lá..lá..lá.....

CLARINHA: Olá, Belinha, você está tão bonita!

ZECA: É mesmo, Belinha!

BELIN.HA: Obrigada! Minha mãe faz uma roupa nova para mim todos os dias.

CLAUDINHA: Puxa! Que beleza!

ZECA: E os seus sapatos! Que lindo!

BELINHA: A minha mãe compra sempre um sapato novo para combinar com as roupas que eu tenho.

ZECA: Sua mãe deve ser muito rica, Belinha!

CLARINHA: É mesmo! Para fazer tudo isso por você tem que ser muito rica.

BELINHA: É verdade. Tudo o que eu quero ela me dá. Ela tem muito dinheiro e pode comprar tudo.

ZECA: Tudo não! Eu sei que ela não pode comprar uma coisa...

CLAUDINHA: o quê, Zeca?

ZECA: Ela não pode comprar a vida de ninguém porque a vida pertence a Deus.

BELINHA: Ah! Isso aí é, né? Eu não tinha pensado nisso, claro.

CLAUDINHA: Você tem muitos brinquedos?

BELINHA: Claro que tenho! Eu não sei o que eu ainda não tenho de brinquedos.

CLAUDINHA: Puxa, então leva a gente para brincar um pouquinho na sua casa.

BELINHA: Não, não posso, minha mãe não deixa brincar com eles, porque vocês podem estragar tudo

CLAUDINHA: Quer dizer que você não pode levar seus amigos para brincar com seus brinquedos?

BELINHA: Às vezes, com alguns colegas, né?

ZECA: Acho que você não é muito feliz. Eu e a Clarinha juntamos os nossos brinquedos todos os dias. A gente se diverte muito. Brinca na terra, dá cambalhotas na grama, sobe nas árvores, faz uma festa.

CLAUDINHA: A gente é pobre, mas tem um tesouro maior que todas as pessoas ricas.

BELINHA: Tesouro, vocês tão pobres têm tesouros? Ah! Ah! Ah!

ZECA: É verdade! Temos sim, e esse tesouro pertence ao nosso pai do céu. Ele é o Rei dos reis. Nós temos dois pais: um do céu e um que caiu do céu para mim e mora comigo. O pai do céu é o dono do tesouro, e nós somos filhos d”Ele, por isso somos seus herdeiros. Lá no céu tem um palácio preparado para nós. Só quem tem Jesus vai morar lá.

BELINHA: Palácio! Ah! Ah! Ah! Os meus pais são ricos

CLAUDINHA: Não, Belinha. Você está enganada. Nosso pai do céu foi quem criou todas as coisas. Até onde você mora e o que você tem é dEle. Apenas está emprestado para você. Onde eu moro, também! Ele é o dono de tudo.

BELINHA: Emprestado? Vocês estão enganados, vou perguntar aos meus pais. Eu não acredito em vocês!

NARRADOR: Os dias se passaram e Belinha não esqueceu o que seus amigos falaram. Perguntou a seus pais se na verdade Jesus (Deus) era o criador de todas as coisas e se apenas Ele poderia dar a vida e tirá-la. Seus pais assim confirmaram. Depois, passados alguns dias, Belinha ficou muito enferma, e seus pais gastaram todo o dinheiro para que ela ficasse boa. Mas não obtiveram sucesso. Belinha, muito fraquinha, lembrou-se das palavras de seu amigo, que havia dito que o dinheiro não poderia comprar a vida, mas Jesus poderia curar e salvar. E, naquela hora, os pais de Belinha reconheceram que as crianças estavam certas. Então as convidou para visitá- la, e elas oraram por Belinha e seus pais. No dia seguinte...

ZECA: Olá, Belinha! Puxa! Como a sua casa é linda hein!

CLARINHA: Você está melhor, Belinha?

BELINHA: Que bom ver vocês! Agora estou bem melhor. Jesus me curou e graças a vocês eu aprendi que o dinheiro não é tão importante. A gente morre e tudo fica. O principal é a nossa salvação. Quase perdi minha vida. Agora posso dizer: Sou feliz! Jesus me salvou! Jesus me curou!

CLAUDINHA: Que bom! Jesus é um tesouro que não se acaba. .

ZECA: Na terra, tudo se consome e perde seu valor. Se cair uma bomba e destruir tudo, de nada vai adiantar o dinheiro. Mas quem tem Jesus tem tudo.

BELINHA: É mesmo. Obrigada! A partir de hoje, eu quero que vocês venham brincar sempre aqui com os meus brinquedos.

NARRADOR: E assim Belinha aprendeu que o dinheiro não compra a salvação, pois o preço que Jesus pagou na cruz do Calvário não tem valor que pague. Ele é o nosso maior tesouro. Jesus é o tesouro mais importante desta vida!

PREGAÇÃO " JESUS MEU VERDADEIRO HERÓI "

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 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 estiviesse ensinando) e depois disso convidou seu 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 uma ponto fraco (o Super Homem é sensível a Criptonita; 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 **

Mais sugestões....

Letra das Músicas:

1.Jesus Meu Verdadeiro Herói - Força e Vitória

Fez a estrela lá no céu brilhar
Fez a lua lá no céu piscar
Ele fez tudo o que há
Um a um

Fez o pássaro lá no céu cantar
Fez o sonho se realizar
Ele me trás alegrias
Todo dia

Jesus, meu super herói.
Meu amigo, Ele é.
Jesus, meu super herói.
Meu amigo, Ele é.

É é é é é

Melhor que o Batman

Melhor que o super homem
Melhor que o Ben 10
Melhor que qualquer um

Melhor que o Power Rangers
Melhor que a Barbie
Melhor que o Pokémon
Melhor que qualquer um**2.Jesus é meu Super Herói - Banda dos super Heróis**
Jesus é meu super-herói que me conduz em vitórias
Vive em meu coração e não apenas em uma história
Jesus é o meu campeão
Que me ajuda a vencer o mal
Ele pra mim é um amigão
Jesus é genial
Jesus é trilegal

3.Jesus Meu Amigo Melhor - Diante do trono
Jesus é o amigo melhor
Jesus é o amigo melhor
Ninguém me ama tanto assim
Ele se entregou por mim

Não existe amor maior
não existe melhor amigo
ele realmente se importa comigo
Jesus é o amigo melhor

Jesus é o amigo melhor...

Ele preferiu morrer
para que eu pudesse viver
lá na cruz ele se deu
Jesus é o amigo melhor

Jesus é o amigo melhor...

Eu poderia procurar
pra sempre sei que não iria encontrar
um amigo igual ao meu Jesus
ele nunca vai falhar

Jesus é o amigo melhor...

4.Meu Herói - Aline Barros
O meu herói não é um herói de brinquedo
O meu herói não é um herói de papel
O meu herói não é um desenho animado
Igual aquele que assisti na TV
O meu herói não usa máscara negra
Nem espinafre como força e poder
O meu herói não se disfarça em nada
Nem se esconde atrás de uma TV

O meu herói é Todo-Poderoso
Ele é mais forte que o Super Man

É só orar que ele aparece
Vem rapidinho pra me socorrer!
O meu herói é Todo-Poderoso
Ele é o filho do Grande Deus
Não usa um martelo, mas sua palavra
É uma espada com muito poder

Jesus é meu Herói!
Jesus é meu Herói!
Jesus é meu Herói!
E vai me proteger!

Jesus é meu Herói!
Jesus é meu Herói!
Jesus é meu Herói!
Com Ele eu vou vencer!

5.O Meu Herói é Jesus - Jamily O meu heroi é Jesus.
O meu herói é Jesus.
Não tem homem aranha com teias e manhas que possa me defender.
O meu herói é Jesus.
O meu herói é Jesus.
Ele é a força.
Ele é o poder.
Eu vou ter medo do que?

Sai cavaleiro negro.
Sai homem morcego.
Sai cara de dragão.
Jesus está no meu coracao.
Sai da minha telinha ou desliga você.
Jesus está comigo, é meu amigo vai me proteger.

Vou deletar você.

Teatro:

JESUS MEU VERDADERO HERÓI

PERSONAGENS:
* ANINHA
* Dra. CURA PELA METADE
* SUPER-HOMEM
* MULHER MARAVILHA
* HOMEN ARANHA
* CHAPOLIN COLORADO
* SUPER MOÇA
* MULHER GATO
* POWER HANGER
* BEM 10
* MENINAS SUPER PODEROSAS
* SUPER SÁBIA
* ENFERMEIRA BOAS NOVAS
* CAPITÃO BÍBLIA

O teatro inicia com a DRA. CURA PELA METADE já em seu consultório...
ANINHA: (entra correndo e chorando) Ai que dor, como dói o meu peito.... Ai, ai, ai,... (chora muito e se abaixa próximo da Dra.)
DRA. CURA PELA METADE: Ei, menina, porque essa choradeira?
ANINHA: Ai estou com uma forte dor no peito...
DRA. CURA PELA METADE: (toda atrapalhada): Calma! Venha, vou te examinar. (Começa examinando com estetoscópio em baixo do braço, o joelho, o ouvido, puxa a perna...) Não estou entendendo! Vamos para a outra sala tirar um Raio X (Dra. leva Aninha para o outro lado do palco como se fosse outra sala e tira o Raio X e enquanto Aninha aguarda no consultório a Dra. pega o resultado e vê um coração negro e diz): Caso grave, muito grave. Nunca vi um coração desse jeito todo sujo, amassado e rasgado. Não conheço a cura para esse problema acho que não posso ajudar essa menina. (A Dra. volta para o consultório e diz para a Aninha): Preciso de ajuda para a cura da sua dor....
ANINHA: Dra. Cura pela metade, quem você vai chamar para me ajudar?
DRA. CURA PELA METADE: Isso é para alguém SUPER resolver, nós assistimos na TV que SUPER HERÓIS sempre vencem as batalhas, então vou chamar o SUPER HOMEM. (entra super homem correndo e cai no chão, tenta voar...)
SUPER HOMEM: Alguém me chamou?
DRA. CURA PELA METADE: Sim. Essa menina diz que está com uma dor horrível, e para o seu problema, eu não tenho remédio, só um super herói para ajudá-la...
SUPER HOMEM (olhando para Aninha): Vou usar minha visão raio-X para saber o que você tem.
(Super homem tenta, olha e não consegue nada)
SUPER HOMEM: Desisto, meu negócio é na televisão, lá eu consigo tudo.
ANINHA: Então você não voa de verdade? Você não tem visão de raio-X? Nossa, que mentira. Você não pode me ajudar.
SUPER HOMEM: Vou embora, hoje meus poderes não estão funcionando. (tenta voar e cai no chão então sai correndo)
DRA. CURA PELA METADE: Vou chamar outro super Herói, a Mulher Maravilha... (Entra a mulher Maravilha correndo, querendo fazer algo incrível, e não consegue nada, tropeça no laço, e continua atrapalhada)
MULHER MARAVILHA: O que está acontecendo?...
DRA. CURA PELA METADE: Esta menina, está com dores, mesmo depois de o super homem tê-la examinando. Você pode fazer alguma coisa, com seu super poder? (mostra o Raio-X do coração)
MULHER MARAVILHA (Mulher maravilha, usa o laço, levanta a capa, e desiste): Não posso. Não tem nada que posso fazer!
ANINHA: Você nem sabe laçar, aquilo que passa na TV é tudo mentira, ... aiiiiiii continuo com dor.
MULHER MARAVILHA: Não está dando certo, vai ver que hoje não é um dia bom para super poderes. (Sai correndo)
DRA. CURA PELA METADE: É, tá, complicado, Aninha...
Aninha: Dra. Seu consultório precisa de uma limpeza tô vendo uma aranha bem ali, olha só.
HOMEM ARANHA (entra correndo com a posição de lançar teias...): Qual o problema.?
DRA. CURA PELA METADE: O problema é que já chamei dois super-heróis e ninguém resolve as dores dessa menina, você pode me ajudar? (Mostra o Raio-X)
HOMEM ARANHA (fala olhando para a Doutora): Vamos ver, se com minha super teia, posso levar essa menina para o hospital do coração..... (ele tenta várias vezes e não conseguindo a dra, interrompe)
DRA. CURA PELA METADE: Ei, para com isso, você não é super coisa nenhuma, suas teias agora são invisíveis?
HOMEM ARANHA: Bom, minhas teias estão falhando, vou até meu esconderijo para recarregar os poderes. Sai correndo.
DRA. CURA PELA METADE: E agora, quem poderá nos ajudar? Quem?
CHAPOLIN COLORADO (entra todo atrapalhado, escorregando e caindo no chão): – Eu, o Chapolin Colorado. Não contavam com minha astúcia?
DRA. CURA PELA METADE: Chapolin, essa menina está com muitas dores, vamos ver se

