

# BRINCADEIRAS

(Para trabalharmos o tema do nosso Congresso Estadual)

**1. Barco Bíblico:** Sente as crianças em círculo, dê um barco de papel para que passem enquanto a música estiver tocando, quando a música parar, quem estiver com o barco deverá sortear uma pergunta e fazer para qualquer integrante de outra equipe.



**2. Encontrando o Tesouro:** Prepare um tabuleiro com vários níveis. O nível 1 onde estão as ondas do mar e um barco, o último nível onde estão os baús e tesouros. Divida as crianças em grupos. Escolha um de cada grupo para iniciar. Todos começam o jogo no nível 1 e para avançar de nível a criança sorteia uma pergunta sobre a história, se a mesma acertar a resposta, avança se não continua no mesmo nível. Troca-se de criança a cada pergunta para que todas possam participar. Ganha o grupo que chegar ao último nível primeiro.



**3- Peixinhos e Tubarões:** Deixar uma área neutra, onde os tubarões não poderão pegar os peixinhos. Separe as



crianças em dois grupos, um para formar o time dos peixinhos e o outro o dos tubarões. Coloque uma música para tocar bem baixinho, os peixinhos saem para passear. Quando aumentar o volume da música, os tubarões saem para tentar pegar os peixinhos que deverão voltar correndo para o local neutro. O peixinho que for pego vira tubarão.

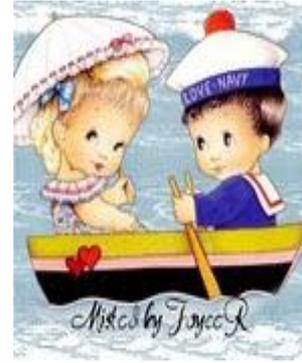


**4- Jogo de Tabuleiro Gigante:** Elabore cartões com perguntas sobre a história contada. Divida a classe em equipes. Sorteie uma criança de cada equipe para ficar no tabuleiro.

Um dos componentes da equipe joga o dado, sorteia uma pergunta, se acertar a resposta a criança que estiver no tabuleiro anda o número de casas correspondente caso contrário permanece no local. Ganha a equipe que chegar primeiro ao fim do tabuleiro.

Obs.: Desenhe no chão o grande tabuleiro usando giz.

**5- Afunda ou Flutua** - Encha um aquário com água e separe alguns objetos que afundam e outros que flutuam na água. Separe as crianças em equipes e escolha algumas para representá-las. Ao mostrar o objeto a criança deverá dizer se afunda ou se flutua na água. Se acertar marca ponto para sua equipe. Ganha a equipe com mais pontos.



**Sugestões de objetos que afundam:** borracha, pilha, papel alumínio amassado, garfo, cenoura, batata, moeda, clips, massa de modelar, ovo, feijão cru, giz, prego, grão de bico crur, etc.

**Sugestões de objetos que flutuam:** canudo, jaca, repolho, maçã, cebola, lápis, giz de cera, garrafa pet vazia, apoio para cortar carne de madeira, pente de madeira, melancia, etc.



"Não nos atreveríamos a pensar que essa obra é devida a algum mérito nosso; pelo contrário, é de Deus que vem nossa capacidade!" (2 Cor 3, 5)

**Maria Helenilce**  
**Coord. Est. Minist. Para Crianças 2011/2012**