



Dia de festa com

o amigo das crianças!



Índice



Apresentação.....	2
Narração de histórias bíblicas.....	3
Jogos e brincadeiras.....	6
Oficina de brinquedos.....	11
Músicas.....	18



Apresentação

Há 80 anos nasceu um velho conhecido de muita gente na igreja: o jornal *O Amigo das Crianças*. Esse material acompanhou a infância de muitas crianças, com histórias bíblicas e histórias sobre a vida. *O Amigo das Crianças* foi e deseja continuar sendo um veículo para promover a missão de Deus entre as crianças da nossa querida IECLB.

Desde 2006, *O Amigo das Crianças* se transformou em uma revista bimestral de 20 páginas coloridas, coordenada pela Coordenação de Educação Cristã/Núcleo de Produção e Assessoria da IECLB e publicada pela Editora Sinodal. Sua proposta está orientada pelo Plano de Educação Cristã Contínua da IECLB (PECC).

Neste ano de 2017, juntamente com os festejos da Reforma, o velho amigo do peito está completando 80 anos de existência. A data é motivo de muita alegria e gratidão pela caminhada da revista. Por isso é com muita alegria que compartilhamos com você o caderno “Dia de festa com *O Amigo das Crianças!*”. Nele, há ideias legais para a preparação de um passa dia de festa. Há histórias bíblicas, jogos e brincadeiras, músicas e oficinas criativas. Grande parte das sugestões do caderno foi retirada das edições da própria revista. As músicas fazem parte do cancionário *Cante com a gente*. Além disso, para a divulgação do evento, no final do caderno você encontrará um kit com cartaz, cartões-convite e crachás para as crianças.

Se o evento contar com um dia de sol ao ar livre, possibilite um almoço coletivo em forma de piquenique. Incentive para que as crianças compartilhem os alimentos. Em caso de chuva, se o evento acontecer em um ambiente grande, é possível dar ares de piquenique estendendo toalhas no chão. Também é possível montar barraquinhas para a venda de sanduíches naturais, sucos, frutas e picolés. O valor arrecadado com a venda dos alimentos pode se transformar em assinaturas para todas as crianças que participam do Culto Infantil ou para todas as crianças batizadas da sua paróquia que estão dentro da faixa etária dos 6-10 anos.

No final do passa dia, se possível, termine cantando parabéns pelos 80 anos da revista *O Amigo das Crianças* e um grande bolo de aniversário. Quanto mais crianças participarem, mais alegre e gostosa será a festa.

Depois, compartilhe com a gente através do e-mail secretariageral@ieclb.org.br e nas redes sociais usando a #oamigodascrianças. Com certeza, a divulgação será uma ótima maneira de incentivar outras paróquias a realizar a festa com suas crianças, motivando para que elas recebam e conheçam a revista.

Lembramos que para fazer assinaturas da revista ou pedidos de números avulsos, faça contato com a Editora Sinodal através do e-mail amigodascrianças@editorasinodal.com.br ou pelo fone (51) 3037 2366.

Desejamos uma festa muito divertida e abençoada!

Equipe da revista *O Amigo das Crianças*

Prepare a sua equipe

A festa do aniversário da revista *O Amigo das Crianças* pode acontecer em locais diferentes: ao ar livre, dentro de um salão comunitário ou numa escola. O que importa é que o espaço seja amplo e agradável.

Você vai precisar de ajuda para realizar o passa dia festivo. É muito importante que as pessoas envolvidas na preparação do evento estejam bem preparadas. Reuniões de preparação são fundamentais para que tudo ocorra da melhor forma possível. Uma equipe de boas-vindas pode se responsabilizar por recepcionar e identificar as crianças com seus crachás. Outra equipe pode ser responsável por música, brincadeiras, oficinas de brinquedos e narração de histórias. Outra ainda pode ser responsável pelas barraquinhas e alimentação.



Narração de histórias bíblicas

Certa vez, o educador e teólogo Rubem Alves afirmou: “Aquilo que está escrito no coração não necessita de agendas porque a gente não esquece. O que a memória ama fica eterno”. Vivências significativas são guardiãs da memória. Tudo o que tem sentido não morre com o passar do tempo, mas volta de forma intensa quando nos deparamos com um perfume conhecido, uma música que nos marcou, uma história. As narrativas bíblicas são fundamentais para a educação cristã das crianças. Para o passa dia festivo da revista *O Amigo das Crianças*, escolhemos duas histórias bíblicas nas quais as crianças estão envolvidas. Para contá-las, você pode fazer uso de um dos recursos narrativos abaixo.

Recursos narrativos

Narração simples: Não requer recursos especiais. Pode ser contada na roda de histórias. Aqui a entonação da voz e a postura corporal da pessoa narradora são importantes meios para que as crianças possam imaginar livremente a história.

Narração com flanelógrafo: Use um pedaço de feltro para prender os personagens e o cenário. Desenhe os personagens das histórias e elementos do cenário conforme a história escolhida. À medida que a história vai sendo narrada, coloque os desenhos sobre o feltro, compondo, no final, toda a cena.

Narração com caracterização de personagem: Escolha um ou mais personagens da história. Caracterize-se, narrando a história a partir da sua ótica.

Narração com objetos improvisados: Dê vida a objetos. Um lenço pode virar um discípulo, um livro pode virar um sacerdote, um guarda-chuva pode virar uma árvore, um novelo de lã pode virar um bichinho, uma buchinha de algodão pode virar uma nuvem. Use a imaginação!

Narração participativa: Convide as crianças para participar da história a partir de personagens. Combine anteriormente os gestos de cada personagem. Durante a narração, cada vez que o personagem é citado, elas farão gestos condizentes com o que foi combinado.

Narração com fantoches: Utilize sucata para a confecção dos fantoches (caixas de papelão, lã, meias, pratinhos de tortas, sacos de papel...). Na internet há uma infinidade de modelos supersimples de fantoches. Veja as dicas a seguir e use a criatividade.

Dicas para a encenação com fantoches

a) Entrando e saindo do palco: Se possível, o fantoche deve entrar e sair pelas laterais do palco. Para tornar isso possível, é preciso que o palco tenha as laterais acima do nível da base. Escondido atrás das laterais, o fantoche prepara-se para entrar em cena.

b) Caminhando no palco: Para dar a impressão de fantoche caminhando é preciso erguê-lo e abaixá-lo levemente. Esse movimento regular dará a impressão de que o fantoche está caminhando.

c) Coordenação do movimento da mão e do braço: Enquanto que, para caminhar, usa-se mais o movimento dos braços, para a fala e a expressão corporal, usa-se mais o movimento das mãos.

d) Falando no palco: Quando o fantoche não tem boca, é preciso caracterizar sua fala por um pequeno movimento do corpo do boneco, com ênfase no movimento da cabeça, observando, também neste caso, o ritmo da frase que o personagem está falando. Esse detalhe é muito importante principalmente quando há mais de um personagem em cena. Nesse caso, é preciso cuidar para que somente o fantoche que está falando se movimente.

e) Interpretando no palco: Outro detalhe importante é a interpretação do que está sendo dito. É preciso expressar a alegria, a tristeza, a raiva e o carinho que o fantoche está representando naquele momento. Outro detalhe quanto à interpretação é a mudança do timbre de voz, de tal forma que ela se aproxime ao máximo das características do personagem.

