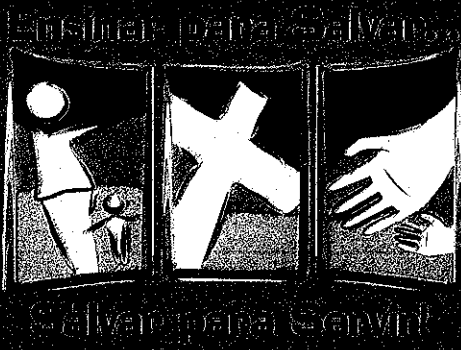


Atividades Recreativas



Paula Amorim

ESCOLA CRISTÃ DE FÉRIAS
ATIVIDADES RECREATIVAS
Manual do Instrutor



Escola Cristã de Férias
Ministérios da Criança
DIVISÃO SUL-AMERICANA

CONTEÚDO

Bem-vindos a "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia"	3
Currículo	4
O líder das Atividades Recreativas	5
Antes das tribos chegarem.....	5
Vestimenta	6
Programa diário	7
Os jogos	8
Vamos pescar!.....	8
Bolinhas de gude	13
Brincando com bolas.....	17
Tiro de arco.....	21
Usando a cabeça.....	25

BEM-VINDOS À "UMA VIAGEM PELO MAR DA GALILÉIA"

Volte no tempo, lá para o Mar da Galiléia. Imagine como seria viver e trabalhar numa cidade praiana. Você ouviria rumores sobre a grande co-moção que o Mestre Jesus estaria causando ao povo. Trabalharia ao lado de pessoas que estavam inseguras sobre os milagres de Jesus. Talvez até encontrasse um pescador que havia sido chamado para seguir a Jesus.

Estamos felizes por vocês fazerem parte desta emocionante Viagem Pelo Mar da Galiléia. Como líder das atividades recreativas, você ajudará cri-anças e adultos a descobrirem como se divertiam as crianças nos tempos bíblicos. Diferentes tribos se unirão a você cada dia, por 30 minutos para desfrutarem de atividades cheias de energia.



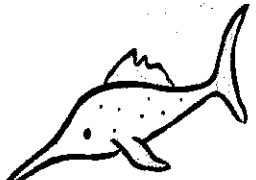

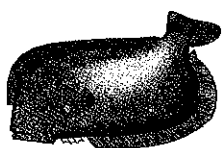
Primeiramente, você lhes dará as boas-vindas. Na seqüência, explicará um pouquinho da história das atividades de cada dia, ajudará as famílias a experimentar novas brincadeiras e experiências e conversará com as tribos sobre o que estão descobrindo na Galiléia.

É nossa oração que através da experiência de "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia", muitas vidas sejam tocadas, muitos corações sejam mudados e toda a sua comunidade nunca mais seja a mesma.

Estaremos orando por você, pedindo a Deus que abençoe a sua Viagem Pelo Mar da Galiléia.

Ministérios da Criança
Divisão Sul-Americana

CURRÍCULO

PONTO BÍBLICO	HISTÓRIA BÍBLICA	COSTUMES DOS TEMPOS BÍBLICOS
1º DIA  Jesus nos escolhe	JESUS ESCOLHE SEUS PRIMEIROS DISCÍPULOS (Mat. 4:18-22) Versículo: E disse-lhes: Vinde após mim, e eu vos farei pescadores de homens. (Mt. 4:19)	Vamos pescar!
2º DIA  Jesus nos ensina	JESUS ENSINA NA MONTANHA (Mateus 5-7) Versículo: Portanto, tudo o que vós quereis que os homens vos façam, fazei -lho também vós (Mt. 7:12)	Bolinhas de gude
3º DIA  Jesus nos cura	JESUS CURA A MUITOS (Mateus 8:1-17) Versículo: Vinde a mim, todos os que estais cansados e oprimidos, e eu vos aliviarei. (Mat. 11:28)	Brincando com bolas
4º DIA  Jesus nos protege	JESUS ACALMA UMA TEMPESTADE (Mateus 8:23-27) Versículo: Porém tu, SENHOR, és um escudo para mim, a minha glória, e o que exalta a minha cabeça. (Salmos 3:3)	Tiro de arco.
5º DIA  Jesus nos provê	JESUS ALIMENTA 5.000 PESSOAS (Mateus 14:13-21) Versículo: Mas, buscai primeiro o reino de Deus, e a sua justiça, e todas estas coisas vos serão acrescentadas. (Mat. 6:33)	Usando a cabeça

O LÍDER DE ATIVIDADES RECREATIVAS

- ☉ Dê as boas-vindas todos os dias.
- ☉ Explique um pouquinho o fundo histórico das atividades de cada dia.
- ☉ Ajude as famílias a explorarem novas brincadeiras e experiências.
- ☉ Pergunte às tribos o que elas estão descobrindo na Galiléia.

