

DINÂMICAS – VOLUME Bíblia

Essas dinâmicas foram recebidas por e-mail e disponibilizadas em nosso site. Não deixe de visitar o nosso site pelo menos uma vez por mês e conferir as novidades.

INDIQUE O NOSSO SITE PARA SEUS AMIGOS !!!

Atenção : Essas dinâmicas são as mesmas que estão na apostila **Catequese e Bíblia**

FRASES EM QUEBRA-CABEÇA

- a) Bíblia, história de um povo vivida e escrita em mutirão.
- b) Bíblia é a história de um povo que encontrou Deus e como Deus conduziu o seu povo.
- c) A Bíblia é uma espécie de Biblioteca. Contém 73 livros diferentes.
- d) A Bíblia está em função da vida.
- e) O fio condutor da Bíblia é a Aliança: pacto de amor entre Deus e seu povo.
- f) A Bíblia é a palavra que nos faz olhar a realidade, escutar o clamor do povo, arder o coração para amar a Deus e ao próximo.

(A) - Escrever as frases em faixas e transformá-las em um quebra-cabeça.

- Dar a cada grupo um envelope com o quebra-cabeça.
- Fazer o grupo montar a frase, discuti-la e apresentá-la a todos os participantes.

(B) - Usar uma frase única, por exemplo a 1ª colocada acima.

- Escrever várias vezes a mesma frase.
- Ao recortá-la em pedaços, estes devem ser misturados, pelo menos um pedaço, e colocados em um envelope.
- Cada grupo tenta montar o quebra-cabeça, mas vai encontrar dificuldade. Estas serão solucionadas quando o grupo perceber que parte de sua frase está com outro grupo.
- A discussão precisa estar voltada ao que diz a frase e às dificuldades encontradas na montagem.

DOMINÓ BÍBLICO

Peça principal: Bíblia. Outras: Novo Testamento, Antigo Testamento, Aliança, 46 livros, 27 livros, 73 livros, Biblioteca, povo, Deus, comunicação, Palavra de Deus, versículo, capítulo, Gênesis, apocalipse, Evangelhos, Palestina, Jesus, juizes, profetas, parábolas...

- Distribuir as palavras, uma ou duas por pessoa.
- Possibilitar que cada pessoa forme uma frase com a Palavra recebida relacionando-a com a Bíblia.
- Após, motivar para juntar as palavras recebidas formando frases assim: A Bíblia é a comunicação de Deus para com seu povo.
- Estas frases serão repetidas ou escritas em um papelógrafo ou quadro.
- Colocar no chão a palavra BÍBLIA e convidar o grupo a formar um dominó. Uma palavra precisa estar relacionada a outra e dizer o porquê.

Ex.: O que tem a ver Deus com Bíblia? Aliança com Deus? Antigo Testamento com Aliança?

FIGURAS - SÍMBOLOS

- Distribuir figuras ou desenhos e através deles cada participante responderá: O que é a Bíblia? Posso compará-la...

Ex.: A Bíblia é o sal que dá sabor e sentido à vida.

- A Bíblia é como fogo que ilumina, abrsa, dá calor, purifica e transforma a vida.
- A Bíblia é como uma bicicleta: a roda da frente é a realidade da vida, a Bíblia é a roda de trás que move a nossa fé.

Todos precisam estar em sintonia com as duas para caminhar na vida e continuar a história da salvação e assim construir a felicidade.

DESENHOS SIMBÓLICOS

Usar cartões com desenhos simbólicos para uma maior compreensão do que é a Bíblia.

Ex.: lâmpada, água, pão, mapa, álbum de fotografias, martelo, mel, presente, chuva, coco, fogo, semente,...

REPRESENTAR PERSONAGEM

Representar personagens que compõem o povo de Deus e sua história: **Abraão e Sara** (Gn 12, 1-9), **Moisés** (Ex 3, 1-10), **Josué** (Js 1, 1-9), **Débora** (Jz 4, 1-10), **Davi** (1Sm 16, 1-13), **Jeremias** (Jr 1, 4-19), **Amós** (Am 3, 3-12), **João Batista** (Lc 3, 1-20), **Maria** (Lc 1, 39-56), **Jesus** (Lc 24, 13-35), **Paulo** (At 9, 20-30).

CAÇA OBJETOS

Material: Bíblia, chave bíblica, apito, placar para anotar pontos

Selecione objetos fáceis de encontrar no local onde será realizada a gincana e usando uma chave bíblica, escolha um versículo onde aquele objeto aparece:

Gênesis 11. 3: **(TIJOLO)** / Juizes 19. 5 **(PÃO)** / Lucas 14. 34 **(SAL)** / Provérbios 6. 6 **(FORMIGA)** / Mateus 16. 19 **(CHAVE)** / Jó 6. 6 **(OVO)** / I Timóteo. 6. 10 **(DINHEIRO)** / Atos 1. 5 **(ÁGUA)** / Ester 8. 2 **(ANEL)** / Mateus 3. 4 **(CINTO)** / Gênesis 1. 1 **(TERRA)** / Hebreus 12. 15 **(RAIZ)** / Gênesis 14. 23 **(SANDÁLIA)** / Neemias 2. 3 **(FOGO)**

Divida a turma em times. Faça uma fila com cada time, assim, somente o primeiro da fila irá procurar o objeto, até que todos tenham chance de participar. Leia o versículo dando ênfase à palavra/objeto a ser procurado. Ganha pontos para o seu time o primeiro que retornar com o objeto pedido; você pode dar pontos também para os demais que conseguirem o objeto até um determinado tempo. Use um apito para avisar que o objeto já foi achado ou que o tempo terminou.

MEMORIZAÇÃO DE VERSÍCULOS.

Explique o significado do versículo.

Certifique-se de que os catequizandos entendem o significado de todas as palavras, principalmente as difíceis, para evitar que memorizem coisas que não entendam ou desenvolvam conceitos errados.

Ajude-os a procurar o versículo em suas próprias Bíblias.

Ajude-os a fazerem associações de imagens ao versículo, se ele permite isso. *(que imagem vem a sua cabeça ao falar a palavra "Nike"? É a marca bem conhecida ou um de seus produtos; isto acontece porque a empresa associou o seu emblema...)*. Associações com imagens, ajudam a Palavra de Deus a permanecer nos corações dos catequizandos).

Mescle o verso com todos os aspectos da história/lição/encontro.

Prepare-se como catequista: Saiba o verso que você vai ensinar de memória. E o coloque em local bem visível a todos na sala (quadro de giz, cartaz, etc..)

Parabenize através de palavras ou prêmios. Psicólogos nos lembram que memorização acontece com maior eficiência se algum tipo de recompensa é dado ao catequizando - seja cumprimentos, certificados, troféus, prêmios...

Descubra o que motiva cada um a aprender a Palavra de Deus. Para umas, basta desafiar-las a guardar a Palavra de Deus em seu coração; para outras é necessário algum tipo de recompensa palpável.

Para guardar a referência, diga o nome do livro, capítulo e verso antes e depois do verso em sí.

Para todas as idades a chave para a memorização é a repetição. Torne-a divertida! Seja criativo! Versos estudados apenas uma vez são facilmente esquecidos. Revisões ajudam a guardar o que aprenderam e a tornar o verso parte de suas vidas.

Seja seletivo: é preferível aprender uns poucos versos e sabê-los do que tentar memorizar muitos versos e não consegui-lo bem.

Não despreze, não menospreze ou contribua para uma sensação de fracasso naqueles que aprendem mais devagar.

Mande o verso para casa, de alguma forma impressa/escrita. Se possível algo que a criança mesma tenha feito. Seja criativo! A chave para ensinar a decorar versículos na catequese está na palavras

VARIAÇÕES

Jogo do Eco

O catequista diz o verso; a turma toda ecoa.

O catequista então deve dizer alguma característica, por exemplo: olhos azuis, os meninos, as meninas, cabelos castanhos - assim ao dizer o verso, somente Os catequizandos que têm a característica mencionada devem ecoar o versículo.