O palco

O palco para a apresentação do teatro com fantoches pode ser bastante simples, construído no local.

Um exemplo é o palco com varal, feito com panos grandes, pendurados sobre cordas e presos com prendedores de roupa. Pode-se enfeitar os lados do palco com elementos que vão entrar no cenário, conforme o texto: flores, casas, crianças, animais etc.

Sonoplastia

O som dá vida à história. Os ruídos podem ser produzidos por meio de palmas, batidas de pés e mãos, talheres, tampas, apitos, batidas em latas, assobios, papel amassado etc.

Dicas importantes sobre a história a ser apresentada

a) É importante que a narração seja adaptada pelas pessoas que irão apresentá-la.

b) Os diálogos devem ser curtos, e as ações rápidas. Sempre que possível, deixe cada personagem expressar-se com fala própria e movimento no palco, evitando assim a figura do narrador.

c) Poucas personagens em cena.

d) Um pouco de humor sempre é bem-vindo. Pode-se criar situações de esquecimentos, enganos, tom de voz alternado, piadas, sustos, tombos.

Narração

O louvor das crianças

Certa vez, Jesus estava na cidade de Jerusalém, ensinando no pátio do templo. Muitas pessoas doentes, cegas e com dificuldades para caminhar iam até ele para ser curadas. Jesus curava todas elas e lhes falava sobre o amor de Deus.

Muitas crianças também estavam no pátio do templo. Elas queriam ver o homem que ajudava e tratava as pessoas com respeito e carinho. Alegres com o que viam, falavam alto e cantavam, dizendo:

– Hosana ao Filho de Davi!

Irritados, os sacerdotes aproximaram-se de Jesus e disseram:

– Você está ouvindo o que essas crianças estão dizendo? Não vai fazer nada para que parem com esse barulho?

Jesus olhou para eles e respondeu:

– Claro que estou ouvindo o louvor das crianças. Lembrem-se do que está escrito nas Escrituras Sagradas: *Deus ensinou as crianças e as criancinhas a oferecer o louvor perfeito*. Deixem que elas expressem seu louvor! Elas estão alegres com o que estão vendo.

Ouvindo isso, os sacerdotes não disseram mais nada.

História baseada em Mateus 21.14-17

Revista *O Amigo das Crianças*, ano 76, n. 47, setembro/outubro de 2013



Um abraço gostoso

Era um lindo dia de sol. Depois de falar para muitas pessoas, Jesus resolveu descansar perto do rio Jordão.

De repente, os discípulos perceberam que algumas pessoas estavam se aproximando. Eram pais e mães trazendo crianças para conhecer Jesus. Os discípulos, vendo todo aquele movimento, disseram:

– Jesus precisa descansar, ele já encontrou muita gente hoje. Voltem outro dia.

Ouvindo o que os discípulos diziam e percebendo o desejo dos pais, das mães e também das crianças, Jesus disse:

– Ei, ei! Esperem um pouco. Deixem que as crianças venham a mim! O reino de Deus é das pessoas que são como estas crianças. Precisamos receber o reino de Deus como as crianças o fazem. Somente dessa maneira as pessoas adultas também entrarão no reino.

Então Jesus abraçou todas as crianças, conversou com elas e, antes de partirem, as abençoou.



História baseada em Marcos 10.13-16

Jogos e Brincadeiras

Desde os tempos mais antigos, as crianças sempre costumaram brincar ao ar livre. A rua ou a praça era o seu espaço da interação com as outras crianças.

Nos dias atuais, a realidade é outra. As crianças estão nascendo num mundo marcado pela tecnologia. O envolvimento com as máquinas de última geração vem se sobrepondo ao lugar do movimento e das brincadeiras ao ar livre. A agitação e os riscos dos grandes centros urbanos dificultam o acesso às tradicionais brincadeiras de rua.

Brincadeiras que um dia fizeram parte da vida de gerações passadas, como passa-anel, amarelinha, pular corda, bola de gude e esconde-esconde, praticamente desapareceram.

Nesse sentido, o resgate das brincadeiras antigas, além de proporcionar o encontro entre as gerações, pode ajudar as crianças a perceberem a importância das regras, de saber dividir e dialogar.

Uma forma bacana de estimular a convivência e o encontro entre as crianças é através dos jogos e brincadeiras que perpassam o tempo. Foi com essa intenção que selecionamos as brincadeiras abaixo.

Mamãe, eu posso ir?

Uma criança é escolhida para ser a mãe, que deverá estar de olhos vendados ou de costas, enquanto as outras serão as filhas e os filhos. As crianças ficam a certa distância da mãe, atrás de uma linha marcada com giz ou barbante. A primeira da direita começa a falar: – *Mamãe, eu posso ir?* – *Pode.* – *Quantos passos?* – *Três de elefante.* Essa criança deverá dar três passos grandes em direção à mãe. A próxima criança pergunta: – *Mamãe, eu posso ir?* – *Pode.* – *Quantos passos?* – *Dois de coelho.* Essa deverá dar dois passos médios em direção da mãe. A próxima pergunta: – *Mamãe, eu posso ir?* – *Pode.* – *Quantos passos?* – *Cinco de formiguinha.* Essa deverá dar cinco passos bem pequenos em direção à mãe. Quem chegar primeiro até a mamãe será a próxima mãe.



Passa-anel

Sentado numa roda, o grupo tira par ou ímpar para ver quem vai passar o anel. Todas as pessoas devem unir as palmas das mãos e erguê-las na sua frente. A pessoa que passar o anel deverá segurá-lo entre as palmas das mãos e passar as suas mãos entre as mãos dos componentes do grupo, deixando o anel nas mãos de alguém que ela escolher, mas deverá continuar fazendo de conta que continua passando o anel até o último do grupo. Ao final, pergunta a uma das pessoas do grupo: Onde está o anel? Se essa acertar, ela será a próxima a passar o anel. Se errar, quem recebeu o anel é que o passará, começando novamente a brincadeira.

Pular corda

Duas pessoas seguram uma corda nas extremidades, bem perto do chão. As outras pessoas começam a saltar. À medida que saltam, o nível da altura deverá subir. Será vencedora a pessoa que conseguir pular mais alto.