Como líder também,

Sorria! E faça com que as crianças e adultos se sintam amados e bem-vindos ao seu recinto.

Familiarize-se com as atividades de cada dia. Você poderá pôr entusiasmo e emoção, se estiver familiarizado com as atividades e como realizá-las. Pratique várias vezes, antes que "Pelo Mar da Galiléia" comece, de tal modo que não tenha que usar este Manual, enquanto trabalha com as famílias.

Aprenda (e use) os nomes. Mesmo que você não tenha oportunidade de passar muito tempo com as famílias, como o líder, os membros das tribos usarão etiquetas com seus nomes. Quando chamar as pessoas, chame-as por seus nomes. Isto é uma forma de fazê-las sentir que são especiais individualmente.

Mantenha-se perto das tribos, enquanto lhes dá as instruções. Sempre que possível, mantenha o grupo de participantes muito perto, enquanto você fala. Depois, reúna uns poucos voluntários para demonstrar o jogo. Assegure-se de que todos entenderam claramente as instruções. Dê regras breves e lembre que o objetivo é jogar.

Divirta-se! Não apenas guie as pessoas, como também participe. Envolver as crianças e os adultos em tudo o que for possível.

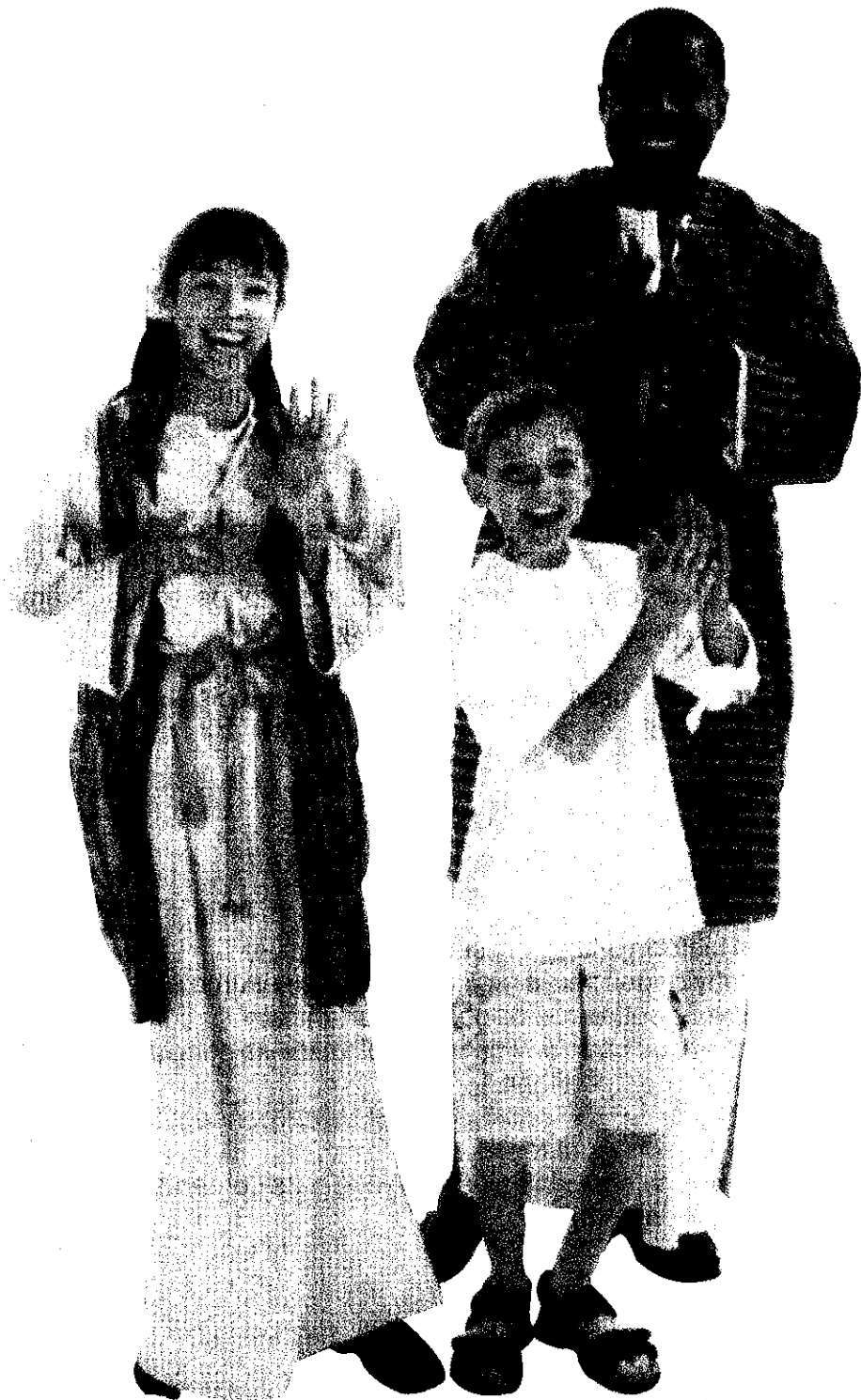
O Que Você fará?