Com Bola

Forme um círculo com os catequizandos e deixe que joguem uma bola entre si; ao comando do catequista, devem parar o jogo e aquela que estiver com a bola deve dizer o versículo (*pode-se estipular que a criança que está de cada lado da que tem a bola deve dizer o verso também*).

Esconde-esconde

Escreva cada palavra do verso em um pedaço de papel ou outro objeto. Divida a turma em 2 grupos. Um grupo esconde as palavras e o outro deve encontrá-las e arrumar o versículo. Para dificultar você pode acrescentar algumas peças com palavras que não fazem parte do versículo daquele dia.

Com fantoches

Um fantoche deve dizer o verso com alguns erros e perguntar Os catequizandos "Acertei?". Os catequizandos o corrigem e dizem o verso correto; o fantoche tenta novamente e erra em outro trecho; sendo novamente corrigido. Repita algumas vezes, mas pare antes que Os catequizandos enjoem da brincadeira.

Seu mestre mandou...

Seu mestre mandou: falar o versículo enquanto pula; falar o versículo segurando a ponta do nariz; com a mão no joelho; fazendo caretas; etc..

Casas numeradas

Desenhe com giz, uma "casa" no chão para cada criança; numere de 1 a 6, mesmo que os números se repitam. Toque uma música e enquanto isso os catequizandos devem passear ou dançar. Ao parar cada criança deve ocupar uma casa (não pode ter mais de uma criança em cada casa). Peça a uma delas que jogue um dado (você pode fazer um bem grande com uma caixa de papelão ou pedaço de espuma firme) e Os catequizandos que estiverem na casa com o mesmo número do sorteado devem falar o versículo.

Apague uma palavra

Escreva o versículo todo no quadro. Leia com os catequizandos o versículo todo. Apague uma palavra, leia novamente, apague outra palavra, e assim sucessivamente até apagar tudo.

Você pode pedir que venham ao quadro para apagar ou apagar mais de uma palavra de cada vez de acordo com a dificuldade do verso.

Varição - apagar letras

Escreva o versículo todo no quadro. Leia o versículo todo. Peça que escolham uma letra e apague-a de todas as palavras onde ela aparece. Pode ser mais fácil para crianças pequenas, que embora ainda não estejam alfabetizadas, já reconhecem algumas letras soltas.

BINGO DE JESUS

Material: papel, canetas, grãos de feijão ou milho.

Faça diversas cartelas de Bingo com papel e caneta: cada cartela deve ter 5 respostas, procure misturar bem, não fazendo 2 cartelas iguais.

Escreva as perguntas em tiras de papel, coloque-as num saco, e vá sorteando uma a uma.

Leia cada pergunta em voz alta. Quem encontrar a resposta em suas cartelas deve marcar, colocando um grão de milho sobre a resposta.

A criança que primeiro marcar as 5 respostas deve gritar "Bingo de Jesus".

Confira também em voz alta as perguntas e respostas, para ver se a criança marcou as respostas corretas e também para que as demais confirmem suas próprias cartelas. Dê um prêmio (presentinho, cartão, bala, etc..) ao vencedor. Você pode continuar sem que desmarquem as cartelas, até ter o segundo e terceiro colocados.

Perguntas e respostas:

Pecado é... **Desobediência a Deus**

Nome do pai adotivo de Jesus... **José**

Cidade onde Jesus nasceu... **Belém**

Quando pecamos ofendemos a ...**Deus**

Nome da Mãe de Jesus... **Maria**

Principal coisa que Jesus ensinou... **Amar a Deus a ao próximo**

Desenho que simboliza o amor de Deus... **Cruz**

Anjo que avisou Maria do nascimento de Jesus... **Gabriel**

Pessoas que vieram do Oriente para visitar Jesus... **Reis Magos**

Pessoa que Deus prometeu enviar ao mundo... **Jesus Cristo**

Saudação do anjo à Maria... **Salve cheia de graça!**

Quantos anos Jesus tinha quando ficou no Templo... **12 anos**

Jesus é o do mundo. **Salvador**

Nome do Pai de Maria... **Joaquim**

Cidade onde Jesus morou na infância... **Nazaré da Galiléia**

Deus está sempre pronto para nos... **Perdoar**

Nome da Mãe de Maria... **Ana**

Mãe de João Batista... **Isabel**

O que Jesus é de Deus... **Filho**

Resposta de Maria a Deus... **Eis aqui a serva do Senhor!**

Pai de João Batista... **Zacarias**

Qual o grau de parentesco entre Isabel e Maria... **Primas**

Ser profeta é... **Evangelizar**

Jesus nasceu numa... **Manjedoura**

Quem batizou Jesus... **João Batista**

O Espírito Santo desceu sobre Jesus na forma de... **Pomba**

Onde João Batista batizava o povo... **Rio Jordão**

Diz a Bíblia que Jesus crescia em... **Sabedoria e graça**

O que Jesus tem para cada um de nós... **A salvação**

DESVENDE O ENIGMA!

Cada grupo recebe uma folha com uma frase incompleta e as pistas. O grupo que primeiro completar a tarefa corretamente, ganha os pontos. Os demais grupos que completarem a tarefa corretamente, num tempo máximo pré-estabelecido, podem ganhar metade dos pontos que vale esta tarefa.

(Depende a tradução/versão de sua Bíblia. A Bíblia usada ao compor as pistas abaixo, foi a Tradução de Ferreira Almeida Revista e Corrigida).

A frase a ser encontrada é: *"A luz deve resplandecer, o sal não pode ser insosso, não devemos pertencer ao mundo, mas estar no mundo para mostrar o grande amor de Deus aos cativos".*

Apresente a frase assim:

" _____ , o _____ não pode ser _____ , _____ devemos _____ ao _____ , _____ no _____ , _____ o _____ de _____ aos _____ . "

Pistas:

(estão na mesma ordem das palavras da frase; para complicar, você pode ainda mudar a ordem).

- Artigo definido feminino.
- Que tinham os filhos de Israel em suas habitações (êxodo 10).
- Se alguém manda, o outro _____ obedecer (o verbo que entra aqui é o mesmo que cabe na frase...)
- Em II Coríntios 4,6 um verbo se repete por duas vezes. Passe este verbo para o infinitivo.
- Hipertensos não podem comer o composto químico que resulta da ação entre um ácido sobre uma base.
- Sinônimo de insípido.
- Monossílabo encontrado depois do ponto e vírgula do versículo de Naum 3.1
- Símbolo matemático que relaciona elementos com conjunto, no modo infinitivo.
- Que é de Deus, juntamente com sua plenitude descida nos salmos 50.
- No salmo 15, qual é a 59ª palavra? (palavras com hífen contam como uma só).
- I Coríntios 10.12, Tiago 5.9 e Apocalipse 3.20 tem um verbo em comum. Coloque-o no infinitivo.
- Deus amou algo de tal maneira... Mas em Tiago 4.4 ele pede para não ter amizade ao que ele amou, porque o Reino de Deus não pertence ao que ele amou, como está no livro de João 18.36.
- Em Josué 18.21-28 é citada uma cidade de Benjamim, que tirando o acento (mudando a sílaba tônica) forma a palavra que estamos procurando. Obs. Existe um local no Brasil com o mesmo nome da cidade de Benjamim.
- As ações que Deus fez em comum nos versículos Deuteronômio 34.1 e Apocalipse 22.1 no modo infinitivo.
- Em Mateus 15. 21-28 Jesus usa um adjetivo para qualificar a fé de uma mulher. Que adjetivo é esse?
- Segundo I João 4.16, Deus é _____?

→ Quem é este ser? Infinito, supremo, criador e conservador do universo... nosso Pai..

MÍMICA

Determine quantos pontos esta tarefa irá valer.

Cada grupo escolhe um dramatizador e um versículo, sem deixar que os grupos adversários escutem.