Pula-pula

Escolha duas crianças para trilhar a corda. As demais crianças, em fila, vão passando pela corda, uma a uma. Dão um pulo e saem, voltando para a fila novamente e aumentando o número de pulos. Vence quem conseguir pular até dez pulos sem errar.

Se você quiser, pode aumentar o desafio passando pela corda e pulando em duplas ou trios.



Pulando num pé só

Forme duas equipes de três ou quatro crianças cada uma. Tire par ou ímpar para ver qual a equipe que iniciará o jogo. Depois, duas crianças trilham a corda, enquanto as crianças de uma das equipes vão entrando uma de cada vez e pulando a corda num pé só. Vence a equipe que conseguir, sem errar, entrar e pular num pé só por mais tempo com as crianças participantes do seu grupo.



Seu lobo

Escolhe-se uma pessoa para ser o lobo, que deverá se esconder por perto. As outras pessoas deverão ir até onde o lobo está escondido e então cantar: *Vamos passear na floresta enquanto seu lobo não vem. Está pronto, seu lobo?* Então o lobo deve responder: *Estou tomando banho.* As pessoas dão outra volta cantando novamente até chegar perto da casa: *Vamos passear na floresta enquanto seu lobo não vem. Está pronto, seu lobo?* O lobo responde outra coisa: *Estou botando meus sapatos.* Cada vez o lobo dirá algo diferente. No momento em que disser que está pronto, o lobo sairá correndo atrás das pessoas. Quem for pego será o próximo lobo.

Carrinho de mão

Trace duas linhas no chão, uma de largada e outra de chegada. O grupo se divide em pares e se coloca atrás da linha de largada. Todos contam até três, e uma pessoa participante de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás, apoiando as mãos no chão. A outra pessoa levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr, um com os pés e o outro com as mãos. Quem cair volta à posição de largada. Vence quem chegar à linha de chegada primeiro.



Fugindo da corda

Forme duplas. Duas crianças trilham a corda e as duplas passam correndo por debaixo da corda, sem deixar que a corda as toque. A dupla que conseguir passar sem ser tocada pela corda cinco vezes é a vencedora.



Alerta

Uma pessoa pega a bola, joga-a para cima e grita o nome de uma pessoa do grupo. Enquanto isso, os demais componentes do grupo aproveitam para correr e se distanciar ao máximo da pessoa que foi buscar a bola. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar “Alerta!”. Imediatamente, todos e todas participantes devem ficar parados e paradas. A pessoa que está com a bola deverá tentar acertar com ela a pessoa que estiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida será a próxima a jogar a bola para cima e gritar o nome de outra pessoa. Se errar, ficará uma rodada sem jogar.

Uma dica: para não correr o risco de alguém se machucar, use bolas de plástico.



Esconde-esconde

As pessoas do grupo devem se esconder e não ser encontradas, e a pessoa que deverá procurar as demais do grupo deve permanecer de olhos fechados num determinado lugar, que será a base, e contar até 10 para que todas tenham tempo de se esconder. Após a contagem, ela sai em busca das pessoas escondidas. Para ganhar o jogo, a pessoa que está procurando deve encontrar todas as pessoas escondidas e correr até a base, dizendo o nome da pessoa descoberta.



Telefone sem fio

Nesta brincadeira, quanto mais pessoas, mais divertido será. Faça um círculo. A primeira pessoa inventa uma frase ou palavra e a fala no ouvido da pessoa seguinte, e assim por diante. A última pessoa a receber a mensagem deve falar o que ouviu em voz alta para o grupo.

Peixinho na rede

Jogam pelo menos dez crianças, sendo necessário um espaço relativamente plano. Três ou quatro crianças juntam-se em círculo de mãos dadas, formando a rede. As outras crianças, os peixinhos, ficam fora desse círculo.

As crianças da rede combinam entre si, em voz baixa, um número (por exemplo, dez). Esse número é desconhecido dos peixinhos. As crianças da rede levantam os braços e começam a contar em voz alta lentamente até o número combinado, neste exemplo, o dez.



Os peixinhos começam então a correr, entrando e saindo constantemente da rede, passando por baixo dos braços levantados das crianças que a constituem.

Quando a contagem atinge o número combinado, as crianças da rede baixam os braços ao mesmo tempo; os peixinhos que estiverem no interior da rede ficam presos e passam automaticamente a pertencer à rede. Combina-se novo número em voz baixa e recomeça a contagem para se efetuar nova pescaria, até que todos os peixinhos fiquem presos. As crianças que formam a rede devem fazer a contagem em ritmo constante e em voz forte.

Amarelinha

Após riscar o desenho no chão, o grupo tira par ou ímpar para ver quem vai iniciar a brincadeira. De frente para o desenho, a pessoa escolhida joga a pedra na casa número 1. Seguindo a ordem dos números, ela vai pulando casa por casa num pé só. Só é permitido colocar os dois pés no chão quando houver uma casa ao lado da outra. Ao chegar ao céu, a pessoa que está jogando coloca os dois pés no chão e volta pulando da mesma forma. Ao alcançar a casa número 2, precisa pegar a pedra sem perder o equilíbrio e pular para fora do desenho. Ela continua fazendo o mesmo com as outras casas, também seguindo a ordem dos números.



Perde a vez quem:

1 – pisar na casa onde estiver a pedrinha ou nas linhas do jogo;

2 – jogar a pedra na casa errada;

3 – não conseguir pegar a pedra.

Quando chegar a sua vez novamente, a pessoa recomeça de onde parou.

Quem conseguir passar por todas as casas chega até o céu, fica de costas e atira a pedrinha. Depois, escreve seu nome na casa onde ela caiu. Caso a pedra cair fora do jogo, ela não marcará nada. As demais pessoas não poderão pisar numa casa marcada, mas a dona da casa poderá até colocar os dois pés sobre ela. Vence quem conseguir mais casas.

Corrida equilibrista

Traçar duas linhas, uma de partida e uma de chegada, com uma distância entre as duas de, aproximadamente, dez metros. Alinham-se os concorrentes. Cada um recebe um objeto, p. ex. uma caixa de fósforos, que é colocado em cima da cabeça. A um sinal dado, todas as crianças partem o mais depressa possível, sem deixar cair o objeto de suas cabeças. Quem deixar cair é eliminado do jogo. Quem primeiro chegar à linha de chegada com o objeto na cabeça será o vencedor. Observação: não é permitido segurar o objeto com as mãos.