você pode ajudá-la? (sempre mostra o Raio X).
CHAPOLIN COLORADO: Vou usar minha marreta biônica e expulsar essa dor. (ele bate com a marreta em várias partes do corpo da Aninha. Tenta, tenta, tenta todo atrapalhado, meche no braço, no cabelo, nas costas...) Eu não posso te ajudar mas vou tentar detectar algum herói com minhas anteninhas de vinil. (ele segura as anteninhas, começa a rodar em volta dela e diz): Não estou detectando nada...
DRA. CURA PELA METADE: Vai embora Chapolin! Você não pode nada e onde está a sua astúcia?
(Sai o Chapolin com cara de triste)
ANINHA: - Doutora, e agora? O Chapolim também não conseguiu me ajudar!
DRA. CURA PELA METADE: É Aninha, não sei quem chamar...
ANINHA – Dra. Gosto muito da Super Moça acho que deve chamá-la, pois na tv ela tem tantos poderes...
DRA. CURA PELA METADE: Super Moça, se estiver por perto venha nos ajudar...
(Entra a Super Moça)
Dra. CURA PELA METADE: É ela tem uma aparência ótima, mas será que ela consegue Aninha? Ela parece tão fraquinha...
SUPER MOÇA: Claro que consigo! É para isso que estou aqui, com meus super poderes arranco logo, logo essas dores da Aninha. (Tenta, tenta , tenta ... e nada)
ANINHA: Ai, ai, ai continuo com dores... Até você que é a minha favorita não fez nada por mim... Acho melhor você ir embora.
(Sai a Super Moça)
DRA. CURA PELA METADE: É Aninha, tive outra ideia... Que tal a gente chamar o Batman. Derepente com sua super tecnologia ele consegue descobrir a cura para seu problema...
ANINHA – Pode ser Dra.
DRA. CURA PELA METADE: Crianças, me ajudem a gritar bem alto e dar o sinal. (Todos gritam e mandam o sinal do bat ajuda)
MULHER GATO (entra fazendo os gestos imitando um gato): Olá, ouvi alguém chamando o Batman. Vocês estão precisando de ajuda?
ANINHA: Vai embora! Se os Super Heróis não conseguiram nada porque você que é uma vilã vai conseguir me ajudar?
MULHER GATO (vai embora reclamando): Sua mal educada...
DRA. CURA PELA METADE: Aninha, vamos tentar de outro jeito. Você é uma menina certo? E que cor você mais gosta?
Aninha: Eu gosto muito de rosa.
DRA. CURA PELA METADE: Então pronto! Crinças vocês conhecem alguma heroína que se veste toda de rosa. (aguarda a resposta e todos gritam juntos Power Hanger Rosa)
(Entra a Power hanger)
POWER HANGER: Me chamaram?
DRA. CURA PELA METADE: Sim, é que essa menina está com fortes dores no coração e não sei mais o que fazer! Você pode nos ajudar?**POWER HANGER:** Claro que sim! (Dá golpes para todo lado, usa sua espada e nada! Então vai embora)
DRA. CURA PELA METADE: Aninha nós precisamos de um herói que se transforme e que tenha vários poderes. Crianças vocês conhecem algum? (esperar a resposta) Então vamos chamá-lo bem alto. (Todos gritam pelo Bem 10)
BEM 10 (entra correndo mostrando o relógio, fazendo pose de super poder): Escutei vocês me chamando. O que foi?
DRA. CURA PELA METADE: É que essa menina está com problemão no coração e não conheço remédio para as dores que ela sente. Você pode nos ajudar?
BEM 10: Vou juntar todos os meu poderes de alienígena, Massa Cinzenta, besta, Aquático, Chama,Ultra T, Diamante, Quatro Braços... (mostra o relógio aponta para um lado, para o outro, pula, rodopia, junta as mãos, continua fazendo graça e ...)
DRA. CURA PELA METADE (interrompe o BEM 10): Já chega, você está me enrolando, com esse seu relógio, você é como os outros não conseguiu nada.
(BEM 10 sai com cara de desaponto).
DRA. CURA PELA METADE: E agora, o que vou fazer?
ANINHA: Não sei Dra. Mas me ajuda estou com muita dor.

DRA. CURA PELA METADE: Nós precisamos de mais de um herói junto. Que unindo seus poderes tenha força suficiente para te ajudar Aninha. Crianças vocês conhecem heróis ou heroínas que trabalham juntos? Tipo assim: meninas que trabalham juntas usando seus poderes... (fala olhando para a platéia e aguarda a resposta, logo após todos gritam bem alto pelas Meninas Super Poderosas)
(As MENINAS SUPER PODEROSAS entram correndo)
ANINHA: Doutora, será que elas vão conseguir resolver?
Florzinha: O que está acontecendo?
ANINHA: ai, ai ai, continua doendo...
Lindinha: É que recebemos uma ligação...
Docinho: É e bem na hora que estava vendo TV...
DRA. CURA PELA METADE: Vamos ver se vocês conseguem ajudar a tirar a dor, pois são super poderosas não são? Ninguém até agora conseguiu. Veja o raio-X do seu coração.
MENINAS SUPER PODEROSAS: - Claro que vamos conseguir! (Cada uma tenta de uma vez usar seu super poder e depois de ver que não conseguem sozinhas dizem para a Dra.): É sozinhas não conseguimos, mas vamos juntar nossos poderes e conseguiremos, afinal, são três poderes juntos, vejam... (fazem caras e expressões se abaixam e novamente caem no chão e não conseguem nada...)
ANINHA: Ai, ui, continua doendo....
DRA. CURA PELA METADE: Ei, vocês não conseguem nada. De PODEROSAS NÃO TEEM NADA, vão embora...
(As MENINAS SUPER PODEROSAS vão embora)
DRA. CURA PELA METADE: É Aninha, tá complicado, preciso pensar no que fazer, deixa eu consultar meu dicionário médio. (folheia um livro balança cabeça) faz palhaçada. E aninha interrompe...
DRA. CURA PELA METADE: Já sei precisamos de alguém que seja muito inteligente, muito sábia. Vocês conhecem alguém assim crianças? (esperar as respostas, logo após todos gritam Menina Super Sábia)
Entra a Menina Super Sábia
SUPER SÁBIA: Me chamaram, qual é o problema?
DRA. CURA PELA METADE: Essa menina está com fortes dores no coração e não sei mais o que fazer. Você pode nos ajudar?
SUPER SÁBIA: Claro que posso! Vou consultar minha super memória e descobrir que problema é esse assim poderemos encontrar a cura. (A Super Sábia faz pose de meditação roda em volta da Aninha e diz): É o problema dessa menina são gases...
DRA. CURA PELA METADE: Já chega. Gases... Só faltava essa! Vá embora!
ENFERMEIRA BOAS NOVAS: (Bate na porta)
DRA. CURA PELA METADE: (Abre a porta)
ENFERMEIRA BOAS NOVAS: Olá doutora. Eu vi tantos super heróis entrando e saindo do seu consultório, muitos gritos que resolvi perguntar se está acontecendo alguma coisa?
DRA. CURA PELA METADE: É que a Aninha está com um problemão no coração. Não faço nem idéia do que se trata, só sei que chamamos vários super heróis para nos ajudar e nada... Ninguém conseguiu.
ENFERMEIRA BOAS NOVAS: Eu conheço um super herói que vai ajudar a Aninha.
DRA. CURA PELA METADE: Chega, chega ... Chega de super herói por hoje. Nenhum deles podem nada... O Super Homem não voa, nem tem visão de raios-X; o Batman nem aparece; a mulher maravilha, não tem nada de maravilha; o homem aranha não solta teias; o Chapolim não tem nem astúcia; as meninas super poderosas, não tem nada de poderosa; A Super moça não tem nada de super; o Bem-10 não tem nada de 10 é zero.... Chega!!! E agora, quem pode cuidar desse coraçãozinho criançada?
ENFERMEIRA BOAS NOVAS: Mas o que eu conheço realmente é super. Eu tinha a mesma doença da Aninha e ele me ajudou. Hoje estou curada.
DRA. CURA PELA METADE: Tinha... Então me diga quem é?
ENFERMEIRA BOAS NOVAS: - Vou chamar uma pessoa que mudou meu coração, e que tirou toda a dor que eu sentia, vou chamar o CAPITÃO BIBLIA....(fala bem alto)
CAPITÃO BIBLIA (entra cantando: leia a Bíblia e faça uma oração, HÁ! E faça uma oração, TI! E faça uma oração, BUM!, Leia a Bíblia e faça uma oração, se quiser crescer...) Olá

crianças? foi aqui que me chamaram?
ENFERMEIRA BOAS NOVAS: Foi sim Capitão, eu disse a eles que o Sr. pode nos ajudar, pode nos ensinar coisas boas, e através de suas páginas, a Aninha pode ser curada.
DRA. CURA PELA METADE: Nossa, você é o Homem Bíblia mesmo, hein!!
ANINHA: Você também é um super herói ? Tem poderes?...
CAPITÃO BIBLIA – Não, eu não sou um super herói, mas eu represento o maior Super herói do mundo.
ANINHA: Não tô entendendo, se você não é o homem mais forte do mundo...
DRA. CURA PELA METADE (interrompe Aninha): Não serve, todos que vieram aqui eram super heróis, eles não conseguiram resolver meu problema, e você nem é super não vai conseguir nada...
CAPITÃO BIBLIA (vira-se para as crianças): Mas eu represento Jesus Cristo, o Maior super herói do universo.
ANINHA: Mais que o super Homem, Homem aranha, Chapolin , Meninas super poderosas...?
CAPITÃO BIBLIA: Muito mais! Sabe, eu represento o herói Jesus Cristo, e ele venceu o diabo.
ANINHA: E por que está aqui?
CAPITÃO BIBLIA: Eu estou aqui porque essa dor que você está sentindo no seu coraçãozinho, representa tristeza, mágoa e só quem vai curar é Jesus. O seu coração está escuro, e precisa ser lavado pelo sangue de Jesus.
ANINHA: Não tô entendendo.
DRA. CURA PELA METADE: Ouuuu, ou ou, Ei Homem Bíblia, todo super herói tem um inimigo, certo? E o seu inimigo quem é?
CAPITÃO BIBLIA: O meu inimigo é o pecado, A bíblia diz que devemos fugir do pecado, e hoje o coraçãozinho da Aninha, vai ser um coração puro.
ANINHA: E como fazemos para fugir do pecado?
CAPITÃO BIBLIA: Vou te explicar: podemos fugir do pecado, não falando mentiras, obedecendo ao papai e a mamãe, indo à escola dominical, lendo a bíblia, falando de Jesus para os amiguinhos, e principalmente estar orando por todos.
ANINHA: Ah, eu estou entendo tudo, e eu quero um coração novo. (Aninha ajoelha-se e abaixa a cabeça)
CAPITÃO BIBLIA: O sangue de Jesus é super poderoso mesmo. (estende as mãos e a abençoa)
DRA. CURA PELA METADE: Só acredito vendo - vou tirar outro raio-X. Vamos ver como ficou o coração da Aninha? (pega outro raio-X com um novo coração) – Ual! Ele está limpo, e o Capitão Bíblia resolveu, através do Senhor Jesus. Hehehehe

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, Ele não é como aqueles que você conhece, que só tem poderes dentro da TV ou do Gibi. Essa história que aconteceu de verdade!
Um dia esse Super-herói havia ensinado para uma grande multidão e depois disso convidou seu discípulos (explicar o significado de discípulos) para irem de barco com Ele ao outro lado do lago. E enquanto estavam atravessando Ele dormiu e de repente começou uma grande tempestade e um vento muito forte começou a soprar sobre o barco, ventava muito e por isso as ondas subiam por cima do barco. Todos estavam correndo perigo e aquele Super-herói continuava dormindo enquanto o barco se enchia de água. Foi aí que seus discípulos, já não sabendo mais o que fazer resolveram acordá-lo, então disseram a Ele: Mestre, mestre, acorde! Nós vamos morrer!!! E Ele acordando disse ao vento e ao mar: cala-te, aquieta-te! E o vento parou e o mar ficou calmo.
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: Quem é este

que até o vento e o mar lhe obedecem?
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 uma ponto fraco (o Super Homem é sensível a Criptonita; 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 **

Arte para camisa:



Acessórios:



Capa com estrelinhas - toda confeccionada em TNT (para os meninos)



Cinto - confeccionado em EVA (para meninos e meninas)

Tiara - confeccionada com a mesma malha da camisa e texto pintado com tinta de tecido em relevo (para meninas)

OBS: Você poderá arrumar as crianças da seguinte maneira:

- **Meninas:** Saia vermelha, blusa do evento na cor azul (por dentro da saia), cinto amarelo e tiara azul;
- **Meninos:** Bermuda, blusa do evento na cor azul (por dentro da bermuda), cinto amarelo e capa vermelha.