O dramatizador através de mímicas e gestos (ou o grupo todo, através de cenas mudas) apresenta o versículo escolhido.

Ganha ponto o grupo que adivinhar primeiro o versículo que o outro grupo apresentar.

Determine antes o tempo disponível para cada grupo apresentar seu versículo.

Os dramatizadores devem ser mudados a cada rodada para que mais catequizandos possam participar.

Outra sugestão é utilizar músicas e corinhos (refrões) conhecidos do grupo, e colocar seus títulos num papel.

Vocês podem determinar antecipadamente se o grupo tentará dramatizar uma parte da música, só com gestos, para que os demais adivinhem, ou se tentarão cantarolar (sem cantar a letra) ou assoviar a música para que os demais adivinhem

PERGUNTAS

Determine as regras previamente. Pode ou não consultar Bíblias e livros?

• **Opção 1:** Dê a cada grupo uma folha numerada, com espaço para cada pergunta. Leia cada pergunta em voz alta e dê um pequeno tempo para responderem; passe para a pergunta seguinte. Ao final cada grupo escreve o seu nome na folha e passa para outro grupo, que fará a correção. Leia novamente cada pergunta e dê as respostas para que eles corrijam.

• **Opção 2:** Peça a cada grupo para eleger um representante. Dê a cada representante um papel com uma pergunta. Deixe-os voltar ao grupo para responder. Só serão contabilizadas respostas escritas no papel. Convide os representantes a dizerem a resposta, marque pontos para todos que acertarem. Dê um novo papel com a pergunta seguinte.

• **Opção 3:** Providencie uma campainha (ou balões de gás para estourarem) para cada grupo. Leia a pergunta em voz alta, o grupo que primeiro tocar a campainha pode responder e ganha os pontos se acertar. Se errar a pergunta passa para o outro grupo valendo menos pontos.

• **Opção 4:** Através de sorteio determine o grupo que começa primeiro. As perguntas são feitas alternadamente entre os grupos. Se acertar ganha os pontos, se errar, passa-se para o grupo seguinte com outra pergunta. Procure ordenar as perguntas com mesmo grau de dificuldade.

ANTIGO TESTAMENTO

- ❖ No 1º relato da Criação do Mundo, que dia Deus criou os animais? (**quinto - Gênesis 1: 21-23**)
- ❖ No 2º relato da Criação do Mundo, não diz que Adão e Eva não deveriam comer uma maçã. Que fruta não deveriam comer e comeram? (**Do conhecimento do Bem e do Mal - Gênesis. 2: 16-17**)
- ❖ Nome do homem mais velho da Bíblia? (**Matusalém - Gênesis 5:27**)
- ❖ Quem construiu uma arca? (**Noé - Gênesis 7: 13-16**)
- ❖ Qual o primeiro pássaro solto após o dilúvio? (**Corvo - Gênesis 8: 7-8**)
- ❖ Quem libertou o povo hebreu da escravidão no Egito? (**Moisés - Êxodo 3: 10-13**)
- ❖ Quem foi o sucessor de Moisés escolhido por Deus? (**Josué - Josué 1: 1-2**)
- ❖ Um homem famoso por sua grande força? (**Sansão - Juizes, 15: 14-15**)
- ❖ Qual era a atividade de Davi antes de ser ungido rei de Israel? (**Pastor de ovelhas - I Sm. 16:11**)

- ❖ pequeno Davi que matou o gigante Golias se tornou um grande rei. Qual o nome do seu filho, também um rei? (**Salomão - I Reis 1:13**)
- ❖ Em que livro da Bíblia narra que um ferro saiu de um rio fluando? (**II Reis 6:6**)
- ❖ Qual a mulher na Bíblia que criou asa e não voou? (**Maaca, mãe de ASA, rei de - I Reis 15:9 e 10**)
- ❖ Onde é encontrada na Bíblia a palavra "bairro"? (**II Reis 22**)
- ❖ Onde foi escrita a maior parte do Antigo e também do Novo Testamento? (**Palestina**)
- ❖ Como se chama o conjunto dos 5 primeiros livros da Bíblia? (**Pentateuco ou Livros de Moisés**)
- ❖ Qual o menor livro do Antigo Testamento? (**Obadias**)
- ❖ Livros da Bíblia com nome de mulher (**Rute e Ester**).

NOVO TESTAMENTO

- ❖ Nomes dos pais de Jesus. (**José e Maria - Mateus 1: 18-19**)
- ❖ Nome dos 12 apóstolos - dê 1 ponto por nome correto e mais 5 pontos para cada grupo que acertar todos os nomes. (**Simão Pedro, André, Tiago, João, Filipe, Bartolomeu, Tomé, Mateus, Tiago, Judas Tadeu, Simão, Judas Iscariotes - Mateus 10: 2-4**)
- ❖ Quem batizou Cristo e onde? (**João Batista e o Espírito Santo na forma de uma pomba / Rio Jordão - Mateus 3: 13**)
- ❖ Cidade onde Jesus morreu? (**Jerusalém - Mateus 21**)
- ❖ Quantos discípulos de Jesus eram pescadores? (**quatro - Marcos 1: 16-20**)
- ❖ Quem traiu a Jesus? (**Judas - Marcos 14: 43-44**)
- ❖ Quem negou a Jesus 3 vezes? (**Pedro - Marcos 14: 66-72**)
- ❖ Qual a "Cidade de Davi"? (**Belém - Lucas 2:4**)
- ❖ Nome do Jardim onde Jesus fez sua última oração? (**Getsêmani - Lucas 22: 39-46**)
- ❖ Quem enviou os sacerdotes e levitas a Jerusalém para saber de João Batista? (**Judeus - João 1.9**)
- ❖ Que João Batista respondeu? (**Eu sou a voz que chama no deserto - João 1.23**)
- ❖ Qual o primeiro milagre de Jesus? (**João 2: 1-12**)
- ❖ Complete a frase de Jesus: "Eu sou o caminho, a verdade," (**.. e a vida, ninguém vem ao Pai senão por mim" - João 14: 6**)
- ❖ Discípulo que duvidou da ressurreição de Jesus (**Tomé - João 21 24-25**)
- ❖ Quem primeiro viu Jesus depois da sua ressurreição? (**Maria Madalena - João 20:18**)
- ❖ Qual o discípulo que andou sobre as águas com Jesus? (**Pedro**)
- ❖ Qual o livro histórico do Novo Testamento? (**Atos**)
- ❖ Em que livro fala de um homem que foi arrebatado ao terceiro céu? (**II Coríntios 12:2**)
- ❖ Qual o apóstolo escreveu o maior número de cartas / epístolas? (**Paulo - 13 no total**)
- ❖ Livro da Bíblia com o menor número de versículos. (**II João**)
- ❖ Qual o último livro da Bíblia? (**Apocalipse**)
- ❖ Em que parte da Bíblia encontramos histórias de Jesus e acontecimentos após a sua morte e ressurreição? (**Novo Testamento**)

VERSÍCULO EMBARALHADO

Escolha um versículo da Bíblia, quanto mais "desconhecido" mais difícil a tarefa. Escreva este versículo numa folha em branco e recorte as palavras (procure fazer cortes retos e iguais para que o desenho). Coloque as palavras misturadas num envelope e dê um a cada grupo para que montem o versículo. Decida se irá permitir aos grupos consultar a Bíblia. O grupo que acabar primeiro ganhará (10 pontos).

Ex.: *"Alegra-te, mancebo, na tua mocidade e recreie-se o teu coração nos dias da tua mocidade e anda pelos caminhos do teu coração... sabe, porém, que por todas estas coisas te trará Deus a juízo."* (Eclesiastes 11:9) .