Vôlei da diferença

Forme duas equipes com o mesmo número de participantes. Marque um campo e estenda um barbante para ser a rede do jogo de vôlei. A regra desse jogo é jogar com todas as crianças sentadas. Assim, no lugar onde as crianças se posicionam para jogar, coloque cadeiras. Dessa forma, a criança que usa cadeira de rodas também poderá jogar. Use um balão ou uma bola e jogue vôlei. Lembre-se de combinar as regras com as crianças.



Objeto surpresa

Este é um jogo que também pode ser jogado com crianças com deficiência visual. Para isso use uma caixa de papelão. Feche a caixa e faça um buraco em um dos lados. O buraco não deve ser maior do que o tamanho de uma mão. Depois, separe vários objetos, colocando-os um de cada vez dentro da caixa, sem que as crianças vejam, conforme o jogo vai acontecendo. Peça para que cada criança do grupo, uma de cada vez, coloque a mão dentro da caixa e adivinhe que objeto está lá dentro. Você pode criar as regras.



Terra-mar (Moçambique)

Esta é uma brincadeira que lembra a brincadeira do morto/vivo.

Trace no chão, com giz, uma linha que separe a turma em dois espaços: a terra e o mar. Peça para que todas as crianças se posicionem de um lado só. Comece o jogo e escolha uma das duas áreas, terra, por exemplo. Nesse momento, todas as crianças pulam para o lado da terra. Se você falar mar, todas pulam para o lado do mar. A pessoa que permanecer sozinha na terra ou no mar começará a brincadeira novamente.

Mamba (África do Sul)

Marque no chão um grande círculo com giz ou cordão. Todas as crianças devem permanecer dentro do limite marcado. Escolha uma criança para ser a mamba (cobra). A um sinal, a mamba corre dentro da linha demarcada e tenta pegar as demais crianças. Quando uma delas é pega, ela segura sobre os ombros ou cintura da criança que representa a mamba e assim sucessivamente. Somente a primeira criança (a cabeça da mamba) pode pegar as outras crianças. As demais, que estão presas no seu “corpo”, podem ajudar fazendo movimentos para aproximar a criança da cabeça da mamba. A última criança a ser pega será a nova mamba.





Mbube Mbube (Gana)

“Mbube” significa “leão” na língua africana Zulu. “Mbube” é chamar o leão. Neste jogo, as crianças ajudam o leão a pegar a gazela. Para isso, forme um grande círculo. Duas crianças são escolhidas: uma para ser o leão e outra para ser a gazela. Após a escolha, ambas terão os olhos vendados com um lenço e serão colocadas uma distante da outra, mas não podem sair do círculo. A um sinal, o leão se move para pegar a gazela, enquanto ela tenta escapar. Quando o leão se aproxima da gazela, as crianças dizem “mbube, mbube” mais alto e rápido. Caso o leão se afaste da gazela, elas falam mais baixo e mais devagar.



Bichos voadores

Forma-se uma roda. Todas as crianças batem com as palmas das mãos sobre suas próprias coxas. Uma delas é escolhida para ficar no meio da roda e conduzir a brincadeira, dizendo o nome de animais. Caso o animal citado possa voar, as crianças levantam os braços rapidamente. A criança que conduz também pode levantar os braços quando quiser, mesmo quando os animais não voam, apenas para confundir as participantes. Quem levantar os braços no momento errado senta-se. Vence quem acertar todos os comandos.

Bicho bom de bola

Formam-se dois grupos. Cada grupo deverá ficar num dos lados do campo. Depois, escolha-se uma criança líder. Em seguida, ela dará o nome de animais para as crianças de um grupo. Os mesmos nomes serão dados ao outro grupo. A criança líder coloca uma bola no centro do campo e chama o nome de um animal. As duas crianças que tiverem esse nome sairão correndo num pé só para tentar pegar a bola. Quem conseguir pegá-la marcará um ponto para a sua equipe.

Bola rápida

Formar duas filas. As crianças estarão com as pernas abertas, formando um caminho. A primeira criança da fila receberá uma bola. Ao sinal de um apito ou assovio, ela passará a bola para a criança que está atrás dela e assim sucessivamente. Quando a bola chegar na última criança da fila, ela pegará a bola e correrá

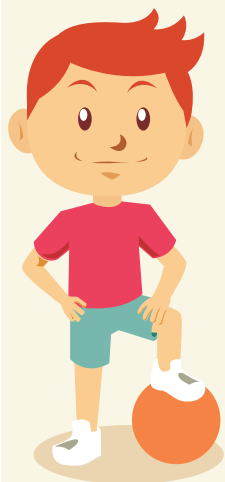
para o início e jogará a bola novamente para trás. A brincadeira termina quando a última criança chegar novamente no final da fila. Vence a equipe que acabar o jogo primeiro.

Passa a bola

Formar um círculo com as crianças sentadas no chão. Uma criança fica no centro do círculo com os olhos fechados e diz: “Passa a bola, passa a bola, passa a bola... ficou!”. E as crianças vão passando a bola de mão em mão até ouvir a palavra “ficou”. Quem estiver com a bola, passará para dentro do círculo e quem estava no centro passará para o círculo.

Dica legal:

Para incluir todas as crianças, você pode pensar, junto com sua equipe, formas alternativas para as brincadeiras sugeridas.



Oficina de Brinquedos

Recorte e pinte, monte e brinque

A cada dia consumimos um grande número de produtos que vêm em embalagens descartáveis. Pode-se afirmar que vivemos na era dos descartáveis. Costuma-se chamar de sucata esse material descartável, cuja destinação tem aumentado os aterros sanitários e lixões. Podemos transformar boa parte desse material em matéria-prima para a criação de brinquedos e jogos pedagógicos. Além disso, podemos aproveitar esse tempo de criatividade e construção para a reflexão em torno da redução da produção de lixo e da adoção de práticas que contribuam para o cuidado com o bem da nossa cidade e dos recursos naturais.

Uma dica: Não vale comprar algum produto apenas para poder montar um brinquedo, como, por exemplo, comprar refrigerantes para utilizar as tampinhas. A ideia é utilizar o que temos e ainda motivar para a redução do volume da nossa produção de lixo.

Fazendo arte com estêncil

O que precisa

- um pedaço de papelão fino plastificado (mais ou menos 15 x 15 cm), ou uma chapa de Raio X (deve ser uma superfície fina e lisa)
- um lápis
- uma borracha
- uma tesoura
- um pincel
- tintas à base de água (têmpera, aquarela)
- folhas de papel sulfite
- um rolo de espuma para pintura (5 cm)
- recipientes plásticos para o preparo das tintas



Como fazer

1. Sobre o papelão fino plastificado ou sobre a chapa de Raio X, desenhe o modelo que deseja pintar. Use sua criatividade.
2. Recorte o desenho, que servirá de modelo. Você utilizará o molde vazado para fazer a pintura.
3. Prepare as tintas que deseja utilizar.
4. Utilize o rolo de espuma para fazer a pintura. Cuide para não colocar muita tinta na espuma, evitando manchar sua criação.
5. Deite o modelo sobre uma folha de papel sulfite. Passe o rolinho sobre o molde algumas vezes, retirando-o em seguida. Pinte diversas vezes o mesmo molde no papel, sobrepondo as pinturas com cores e intensidades variadas, criando efeitos conforme o seu desejo e criatividade.

