

20 Atividades para Crianças na Igreja

1- Quebra-Cabeça de Palavras

Material: papel cartão, pincel atômico, tesoura.

Preparo: Escrever nas fichas recortadas (30cm X 15cm), PALAVRAS referentes à lição ou o versículo que se pretende ensinar. Recortar as fichas de diferentes maneiras, formando peças que depois serão unidas.

Desenvolvimento: As fichas serão distribuídas a todos os participantes, os quais, a um dado sinal, sairão à procura das partes que completam as palavras. Encontradas as partes, estuda-se o significado das palavras.

Variante: Para classes que não sabem ler, utilize FIGURAS referentes ao assunto tratado.

2- Jogo da Memória

Material: papel cartão, figuras diversas (duas figuras iguais), cola e tesoura.

Preparo: Montar cartões com FIGURAS (duas figuras iguais) referentes ao assunto da lição.

Desenvolvimento: Dispor as figuras no chão, viradas para baixo, no centro da sala ou dividir a turma em grupos menores para a realização do jogo. Um participante dá o início, escolhendo duas figuras que serão desviradas. Caso ele encontre o par, poderá jogar novamente. Se o par não for encontrado, a vez é passada para outro participante.

Variante: O jogo pode ser elaborado com PALAVRAS, para turmas maiores.

3- Boliche

Material: garrafas “pet”, 1 bola pequena, cartolina, durex, papel contact, pincel atômico.

Preparo: Elaborar cartões com palavras da história ou do versículo e colá-los nas garrafas. Passar o papel contact por cima, para proteger as palavras.

Desenvolvimento: Os participantes farão uma fila e cada um deles terá a oportunidade de lançar a bola e tentar derrubar as garrafas. A garrafa que for derrubada deverá ser levantada e a palavra lida para todos. Depois que as crianças explorarem bem o jogo, deverá ser realizada a aplicação, ou seja, as palavras serão estudadas e comentadas.

Variante: Pode-se colocar nas garrafas FIGURAS em vez das PALAVRAS e as crianças terão que falar sobre as cenas.

4- História Diferente

Material: tiras de cartolina, pincel atômico.

Preparo: Escrever 5 nomes de pessoas ou objetos referentes ao assunto da aula nas fichas de cartolina. Dispor as crianças em círculo.

Desenvolvimento: A primeira criança que estiver à direita do professor deverá receber uma ficha e começar a contar uma história bíblica com aquele nome. Outras crianças deverão ser escolhidas para continuar a narrativa, partindo sempre do nome que recebeu.

5- Sai da Casa

Material: fita crepe

Preparo: Marcar o chão com círculos ou com X, feitos de fita crepe. Observar o número exato de participantes e marcar um a menos.

Desenvolvimento: Crianças espalhadas pela sala, cada uma em sua “casinha”. Uma das crianças ficará sem “casinha”. A um sinal do professor, a criança que ficou sem casinha diz em voz bem alta: “Empresta-me a tua casinha?”. Todos os outros deverão responder: “Sim!” A seguir, trocam de casinhas, enquanto a criança sem casinha tentará ficar no lugar de alguém. A criança que ficar sem casinha deverá recitar um versículo, cantar um hino, ou contar uma história.

6- Caixa de Objetos

Material: uma caixa grande, objetos referentes ao assunto da aula, duas vendas para os olhos.

Preparo: Colocar os objetos na caixa. Dividir a turma em duas equipes e escolher um representante de cada equipe e vendá-los.

Desenvolvimento: Os representantes com os olhos vendados deverão ser conduzidos até a caixa onde tocarão em um dos objetos. Escolhido o objeto, eles deverão tentar adivinhar o que é. Depois de descobertos os objetos, as equipes deverão dizer a que história se referem.

7- Letras de Sucata

Material: tampinhas, caixas de fósforo vazias, caixas de caldo de carne ou outras vazias, papéis coloridos para encapar, papel sulfite, canetinhas, cola, durex, tesoura.

Preparo: Encapar as caixinhas ou utilizar as tampinhas. Escrever o alfabeto em papeizinhos e colá-los nas tampinhas ou caixinhas. Escrever 4 alfabetos e repetir as vogais umas 5 vezes.