COLHENDO SEMENTES

Introdução: *"Se a palavra de Deus é a semente, que podemos fazer para conseguir uma colheita rápida de sementes."*

Todos os grupos recebem uma mesma palavra ou expressão. A corrida é para ver quantos versículos com a palavra dada, o grupo pode achar e escrever numa lista. O versículo precisa ser todo escrito, com a respectiva referência. Estabeleça o tempo antes de iniciar o jogo. (5 ou 10 minutos). Você pode dar pontos apenas para o grupo que conseguir mais versículos ou dar 1 ponto por versículo encontrado, para cada um dos grupos.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Dois pedaços de papel e um lápis são dados a cada um, que deverá escrever uma pergunta bíblica em um dos pedaços de papel, colocando a resposta correta em outro. As perguntas são colocadas numa cesta, e as respostas, noutra, sendo redistribuído, depois, a cada participante um papel de cada cesta. Alguém começa lendo a pergunta recebida, e a pessoa que tem a resposta certa deverá levantar-se e lê-la dentro de trinta segundos. Se não o fizer, qualquer que saiba poderá responder, e quem tiver o papel com a resposta pagará uma prenda. O jogo continua, fazendo a nova pergunta sempre quem tiver a resposta anterior.

ADIVINHE QUEM É

Você deverá escolher personagens Bíblicos e tentar fazer com que os participantes, descubram quem ele é, somente representando suas características ou fatos relacionados a eles, através do uso de mímica (não vale escrever nada, nem falar). Quem souber, vai acumulando pontos.

Exemplos: Noé (arca), Jonas (baleia), Davi(Golias), Daniel(Leões), Salomão (templo), Elias (carro de fogo), Gideão (porção de lã), Sansão (cabelos compridos), Josué (trombetas), José (túnica de várias cores), Judas...

ABC...

Formam-se dois ou mais grupos. Um dos Grupos inicia a brincadeira dizendo um verso que comece com a letra A, O outro da direita, diz logo a seguir, um versículo que comece com a letra B, e assim por diante. Se algum grupo não puder dizer um verso que inicie com a letra que lhe cabe, o próximo poderá dizê-lo, ganhando assim o ponto. Quem marcar menos pontos, paga prenda.

BOMBARDEIO DE PERGUNTAS

Divida o auditório em grupos contendo o mesmo número de pessoas e distribua-os pelos diferentes cantos da sala, cada grupo escolhe um representante. Os membros do grupo se reúnem e escolhem algum objeto ou o nome de um personagem encontrado na Bíblia, que deverá ser adivinhado pelos outros. Cada representante vai, então, para um grupo diferente. Quando o representante de outro grupo chega no círculo, todos os membros do mesmo lhe dirigem perguntas, às quais só podem responder <sim> ou <não>, <não sei>. O grupo que descobrir o objeto ou o personagem escolhido bate palmas ruidosamente. Podem ser escolhidos novo representantes e o jogo recomeça.

PERSONAGENS CÉLEBRES

Escrever o nome de personagens bíblicos com número compatível ao de participantes, sem conhecimento dos mesmos. Fixar nas costas de cada um. Todos passearão pelo ambiente e através de mímicas procurarão fazer com que cada participante identifique o personagem que está afixado em suas costas. Quem suspeitar de qual seja o seu personagem falará ao catequista, se estiver certo ele se sentará, caso contrário, voltará a andar e procurar mais dicas.

EVANGELHO EM PEDAÇOS

Objetivo: Estimular a procura e análise de passagens da Bíblia.

Quantidade de Participantes: 10 a 15 pessoas

Material: Papéis com pequenos trechos da Bíblia (partes de passagens) com indicação do livro, capítulo e versículos.

Tempo Estimado: 30 minutos

Desenvolvimento: Cada integrante recebe um trecho da Bíblia e procura compreendê-lo. Para melhorar a compreensão do trecho, deve consultar a passagem completa na Bíblia. Em seguida, os integrantes devem ler o seu trecho e comentá-lo para o grupo. Ao final, é aberto o debate sobre os trechos selecionados e as mensagens por eles transmitidas.

O CEGO BARTIMEU

O animador lê o seguinte texto Mc 10, 46-52 Em seguida, confecciona seis corações de cartolina. Na seqüência, escreve uma frase em cada um:

1. Jesus, filho de Davi, tende piedade de mim!
2. Repreenderam e mandaram que ficasse quieto.
3. O cego jogou o manto fora, deu um pulo e foi com Jesus.
4. Coragem, levante-se, porque Jesus está chamando você.
5. O cego começou a ver de novo e seguiu Jesus pelo caminho.
6. Jesus perguntou: O que você quer que eu faça por você?

Orientação: Cortar os corações formando um quebra-cabeças (3 ou 4 partes).

Formar grupos. Cada grupo monta um quebra-cabeças (coração).

Ao formar a frase, o grupo deverá conversar sobre seu significado. Escolher de forma criativa uma forma de apresentar a frase aos demais.

CAMINHANDO ENTRE OBSTÁCULOS.

Material necessário: garrafas, latas, cadeiras ou qualquer outro objeto que sirva de obstáculo, e lenços que sirvam como vendas para os olhos.

Desenvolvimento: Os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. As pessoas devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram.

As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada. O professor com auxílio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala.

O professor insistirá em que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo o professor pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

Compartilhar: Discutir sobre as dificuldades e obstáculos que encontramos no mundo, ressaltando porém que não devemos temer, pois quem está com Cristo tem auxílio para vencer. I Co. 10:12-13.

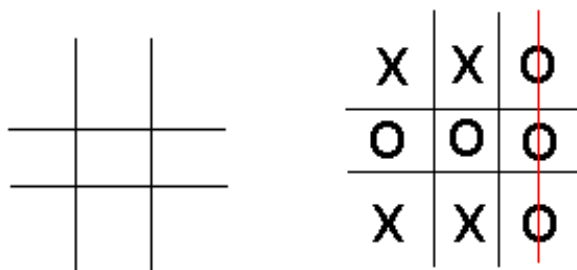
AUTÓDROMO

O catequista prepara perguntas sobre o tema do encontro e divide a sala em dois grupos. Desenhará na lousa ou fará em cartolina o autódromo (como no modelo), o catequista poderá ter para cada equipe um carrinho miniatura que passará de casa em casa grudado por fita adesiva, ou, simplesmente marcará um X nas casas andadas. A pergunta será feita para os dois grupos ao mesmo tempo e cada um, depois de discutir a resposta entre si, escreverá em um pedaço de papel. A um sinal, os dois grupos levantam a resposta. O grupo que acertar anda uma casa. Ganha o grupo que chegar primeiro à última casa.

SAÍDA	AUTÓDROMO								CHEGADA
GRUPO A									
GRUPO B									

JOGO DA VELHA

Elabore uma quantidade grande de perguntas referentes ao tema do encontro do dia. O jogo poderá ser repetido com novas perguntas. Risque no quadro-negro a base do jogo: É sorteado quem vai iniciar o jogo.



Cada grupo terá uma marca (X, O, número, letra, etc.)

A resposta certa dará o direito de colocar a sua marca no lugar de sua escolha.

O grupo que conseguir completar uma horizontal, vertical ou diagonal, ganha o jogo.

Caso um grupo não saiba a resposta, passa a vez para o outro.

Variação:

As perguntas são colocadas em cada um dos quadrados no quadro-negro ou cartolina grande. Tem que ficar visíveis à distância. Podem ser várias cartelas que ficarão cobertas até o início do jogo. O grupo sorteado irá indicar a pergunta que deverá ser respondida pelo adversário. Caso erre ou não saiba respondê-la, vai permitir que o grupo “perguntador” anote a sua marca acima da pergunta. Acertando é o grupo “respondedor” que marca. Naturalmente, deve haver uma preocupação para que o grupo contrário não “feche” o jogo, indicando as perguntas mais difíceis. De qualquer forma, o grupo que faz a pergunta deverá saber a resposta. Errando o outro, ele terá que respondê-la para poder marcar os pontos, caso contrário, passará a vez.

SEU NOÉ POSSO IR?