Cinco Marias

O que precisa

- cinco tampas de garrafa PET
- cordão
- cinco pedaços de tecido de diferentes cores no tamanho 10 x 10 cm
- arroz



Como fazer

1. Para dar peso, encha cada tampinha com arroz.
2. Coloque cada tampinha em cima de cada quadrado.
3. Empacote cada tampinha com o tecido e amarre com o cordão.
4. Recorte o excesso de tecido bem rente ao cordão.

Site consultado: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=14181>

Regras do jogo Cinco Marias

Como jogar

Pode ser jogado em duplas ou com mais pessoas. Para descobrir quem iniciará o jogo, jogue par ou ímpar.

1ª etapa

- Jogue as Cinco Marias no chão. Escolha uma delas, que será jogada para o alto, enquanto você pega uma das quatro, sem tocar nas demais. Espere a que está no alto cair também na mesma mão.
- Repita com todas as outras que estão no chão.

2ª etapa

- Jogue as Cinco Marias e pegue de novo uma delas. Jogue as Cinco Marias para o alto e, agora, pegue as outras de duas em duas, sem tocar nas demais.

3ª etapa

- Jogue as Cinco Marias no chão e pegue uma delas. Jogue as Cinco Marias para o alto e pegue primeiro uma e depois três, de uma só vez.

4ª etapa

- Jogue as Cinco Marias e pegue uma delas. Jogue-a para o alto e, enquanto ela volta, pegue as quatro de uma só vez, aparando rapidamente com a mesma mão também a que foi jogada para o alto.

5ª etapa

- Com todas as Cinco Marias na mão, jogue para o alto uma delas e deixe no chão as quatro restantes e torne a aparar a que foi ao alto.

6ª etapa

- Com todas as Cinco Marias na mão, jogue uma para o alto e coloque três sobre o chão. Apare a que foi ao alto. Jogue de novo uma para o alto e deixe a outra no chão e apare a que foi ao alto.

7ª etapa

- Com todas as Cinco Marias na mão, jogue uma para o alto e deixe uma no chão. Apare a que foi ao alto e jogue de novo, para deixar as duas restantes no chão, e espere a que foi ao alto.

8ª etapa

- Com todas as Cinco Marias na mão, jogue uma para o alto e deixe uma no chão. Apare a que foi ao alto e repita até deixar todas no chão e apare a que foi ao alto de novo.

9ª etapa:

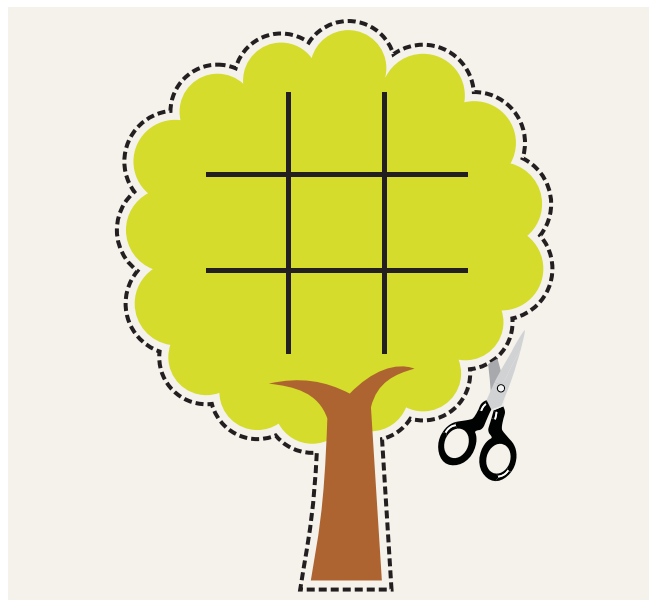
- Coloque as Cinco Marias na palma da mão, arrumando-as umas sobre as outras. Jogue tudo para o alto e apare o quanto puder com as costas da mão. Jogue novamente para o alto. Para passar por esta etapa é preciso pegar, no mínimo, duas tampinhas com as costas da mão.

Vence o jogo quem conseguir passar por todas as etapas.

Jogo da velha criativo

O que precisa

- um pedaço de feltro
- canetinhas coloridas
- lápis de cor
- dez tampinhas de garrafa PET
- papel-ofício
- cola
- tesoura
- régua
- um pedaço de fita ou barbante



Como fazer

1. Desenhe o formato de uma árvore no feltro. Use canetinhas para fazer a copa e o caule da árvore e o cruzado com nove espaços para o jogo da velha.
2. Depois, recorte a árvore.
3. Desenhe dez círculos na folha de papel-ofício. Para fazê-los, use uma das tampinhas como molde.
4. Desenhe e pinte, dentro dos círculos, cinco abelhinhas e cinco maçãs. Depois, recorte os círculos e cole cada um sobre uma tampinha.
5. Para manter seu jogo bem guardado, transforme sua árvore num estojo. Para isso, faça dois furos entre a copa e o caule e introduza a fita.
6. Para guardar o jogo, dobre o caule da árvore, coloque as tampinhas no centro e faça uma trouxinha. Para fechar, amarre com a fita ou barbante.

Como jogar

Em duplas, cada jogador ou jogadora escolhe as tampinhas com maçãs ou abelhinhas. Depois, a dupla fará par ou ímpar para ver quem iniciará o jogo. Quem ganhar iniciará o jogo, colocando uma tampinha num dos espaços do cruzado. Depois, será a vez da outra pessoa jogar. O jogo segue assim até que alguém da dupla vença, formando um trio, com as suas tampinhas, que pode ser na horizontal, na vertical ou na diagonal.