Desenvolvimento: Os alunos deverão formar nomes dos personagens da história ou outras palavras solicitadas. Pode-se fazer uma competição entre equipes, estabelecendo regras como: formar as palavras em menor tempo ou formar o maior número de palavras. Pode-se, ainda, ditar as palavras para que os alunos as formem.

8- Passa Anel Musical

Material: uma argola pequena, perguntas e música.

Preparo: escrever diversas perguntas, enrolá-las e colocá-las uma de cada vez na argola.

Desenvolvimento: ao som da música, uma criança vai passando a argola de mão em mão.

Quando a música parar, a argola deverá parar nas mãos de alguém. A criança que recebeu a argola deverá ler e responder a pergunta.

9- Memorizando

Material: figuras de histórias bíblicas, papel cartão.

Preparo: Colar as figuras no papel cartão e depois colocá-las no quadro ou em uma parede.

Formar várias fileiras de alunos com o mesmo número de alunos.

Desenvolvimento: Ao sinal do professor, o primeiro aluno da primeira fileira, levanta-se rapidamente, toca qualquer figura e volta para o seu lugar. O primeiro aluno da fileira seguinte levanta-se, toca a figura do primeiro, pronuncia o nome e toca uma segunda figura, pronunciando o seu nome. A brincadeira prossegue assim, sucessivamente. O aluno que esquecer alguma das figuras já pronunciadas perde ponto para a sua equipe.

Variante: Para crianças menores pode-se colocar 3 ou 4 figuras.

10- Quem Sou Eu?

Material: papel, caneta e caixa

Preparo: Enfeitar a caixa.

Desenvolvimento: Os alunos deverão estar sentados em círculo. Cada aluno deverá escrever seu nome em um pedaço de papel e depositá-lo na caixa. O professor mistura bem os papéis, a seguir cada aluno um retira um papel. Depois que retirou o papel, cada aluno, escrevendo em papel, faz uma descrição do colega cujo nome ele tirou. A descrição deve ser bem curta. O professor pode estabelecer um tempo, avisando quando este tempo estiver quase esgotado. Recolhem-se todas as descrições que, a seguir, são lidas em voz alta. Atribuem-se pontos aos alunos que descobrirem quem é o colega cuja descrição o professor estiver lendo.

11- O Presente

Material: uma caixa ou pacote de presente.

Preparo: Os alunos deverão estar sentados em círculo.

Desenvolvimento: O professor, sentado em círculo com alunos, inicia a brincadeira dizendo:
_ Fulano, receba este presente que o _____ (nome da pessoa que está à sua direita) lhe enviou.

O aluno que recebeu deve proceder da mesma forma, repetindo o nome dos que já participaram da brincadeira e acrescentando o nome do novo participante, recebedor do presente. Por exemplo:

_ Marcos, receba o presente que Ana lhe enviou.

Marcos continuará:

André, receba o presente que Ana e Marcos lhe enviaram.

André dirá:

_ Luís, receba o presente que André, Ana e Marcos lhe enviaram.

Desta forma a brincadeira continua. Quem trocar ou esquecer algum nome ficará fora da brincadeira. Quanto mais rápida for a brincadeira, mais engraçada fica.

12- TIP – TOP

Material: nenhum.

Preparo: Alunos dispostos à vontade pela sala, de frente para o professor.

Desenvolvimento: O professor dará códigos para os alunos. Cada código indicará uma tarefa que eles deverão executar. Todos os alunos deverão memorizar estes códigos:

TIP = PULAR

TIP-TIP = BATER PALMAS

TIP-TOP = LEVANTAR

TOP = SENTAR

TOP-TOP = ABRAÇAR UM COLEGA

Após os alunos terem memorizado os códigos, o professor inicia a brincadeira falando um dos códigos e os alunos, rapidamente, deverão executar a tarefa referente ao código citado. Quem não acertar, ou demorar, sai da brincadeira.

13- Você Viu?

Material: nenhum.

Preparo: Alunos sentados em círculo.

Desenvolvimento: O professor inicia a brincadeira, dizendo ao aluno da sua direita:

_ Você viu?

O aluno responderá:

_ O quê?

O professor diz:

_ Uma cobra (e faz o movimento dela com as mãos).

O aluno continuará a brincadeira fazendo a mesma pergunta, e assim por diante.