Material: Máscaras ou cartões com nomes de bichos, uma para cada criança.

Antes da brincadeira distribua os cartões ou máscaras. Cada criança será então o animal que está descrito no seu cartão. Cada criança só poderá andar quando o Noé chamar o nome do bicho e deverá imitar o passo do bicho.

Uma das crianças (ou um adulto) é escolhida para ser o Noé e fica num lado da sala. Todas as outras crianças ficaram no outro lado da sala, de frente para o Noé.

As crianças então perguntam: "Seu Noé posso ir? Quantos passos?"

O Noé responde, por exemplo: "5 passos de coelho".

Assim, as crianças com máscara/cartão de coelho devem dar 5 pulinhos para frente.

E assim sucessivamente: as crianças perguntando e o Noé dando as instruções: tantos passos de tal bicho.

Combinamos que se o Noé dissesse "5 passos de bicharada" todas as crianças andariam, cada qual imitando o seu próprio bicho.

A sugestão é que atrás do Noé haja uma porta ou local que represente a arca e as crianças, à medida que vão chegando perto do Noé são encaminhadas para dentro deste local. Após a brincadeira (todas as crianças dentro da "arca") pode-se contar a história do dilúvio ou fazer alguma atividade relacionada.

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

CHAMADA BÍBLICA

A equipe é dividida em times. O catequista cita uma letra do alfabeto e os grupos têm 50 segundos para escrever o maior número possível de nomes próprios que comecem com aquela letra. Isso deve se repetir várias vezes e no final ganha o time que alistou o maior número de nomes.

CORRENTE DE PERSONAGENS

O grupo deve sentar em círculo. Uma pessoa dá início a atividade mencionando o nome de um personagem bíblico. Quem está ao seu lado deve citar o nome de outro personagem que comece com a última letra do primeiro, mas não pode repetir um nome que já tenha sido falado anteriormente. Quem não souber vai saindo da brincadeira, até ficar o que será o vencedor. Exemplo de uma corrente: Davi-Isabel-Labão-Obede-Esdras-Samuel-Lameque-Ester...

QUEM SOU EU?

Dividir a equipe em dois grupos. Cada grupo, um de cada vez, escolhe um personagem e diz ao outro grupo: “Estou pensando em alguém cujo nome começa com _ _ _”. O grupo adversário fará perguntas que só poderão ser respondidas com “sim” ou “não”. Será anotado quantas perguntas foram necessárias até o grupo descobrir o personagem. Ganha o grupo que descobrir com menor número de perguntas.

QUAL A LIGAÇÃO?

A turma é dividida em grupos. O catequista fará um desenho na lousa, levará objetos ou figuras e o grupo tentará descobrir a qual história aquele objeto se relaciona. Exemplo: Leão-Daniel, Túnica-José, Peixe grande-Jonas, Porco-Filho Pródigo, etc.

PESCARIA

Confeccionar varas de pescar: cabo de vassoura ou vara, barbante, clipe para ser o anzol e “peixes” de papel, contendo no verso perguntas relacionadas aos estudos bíblicos feitos. Prenda um clipe em cada peixe para facilitar a pesca e encaixe-os numa bandeja de areia. Cada grupo deverá pescar um peixe, mas para poder ficar com ele precisa responder corretamente a pergunta que consta em seu verso. Vence o grupo que conseguir juntar o maior número de peixes.

JOGO DA FLOR

Confeccionar uma flor com dez pétalas (mais ou menos), essas pétalas deverão ser separadas umas das outras com um círculo no meio para ser o miolo. No verso de cada pétala haverá um número de 1 a 10 e esse verso poderá ser feito de papel camurça para que se prenda ao flanelógrafo. O grupo será dividido em duas equipes e a cada uma será feita uma pergunta da lição dada, caso a equipe acerte, ela escolherá uma das pétalas e verificará quantos pontos obteve. No final se somarão os pontos para constatar a equipe vencedora.

MÃO NO SINO

Formar duas equipes e dispô-las em filas, sendo que os primeiros participantes de cada equipe fique de frente um para o outro. No meio dos dois primeiros da fila colocar uma mesinha com um sino. O catequista fará uma pergunta referente a algum assunto bíblico já estudado e o que tocar primeiro o sino responderá a pergunta. Se acertar, ganhará um ponto para a equipe, se errar, perderá um ponto.. No final se somarão os pontos para verificar a equipe vencedora, esses pontos poderão ser anotados na lousa pelo catequista.

TOMÉ, ONDE ESTÁ A TUA FÉ?

Todo mundo já deve ter brincado de Detetive; nesta brincadeira temos como personagem o assassino, o detetive e as vítimas.

Na brincadeira Tomé onde está a tua fé? teremos novos personagens: Jesus, Tomé e os apóstolos.

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

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

Jesus é sinal de vida nova, quando ele piscar, se a criança for um apóstolo deverá dizer:

- Jesus está presente e vivo no meio de nós!

Tomé não acredita que Jesus esteve presente no meio dos apóstolos porque não o vê, procura descobrir onde está Jesus.

Quando Tomé descobrir, ou pensar que descobriu, este indicará a pessoa dizendo:

- Mestre, é você mesmo!

Caso a criança que Tomé indicou seja um dos apóstolos, estão, quem estiver representando Jesus, manifesta-se dizendo:

- Tomé, onde está a sua fé???

A TROCA DE UM SEGREDO

Material necessário: pedaços de papel e lápis.

Desenvolvimento: os participantes deverão descrever, na papeleta, uma dificuldade que sentem no relacionamento e que não gostariam de expor oralmente;

A papeleta deve ser dobrada de forma idêntica, e uma vez recolhida, misturará e distribuirá para cada participante, que assumirá o problema que está na papeleta como se fosse ele mesmo o autor, esforçando-se por compreendê-lo.

Cada qual, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta, usando a 1ª pessoa "eu" e fazendo as adaptações necessárias, dando a solução ao problema apresentado.

Compartilhar: a importância de levarmos a cargas uns dos outros e ajudarmos o nosso próximo.

CÍRCULO FECHADO

Desenvolvimento: O catequista pede a duas ou três pessoas que saiam da sala por alguns instantes. Com o grupo que fica combinará que eles formarão um círculo apertado com os braços entrelaçados e não deixarão de forma nenhuma os componentes que estão fora da sala entrar no círculo. Com os componentes que estão fora o catequista combinará que eles devem entrar e fazer parte do grupo. Depois de algum tempo de tentativa será interessante discutir com o grupo como se sentiram não deixando ou não conseguindo entrar no grupo.

Compartilhar: Muitas vezes formamos verdadeiras "panelas" e não deixamos outras pessoas entrar e se sentir bem no nosso meio. Como temos agido com as pessoas novas na igreja?

RÓTULO

Material necessário: Etiquetas adesivas e pincel atômico

Desenvolvimento: divida a sala em vários grupos (com 5 a 6 integrantes), prenda na testa de cada integrante do grupo uma etiqueta com uma das consignas: sábio, ignorante, líder, bobo, mentiroso, bondoso, etc. Proponha um tema a ser discutido nos grupos, essa discussão, no entanto, será realizada de acordo com a consigna que cada pessoa levará na testa.

Compartilhar: Muitas vezes rotulamos as pessoas e não damos valor ao que ela realmente é. Jesus nos ensinou a olharmos o interior e não o exterior das pessoas.

GARRAFAS DE GRAÇA

Material necessário: Uma garrafa de refrigerante vazia.

Desenvolvimento - Todos sentados em círculo. O catequista coloca a garrafa deitada no chão no centro da sala e a faz girar rapidamente, quando ela parar estará apontando para alguém e dará uma palavra de encorajamento ou estímulo à essa pessoa. A pessoa indicada pela garrafa terá então a tarefa de girá-la e falar palavras de encorajamento para quem ela apontar e assim sucessivamente.

Compartilhar: as boas palavras edificam (1 Pe 4:10,11; Ef 4:29,30; Pv 12:25).