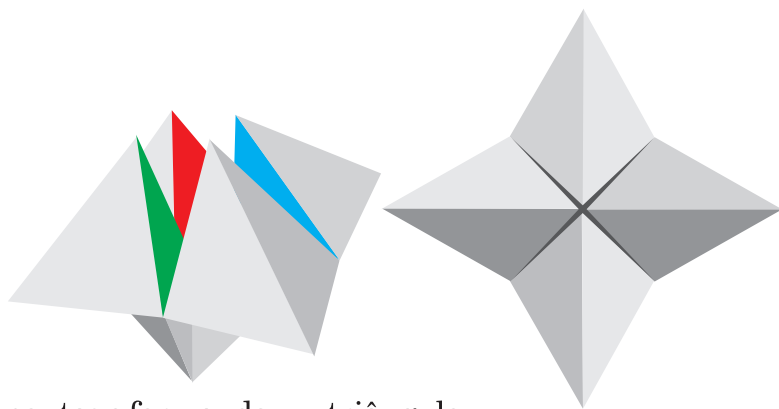
O jogo do come-come

O que precisa

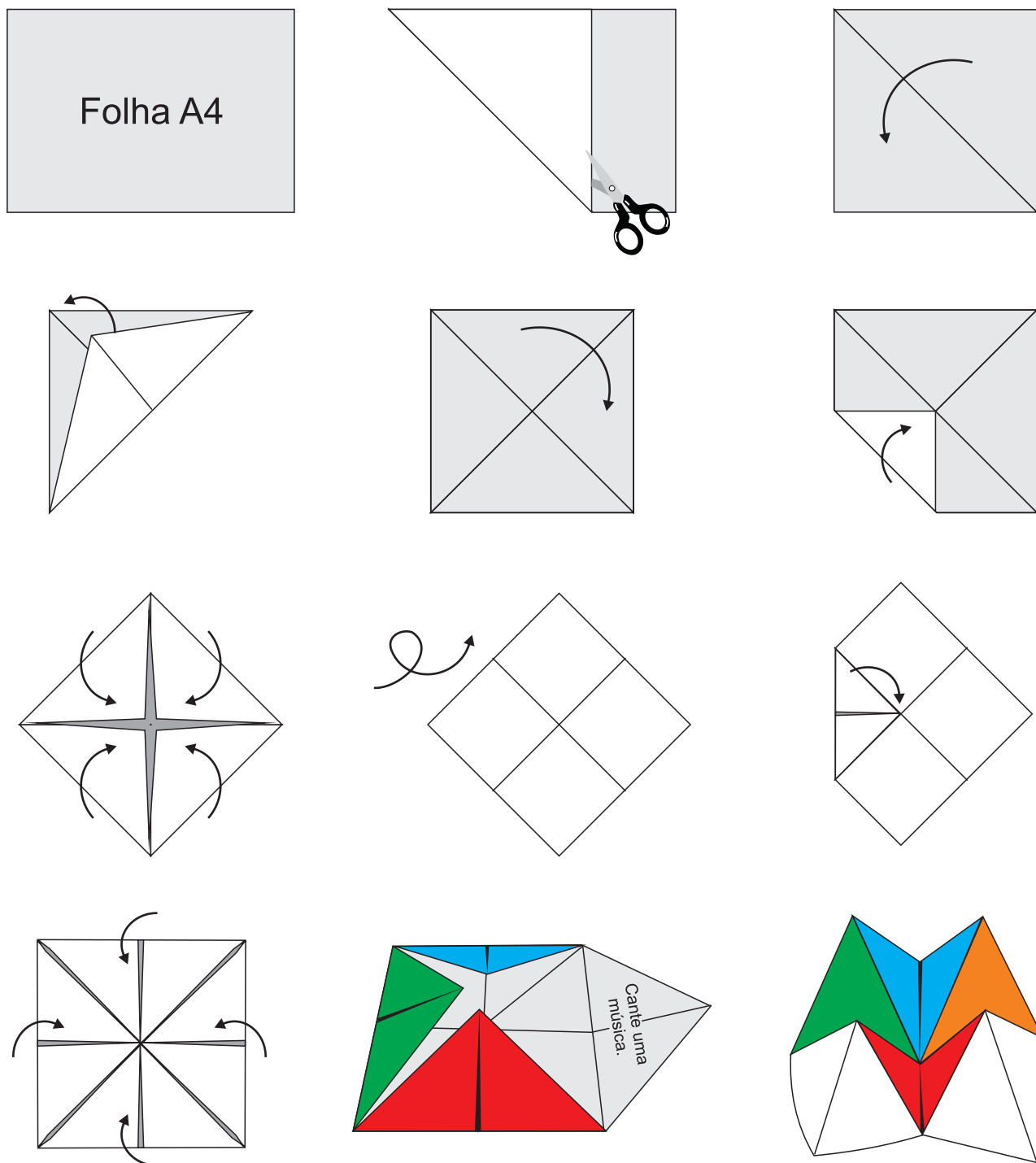
- um quadrado no tamanho 20 x 20 cm
- canetinhas e lápis de cor coloridos

Como fazer

1. Dobre o quadrado ao meio, juntando as pontas e formando um triângulo.
2. Abra e dobre novamente, juntando as duas outras pontas e formando outro triângulo.
3. Abra e dobre uma das pontas até o meio do papel.
4. Dobre as outras pontas até o meio.
5. Vire a dobradura.
6. Dobre novamente as quatro pontas até o meio do papel e vire novamente a dobradura.



7. Dobre as pontas que estão no meio até a parte de fora e vire a dobradura.
8. Dobre ao meio.
9. Abra novamente e dobre no outro sentido.
10. Abra e encaixe os dedos polegares e indicadores nos buracinhos formados.
11. Pinte cada triângulo interno de uma cor.
12. Embaixo de cada triângulo pintado escreva uma frase como, por exemplo, “Você é querida!” ou “Cante uma música!”, “Faça uma charada!” e depois feche novamente.



Como brincar

Peça que uma pessoa escolha um número de um a dez. Coloque os dedos nos buracinhos do come-come e faça movimentos alternados de abre e fecha até chegar no número que foi pedido. Peça que a pessoa escolha uma cor e leia a frase que está escrita debaixo da cor escolhida, que pode ser um elogio ou uma tarefa para realizar.

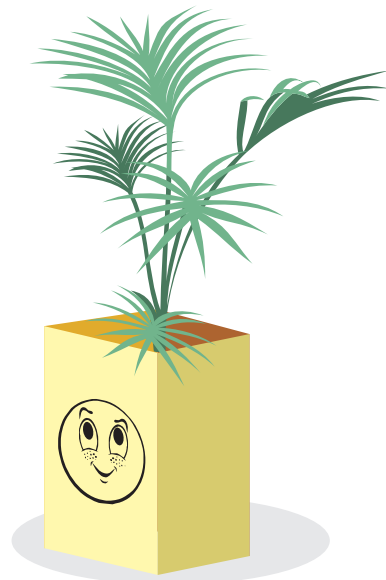
Vasinhos divertidos

O que precisa

- caixas de leite ou suco vazias e limpas
- tinta guache ou para artesanato nas cores de sua preferência
- canetinha preta
- terra adubada
- mudas de temperos (salsa, cebolinha, manjeriço, orégano...)