Sugestão de decoração




Party Clean
Meu verdadeiro herói
www.partyclean.blogspot.com


Mateus 2.8



LEMBRANCINHA

Aqui são sacolas de feltro, mas pode ser feito de outro material, tipo tnt, as alças são de eva e o simbolo use o de JC. Modelo abaixo. E dentro coloque doces.





Crachás e Diploma







Brincadeiras para EBF:

Sugestões para Escola Bíblica de Férias

Como organizar uma EBF



Escola Bíblica de Ferias é um trabalho especial que visa alcançar o segmento infantil. Ela contribui para a formação de hábitos cristãos, alem de funcionar como agente incentivador da Escola Dominical.
Ela procura atingir vários objetivos ao mesmo tempo:

- Evangelizar crianças não evangélicas, conduzindo-as a Cristo;
- Procura despertar nos responsáveis o prazer de ver seus filhos glorificando a Deus durante os dias do evento;
- Procura desenvolver atividades diversificadas durante o período da E.B.F.
- Dar oportunidade às crianças evangélicas de crescerem no conhecimento da Palavra de Deus de uma maneira dinâmica e alegre;
- Dar oportunidade aos responsáveis de crescimento espiritual, participando de palestras, dinâmicas, oficinas e comunhão.
- Levantar pessoas para o trabalho no Ministério infantil.

1- Planejamento

Tema: XXXXXXXXXXXX

- Equipe de Trabalho

- Coordenador: liderança, organização e supervisão de todo o trabalho;
- Professores: separados para lecionar nas classes;
- Auxiliares: cooperação com os professores;
- Apoio logístico e segurança : observação da disciplina das crianças, inclusive nos corredores e banheiros. No mínimo , 20 pessoas devem ajudar a estabelecer a ordem no recinto, mantendo-se sempre atentos e qualquer movimento de crianças que provoque tumulto e algazarra, pessoas estranhas;
- Equipe médica: profissionais na área da saúde, preparados para atender a emergências;
- Artes e cenografia: desenhar, projetar e articular os espaços que serão usados, com cenários, decoração de acordo com o tema;
- Teatro e dança: pessoas responsáveis pelos ensaios e apresentações de peças e musicais;
- Louvor: criação ou escolha do hino oficial e demais cânticos;
- Programação visual e divulgação: pessoal para criar logomarca, confeccionar cartazes e divulgação do evento;
- Recepção: fornecer relatórios, fichas de inscrições, organizar crachás, além de registrar as decisões por Cristo. Também encarregar-se de distribuir as lembrancinhas aos participantes da E.B.F.

- Responsáveis pelo lanche: organização e distribuição dos lanches;
- Responsáveis pela recreação: Organizar atividades e material para as mesmas com antecedência;
- Responsáveis pela limpeza: Além dos funcionários (caso a Igreja tenha), pedir as equipes que deixem os locais limpos, onde atuaram;

2-Divulgação

A propaganda é um poderoso instrumento de divulgação. Ela poderá ser feita através de recursos audiovisuais tais como: jornais de bairro, cartazes espalhado pela igreja, faixas de tecido ou plástico fixado em ruas ou lugares estratégicos, divulgação em rádios e nas escolas públicas e particulares através de folhetos etc.
O primeiro passo é divulgar entre as crianças nas classes dominicais .

3- Programação

A duração do evento de acordo com a necessidade e realidade da igreja, no mínimo de 2 dias à uma semana , separando-se duas horas e meia para cada reunião diária. As reuniões podem ocorrer no período da manhã ou tarde; tudo vai depender da disponibilidade da maioria.
A programação deve incluir atividades interessantes. Assim , os matriculados não desistirão por falta de estímulo.

4- Organização

O primeiro trabalho da E.B.F. começa a partir das inscrições, que devem ser feitas gradativamente durante os trabalhos normais da igreja. Para tanto, utiliza-se uma mesa localizada no pátio, onde o secretário fará as inscrições e estará pronto a prestar maiores informações e esclarecimentos. Um cartaz deve ser fixado perto da mesa para divulgar e incentivar a participação das crianças.
No ato da matrícula os inscritos receberão um documento contendo as normas da E.B.F. São elas:

- Normas para professores e auxiliares

- Obedecer ao horário de chegada, ou seja, 15 minutos antes do início do trabalho;
- Procurar oferecer as crianças um tratamento especial, dando-lhe amor, atenção e carinho;
- Preparar o material didático com antecedência, o qual deve ser atraente, objetivo e criativo;
- Chamar a criança sempre pelo nome. Assim ela se sentirá valorizada;
- Em caso de indisciplina, procure contornar o problema com sabedoria, principalmente tratando-se de visitantes;
- Os auxiliares devem procurar cooperar onde houver necessidade, ficando sempre atentos e prontos a prestar socorro em qualquer situação;

- Tentar compreender cada criança e ter cuidado de não cometer injustiças ou deixá-la triste;
- Esteja sempre alegre e orando em espírito para que o Senhor opere no coração dos pequeninos;

- Normas para os pequeninos

- Depois de entrarem no templo, são proibidos de saírem sozinhos da classe, irem ao banheiro ou ficarem nos corredores . Só poderão fazê-lo acompanhados do auxiliar ou supervisor;
- É proibido retirarem-se do templo, exceto com responsável ;
- É proibido riscarem os bancos e paredes da igreja;
- Exige-se silêncio total quando estiver ouvindo a mensagem;
- O comportamento é fundamental para alcançar as premiações
- O certificado será fornecido a todos os que comparecerem, no mínimo, durante quatro dias;
- Devem decorar os versículos para terem direito aos prêmios
- Convidar amiguinhos dá direito ao premio máximo da E.B.F.

5- Confecção de materiais e Compras

A confecção de materiais da E.B.F. deve ser organizada com uma antecedência mínima de 3 meses. Serão necessários:

- Pasta de material do professor;
- Preparo de literatura específica para novos convertidos;
- Prêmios para os que levarem o maior números de visitantes, conseguirem memorizar maior quantidade de versículos , vencerem em concursos de conhecimentos bíblicos etc..
- Material para ornamentação de ambientes;
- Lembrancinhas para visitantes
- Material para a confecção de trabalhos manuais;
- Preparo de faixas para divulgação;
- Preparo de convites individuais para distribuição antecipada;
- Confecção de cânticos e versículos visualizados feitos em cartolina ou em transparência para retroprojetor;
- Crachás para serem fixados na blusa da criança ao entrar no templo;
- Preparo de atividades para cada classe de acordo com a idade;
- Compra de todos os produtos a serem utilizados na alimentação;
- Material de limpeza.

Obs: O planejamento do cardápio para o lanche pode contar com a participação dos pais.

6- A ordem do programa (Sugestão)

14:00 horas - Recepção
Desfile no quarteirão da igreja. A Bandinha irá a frente com as crianças menores, e as demais crianças irão na retaguarda empunhando as bandeirinhas. Todas devem cantar alegremente o hino oficial da E.B.F. Os supervisores poderão distribuir bandeirinhas para as crianças da rua e convidá-las a participar do trabalho.
14:15 horas - Entrada no templo
14:20 horas - Oração e leitura bíblica
14:25 horas - Juramento a Bíblia “Prometo ser fiel a minha Bíblia, obedecendo as suas leis, procurando amar esconder a sua palavra no meu coração para não pecar”
14:30 horas - Corinhos -- Saudação aos visitantes
14:40 horas - História dramatizada relacionada ao tema, (uso de fantoches, peça e ou musicais)
14:50 horas - Divisão das classes
Chamada – 5 minutos
História Bíblica – 15 min
Versículo prático e aplicação prática – 5 min
Pergunta escrita ou oral – 5 min
Atividades (Trabalhos manuais) – 20 min
16:00 horas - Retorno ao templo (devido ao grande número de participantes, não retornamos para o

templo)
16:05 horas - Cântico
16:25 horas - Recreação e lanche
17:00 horas - Oração de encerramento, entrega de lembranças e saída por faixa-etária.

7- Culto de encerramento

- Louvores
- Especial com fantoches
- Apresentação dos pais
- Palavra do pastor
- Entrega dos diplomas e agradecimentos
- Peça especial: Musical "Sementes da transformação.
- Oração e encerramento

8- Atividades para Adultos

Sugerimos que sejam organizadas palestras, dinâmicas e oficinas interessantes direcionadas aos responsáveis pelas crianças, pois muitos deles moram longe e precisam ficar na igreja esperando pelos filhos. As palestras evitarão que fiquem ociosos no templo. Caso seja possível, oferecer um lanche.

Fonte: EBD animada

Complementos

Duração da EBF

A maioria das EBFs ocorre durante uma semana. A programação inicia-se às segundas-feiras e termina aos sábados. No sábado deve haver um encerramento todo especial, contendo: marcha com as crianças, bandinha (as crianças levarão instrumentos feito com sucata, isso deve ser avisado desde o primeiro dia do evento), palavra de encerramento com o Pastor da igreja, prêmios às crianças que levarem mais visitantes e às crianças que decorarem todos os versículos, etc. No encerramento também deverá ser feito um mural com os trabalhos manuais das crianças e o lanche deverá ser o melhor da EBF.
O evento deve durar 3 horas por dia.

Como dividir as classes
O ideal é dividir em três faixas etárias:
Ø 3 a 6 anos;
Ø 7 a 9 anos;
Ø 10 a 13 anos;
Não sendo possível a divisão anterior, então dividam assim:
Ø 3 a 7 anos;
Ø 8 a 12 anos;
Cada faixa etária deverá usar um chapéu ou viseira de cor diferente.

Quanto tempo para organizar o grupo e se reunir?
Com seis meses de antecedência, não é exagero, são muitos detalhes; durante todo o processo o grupo deverá se reunir para orar pela EBF.

O que preciso comprar?

Ø Lanche, de preferência consiga doações – Atenção! Lanche de ótima qualidade!
Ø Lições Bíblicas com visuais, cada dia uma lição bíblica diferente que complete o dia anterior, sugiro o livro sem palavras ilustrado da APEC. Existem vários kits pra EBF na APEC e em outras editoras evangélicas. Você pode montar as histórias bíblicas e os visuais, ore ao Senhor e peça a Ele criatividade.