Não pode repetir animais, mas caso isto aconteça o aluno deverá pagar uma prenda, como por exemplo, cantar um hino, recitar um versículo ou contar uma pequena história.

14- Você Sabe?

Material: caixinha enfeitada com números no seu interior, placa de E.V.A. com bolsos (os bolsos são numerados de acordo com os números que estão dentro da caixa), música.

Preparo: Colocar perguntas nos bolsos da placa, de acordo com a lição.

Desenvolvimento: Ao som de uma música, a caixinha será passada entre os participantes que estarão sentados em círculo. Quando a música parar, a pessoa que estiver com a caixa na mão deverá abri-la e retirar um número. Deve ir até a placa E.V.A. procurar o bolso que tenha o mesmo número que pegou. Então, tirar do bolso a pergunta e responder.

15- Escondido

Material: fichas com palavras ou figuras referentes à lição.

Preparo: Confeccionar fichas com palavras ou figuras e espalhá-las pelo chão, onde as crianças deverão estar dispostas em círculo.

Desenvolvimento: Todas as crianças deverão observar as palavras ou figuras dispostas. Um aluno sai da sala e uma ficha é retirada. Ao voltar para o círculo ele deve adivinhar qual a ficha que foi tirada. Depois, outro aluno é escolhido e a brincadeira continua.

16- Quem é?

Material: fichas com nomes de personagens ou fatos bíblicos, uma caixa ou envelope.

Preparo: Confeccionar fichas com os nomes ou fatos bíblicos.

Desenvolvimento: As crianças deverão estar dispostas em círculo. Uma criança retira uma ficha da caixa ou envelope e dá dicas sobre o personagem ou fato, para que os outros tentem adivinhar. O que acertar retira a próxima ficha e dá as dicas.

17- Histórias Divertidas

Material: fichas com palavras referentes a duas histórias diferentes.

Preparo: Confeccionar fichas com palavras referentes a duas histórias bíblicas diferentes.

Desenvolvimento: Cada criança sorteará uma ficha e, ao sinal do professor, caminhará por um espaço determinado, falando bem alto a sua palavra. Quando as crianças perceberem as semelhanças, então, deverão se agrupar e combinar para contar a história a que se referem.

18- Eu Mando

Material: cartão com um número, cartão com tarefa a realizar.

Preparo: Escrever num cartão um número e no outro cartão, a tarefa a ser realizada.

Desenvolvimento: Entregar a cada criança um cartão com número e outro cartão com a tarefa a realizar. A criança coloca o cartão com número num lugar bem visível do seu corpo. Dado um sinal, todos devem cumprir as tarefas, que podem ser:

- procure o nº 2 e apresente-o ao nº 4, ao 6 e ao 10...
- faça uma lista dos nomes das crianças que usam óculos...
- procure o número 12 e juntos cantem um hino...
- junto com o 2, contem uma história bíblica para o 15...

O professor dará a ordem final que pode ser:

- dê um abraço no amigo que está mais perto...
- cantem um hino todos juntos...

19- Passa-Responde

Material: duas caixas enfeitadas, papéis com perguntas, música.

Preparo: Escolher perguntas sobre a lição, escrevê-las e colocá-las dentro das caixas. Dividir a turma em duas fileiras.

Desenvolvimento: Ao som da música, o primeiro da fila passa a caixa para o detrás e este para outro, sucessivamente. O último da fila corre para o início da fila, tira uma pergunta da caixa, lê e responde. Em seguida, passa a caixa ao que está atrás dele e assim sucessivamente. Ganhará a equipe que tiver o maior número de acertos.

20- O Espelho

Material: tiras de papel, lápis, uma caixa.

Preparo: Escrever diferentes ações em tiras de papel (a mesma ação em duas tiras de papel) e colocá-las dentro da caixa. Dispor as crianças em círculo, viradas para fora.

Desenvolvimento: A caixa será passada e cada criança tirará uma ação. Ao sinal do professor, todos devem se virar para o meio e começar a realizar a ação. Todos deverão encontrar o seu par que está fazendo a mesma coisa. Ao se encontrarem deverão ficar juntos e cada um dirá um versículo ao outro.

Fonte: extraído e adaptado de: <http://fazendoprogresso.blogspot.com/2014/06/30-atividades-para-crianca-na-igreja.html> (em 31/03/2020)