Como fazer

1. Corte as caixas ao meio e pinte da cor de sua preferência.
2. Após a secagem das tintas nas caixas, faça, com a canetinha preta, carinhas divertidas num dos lados de cada caixa.
3. Com a tesoura, faça pequenos furos no fundo de cada caixa. Os furinhos ajudarão para que a água da rega escorra e para que a terra não fique muito molhada e prejudique as plantas.
4. Encha as caixas com a terra adubada e plante uma mudinha de tempero em cada uma delas.
5. Escolha um lugar onde pegue sol pelo menos um período do dia e regue as mudinhas sempre que perceber que a terra está seca.



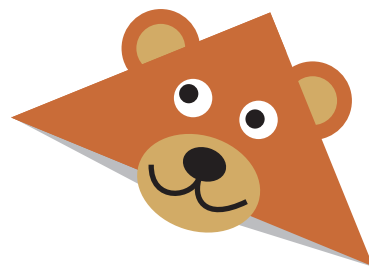
Marcador de páginas de bichinhos

O que precisa

- envelopes de cartas (podem ser usados)
- papel colorido
- canetinhas e lápis de cor
- cola
- tesoura

Como fazer

1. Recorte um dos cantos do envelope.
2. Escolha o bicho que você quer. Pode ser macaco, coelho, porco, gato ou outro.
3. Use papel colorido para fazer orelhas e focinhos do seu bicho.
4. Pinte os olhos e o focinho com canetinhas.



Organizador de livros

O que precisa

- uma caixa de papelão (pode ser de cereais ou de café)
- papel amarelo
- papel vermelho
- canetinha preta
- tesoura
- cola



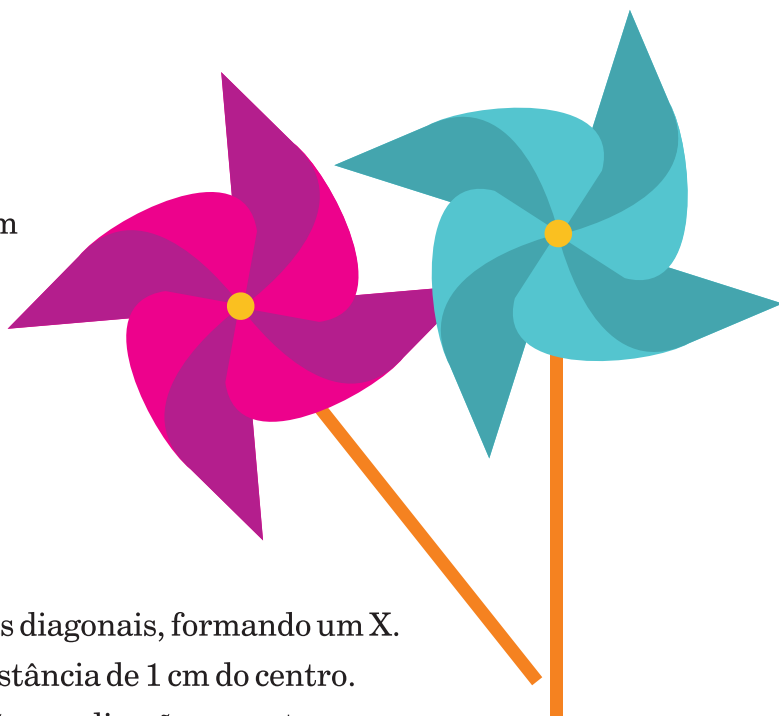
Como fazer

1. Corte a caixa de papelão no sentido diagonal, forrando-a com o papel amarelo.
2. Desenhe e recorte sobre o papel vermelho a crista e o bico da galinha, colando-os sobre a parte superior da lateral da caixa.
3. Desenhe os olhos da galinha com a canetinha preta.
4. Recorte no papel amarelo as asas da galinha e cole-as nas duas laterais da caixa.
5. Para fazer o rabinho, recorte quatro tiras de papel e passe a tesoura de cima abaixo de cada uma delas. Isso dará um efeito enroladinho. Depois, cole o rabinho na parte inferior da outra lateral da caixa.
6. Para fazer as pernas da galinha, recorte tiras de 30 x 2 cm. Faça uma gaitinha com elas, dando um efeito sanfonado. Cole as pernas na parte de baixo da caixa.

Cata-vento

O que precisa

- 1 lápis com borracha fixada
- quadrados de papel no tamanho de 10 cm
- régua
- cola
- tesoura
- um alfinete
- um canudinho



Como fazer

1. No quadrado de papel, trace duas linhas diagonais, formando um X.
2. Corte as linhas com a tesoura a uma distância de 1 cm do centro.
3. Depois, dobre uma ponta sim, outra não, em direção ao centro.
4. Prenda as pontas no centro do quadrado com o alfinete.
5. Coloque um pedacinho do canudinho no alfinete.
6. Para fixar o cata-vento, introduza o alfinete na borracha do lápis.

Peteca

O que precisa

- uma folha de jornal
- um pedaço de cordão
- uma pedrinha
- tinta têmpera nas cores de sua preferência

Como fazer

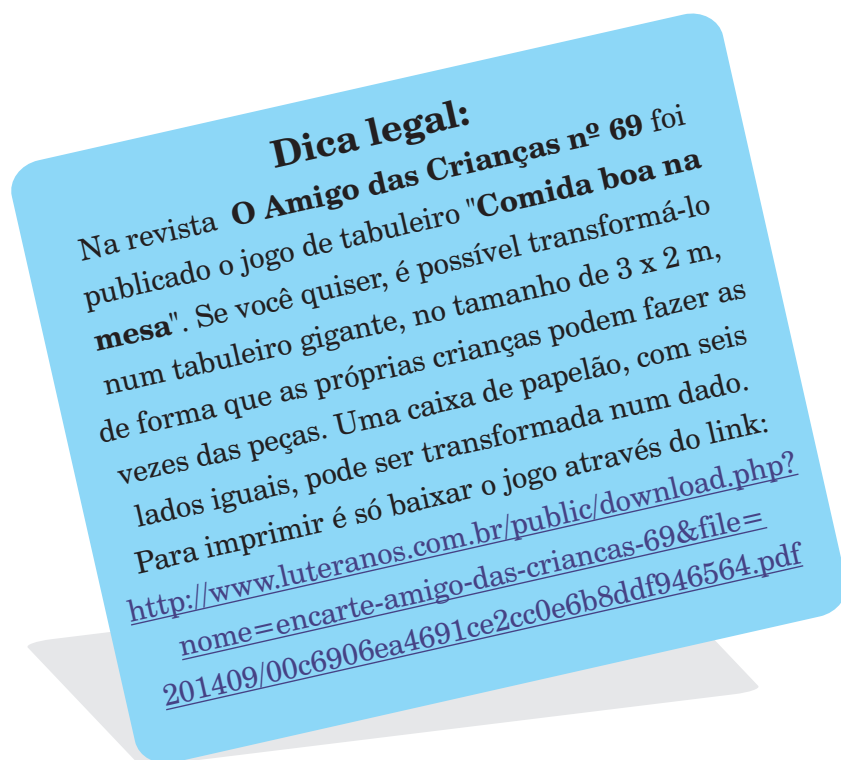
1. Coloque a pedrinha dentro de meia folha de jornal e faça uma bola.
2. Coloque a bola de jornal no centro da outra folha, puxando as sobras para cima.
3. Torça a folha na altura da bola e amarre o cordão. Pinte com a tinta têmpera.