Ø Lições Evangelísticas – Sim, são duas lições por dia, a lição bíblica como supracitada e a lição evangelística, que é aquela que continua no outro dia; esse tipo de lição sempre termina com um suspense e faz a criança querer voltar no outro dia; também é chamada de história missionária. A APEC tem varias histórias missionárias encantadoras.
Ø Materiais para os trabalhinhos manuais. Depende do que você irá fazer. O trabalho manual do dia deve estar relacionado à lição bíblica do dia. Você pode elaborar no computador e tirar Xerox pra crianças; lembrem-se as crianças menores precisarão de um trabalho manual específico para a idade.
Ø Crachá para os ajudantes e professores do evento;
Ø Chapéus ou viseiras para as crianças, aventais se forem usar tintas;
Ø Presentinhos para as brincadeiras e concursos durante a EBF;
Ø EVA para a confecção dos versículos diários e do tema. Cada dia a criança memorizará um versículo e além destes, a EBF tem um versículo tema, que chamamos de divisa.
Ø Se a igreja não possuir um data show ou um retro-projetor, será preciso papéis 40 kg para a confecção dos cânticos;
Ø TNT para confecção de versículos (varal);

Exemplo de programação (breve roteiro)
14:00 – Boas vindas às crianças;
14:15 – Oração;
14:20 – Apresentação do tema da EBF;
14:25 – Cantando a música tema da EBF;
14:30 – Memorização da divida (versículo) do dia;
14:40 – Cânticos;
14:55 – Oração;
15:00 – Lanche;
15:20 – Dividindo em classes; -
15:25 – Lição Bíblica
15:45 – Trabalho manual
16:05 – Recreação dirigida (não para as crianças brincarem de qualquer maneira);
16:25 – Todos no templo.
16:30 – Versículo do dia e cântico oficial da EBF;
16:40 – História Missionária
16:55 – Oração de despedida!
17:00 – Término;

Tema: Das Crianças é o Reino de Deus
1º dia: Davi
2º dia: Samuel
3º dia: Timóteo (ou Moisés)

Tema: Samuel, o menino que ouvia Deus
1º dia: A oração de Ana
2º dia: O chamado de Samuel
3º dia: O ministério de Samuel

Tema: Família: presente de Deus
1º dia: Deus fez a família
2º dia: A família deve ser unida (Noé - construção da arca)
3º dia: A família de Timóteo

Tema: O verdadeiro herói

1º dia:Transformando água em vinho
2º dia: Andando por cima do mar
3º dia: A ressurreição

Tema: É muito bom louvar á Deus!
1º dia: Os muros de Jericó caem ao chão
2º dia: Paulo e Silas na prisão
3º dia:Davi

Tema: Alguém se importa com você!
1º dia: Jesus abençoa as crianças
2º dia: O menino que repartiu o lanche(ou Moisés)
3º dia: O pequeno Samuel (ou a filha de Jairo)

Tema: É melhor obedecer!
1º dia: Jonas
2º dia: Noé
3º dia: o servo Geazi(ou Acã)

Tema: Um plano especial
1º dia:Como é o céu? Quem pode entrar no céu?
2º dia: Quem é Jesus?
3º dia: Como chegar até Jesus?

Tema: Um plano especial
1º dia:A criação do mundo
2º dia: O pecado entra no mundo
3º dia: alguém nos salva do pecado

Tema: É bom ser Criança
1º dia: O menino que dividiu o lanche
2º dia: O menino que ouviu a Deus

3º dia: Jesus chama as Crianças

Tema: É bom ter amigos ou Amigos para Sempre
1º dia: Davi e Jonatas
2º dia: O parlitico de Cafarnaum

3º dia: Jesus quer ser seu amigo

O ATLETA DE CRISTO - TEMA

Tema " O Atleta de Cristo"
Divisa: " Todo o atleta em tudo se domina;aqueles, para alcançar uma coroa corruptível, nós, porém, a incorruptível" I Co: 9.25

1º dia- O atleta de Jesus não tem medo da luta
Versículo para memorizar:"Igualmente, o atleta é coroado se não lutar seguindo normas". 2 Tm 2.5
História baseada em I Sam 17.24 a 58
Objetivo: mostrar que o atleta deve lutar da maneira correta, seguindo as regras, respeitando o adversário.

2ºdia – O atleta de Cristo sabe onde chegar
Versículo para memorizar: " Assim, corro também eu, não sem meta: assim luto, não como desferindo golpes no ar." I Co 9.26
História baseada no livro de Ester(resumo)
Objetivo:
Levar o aluno a perceber que Ester agiu com sabedoria, não agiu fazendo qualquercoisa, mas exatamente o que daria resultado (onde queria chegar)

3º dia – O atleta de Cristo tem garra, confia no Senhor para lutar.
Versículo para memorizar: " Não sabeis vós que os que correm no estádio, todos na verdade, correm, mas um só leva o prêmio?Correi de tal maneira que o alcanceis".
I Co 9.24
História baseada em Juizes 4. 1 a 16
Objetivo: Levar o aluno a agira com garra confiando sempre no Senhor para fazer o que Ele manda.

4º dia – O atleta de Cristo tem a companhia de Deus ao seu lado
Versículo para memorizar:" Eu te conhecia só de ouvir, mas agora os meus olhos te vêem" Jó 42.5.
História baseada no resumo da vida de Jô e seu livro.
Objetivo: levar o aluno a entender que quando enfrentamos dificuldades,nem sempre é porque estamos em pecado, mas porque Deus quer nos ajudar a nos tornarmos mais fortes, e estar ao nosso lado.

5º dia – O atleta de Cristo veste a camisa
Versículo para memorizar:" Prossigo para o alvo, para o prêmio da soberana vocação de Deus, em Cristo Jesus" Filipenses 3.14.
Objetivo:Levar o aluno a entender que ele é parte da igreja de Cristo e portanto deve lutar por Cristo dentro e fora da sua igreja. Sempre deve estar longe de críticas, falar mal do outros, do pastor, dos líderes, mas ser a parte positiva.

EBF - Aventuras em Alto mar

DIVISA: *Não temas, porque eu sou contigo...eu te fortaleço e te ajudo. Isaias 41.10*

PROGRAMAÇÃO

1º Dia :

Lição moral : Pipoca o peixinho encrenqueiro

Lição Bíblica:

JONAS O PROFETA FUJÃO

Base bíblica: Jonas 1-4

Versículo: Tudo o que o Senhor tem falado, faremos e obedecemos ex 24.7.

2º Dia

Lição Moral: Vencendo os medos

Lição Bíblica: Jesus Acalma a tempestade.

Versículo: Invoca-me o dia da angustia; eu te livrarei e tu me glorificarás Sl 50.15

3º Dia

Lição Moral : O Barquinho de Ricardo

Lição Bíblica : A pesca maravilhosa

Versículo: E disse-lhes Jesus “Ide por todo o mundo e pregai o evangelho a toda criatura’ Mc 16:15

Programação Diária

. *Começando a viagem –*

Abertura com todas as crianças juntas, deve ser realizada no templo em todos os dias.

· Apresentação do tema, divisa;
· Palavra de Boas-vidas – com a coordenador(a);
· “o que vamos fazer hoje?” REGRAS
· Apresentação das equipes – por faixa etária;
· Oração;
· Cânticos – hino oficial e outros;

História missionária ou moral

· Divisão das faixas etárias – por sala (em fila).

. ***Remando para o Mar*** - divisão da classe por modalidade ou idade e com os nomes.

3 a 5 anos – **peixinhos**

6 a 8 anos **– estrelas do mar**

9 a 11 anos - **golfinhos**

12 a 14 anos - **tubarões**

-Navegando em alto Mar –

- Conversando sobre o tema da história - introdução;
- Cantarolando – Ensino de novas músicas e brincadeiras musicais

- Ensinando versículo bíblico

- Ensinando a História Bíblica – dica: Professor(a), deixe a sua Bíblia em um luar que as crianças vejam e antes de contar a história bíblica, diga-lhes que esta linda história está na palavra de Deus.

- - ***Nadando em alto Mar*** –trabalhos manuais, em que as crianças desenvolvem projetos(atividades) relacionados com o tema.

- - ***Levantando ancora –*** Atividades recreativas relacionadas com o tema.

- - ***Serviço de Bordo*** – Horário do Lanche – podendo ser no final.

-Voltando par o Porto – Encerramento, deve ser realizado no tempo, com todas as crianças no final de cada dia.

· Cânticos – hino oficial e outros;
· Avisos e convite para o dia seguinte.
· Apresentações especiais – peças(dramatizações) ou com fantoches

Jogos Bíblicos e Brincadeiras

Jogo Bíblico – O Barco
Faça um barco de papel. Escreve as perguntas da lição em fichas e coloque-as dentro do barco. À medida que cantam uma música, o barco vai passando na mão das crianças. Quando a música parar, a criança que estiver com o barco deve tirar a ficha e responder à pergunta da lição. Se acertar a resposta, ganha bala, ou bombom e um cartão para dar para alguém.

Jogo Bíblico – Barco de Papel
Material: Folha de papel.
Para sermos discípulos de Jesus, temos de levar as Boas Novas da Salvação. Vamos leva-la?
Faça um barco de papel. Passe o barco entre os alunos, enquanto a turma conta até dez, onde o barco parar, a criança que estiver com o barco deve fazer uma pergunta da lição para um colega. Se ele responder corretamente a pergunta, ganha uma bala e um cartão para dar para alguém. E assim sucessivamente.

Desenhando com Fósforos (2 caixas de palitos de fósforos)

Colocar todos os palitos dentro de um recipiente no centro da mesa. Dispor 4 participantes (2 de cada grupo) ao redor da mesa. Dada a ordem de início elas deverão fazer desenhos com os palitos (relacionados a lição), tirando os palitos um a um. Tem que deixar a imaginação voar! Depois de 2 minutos dar o sinal de encerramento, onde as participantes deixarão os desenhos como

estão. Será vencedora a equipe que tiver feito o maior número de desenhos.

Descubra a Palavra / Sílabas

O dirigente escolhe uma palavra para cada grupo. Uma pessoa do outro grupo 1 é escolhida para descobrir qual é a palavra que o grupo 2 falou separando as sílabas, e uma pessoa do grupo 2 é escolhida para descobrir qual é a palavra que o grupo 1 falou separando as sílabas. Funciona assim: se a palavra escolhida entre os participantes for "salvação", essa palavra deve ser quebrada em suas três sílabas: 'sal-va-ção', e pega-se três pessoas (ou quantas forem necessárias dependendo da quantidade de sílabas de cada palavra escolhida) e cada pessoa fica encarregada de falar uma sílaba, quando derem um sinal, os três falam suas respectivas sílabas, simultaneamente, gerando um som misturado. O grupo deve escutar esse som misturado por três vezes e descobrir qual é a palavra.

Desenhando o Pé

Objetivos: Socializar, integrar, perceber a necessidade de assumir compromissos, crescer, valorizar-se.

Desenvolvimento: O animador deve providenciar uma grande folha de papel e lápis colorido para cada participante. Depois deve motivar os participantes a desenharem num grande papel o próprio pé. Em seguida, conversar com as crianças de forma que todos os participantes tenham oportunidade de dizer o que pensam e o que sentem:1. Todos os pés são iguais?2. Estes pés caminham muito ou pouco?3. Por que precisam caminhar?4. Caminham sempre com um determinado objetivo?5. Quantos já caminhamos, levando a mensagem da Salvação àqueles que ainda não conhecem a Jesus.
Terminada a discussão, o animador convida a todos que escrevam no pé que desenharam o versículo "... Quão formosos são os pés dos que anunciam coisas boas". Romanos 10.15b

Peixinhos e Tubarões (Adaptado)

"Deixar uma área neutra, onde os tubarões não poderão pegar os peixinhos". Separados em dois times, deverão formar o time dos peixinhos e o dos tubarões. No momento em que tocar uma música baixa, os peixinhos saem para passear. Quando tocar uma música alta, os tubarões saem para tentar pegar os peixinhos que deverão voltar correndo para o local neutro.. o peixinho que for pego vira tubarão.