CAMINHANDO ENTRE OBSTÁCULOS

Material necessário: garrafas, latas, cadeiras ou qualquer outro objeto que sirva de obstáculo, e lenços que sirvam como vendas para os olhos.

Desenvolvimento: Os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. As pessoas devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram. As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada. O catequista com auxílio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala. O catequista insistirá em que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo o catequista pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

Compartilhar: Discutir sobre as dificuldades e obstáculos que encontramos no mundo, ressaltando porém que não devemos temer, pois quem está com Cristo tem auxílio para vencer. I Co. 10:12-13.

DESEJAR AO PRÓXIMO O QUE DESEJA A SI MESMO

Material necessário: lápis e papel

Desenvolvimento: O catequista formará um círculo e distribuirá para os membros do grupo lápis e papel. Pedirá para cada um para escrever algum tipo de atividade que gostaria que o colega sentado à esquerda realizasse. Depois disso pedirá a cada um que leia o que escreveu e desempenhe a tarefa que havia sugerido ao seu colega.

Compartilhar: Mostrar na prática que não devemos desejar ao próximo aquilo que não queremos para nós mesmos. Mateus 7:12.

VIRTUDES E DEFEITOS

Material necessário – Lápis e papel

Desenvolvimento - O catequista pedirá a cada participante que forme par com alguém (havendo número ímpar, uma dupla se transformará em trio). Em seguida distribuirá uma folha de papel a cada participante que deverá escrever duas coisas de que não goste em si mesmo, iniciando com a expressão “Eu sou...”. Ao concluir, compartilhará com o parceiro. Na mesma folha, deverá escrever 10 coisas que aprecie em si mesmo, iniciando com a expressão: “Eu sou...”. Na maioria das vezes as pessoas sentem dificuldade de reconhecer suas qualidades, por isso o parceiro pode ajudar essa pessoa sugerindo várias qualidades e virtudes que acha que o outro possui. Ao concluir compartilhará com o parceiro

Compartilhar – Todos somos dotados de qualidades e defeitos, quando nos conhecemos bem podemos trabalhar com as nossas limitações e deixar que o Espírito Santo tenha mais liberdade em nossas vidas. Reconhecer as nossas qualidades não deve servir para a nossa soberba, mas sim, para louvar a Deus.

JESUS, O SACRAMENTO DO ENCONTRO

Por sua vida, gestos, e ações, Jesus apresenta-se como o sacramento vivo de Deus em unidade com todos os homens e mulheres.

1 - Leitura de um dos texto em grupo: Mc 8, 22-26; Mc 7, 31-37; Mc 6, 34-39; Jo 8, 1-11; Mc 5, 21-43; Mt 14, 25-32.

2 - Completar o esquema:

- Tipo de encontro
- Personagens
- Gestos de Jesus
- Palavras de Jesus
- Exigências de Jesus
- Coisas que Jesus usa
- Respostas dos tocados e curados por Jesus.

<h2 style="margin: 0;">CONHECENDO JESUS CRISTO</h2>	<p>O QUE JESUS FAZ? O que faz Cristo com suas mãos? A quem toca? Com quem se relaciona? A que obras dá mais importância?</p> <p>Para pesquisar: Mt 4,23-25 Mt 20,26-28 Mt 6,1-4 Mc 2,15-17 Mt 6,24 Jo 13,1-16 Mt 8,1-4 Jo 10,1-18 Mt 9,18-31 Mt 19, 13-15</p>
<p>O QUE JESUS SENTE? O que está no coração de Cristo? Que sentimentos vive e tem? A quem ama? O que valoriza e aprecia? Por que se alegra? O que o entristece?</p> <p>Para pesquisar: Mt 6,19-21 Lc 6,27-38 Mt 6,24 Lc 15,1-32 Mt 6,25-34 Jo 19,31-37 Mt 11,28-30 Jo 20,26-29 Mt 22,34-40</p>	<p>ONDE JESUS ANDA? Que caminhos percorrem os pés de Jesus? Que lugares visita? Que esforços realiza? Que metas se propõe?</p> <p>Para pesquisar: Mt 7,13-14 Lc 6,12-16 Mt 8,18-22 Lc 10,29-37 Mt 9,35-38 Lc 24,13-15 Mt 16,24-26 Jo 10,1-15 Mt 18,12-14</p>
<p>O QUE JESUS PENSA Quais as preocupações de Jesus? Que pensa? Com que sonha? A que dá valor? Por que faz as coisas?</p> <p>Para pesquisar: Mt 5,3-12 Mc 15,16-20 Mt 6,1-34 Lc 12,22-32 Mt 7,7-11 Jo 19,30 Mt 13,44-46 Mt 18,1-4</p>	<p>O QUE JESUS FALA? Quais são as palavras que mais pronunciou? De que fala? Com quem dialoga? O que ensina e prega? Que denuncia?</p> <p>Para pesquisar: Mt 4,17 Mt 16,24-26 Mt 4,23 Mc 1,14-20 Mt 5,3-12 Lc 11,1-4 Mt 7,1-5 Lc 11,42-44 Mt 11,25-30 Lc 15,1-32 Lc 10,1-18</p>

PAINEL SIGNIFICATIVO

Material necessário – Papel pardo ou manilha, revistas, tesouras, colas e canetinhas coloridas.

Desenvolvimento – Essa dinâmica é para ser usada após um curso, uma palestra ou uma aula. A classe se disporá em círculo e cada participante receberá uma revista onde procurará uma figura ou qualquer outra coisa que expresse um encontro que tenha tirado para sua vida da palestra ou aula dada. Cada um terá a oportunidade de falar sobre o seu recorte que colará no papel pardo ou manilha escrevendo uma palavra significativa ao lado.

Compartilhar – Repensar em grupo sobre a mensagem ouvida e compartilhar os ensinamentos é de grande utilidade para o crescimento cristão.

FÁBRICA DE PERGUNTAS

Objetivo: dinamização da leitura bíblica.

Destinatários: catequizandos de todas as idades.

Desenvolvimento:

1. Selecionar, com a ajuda dos participantes, um texto bíblico considerado de difícil compreensão.
2. Formar equipe de três ou quatro pessoas. Cada equipe deverá ler o texto e formular pelo menos cinco questões a respeito dele, começadas com:
 - quem...?
 - como...?
 - por quê...?
 - quando...?
 - onde...?
3. À equipe que conseguir formular o maior número de questões originais (isto é, que não forem repetidas por outros grupos), será prometido um prêmio surpresa.
4. Cada equipe entrega sua lista de questões.
5. O animador vai anotando as questões no quadro e, por fim, faz a apuração.
6. A equipe vencedora receberá, então, o "prêmio surpresa": terá o privilégio de responder objetivamente a todas as questões dos demais grupos!
7. As questões que a equipe vencedora não conseguir responder poderão ser respondidas por qualquer participante.
8. Por fim, todos recebem um prêmio pela participação (uma bala ou fruta, por exemplo).

Avaliação

- A dinâmica ajudou o grupo a compreender melhor o texto bíblico? Por quê?
- Como utilizar a "pedagogia das perguntas" na leitura bíblica pessoal e diária?

TRABALHAR O TEXTO:

Escolher um texto bíblico.

- Leitura do texto em grupo;
- Alguém conta com suas próprias palavras o texto;
- Dar um título ao texto;
- Destacar as atitudes mais importantes do personagem;
- Um participante assume o papel do personagem e o grupo faz uma entrevista, a partir do texto;
- Todos os personagens são apresentados por ordem e cada grupo cria e escreve uma frase para caracterizá-lo.

Usar um pequeno texto que fala o que é a Bíblia.

- Cada participante dirá ou escreverá: - O que conheço da Bíblia?
- Em grupo, juntam as idéias de cada um, escrevem um pequeno texto e lêem ao grande grupo.
- Todos recebem um texto elaborado, como o abaixo, e, após a leitura, fazem um complemento ao que foi feito em grupo.