Como jogar

Forme um círculo, deixando uma criança no centro. Ela iniciará o jogo, lançando a peteca para uma outra criança do círculo.

A criança que recebeu a peteca joga-a para o participante que está ao seu lado, batendo nela com a palma da mão aberta. Essa pessoa joga a peteca adiante da mesma forma e assim sucessivamente. Quem deixar a peteca cair ou espalmar mais de uma vez vai para o centro do círculo, iniciando uma nova rodada.



Compilação: Cat. Maria Dirlane Witt
(Coordenação de Educação Cristã/Núcleo de Produção e Assessoria da IECLB)
Diagramação e revisão ortográfica: Editora Sinodal
Desenhos: freepik.com

Seja bem-vindo



Quando você

Chords: C, Am, Dm, G7

Quan - do vo - cê, pom pom pom pom, se sen - tir so -

zi - nho, vo - cê, pom pom pom pom, não es ta - rá so -

zi - nho por - que, pom pom pom pom, o Se - nhor es -

tá com vo - cê.

O iê po

E A

O iê po u iá iá iê iê iê o iê po u iá iá

E

iê ie iê i iê po u iá iá iê po i tu ki tu ki

B⁷ E

iê po i tu ki tu ki iê po i tu ki tu ki

B⁷ 1. E 2. E

iê po i tu ki tu ki iê iê ie o iê iê iê

Lavadeira

O sol por a - í, as - sim, che -

gou_u-ma me-ni-na_as- sim. Co'_u-ma trou-xa de rou-pa_as-

sim, ca - di - nho de sa - bão as - sim. A

trou-xa_e-ra des-se ta-ma-nho, a á-gua_um ti-qui-nho_as-

sim. La - va, la - va, la - va - dei - ra, quan - to

mais la - va mais chei - ra. La - va, la - va, la - va -

dei - ra, quan - to mais la - va mais chei - ra.

Eu te vejo

Eu te ve-jo, eu te ve-jo. Co-mo_é bom te_o-

lhar! Um sor-ri-so e_um a-bra-ço lo-go que-ro

dar. Va - mos dar a me - ia vol - ta, vol - ta_e

me - ia va - mos dar. Va - mos dar.

Cumprimento com o pé

Ai, cum - pri - men - ta, ai cum - pri - men - ta o pé di -

rei-to; e o pé es - quer - do tam - bém vou cum - pri - men - tar.

Va - mos dar u - ma vol - ti - nha, um a -

bra - ço e um ca - ri - nho. Pa - ra a dan - ça con - ti -

nuar, eu vou bus - car um ou - tro par.

Bom pra ti e bom pra mim

Edson Ponick

Pa-ra_o di - a ser as - sim, bom pra ti e bom pra mim, eu a -

per-to_a tu-a mão, com ca - ri-nho_e a-fei- ção. E, de -

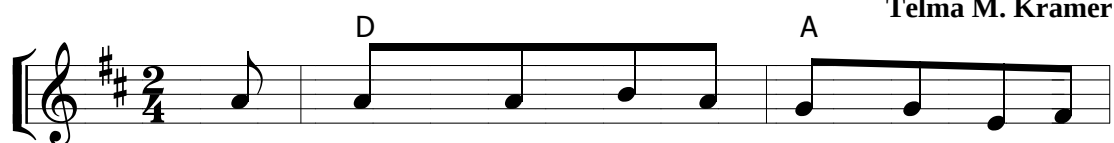
pois de te o - lhar, um a - bra-ço va-mos dar. Bom pra

nós se for as - sim nes - te di - a_a-té o fim. Bom pra

nós se for as - sim nes - te di - a_a-té o fim. Bom pra fim.

A natureza

Edson Ponick
Telma M. Kramer



1. Pas - sean - do_e ad - mi - ran - do_a na - tu -



re-za_ao meu re-dor, tu-do_é tão bo- ni-to, tu-do_é



tão che-io de cor. Pas-sa-ri-nhos vo-am, ma-ca-qui-nhos



pu-lam e_os pei- xi-nhos a na- dar. Quem se- rá o cri-a-



dor des- de mun - do mul - ti - cor? Quem se - cor?

2. Porém, mais adiante, uma nuvem vai subindo.
Ela é diferente das que enfeitam o céu tão lindo.
Árvores caindo, bichos se escondendo
e o riozinho escureceu.
//: Quem será o causador desta cena sem amor? ://

3. Foi Deus o Criador deste mundo multicolor.
A cena sem amor foi a gente que causou.
Deus fez tudo lindo para o nosso bem.
Então, por que não preservar?
//: Somos todos responsáveis para o mundo melhorar. ://

Que tal participar de uma festa muito animada?

Então vem para a festa
dos 80 anos da revista

o amigo das
crianças

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!

Leve um lanche
gostoso para partilhar
com os amigos e amigas.

Data:

Hora:

Local:



Que tal participar

de uma festa muito animada?

Entrão vem para a festa
80 anos da revista
Amigo das crianças

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Data: Hora:
Local:



Data: Hora:
Local:

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!



Que tal participar
de uma festa muito animada?

Entrão vem para a festa
80 anos da revista
Amigo das crianças

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Data: Hora:
Local:



Data: Hora:
Local:

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!



Que tal participar
de uma festa muito animada?

Entrão vem para a festa
80 anos da revista
Amigo das crianças

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Data: Hora:
Local:



Data: Hora:
Local:

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!



Que tal participar
de uma festa muito animada?

Entrão vem para a festa
80 anos da revista
Amigo das crianças

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Data: Hora:
Local:



Data: Hora:
Local:

Lave um pouco
gostoso para participar
com os amigos e amigas

Vai ter histórias bíblicas,
brincadeiras, oficina de
brinquedos e muita diversão!



Que tal participar
de uma festa muito animada?

Entrão vem para a festa
80 anos da revista
Amigo das crianças

Festa dos 80 anos da revista



Nome:

Nome:

Festa dos 80 anos da revista



Festa dos 80 anos da revista



Nome:

Nome:

Festa dos 80 anos da revista