Dinâmica: "Auxílio mútuo"

Objetivo: Para reflexão da importância do próximo em nossa vida
Material: Pirulito para cada participante.

Procedimento: Todos em círculo, de pé. É dado um pirulito para cada participante, e os seguintes comandos: todos devem segurar o pirulito com a mão direita, com o braço estendido. Não pode ser dobrado, apenas levado

para a direita ou esquerda, mas sem dobrá-lo. A mão esquerda fica livre. Primeiro solicita-se que desembrulhem o pirulito, já na posição correta (braço estendido, segurando o pirulito e de pé, em círculo). Para isso, pode-se utilizar a mão esquerda. O mediador da dinâmica, recolhe os papéis e em seguida, dá a seguinte orientação: sem sair do lugar em que estão, todos devem chupar o pirulito! Aguardar até que alguém tenha a iniciativa de imaginar como executar esta tarefa, que só há uma: oferecer o pirulito para a pessoa ao lado!!! Assim, automaticamente, os demais irão oferecer e todos poderão chupar o pirulito. Encerra-se a dinâmica, cada um pode sentar e continuar chupando, se quiser, o pirulito que lhe foi oferecido. Abre-se a discussão que tem como fundamento maior dar abertura sobre a reflexão de quanto precisamos do outro para chegar a algum objetivo e é ajudando ao outro que seremos ajudados.

Cesto de frutas
Desenvolvimento: Crianças dispostas em círculo. Uma das crianças é destacada para ficar no meio do círculo. O líder fala: "passou por aqui um fruteiro que levava no cesto banana e laranja". As crianças que têm nomes começados com as mesmas letras das frutas faladas trocam rapidamente de lugar entre si. A criança que está no centro do círculo aproveita esse momento para tentar se colocar em um dos lugares que temporariamente estarão vazios. A criança do círculo que ficar sem o lugar vai para o centro esperar uma oportunidade para voltar para o círculo. O líder fala novamente a frase mudando o nome das frutas. Ele poderá também falar: "o cesto virou" – nesse caso todas as crianças devem mudar de lugar.

Marcha dos Chapéus

Os participantes formam um círculo e marcham ao compasso da música, um atrás do outro como os chapéus postos, menos um. Os chapéus devem ser passados ao companheiro que marcha na frente. Quando a música cessa repentinamente, um ficará sem chapéu e este deve sair do círculo, levando um chapéu. O último que consiga manter seu chapéu será o vencedor. Pode-se fazer a brincadeira com um só chapéu no círculo. O participante que ficar com o chapéu na cabeça ao cessar a música, sairá do círculo.

Ovelha Perdida

Uma criança é escolhida e seus olhos vendados. Uma vara é colocada em sua mão, enquanto os outros formam um círculo ao seu redor. O cego vai apontando com a sua vara e pergunta: "Você é a Minha Ovelha Perdida?" A pessoa apontada deve pegar a vara e levá-la perto da sua boca e emitir um balido, disfarçando a voz, mas se for reconhecida deverá tomar o lugar do cego. Cada vez que isto acontece, os jogadores mudam de lugar para não ser reconhecida a sua posição.

Fazendo Compras

Um círculo com uma pessoa no centro. O participante que vai fazer compras dará voltas ao redor do círculo e deter-se-á em frente de um dos participantes e dirá, por exemplo: "Vou ao México, que posso comprar?" Imediatamente, contará até dez e antes que termine, o concorrente a quem está falando terá que mencionar três coisas que comecem com M (como manteiga, medicamentos, meias). Se não conseguir fazer isto, então ele tomará o lugar do que vai fazer compras. Poderá mencionar qualquer lugar e as coisas compradas terão que começar com a inicial do nome do lugar.

Caçar na Natureza

Jesus usava a Natureza para as suas ilustrações. Divida a classe em três ou quatro grupos. A cada grupo deve ser dada uma lista idêntica de artigos que devem ser encontrados. Ninguém pode sair da área designada.
Sugestões: sementes, trevo, haste de grama, folha de árvore, penas de aves, varinhas, pedaços de papel. Especifique um limite de tempo de mais ou menos 3 a 5 minutos. O grupo que conseguir mais itens é o vencedor.

Seguem para Samaria

Fazer uns quadrados no chão formando um grande círculo. Um quadrado para cada criança menos um que será o que "sobra". Cada jogador ficará dentro do seu quadrado até que receba um toque do que sobra, ao este estar circulando e dizendo: "Segue-me para Samaria". O que foi tocado coloca a sua mão no "sobra" e o segue. À medida que os outros vão sendo tocados e vão aumentando a fila que vai sendo unida pelas mãos no ombro, o líder pode gritar: "Os romanos vêm vindo". Então, todos correm para os seus quadrados. O que ficar sem quadrado é "sobra".

Corrida de Jornais

A cada participante são fornecidas duas folhas de jornal. Cada passo na corrida deve ser dado em cima dos jornais. Desta maneira, ele põe uma folha no chão, pisa em cima; põe a outra no chão, pisa em cima; pega a primeira que ficou para trás, trazendo-a novamente à frente, e assim sucessivamente até alcançar o alvo. (Percorrer todo o trajeto estipulado).

Rinha de Galo

Prender com um alfinete uma figura ou objeto nas costas de dois jovens para que estes descubram mutuamente o que têm nas costas. Cada um procurará ver primeiro o que tem seu companheiro nas costas, procurando evitar que o outro veja a sua. Premiar o primeiro a descobrir.

ATENÇÃO! CONCENTRAÇÃO!

Formação: Em círculo, sentados na sala de aula ou à vontade.
Desenvolvimento: Ao iniciar o jogo, todos dirão: "___ Atenção! Concentração!" Logo em seguida baterão palmas 3 vezes.
"___ Atenção" – 3 palmas
"___ Concentração" _ 3 palmas
"___ Diga o nome" _ 3 palmas
"___ Nome de" _ 3 palmas

A seguir o líder ou uma criança por ele indicada falará e os demais baterão palmas da seguinte maneira:
"___ Uma fruta" _ 3 palmas
"___ Que você" _ 3 palmas
"___ Mais gosta" _ 3 palmas
Logo após da ordem indicada pelo líder cada criança dirá o nome de uma fruta e baterá 3 palmas, que será acompanhada por todo o grupo.
Depois de que todas as crianças tiverem dito o nome de uma fruta, o líder ou outra criança, sem intercessão, continua a brincadeira, dando nova ordem.
Poderão ser lembrados: nomes de cidades, bairros, países, acidentes geográficos, pessoas da Bíblia, cores, animais, comidas, sobremesas, etc.
Pagarão prendas os que errarem.

DENTRO! FORA!

Formação: Ao redor de um círculo grande ficam as crianças.
Desenvolvimento: O líder ordena Dentro ou Fora e todas as crianças cumprem as ordens pulando com os pés juntos para dentro ou para fora do círculo. De vez em quando o professor repete a mesma ordem. As crianças que erram são eliminadas provisoriamente, isto é, até serem substituídas por outras que cometeram a mesma falta.

CAMALEÃO

Formação: Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, delimitado. Jogam pelo menos seis crianças. Coloca-se uma criança (camaleão), virada de olhos tapados pelas mãos. As restantes crianças estão colocadas à vontade, a uma distância de cerca de dez metros.
Desenvolvimento: Ao sinal de início do jogo, as crianças perguntam em coro àquela que está de costas: "Camaleão, de que cor?" . O camaleão responde dizendo uma cor, por exemplo, o azul. Mal diz a cor, neste exemplo, o azul, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que fogem. Ao fugir, as crianças procuram um objeto da cor escolhida e tocam nele, a fim de se livrar. Neste caso, o camaleão não as pode caçar. Só pode caçar aquelas crianças que ainda não se livraram, ou seja, não tocaram na cor escolhida. Se o camaleão tocar em alguém antes de se livrar, este passa a ser o novo camaleão. Se o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua nesta função.

CAIU EM MIM

Objetivo: Esta dinâmica pode ser considerada um exercício de integração, no entanto, é mais adequada para grupos que já se conhecem, objetivando o lazer e a descontração.
Procedimentos:
1.Orientar para que todos fiquem assentados em círculo;
2.Distribuir papeletas e lápis para cada participante;
3.Cada pessoa escreverá na sua papeleta alguma coisa que o vizinho da direita realizasse. Pode ser qualquer coisa: imitar alguém, cantar uma música, imitar um animal, etc;
4.Deverão assinar o nome nas papeletas
5.O facilitador recolhe todas as papeletas;

6.Após recolher as papeletas, dá o mote: “Aquilo que você quiser para si não deve desejar para os outros... Portanto, o que você escreveu na sua papeleta, quem vai executar é você! (ninguém pode se recusar a participar)
7.Iniciar por voluntários, até que todos tenham concluído

QUEM SOU EU

Preparação: Círculo; crianças sentadas no chão, no centro fica uma criança de olhos vendados.
Desenvolvimento: Ao sinal do líder um dos companheiros da roda faz a pergunta: “__ Quem sou eu?” A criança de olhos vendados, indica a direção da voz e responde: “__fulano”. Se acertar escolhe seu substituto.

B

Brincadeira: A Jaula (ATIVO)

Preparação: Um grupo de crianças dispostos em círculos (lado a lado sem darem as mãos) forma a jaula. O outro grupo, cujos elementos representam os animais, se dispersa pelo terreno. O professor usará apito ou campainha.
Desenvolvimento: Ao sinal do professor os animais põem-se a correr, ora entrando, ora saindo da jaula. A um novo apito, as crianças do círculo dão as mãos fechando a jaula e prendendo, desse modo, os que ficaram dentro do círculo. Estes vão então fazer parte do mesmo, juntando-se aos que formam a jaula. A seguir o jogo recomeça até que todos os animais tenham sido aprisionados.

Brincadeira: ADIVINHA QUEM É

Formação: Em círculo. Uma criança no centro de olhos fechados.
Desenvolvimento: Uma criança do círculo irá puxar a orelha (devagar) do companheiro que está no centro fazendo o mínimo de barulho possível, voltando ao seu lugar. Então pergunta: “__Advinha quem é”. A criança do meio deverá abrir os olhos e adivinhar quem puxou a sua orelha. Se não conseguir, esta ocupará o seu lugar.

FAÇA O QUE EU FAÇO

Participantes em círculo. O primeiro inventa uma ação – coça a cabeça, estala os dedos, etc. O segundo, repete a ação do primeiro e acrescenta mais uma – tipo imita um carneiro. O terceiro vai repetir o que o 1o e o 2o fizeram e acrescentar mais uma e assim por diante. Coitado do ultimo, tem que se lembrar de tudo e ainda fechar com chave de ouro.

AVIÃO PEGADOR

Formação: Crianças dispersas a vontade, uma destacada: “o avião”.

Desenvolvimento: A um determinado sinal, o elemento destacado sai em perseguição dos colegas imitando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado, para equilibrando-se num pé só e eleva os braços lateralmente fazendo a figura de um avião. O perseguidor não poderá pegá-lo enquanto ele estiver nesta posição. Quando o avião conseguir apanhar uma criança ela irá substituí-lo.

Brincadeira: APANHAR O LENÇO

Material: Um lenço
Preparação: Duas linhas paralelas distantes 8 a 10 m. Marca-se o centro do campo onde se coloca o lenço.
Formação: Os jogadores formarão dois partidos dispostos atrás da linha. Todos serão numerados. Cada partido com os mesmos números.
Desenvolvimento: O professor gritará um número e os jogadores chamados correrão até o centro, terão como objetivo apanhar o lenço e voltar a sua fileira. No caso de um conseguir apanhar o lenço o outro deverá perseguí-lo e tocá-lo antes que ele consiga atingir a fileira.
Pontos: Alcançará dois pontos para o seu partido o jogador que conseguir apanhar o lenço e voltar a fileira sem ser tocado.