A Bíblia é livro inspirado por Deus. É fruto da inspiração de Deus e do esforço humano. Nasceu da vontade do povo de ser fiel ao Deus Javé, Deus único e libertador (Dt 6, 20-25).

Ela é uma espécie de biblioteca, contém 73 livros diferentes.

Dividida em Antiga Aliança e Nova Aliança, a Bíblia é uma história de libertação que inspira até hoje a luta do povo para se livrar das estruturas de morte.

A Bíblia e a Vida caminham juntas. Ela ajuda a iluminar os fatos, os acontecimentos e nos faz entender melhor os sinais de Deus em nossa vida, que nos cria e nos liberta continuamente.

A Bíblia, podemos dizer, surgiu da terra e da vida do povo. Primeiro foi vivida, depois foi contada, de geração em geração. Só mais tarde foi escrita, num longo mutirão que durou muito tempo e com a contribuição de muita gente.

Apresentar o texto elaborado com as dinâmicas abaixo.

- a) Leitura do texto.
- b) Desenhar o texto em forma de quadrinhos (1.º grupo).
- c) Ilustrar o texto com gravuras (2.º grupo).
- d) Criar uma oração sobre a Bíblia, inspirando-se no texto (3.º grupo).
- e) Entrevistar a Bíblia como se fosse uma personagem (4.º grupo).
- f) Criar um canto utilizando as palavras principais do texto (5.º grupo).
- g) Escrever uma mensagem inspirada no texto em cartões e distribuí-los a cada participante (6.º grupo).
- h) Preparar um grupo para falar num programa de rádio, sobre o tema Bíblia (7.º grupo).

DINÂMICA DA PARÁBOLA – Mt 18, 23-35

Divisão da turma em grupos com as seguintes tarefas:

GRUPO 1 – Leitura do texto. Um dos participantes do grupo conta depois, em plenário, a parábola. A catequista observa a fidelidade à mensagem. Caso esta atividade seja dada num curso de formação de catequistas, deve-se observar também a maneira de narrar e a comunicação da(o) catequista com os catequizandos.

GRUPO 2 – Encenação da parábola.

GRUPO 3 - Leitura do texto. Analisar as atitudes das diversas personagens. Qual a mensagem?

GRUPO 4 - Leitura do texto. Procurar algum fato semelhante, hoje, e encená-lo.

GRUPO 5 - Ilustração da mensagem com gravuras.

GRUPO 6 – Desenhar uma história em quadrinhos com legendas.

GRUPO 7 - Composição de uma oração, ligada à mensagem da parábola, para ser rezada com a turma toda. Pode ainda ser escolhido um canto com a mensagem da parábola. Esta pequena celebração encerra o trabalho todo.

VIVER A PALAVRA DE DEUS

Duração: 10min.

Material: uma tigela ou copo com água, um giz, uma pedra e uma esponja.

Esta dinâmica trata-se dos participantes perceberem a importância de viver e transmitir a palavra de Deus aos outros.

Desenvolvimento: Coloque a tigela de água em local visível e vá mergulhando um a um os objetos e promovendo debate, sobre a reação de cada peça à água e comparando com a forma das pessoas vivenciarem a Palavra de Deus. Também pode tomar algum texto Bíblico que fale sobre evangelização, entrega e mudança de vida; não vou citar nenhum porque a dinâmica vem ao encontro da realidade que o dirigente e de cada grupo.

1. água: fonte que restaura e purificação e que gera vida.

Simboliza aqui a Palavra e o agir de Deus na sua vida.

2. giz: feito de cal e que absorve para si toda água.

Simboliza pessoas que recebem a Palavra de Deus mas ficam só prá si, deixando de anunciar e testemunhá-la;

3. pedra: material rústico que não deixa que nada penetre dentro de si.

Pessoas que se fecham e não deixam que a Palavra de Deus as transforme e molde suas vidas como vaso nas mãos do oleiro;

4. esponja: depois de molhada absorve uma certa quantidade de água, assim que apertá-a ela transmite o que tem de mais precioso dentro de si que é a água que purifica e restaura.

É a pessoa que absorve, escuta a Palavra de Deus, e deixa que transforme e modifique sua vida; tornando também testemunha fiel do Reino de Deus.

LUZ DO MUNDO

Duração: 20 min

Material: uma vela para cada participante, ambiente escuro (ideal se for feito a noite ou em sala que possa ter as janelas fechadas), fósforo ou isqueiro, pedaços de papel, lápis ou caneta., durex ou barbante

Sentados em círculo, sugerir que fechem os olhos e façam uma oração silenciosa, por alguns minutos; enquanto isso apague as luzes do ambiente.

Comentar sobre a escuridão do ambiente, se é confortável ficar assim sentado no escuro, o que eles fazem quando acaba a luz.

O coordenador acende uma vela e lê o texto de Mateus 5. 14-16

Perguntas: O que quer dizer este texto? Adianta eu acender esta vela e colocá-la atrás de mim? (coloque a vela acesa atrás de você) Melhora se eu colocar a vela a minha frente e mais para o alto? (mostre a vela) E se cada um de nós tivesse uma vela, ficaria mais claro?

O coordenador levanta e dá a cada participante uma vela, mas não acende. Ficou mais claro? Não, por que? O que falta?

Cristo disse que ele era a luz do mundo, de que luz ele está falando? Ele quer iluminar os cantos escuros do mundo, como? Através de sua Palavra, de seu amor, de sua morte na cruz.

O coordenador sugere que cada um acenda a vela do seu vizinho dizendo algo sobre Cristo e ele começa colocando a chama de sua vela na do vizinho do lado (atenção com os cabelos e com pingar cera derretida sobre as pernas), dizendo algo como: “Cristo te ama”, cada participante deve fazer o mesmo, com o vizinho ao lado, falando uma frase diferente.

Agora ficou mais claro o nosso ambiente, claro com a luz de Cristo. E o que Cristo diz desta luz, ela deve ficar escondida? O que nós devemos fazer com esta luz?

Deixar um momento de reflexão e oração; acender as luzes da sala e apagar as velas. Pedir que falem sobre o que pensaram e sugerir uma atividade para levar a luz de Cristo para outros:

Escrever num pedaço de papel o versículo ou a frase que lhe foi dita ao acender a vela. Atar o papel à vela, com durex ou barbante (de forma que possa ler o escrito); presentear esta vela aos pais ou a um amigo.

LUZ VERSUS MEDO

Material: uma vela para cada participante, fósforo ou isqueiro e 2 bexigas (bola inflável). Encha as duas bexigas e deixe escondidas; você vai precisar de um ajudante para estourá-las no momento combinado, sem que os outros saibam. A sala precisa estar completamente escura. Conduza os participantes a fazerem silêncio e diminuam a agitação. Quando a sala estiver quieta, o ajudante estoura a bexiga. Acenda uma vela, mostre a causa do barulho e pergunte quem se assustou e porque. Direcione a conversa para o valor da luz, pois quando estamos nas trevas até mesmo uma coisa simples como uma bexiga estourando nos assusta. Compare com Jesus ser a luz da nossa vida. Chame a atenção dos participantes para a iluminação; quem está em destaque, quem está no escuro, se todos podem ver uns aos outros bem. Converse se no mundo é assim; como as pessoas vêem a presença de cada um dos participantes; como o falar sobre Jesus e a salvação é como ter uma vela acesa. Comece a falar sobre a importância de haver mais luzes acesas (Jesus). Dê a cada um uma vela e a acenda com a sua; fale de como espalhar o Evangelho. Assim que a sala estiver toda

iluminada, estoure a outra bexiga. Converse sobre a diferença no susto - maior ou menor que enquanto estava escuro, e o quanto a luz de Jesus nos afasta e nos ajuda a lidar com medo e sustos da vida. Encerre com uma música relacionada ao tema.

UNIÃO FAZ A FORÇA - ECLESIASTES 4. 9-12.

