

BRINCADEIRAS BÍBLICA

Profª Iza Vilanova Shoji

BRINCADEIRAS BÍBLICAS

Será mesmo importante gastar tempo na igreja (que já é pouco) brincando? Se a brincadeira for bem direcionada e programada de maneira a contribuir para a aprendizagem a resposta certamente será afirmativa.

A brincadeira em época alguma constituiu assunto tão sério como hoje. Seja como pai ou mãe, como educador (a), Cidadão (ã) responsável, não podemos permanecer indiferentes ao observarmos as mais variadas manifestações de violência, especialmente quando atinge crianças e jovens.

Muitos estudos vêm sendo feitos, e hoje se fala muito em "inteligência emocional", que é a capacidade de se trabalhar com as emoções, resultando num equilíbrio pessoal e num bom relacionamento consigo mesmo e com o próximo. Nós como cristãos sabemos que quando deixamos o Espírito Santo dominar as nossas emoções e sentimentos, aí sim, conseguimos essa tão famosa "inteligência emocional". Mas a dimensão lúdica, que tanto a criança como também o adulto possui, não deve ser deixada de lado, pois vem facilitar o equilíbrio emocional do indivíduo.

Através de uma simples brincadeira, concurso ou jogo, pode ser liberada e experimentada uma imensa alegria, provando que o intercâmbio de relações humanas não tem porque ser violento e competitivo. Uma brincadeira bem orientada nos leva à cooperação, à superação de nossas inseguranças, à descoberta de novos valores e ao companheirismo.

A - Alguns pontos a serem observados na preparação e execução das brincadeiras bíblicas:

- ✓ Reconhecer que este recurso é importante e deve ser levado à sério, não basta escolher uma lista de brincadeiras e jogá-las em cima do grupo;
- ✓ Conhecer as necessidades do grupo, idade e números de pessoas, contexto, aptidões;
- ✓ Definir bem o objetivo que deseja alcançar na reunião;
- ✓ Saber o momento de parar a atividade. A competição nunca deve assumir importância tal que estrague a comunhão entre os participantes. Quando perceber que os integrantes estão exaltados, somente querendo ganhar os pontos, é hora de encerrar, mudar os grupos e acalmar a tempestade. Esta é uma boa oportunidade para ensinar princípios bíblicos de vitória e

derrota, contentamento e consideração mútua (Fp 2:3,4; Rm 12:10); por outro lado, cuidado para que a brincadeira não morra por falta de interesse;

- ✓ Disciplina dentro da liberdade do jogo: fazer respeitar as regras do jogo, exigir honestidade, ser justo e ter equilíbrio das equipes;
- ✓ Conhecer bem a atividade para poder explicá-la claramente, variando em cada reunião. Na bibliografia anexa, você encontrará a indicação de alguns autores que tratam com seriedade o assunto;
- ✓ Ter todo o material à mão (cuidado! não deve haver improvisos);
- ✓ Procure envolver todos os participantes do grupo nas brincadeiras, mantenha o bom humor, a alegria e a simpatia para com todos;
- ✓ É importante evitar esgotamentos físicos e situações bruscas que possam levar a alguém se machucar ou a constrangimentos.

B - Algumas brincadeiras bíblicas

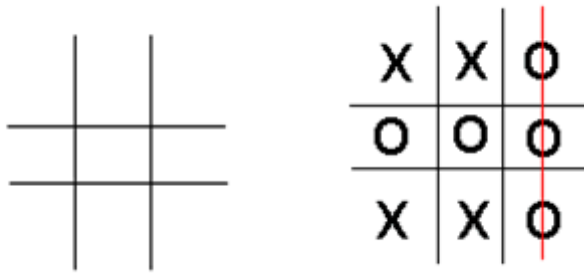
As brincadeiras podem ser usadas com crianças e adultos nos mais diferentes lugares e situações: nas aulas da Escola Dominical para fixar o ensino, em reuniões, em acampamentos, encontros, etc. Aqui cito exemplos de brincadeiras pesquisadas em livros seculares (feitas as devidas adaptações) e de bons livros evangélicos dessa área. Mais exemplos podem ser consultados nos livros cuja referência bibliográfica cito no final dessa apostila.

1- 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 professor, se estiver certo ele se sentará, caso contrário, voltará a andar e procurar mais dicas.

2 - JOGO DA VELHA

Elabore uma quantidade grande de perguntas referentes à lição 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.

3- AUTÓDROMO

O professor prepara perguntas sobre a lição ministrada e divide a sala em dois grupos. Desenhará na lousa ou fará em cartolina o autódromo (como no modelo), o professor 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								

4- CHAMADA BÍBLICA

A equipe é dividida em times. O professor 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.

5- 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...

6- 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.

7- QUAL A LIGAÇÃO?

A turma é dividida em grupos. O professor 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.

8- 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.

9- 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.

10- 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 professor 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 professor.