ABAIXAR-SE

Material: 3 bolas
Formação: Crianças dispostas em 3 colunas. A frente de cada coluna a uma distância aproximadamente 1 metro do primeiro colocado, ficará o "capitão" de cada equipe. Este segurará a bola
Desenvolvimento: A um sinal dado, o capitão atirará a bola ao primeiro de sua coluna que a devolverá e logo em seguida abaixará. O capitão jogará a bola para o segundo da coluna que agirá como o primeiro e assim sucessivamente. A última criança da coluna ao receber a bola gritará "viva", marcando ponto para sua equipe.

A sopa está pronta

Material: Gorro de cozinheiro
Formação: Crianças sentadas ou em pé em roda
Desenvolvimento: Uma criança é escolhida para ser o "cozinheiro" e fazer a sopa. Recebe o gorro de cozinheiro e caminha em volta da roda escolhendo crianças para representarem os diversos legumes, a carne, a massa, etc. Estas devem seguí-lo até que o cozinheiro diga: "__A sopa está pronta". Neste momento todos correm para ocupar um lugar na roda. A criança que não conseguir entrar na roda ocupará o lugar do cozinheiro.

Brincadeira:Bolo de Fubá

Preparação: As crianças formam um círculo de mãos dadas, ficando uma no centro da roda.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador central caminha ao redor do círculo (por dentro tendo as mãos levantadas). De súbito, abaixa-se e bate nas mãos de dois companheiros da roda, os quais saem a correr em direção contrária. Enquanto isso, quem "cortou o bolo", apossa-se de um dos lugares deixados vagos. O primeiro a terminar a volta entra pelo lugar vazio vai ao centro da roda e diz depressa: "__bolo de fubá, já estou cá", enquanto o último a chegar ocupa o lugar deixado vago na roda.

Brincadeira:CESTINHA

Material: Uma bola
Formação: As crianças formam uma coluna com exceção de duas que a uma certa altura da coluna formam a cesta (dão as mãos mantendo os braços bem alto). A primeira da coluna recebe a bola.
Desenvolvimento: A criança tenta atirar a bola na "cesta". Acertando, vai colocar-se no fim da fila. Se errar, troca de lugar com um dos companheiros que formam a cesta. Depois de todas as crianças terem uma oportunidade, o líder pode afastar a cesta um pouco mais distante do grupo. As crianças que forem cestinha mais de 3 vezes pagam prenda ou saem do jogo. Vencem os três que ficarem por último.

Brincadeira:Bom dia

Material: Um lenço
Formação: De mãos dadas as crianças formam um círculo. No interior deste permanecerá um jogador com os olhos vendados.
Desenvolvimento: O circulo gira para a direita ou para a esquerda. Quando o jogador do centro bater o pé no chão o círculo para de girar. A criança do centro aponta para um jogador e este dirá: "__Bom dia". O do centro terá que o reconhecer pela voz, dizendo o seu nome. Caso erre, ainda terá o direito de apresentar mais dois nomes. Acertando, o que foi apontado ocupará o centro e o outro o substituirá na roda, do contrário, o jogo prosseguirá até que o do centro, fazendo novamente parar o círculo mencionar acertadamente o nome do companheiro.

Brincadeira:Barra manteiga

Formação: Traçam-se duas linhas paralelas com uma distância razoável entre elas. Atrás de cada uma ficarão de pé as crianças dos dois times com um número igual de componentes.
Desenvolvimento: Dada a partida uma das crianças do time escolhido para dar a saída, corre e passa a mão sobre as mãos estendidas dos "inimigos". De repente dá um tapinha na palma da mão de um deles (o desafiado) e sai correndo de volta ao seu lugar. O desafiado deverá sair correndo atrás do desafiante. Se conseguir pegá-lo antes que ele atinja seu campo levá-lo-á como prisioneiro para o seu partido, e o time que perder o jogador nomeará outro para fazer novo desafio ao inimigo. Se não conseguir pegá-lo, o desafiante ficará em seu lugar enquanto ao desafiado caberá fazer novo desafio. Depois de esgotado o tempo estipulado para o jogo, vence a turma que contar maior número de prisioneiros.

Brincadeira: Cachorrinho pega o rabo

Formação: Formar colunas de mais ou menos dez crianças, cada um segurando na cintura do companheiro da frente.
Desenvolvimento: O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se desviar para não ser pego. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna troca de lugar com o último.

Brincadeira:Corrida contrária

Preparação: As crianças dispõem-se em rodas, de mãos dadas, todas voltadas para o centro. Um par de jogadores fica por fora.
Desenvolvimento: Ao sinal de início, o par deslocado em volta do círculo tocam de repente nas mãos unidas de dois companheiros da roda. Esses saem a correr, sem se largarem as mãos, na direção oposta à do par que os desafiou. Cada dupla tenta, então, dando à volta a roda por seu lado, ocupar os lugares agora vagos no círculo. Quem não consegue, vai para fora. Recomeçará a corrida em torno da roda a fim de provocar outras duas crianças. O par que não conserva as mãos dadas perde o direito de ocupar os lugares vazios.

Brincadeira: Cara ou Coroa

Material: Uma moeda
Preparação: Traçam-se no chão duas linhas distanciadas uns 20 metros. Os piques. No centro os partidos – Cara ou Coroa – com igual número de jogadores, em 2 fileiras, defrontando-se.
Desenvolvimento: O professor atirará a moeda para o alto e os jogadores aguardarão a queda para verificar que face ficará voltada para cima – Cara ou Coroa. O professor anunciá-la-á em voz alta e o grupo do partido correspondente à face anunciada fugirá para os seus piques (a sua retaguarda) perseguidos pelos jogadores do outro partido. Os que forem alcançados serão incorporados ao partido contrário, passando a agir juntamente com os novos companheiros. Novamente os dois partidos aproximarão do centro e o professor jogará a moeda.
Vitória: Será vencedor o partido que, findo o tempo marcado, tiver maior número de crianças.

Brincadeira:Cachorros e coelhinhos

Formação: Unindo as mãos duas a duas as crianças formarão “tocas” abrigando cada uma um “coelho”. Haverá sempre um “coelhinho” sem toca e um “cachorrinho”
Desenvolvimento: Perseguido pelo cachorrinho o coelhinho se alojará em uma das tocas do qual o ocupante se retirará imediatamente para lhe ceder a morada. O coelhinho desalojado fugirá para não ser alcançado pelo cachorrinho e deslocará outro coelhinho, cujo abrigo se apossará. Quando o

cachorro pegar o coelhinho, invertem-se os papéis e o jogo prosseguirá sem interrupções.

Brincadeira: Coelhinho sai da toca

Formação: Grupos de 3 crianças, duas formam a "toca" e abrigam um "coelhinho" no centro com as mãos dadas e os braços estendidos. As várias tocas com os seus coelhinhos ficam dispersas no terreno, afastadas umas das outras, deixando espaços para as corridas. Sobra um coelhinho sem toca no centro do terreno.
Desenvolvimento: À ordem do líder: "__Coelhinho sai da toca", os coelhinhos trocam de lugar. O coelhinho sem toca procura encontrar moradia. O coelhinho que sobrar continua o jogo.

GATO ASSUSTADO

Preparação: Crianças em grupos de 3. Dois de mãos dadas formam a "casa" e um dentro, o "gato".
Desenvolvimento: Iniciando as casas giram em volta dos gatos, ao som de música animada. Terminada a canção, os gatos vão para o centro formar uma rodinha juntamente com o gato sem casa. Repetem então a mesma música, e no final todos os gatos correm em busca de uma casa. Quem fica sem casa vai para o centro reiniciar a brincadeira.

EMAS E PATOS

Formação: Traçar no chão duas linhas paralelas (de partida e de chegada). Crianças enfileiradas atrás da linha de partida.
Desenvolvimento: A ordem de partida é dada com a palavra: "__Emas e Patos". Gritando Emas as crianças correm normalmente e gritando Patos estas devem colocar-se em posição de cócoras com os braços flexionados e as mãos nos peitos imitando patos. O líder varia as ordens a seu gosto. Será vencedora a criança que primeiro atingir a linha de chegada.

HÁ! HÁ!

Preparação: As crianças sentam-se em círculos escolhendo-se uma para começar.
Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador escolhido exclama: "Há!" ao que o seguinte completa: "Há!, Há!", cabendo ao terceiro falar: "Há!, Há!, Há!" e assim por diante. Antes mesmo de se completar a volta inteira do círculo, o grupo estará com muita vontade de rir, mas não poderá fazê-lo, pois quem ri paga prenda, vencendo ao cabo de alguns minutos, quem conseguir manter-se sério.

IRMÃOS

Preparação: Inicialmente as crianças formam pares, os "irmãos", que se dispõem em duas colunas. Depois de cada uma houver tomado

conhecimento do seu "irmão", cada coluna dará formação a um círculo, com um afastamento de uns dois metros aproximadamente.
Desenvolvimento: Os dois círculos giram, enquanto as crianças cantam um louvor alegremente. A um sinal dado pelo líder (apito ou palma) desfazem-se os círculos e cada criança procura o seu irmão. Encontrando-o devem ambos darem as mãos e abaixar-se. O último a fazê-lo será eliminado temporariamente. A brincadeira prossegue formando-se novamente os dois círculos primitivos.

JÁ PARA CASA

Formação: Marcar no chão tantos círculos quanto forem as crianças, exceto uma. A distância de 10 a 15 metros as crianças de mãos dadas, formam uma roda girando para a direita ou para a esquerda, cantando um louvor.
Desenvolvimento: Ao sinal "___ Já para casa", saltam as mãos, param de cantar, procurando cada qual sua "casinha", ou seja, o círculo. A que sobrar ficará no centro da roda recomeçando o jogo. Ao sinal ela correrá junto com as outras. Quem ficar sem casa 3 vezes paga prenda

Na Frente

Preparação: As crianças formam um círculo sendo numeradas de 1 a 4.
Desenvolvimento: O líder dirá um número em voz alta. As crianças do número chamado sairão correndo em volta do círculo procurando cada uma pegar o colega, que estiver na frente. Aqueles que forem alcançados serão imediatamente eliminados e os que conseguirem chegar aos primitivos lugares, voltarão a ocupá-los. Finda a corrida, novo número será chamado prosseguindo assim o jogo.

JUQUINHA ESPERTO: – (MODERADO)

Formação: Crianças em roda numeradas de um até quanto forem as crianças num círculo.
Desenvolvimento: A criança do meio dirá dois números de 1 a 30 (supondo que tenha 30 crianças), sendo que os números citados devem trocar de lugar, nesse intervalo, "Juquinha" tentará entrar num desses lugares. Quem não conseguir a vaga, ficará no centro.

JOGO DAS ROLHAS: – (MODERADO)

Material: Rolhas (ou caixinhas de fósforos, ou pedrinhas)
Preparação: Crianças numeradas em roda dentro da qual se coloca, no chão, várias rolhas em número ímpar.
Desenvolvimento: O professor chama 2 números consecutivos e as duas crianças saem imediatamente em direções opostas. Correndo, contorna o círculo, e, ao completarem a volta, penetram nele pelos seus próprios lugares. Procurarão então apanhar as rolhas com a máxima rapidez.
Vitória: Caberá aquele que conseguir juntar maior número de rolhas.