Material: fios finos de barbante ou de lã (pedaços de mais ou menos 30cm) ou palitos de churrasquinho.

Distribuir entre os participantes os fios de barbante, pedir que cada um analise a aparência, utilidade e propósito daquele pedaço de barbante, (cerca de 2 minutos, para não ficar cansativo).

Pedir que eles arrebentem e observem como foi fácil.

Depois, pedir que cada um ofereça o maior pedaço que lhe sobrou para formar um feixe de barbantes e pedir a alguns voluntários que tentem arrebentar este feixe.

Observem como fica mais difícil se a medida que o feixe fica grosso. Para concluir leia o texto bíblico e discutam sobre a relação com a dinâmica e o grupo.

O 13º DISCÍPULO

Material: Cartolina, espelhos (ou papel alumínio ou folha metalizada que reflita imagem), cola.

Faça um cartão para cada criança, dobrando um pedaço de cartolina e colando dentro o espelho. Do lado de fora escreva: Quem é o 13º discípulo?

Mostre os cartões, sem abrir. Diga às crianças que terão a semana toda para tentar responder à pergunta e que no próximo encontro receberão o cartão com a resposta.

Prepare e distribua uma lista de tarefas a fazer que poderão ajudá-las a encontrar a resposta:

- procurar na Bíblia;
- memorizar o nome dos 12 discípulos de Jesus;
- conversar e entrevistar adultos, pastores, etc..

No encontro seguinte ouvir os relatos e entregar os cartões. Depois que as crianças o abrirem conversar sobre as reações ao ver sua imagem refletida, como e porque cada um é o 13º discípulo, etc..

Escrever o texto de João 15.14 nos cartões.

As crianças podem então preparar um outro cartão para presentear ou preparar convites ou mensagens para distribuir a amigos.

BENDITAS SEJAM ESTAS MÃOS

1. Iniciar com canto de louvor.

2. Leitura Bíblica: Marcos 8. 22-25

3. Reflexão:

"Se os olhos são o espelho do corpo, as mãos são o espelho da alma" (Zélia Duncan)

Jesus usou o toque das mãos para curar. Portanto, não precisamos ter receio em bendizer, abençoar e tocar as pessoas concretamente (ao invés de uma "imposição aérea" das mãos), proclamando as poderosas palavras da graça de Deus.

4. Bênção:

Convide as pessoas para que formem 2 círculos, um interno e outro externo (uma pessoa de frente para a outra, de mãos dadas). A pessoa que coordena lê a primeira frase e as outras repetem. Depois, as pessoas do círculo externo andam um passo a direita (para ficarem de frente para outra pessoa e formar um novo par, de mãos dadas). A pessoa que coordena lê então a segunda frase, as demais repetem e trocam de lugar; assim sucessivamente até a 12ª frase.

Bênção das mãos (Diann Neue)

Convite: Olhemos nossas mãos, descubramos o seu poder e sua ternura, e bendigamos as nossas mãos.

Benditos sejam os trabalhos de nossas mãos
Benditas sejam estas mãos que tocaram a vida
Benditas sejam estas mãos que criaram coisas belas
Benditas sejam estas mãos que contiveram a dor
Benditas sejam estas mãos que abraçaram com paixão
Benditas sejam estas mãos que plantaram novas sementes
Benditas sejam estas mãos que cerraram seus punhos com indignação
Benditas sejam estas mãos que levantaram colheitas
Benditas sejam estas mãos que se endureceram com o tempo
Benditas sejam estas mãos que se enrugaram e se feriram trabalhando pela justiça
Benditas sejam estas mãos que se deram e foram recebidas
Benditas sejam estas mãos que sustentaram as promessas do futuro
Benditos sejam os trabalhos de nossas mãos

5. Encerrar com um Canto

ABRA O OLHO MEU IRMÃO.

Material: Dois panos para fechar os olhos e dois chinelos ou porretes feitos com jornais enrolados em forma de cacete.

Descrição: Dois voluntários devem ter os rostos cobertos e devem receber um chinelo ou porrete. Depois devem iniciar uma briga de cegos, para ver quem acerta mais o outro no escuro. O restante do grupo apenas assiste.

Assim que inicia a "briga", o coordenador faz sinal para o grupo não dizer nada e desamarra a venda dos olhos de um dos voluntários e deixa a briga continuar. Depois de tempo suficiente para que os resultados das duas situações sejam bem observados, o coordenador retira a venda do outro voluntário e encerra a experiência, abrindo um debate sobre o que se presenciou no contexto da sociedade atual.

A reação dos participantes pode ser muito variada. Por isso, é conveniente refletir algumas posturas como: indiferença x indignação; aplaudir o agressor x posicionar-se para defender o indefeso; lavar as mãos x envolver-se e solidarizar-se com o oprimido, etc.

Alguns questionamentos podem ajudar, primeiro perguntar aos voluntários como se sentiram e o porquê. Depois dar a palavra aos demais participantes. Qual foi a postura do grupo? Para quem torceram? O que isso tem a ver com nossa realidade? Quais as cegueiras que enfrentamos hoje? O que significa ter os olhos vendados? Quem estabelece as regras do jogo da vida social, política e econômica hoje? Como podemos contribuir para tirar as vendas dos olhos daqueles que não enxergam?

Sugestões de textos: Marcos 10, 46-52; Lucas 10 25 a 37 ou Lucas 24, 13-34.

NOME E SIGNIFICADO

Consiga com antecedência um livro de Nomes e seus significados (em algumas bancas de jornal são vendidos livros de "3000 nomes para o seu bebê" por exemplo).

Pesquise os nomes de todas as crianças do seu grupo, e os significados.

Prepare fichas, na forma de quebra cabeça - uma parte é o nome, a outra é o significado.

Distribua duas partes para cada criança: pode ser o nome dela mesma, ou outro nome, e sempre com o significado desconhecido.

Diga às crianças que andem pelo salão, procurando encontrar pares corretos de nome e significado, montando cada quebra-cabeça numa mesa ou no chão, a medida que encontram os pares; até que todos os nomes tenham sido montados.

Cada criança deve então pegar o seu próprio nome com o significado correto e depois, um a um, lêem em voz alta o seu nome e o significado para os demais.

Você pode então promover uma conversa com elas:

Quem se surpreendeu com o significado do seu nome? porque?

Quem passou a gostar mais do seu nome depois de saber o que significa?

Por que nosso nome é importante para nós?

Será que Deus sabe o nosso nome?

O que quer dizer o texto de Isaías "Chamei-te pelo teu nome, tu és meu!" e o que isso tem de importante na nossa vida?

Quais eram os nomes de Jesus (Emmanuel, Cristo, Nazareno, etc..) - pesquisar na Bíblia os seus significados, etc..

AMAR AO PRÓXIMO.

Duração: 30 min.

Material: papel, lapis.

Divida a turma em grupos ou times opostos.

Sugira preparar uma gincana ou concurso, em que cada grupo vai pensar em 5 perguntas e 1 tarefa para o outro grupo executar.

Deixe cerca de 15 minutos, para que cada grupo prepare as perguntas e tarefas para o outro grupo.

Após este tempo, veja se todos terminaram e diga que na verdade, as tarefas e perguntas serão executadas pelo mesmo grupo que as preparou.

Observe as reações. Peça que formem um círculo e proponha que conversem sobre:

Se você soubesse que o seu próprio grupo responderia às perguntas, as teria feito mais fáceis?

E a tarefa? Vocês dedicaram tempo a escolher a mais difícil de realizar?

Como isso se parece ou difere do mandamento de Jesus? "Amarás ao teu próximo como a ti mesmo".

Como nos comportamos no nosso dia a dia? Queremos que os outros executem as tarefas difíceis ou procuramos ajudá-los?

Encerre com uma oração.

Se houver tempo, cumpram as tarefas sugeridas, não numa forma competitiva, mas todos os grupos se ajudando.