JACÓ E RAQUEL: – (CALMO)

Material: 1 lenço ou 1 campainha (ou guizo, chocalho, ou uma latinha com pedras).
Formação: Crianças de mãos dadas, em círculo, limitando o espaço onde devem ficar 2 companheiros: "Jacó" com os olhos vendados e "Raquel" de pose do guizo.
Desenvolvimento: Raquel faz soar o guizo atraindo Jacó que tenta pegá-la. Raquel esquiva-se ou corre iludindo o companheiro que, sempre guiado pelo som do guizo a persegue. Quando Raquel for alcançada os dois escolherão seus substitutos e voltarão ao círculo

LÁ VEM O RATO: – (MODERADO)

Material: 1 corda
Formação: As crianças ficam em círculo e uma outra permanece no centro, segurando uma corda em cuja extremidade prende-se um peso que será o "rato".
Desenvolvimento: Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular não deixando que o rato os toque. A criança deve deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

MAMÃE! POSSO IR?: – (CALMO)

Desenvolvimento: Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo:
- Mamãe! Posso ir?
- Pode
- Quantos passos?
- Três de elefante.
Dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete.
- Mamãe! Posso ir?
- Pode.
- Quantos passos?
- Dois de cabrito.
Dá dois passos médios em direção à mãe.
- Mamãe! Posso ir?
- Pode.
- Quantos passos?
- Quatro de formiga.
Quatro passos diminuídos à frente.
A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

MORTO E VIVO: – (CALMO)

Formação: Crianças pelo campo
Desenvolvimento: Para iniciar o líder diz: "morto", sinal para que todos se agachem prontamente. Depois ordena "vivo" e todos se levantam depressa. A brincadeira continua variando os comandos.

MANDUCA MANDA: – (CALMO)

Formação: Crianças sentadas nas carteiras. O orientador a frente do grupo.

Desenvolvimento: A brincadeira começa com a ordem do orientador: "___ Manduca Manda... levantar o braço", por exemplo; à qual todos devem obedecer. Ele dá novos comandos, que exigem maior ou menor movimento, (ficar de cócoras, pular 3 vezes no mesmo lugar, fazer meia volta dar 4 passos para trás, etc.). Quando as ordens são precedidas pelas palavras "Manduca Manda" tem que ser atendidas, do contrário não devem sê-lo, cabendo a quem cumpre ser tirado do jogo, pagando ao final uma prenda. Assim sendo ao ouvirem "bater palmas" quem faz tal coisa erra. A vitória é de quem findo o tempo previsto, não houver pago prendas

MACACO: – (CALMO)

Formação: Jogadores em círculo amplo, havendo um fora que ocupa o centro quando for chamado.
Desenvolvimento: Depois de escolhido um que será o "macaco", chama-se o de fora para começar o jogo. Todos iniciam fingindo coçar o ombro esquerdo com a mão direita. O "macaco" deve ir, a cada momento, mudando o gesto e todos os outros passam a imitá-lo na nova atitude sem deixar perceber quem é ele. O que está no centro procura descobrir quem é o macaco. Ganha se adivinhar e escolhe outro para recomeçar o jogo.
Previamente, deve ter sido combinado, se o jogador tem direito a uma, duas tentativas ou se deve acertar logo ao primeiro macaco que apontar.

NUNCA TRÊS (ATIVO)

Preparação: Um fugitivo e um perseguidor. À distância, os demais jogadores, aos pares, de mãos dadas, ficarão dispersos pelo terreno.
Desenvolvimento: Ao sinal de início o fugitivo correrá e para evitar o perseguidor tomará a mão de um dos colegas cujo parceiro se deslocará fugindo do perseguidor, por não ser permitido o grupo de três. Com o novo fugitivo, o jogo prosseguirá sem interrupção, desde que se o perseguidor atingir o fugitivo a ação será invertida.

ORELHINHA: – (CALMO)

Formação: Crianças sentadas em círculo, uma no centro de olhos fechados.
Desenvolvimento: Uma das crianças será escolhida para puxar (devagar) a orelha do colega do centro e de olhos fechados pela mão dó líder. Depois disso, voltará para seu lugar. Ao sinal do líder, a criança abrirá os olhos e tentará adivinhar quem lhe puxou a orelha. Levanta-se, pega pela orelha o colega que julga ser culpado se for, o coloca no centro do círculo, e o senta no lugar vago. Se acertar o jogo terá prosseguimento, se errar será conduzido pela orelha ao centro, pelo suposto culpado.

O CARANGUEIJO – MARCHAR: – (MODERADO)

Formação: Os jogadores divididos em dois partidos dispostos em colunas, são nomeados por dois. Transversalmente às colunas, marca-se a linha de partida

e a 10 metros aproximadamente desta, paralelamente, traça-se a linha final. Os números 1 e 2 de cada partido formam o "caranguejo", ficando de costas um para o outro e com os braços entrelaçados.
Desenvolvimento: Ao sinal de início os primeiros caranguejos (número 1 de frente e número 2 de costas) de cada partido, saem marchando até a linha final. Continuam marchando voltando, porém em posição trocadas o que estava de costas fica de frente e vice versa.; até a linha de partida, quando segue o segundo par e os primeiros vão se colocar atrás das colunas respectivas. Assim vai prosseguindo até que todos os "caranguejos" tenham corrido. Será considerado vencedor o partido cujo último par a atravessar em primeiro lugar a linha de partida.

O GATO E O RATO: – (MODERADO)

Formação: Formam-se uma roda. Uma criança vai para o centro "o rato" e outra fica de fora "o gato"
Desenvolvimento: Dada a partida a roda começa a girar, enquanto o gato pergunta e todos respondem:
"___ Seu ratinho está?"
"___ Não senhor!"
"___ Que horas vai voltar?"
"___ Às oito horas!"
"___ Que horas são?"
"___ Uma hora!"
"___ Que horas são?
"___ Duas horas!"
E assim por diante, até chegar o horário fixado (oito horas). Aí a roda pára e o gato corre a procura do rato. Durante a correria, ao rato serão facilitadas a saída e a entrada na roda enquanto que ao gato serão dificultadas. O jogo acaba com a prisão do rato que passará a ser gato na próxima rodada e um novo rato será escolhido.

PAREM!: – (MODERADO)

Material: Uma bola leve.
Preparação: As crianças dispõem-se em rodas, tendo ao centro um jogador de pose da bola. Todos são numerados, inclusive o que está no meio.
Desenvolvimento: Ao sinal de início, o jogador central chama qualquer companheiro (pelo número), atirando simultaneamente a bola ao chão. Feito isto, corre, procurando afastar-se o mais possível do meio da roda, no que é imitado pelos demais, a não ser aquele cujo número ele chamou.
Este pega depressa a bola e grita: "___ Parem!", voz que todos obedecem, imediatamente, conservando-se imóveis nos seus lugares. O jogador que tem a bola procura então, também sem sair do lugar, atingir com ela um companheiro, que nada deve fazer para evitá-lo. O alcançado pela bola é excluído, continuando a brincadeira, depois de refeito o círculo, com o número chamado no centro do círculo de posse da bola, a solicitar outro número. A vitória é das crianças que restarem em jogo depois de decorrido o tempo combinado. Quando não há atingidos ou quando a bola toca alguém

acima da cintura, o círculo recompõe-se igualmente e a brincadeira prossegue, voltando ao centro a mesma criança para chamar outro número. Aqueles que não atendem ao sinal de parar ou procuram esquivar-se da bola, que continuam a correr e ainda as que lançam a bola acima das pernas dos companheiros são excluídos do jogo.

PEGA A BOLA PESADA: – (MODERADO)

Material: Uma bola.
Formação: Jogadores dispostos em círculo, ficando uma no centro.
Desenvolvimento: Os do círculo passam a bola livremente uns aos outros, de modo que o do centro não consiga tocá-la. Aquele que deixar a bola ser tocada, irá para o centro e por sua vez terá que tocá-la para ser substituído.

POBRE GATINHO!: – (CALMO)

Formação: Crianças sentadas em círculo, um aluno fará papel de "gato"
Desenvolvimento: Este escolherá um dos participantes e perto dele imitará 3 vezes um gato. A cada miado, a criança terá que bater levemente com a mão na cabeça do gato e dizer: "___ Pobre gatinho! Pobre gatinho!" Se a criança sorrir virará gato em substituição ao colega.

PASSA ANEL: – (CALMO)

Material: Um anel
Formação: Crianças sentadas no chão em círculo. As crianças deverão ficar com as mãos postas.
Desenvolvimento: Escolher uma criança. Esta passará anel nos que estão sentados. Deixará na mão de uma delas e perguntará a uma criança diferente com quem está o anel. Acertando, quem estava com o anel senta-se e continua a brincadeira.

PALMADINHA: – (CALMO)

Formação: Crianças dispõem-se em rodas com os braços estendidos para frente tendo as palmas das mãos voltadas para cima. No centro do grupo fica um jogador destacado.
Desenvolvimento: Ao sinal de início o jogador central põe-se a desafiar os outro procurando dar-lhes uma palmadinha na mão estendida. Cada qual pode defender-se, encolhendo rapidamente o braço mas deve estendê-lo de novo assim que passe o perigo. Quem leva a palmadinha troca de lugar com o jogador destacado o qual tenta bater nos outros, ordenadamente ou não à volta do círculo.

Futebol de Macaco (Ativo- Bom pra gincana)

Faça um jogo de futebol, porém ao invés de jogar com os pés, as crianças só podem usar as mãos! Não é permitido segurar ou levantar a bola, apenas bater nela com as mãos. É engraçadíssimo pois, ao ficarem curvados, o pessoal parece um bando de macacos jogando futebol.

CONGELADO (Ativo- bom para Gincana)

É um jogo como o "queimado" mas as regras mudam um pouco: se alguém for atingido em uma certa parte do corpo, não pode mais usá-la até o fim do jogo, essa parte fica congelada.
Por exemplo, se alguém for atingido no braço, não pode mais usá-lo para arremessar. Se for atingido em uma perna, só pode pular com a outra perna. Se for atingido no tronco ou cabeça, está fora.
Use uma ou mais bolas leves de plástico ou vôlei.

CRUZADOS (Ativo bom para gincana)

Você vai precisar de uma bola de tênis, ou de vôlei (ou outra qualquer). Divida todos participantes em 2 ou 3 times iguais (com no máximo 20 pessoas em cada time). Dê para cada pessoa em cada time um número (de forma que duas ou três pessoas, uma de cada time, devem ter o mesmo número). Coloque a bola no chão e faça-os sentarem em fileiras (ou em círculo) em volta da bola, de forma que os times fiquem à mesma distância da bola. A cada rodada o líder chama um número, e as pessoas com esse número devem correr até a bola, pegá-la e sentar em seu lugar (nesse caso o time ganha um ponto). Quando o jogador pegar a bola, o objetivo de seu adversário passa a ser encostar nele antes que ele sente-se em seu lugar (nessa caso o time do adversário ganha um ponto).
De vez em quando chame dois números, só para fazer a coisa ficar engraçada.

O AMOR ESTÁ NO AR!!!! (QUEBRA-GELO)

Formar uma roda e dizer que um urso vai nos visitar hoje. (Um urso ou outro bichinho de pelúcia que vc tenha). Apresente o urso para todos e diga que eles podem fazer com ele o que eles quiserem um por um. Resultado: Abraços, beijos, apertos, jogar para o alto, bater, enfim "n" situações. Quando o convidado (o urso) passou por todos. Diga que cada um deve fazer com a pessoa que esta a sua direita o mesmo que fizeram com o urso. Então com certeza vai dar muitos abraços, beijos, apertos, jogar para o alto, bater, enfim "n" situações. No final de tudo a reflexão, a luz do grande mandamento e o cuidado com o próximo.

BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



http://blogjinhowania.blogspot.com/

BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



http://blogjinhowania.blogspot.com/

BINGO

MISSÕES

http://bloguinhovania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://bloguinhovania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://bloguinhovania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://bloguinhovania.blogspot.com/



http://bloguinhovania.blogspot.com/

BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



http://blogjinhowania.blogspot.com/

BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



http://blogjinhowania.blogspot.com/

BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



http://blogjinhowania.blogspot.com/

BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



BINGO

MISSÕES

http://blogjinhowania.blogspot.com/



http://blogjinhowania.blogspot.com/

bloguinhovania.blogspot.com



bloguinhovania.blogspot.com

bloguinhovania.blogspot.com



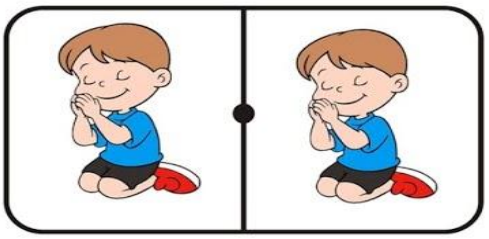
bloguinhovania.blogspot.com

ESTE E PARA SER CORTADO POIS SERÁ USADO COMO A PEDRA PARA SER COLOCADO NA BRINCADEIRA

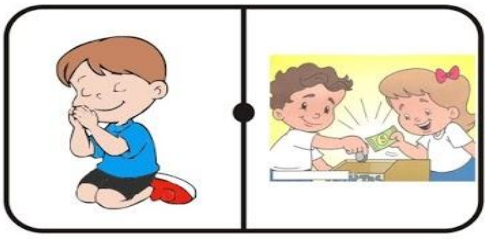
bloguinhovania.blogspot.com

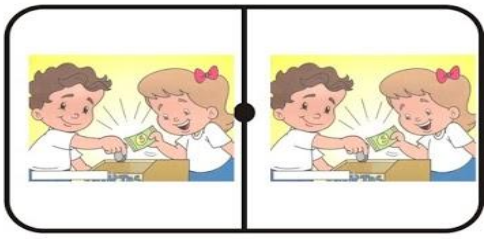




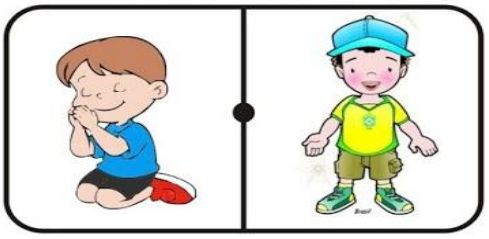


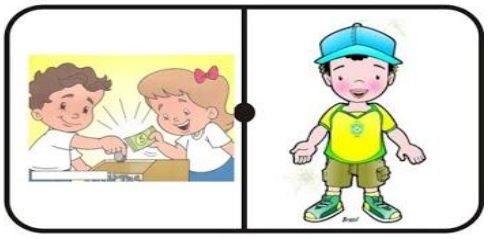




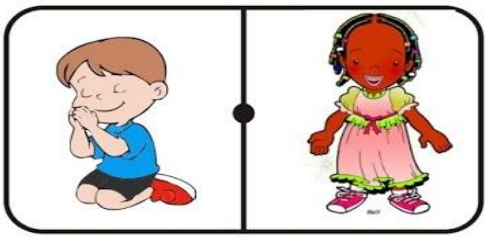






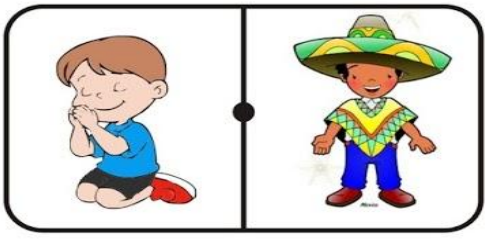


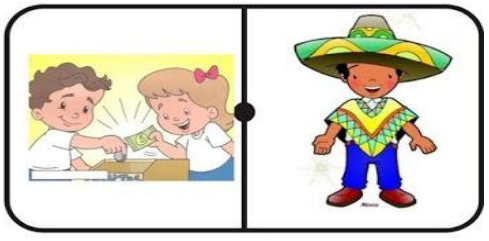




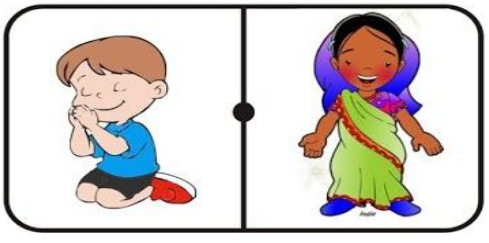


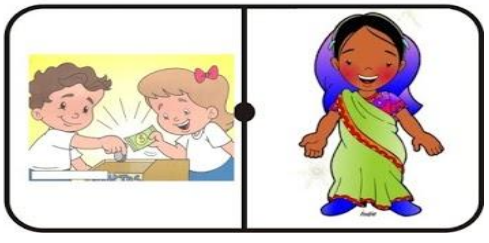














bloguinhovania.blogspot.com



















bloguinhovania.blogspot.com







Jogo da forca

Oi pessoal
achei tão bonita essa atividade
é só vc recortar e usar com seus alunos e usar um alfabeto móvel

pode imprimir e colar no papel imã também.

Jogo Bingo Missões

Oi pessoal to sumida mas voltei com mais um jogo

Bingo com tema Missões

Fonte das imagens: http://escolaarcadenoegja.blogspot.com.br/2011/07/proclamando-o-amor-de-deus-entre-as.html
Você precisa de um potinho para colocar as peças para serem tiradas para a brincadeira.

Grãos de feijão ou de milho ou tampinhas de garrafa pet q serão as pedras.Boa brincadeira.

Jogo Trilha: Chapeuzinho Vermelho

Olá pessoal aproveitando as férias pra por em dia as postagens kkkk

Mais uma arte pra vc feita por mim
Vamos ajudar a Chapeuzinho Vermelho a chegar na casa da vovó
vc pode usar botões, pinos ou tampinhas para jogO



















CHAPEUZINHO VERMELHO



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

http://bloguinhovania.blogspot.com.br/

= VOLTAR 1 CASA

= AVANÇAR 1 CASA

= JOGUE OUTRA VEZ



Jogo super trunfo Heróis da fé

Criei esse jogo baseado na regra do super trunfo
as imagens peguei do site http://www.ebdbrasil.com/
vc pode copiar jogo imprimir usar n seu blog.....só não esqueça os creditos ok

O q estão em brancos é q a bíblia não relata nada eles vão valer como 0
regras do super trunfo

Participantes: 2 ou mais
Idade: a partir de 7 anos

Objetivo:

Ficar com todas as cartas do baralho.

As cartas são embaralhas e distribuídas. cada jogador forma um monte em suas mãos, de tal modo que possa ver apensas a cara de cima.
começa o jogo.
A primeira escolha umas das características de sua carta de cima e a lê em voz alta (exemplo filhos). depois os jogadores leem, casa um na sua vez,o valor que esta na carta de cima.
ganha aquele que tiver o maior valor
o vencedor da rodada recebe as cartas do outros jogadores, colocando as atrás do seu monte de cartas e escolhe uma características que esta na carta seguinte.

Empate: se dois ou mais jogadores possuírem cartas com o mesmo valor. para isso quem escolheu inicialmente escolhe outra característica da próxima carta, ganha todas as cartas da rodada quem tiver o valor mais alto.

Deus abençoe.

ESPERO QUE ESTE MATÉRIAL AJUDE E ABENÇOE A SUA ESCOLINHA,
OS CRÉDITOS ESTÃO EM CADA POSTAGEM.
UM ABRAÇOTIA GENESSILDA NO TEU CORAÇÃO.

by Vânia Alice

blog amiguinhos de Jesus

by Vânia Alice



ABRAÃO

Nome	6 letras
Viveu	175 anos
Filhos	2
Fé	100%



MOISÉS

Nome	6 letras
Viveu	120 anos
Filhos	2
Fé	80%



JACÓ

Nome	4 letras
Viveu	147 anos
Filhos	12
Fé	75%



NEEMIAS

Nome	7 letras
Viveu	Idade bem avançada
Filhos	0
Fé	80%

by Vânia Alice



JOSÉ

Nome	4 letras
Viveu	110 anos
Filhos	2
Fé	90%



JOSUÉ

Nome	5 letras
Viveu	110 anos
Filhos	0
Fé	95%



DAVI

Nome	4 letras
Viveu	70 anos
Filhos	17
Fé	60%



RUTE

Nome	4 letras
Viveu	
Filhos	1
Fé	60%



ELIAS

Nome	5 letras
Viveu	Não morreu *
Filhos	0
Fé	100%



ESDRAS

Nome	6 letras
Viveu	
Filhos	
Fé	55%



ESTER

Nome	5 letras
Viveu	
Filhos	
Fé	68%



SALOMÃO

Nome	7 letras
Viveu	94 anos
Filhos	1
Fé	35%

by Vânia Alice

by Vânia Alice



JÓ

Nome	2 letras
Viveu	140 anos
Filhos	10
Fé	100%



DANIEL

Nome	6 letras
Viveu	85 anos
Filhos	0
Fé	100%



ISAÍAS

Nome	6 letras
Viveu	
Filhos	2
Fé	82%



JEREMIAS

Nome	8 letras
Viveu	
Filhos	0
Fé	88%

by Vânia Alice

by Vânia Alice

blog amiguinhos de Jesus

by Vânia Alic



ABRAÃO

Nome	6 letras
Viveu	175 anos
Filhos	2
Fé	100%



MOISÉS

Nome	6 letras
Viveu	120 anos
Filhos	2
Fé	80%



JACÓ

Nome	4 letras
Viveu	147 anos
Filhos	12
Fé	75%



NEEMIAS

Nome	7 letras
Viveu	Idade bem avançada
Filhos	0
Fé	80%

by Vânia Alice



JOSÉ

Nome	4 letras
Viveu	110 anos
Filhos	2
Fé	90%



JOSUÉ

Nome	5 letras
Viveu	110 anos
Filhos	0
Fé	95%



DAVI

Nome	4 letras
Viveu	70 anos
Filhos	17
Fé	60%



RUTE

Nome	4 letras
Viveu	
Filhos	1
Fé	60%



ELIAS

Nome	5 letras
Viveu	Não morreu *
Filhos	0
Fé	100%



ESDRAS

Nome	6 letras
Viveu	
Filhos	
Fé	55%



ESTER

Nome	5 letras
Viveu	
Filhos	
Fé	68%



SALOMÃO

Nome	7 letras
Viveu	94 anos
Filhos	1
Fé	35%

by Vânia Alice

by Vânia Alice



JÓ

Nome	2 letras
Viveu	140 anos
Filhos	10
Fé	100%



DANIEL

Nome	6 letras
Viveu	85 anos
Filhos	0
Fé	100%



ISAÍAS

Nome	6 letras
Viveu	
Filhos	2
Fé	82%



JEREMIAS

Nome	8 letras
Viveu	
Filhos	0
Fé	88%

by Vânia Alice

by Vânia Alice

blog amiguinhos de Jesus

by Vânia Alice



ABRAÃO

Nome	6 letras
Viveu	175 anos
Filhos	2
Fé	100%



MOISÉS

Nome	6 letras
Viveu	120 anos
Filhos	2
Fé	80%



JACÓ

Nome	4 letras
Viveu	147 anos
Filhos	12
Fé	75%



NEEMIAS

Nome	7 letras
Viveu	Idade bem avançada
Filhos	0
Fé	80%

by Vânia Alice



JOSÉ

Nome	4 letras
Viveu	110 anos
Filhos	2
Fé	90%



JOSUÉ

Nome	5 letras
Viveu	110 anos
Filhos	0
Fé	95%



DAVI

Nome	4 letras
Viveu	70 anos
Filhos	17
Fé	60%



RUTE

Nome	4 letras
Viveu	
Filhos	1
Fé	60%



ELIAS

Nome	5 letras
Viveu	Não morreu *
Filhos	0
Fé	100%



ESDRAS

Nome	6 letras
Viveu	
Filhos	
Fé	55%



ESTER

Nome	5 letras
Viveu	
Filhos	
Fé	68%



SALOMÃO

Nome	7 letras
Viveu	94 anos
Filhos	1
Fé	35%

by Vânia Alice

by Vânia Alice



JÓ

Nome	2 letras
Viveu	140 anos
Filhos	10
Fé	100%



DANIEL

Nome	6 letras
Viveu	85 anos
Filhos	0
Fé	100%



ISAÍAS

Nome	6 letras
Viveu	
Filhos	2
Fé	82%



JEREMIAS

Nome	8 letras
Viveu	
Filhos	0
Fé	88%

by Vânia Alice