Antes que as tribos cheguem...

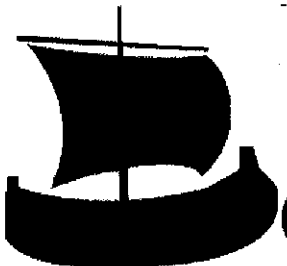
- ♦ Leia a passagem da história bíblica em sua Bíblia.
- ♦ Determine onde as atividades serão realizadas. Pode ser uma área fechada ou aberta, porém que esteja livre de pedras ou de objetos cortantes.
- ♦ Leia este manual e pratique cada atividade. Familiarize-se com qualquer informação histórica que gostaria de compartilhar.
- ♦ Conecte-se com o Diretor da ECF para ver se ele ou ela conseguirá os materiais ou quem será o responsável para consegui-los.
- ♦ Esteja atento ao drama da lição bíblica de cada dia, para comentar o incidente, como se estivesse acontecendo realmente.

VESTIMENTA

Sua participação dirá muito às crianças e adultos que assistem a uma "Viagem Pelo Mar da Galiléia". Por isso, é uma excelente idéia, vestir-se de acordo com os costumes dos tempos bíblicos, como uma maneira de estabelecer o cenário. Use uma túnica ou bata simples e amar-re um cordão na cintura. Coloque sandálias, além de um turbante em sua cabeça.



Programa diário da ECF “Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia”
Horário da manhã
8h45 às 12h



HORA	Grupo A Tribos: Rúbem Simeão Levi	Grupo B Tribos: Judá Issacar Zebulom	Grupo C Tribos: Dã Gade Aser	Grupo D Tribos: Naftali José Benjamim
8h45-9h	Momentos de Louvor			
9h – 9h15	Boas-vindas – Todos juntos no Salão principal. Cântico tema, oração, saudação às bandeiras, anúncios.			
9h15 – 9h35	Tempo das Tribos – Todas as tribos em seus respectivos grupos com seus líderes.			
9h35 – 10h05	Sinagoga História Bíblica	Jogos Recreativos	Visita ao Mercado Especialidades	
10h05 – 10h35	Jogos Recreativos	Sinagoga História Bíblica		
10h35 – 11h05	Visita ao Mercado Especialidades		Sinagoga História Bíblica	Jogos Recreativos.
11h05 – 11h35			Jogos Recreativos.	Sinagoga História Bíblica
11h35 – 11h55	Tempo das Tribos – Todas as tribos em seus respectivos grupos com seus líderes fazendo suas atividades: Entrega do jornal “A Gazeta da Galiléia”, e dos marcadores com o ponto bíblico de cada dia.			
11h55 – 12h	Despedida: Anúncios, cântico, oração final.			



ECF "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia"

COSTUMES DOS TEMPOS BÍBLICOS

Ponto Bíblico: Jesus nos escolhe

Versículo: "Vinde após Mim, e eu vos farei pescadores de homens. (Mateus 4:19)"

Referência: Mateus 4:18-22

VAMOS PESCAR!

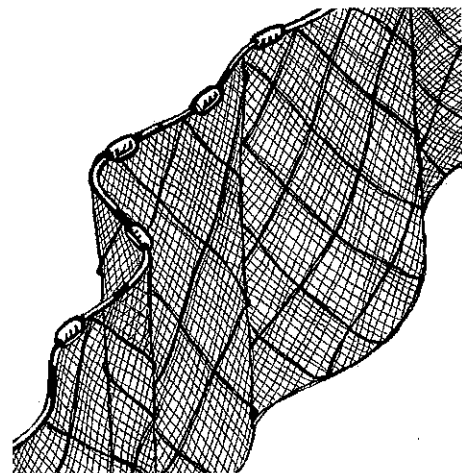
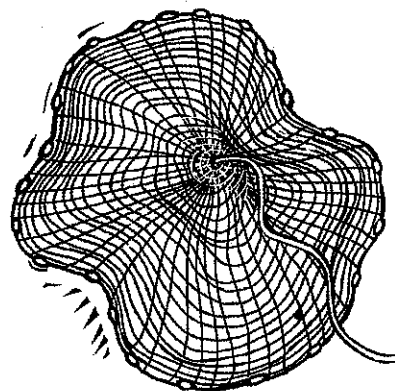
Fundo Histórico

Mesmo que a pescaria não seja uma brincadeira, muitas crianças do tempo bíblico ajudavam suas famílias a pescar, e assim como nos dias de hoje, as crianças menores do tempo de Je-sus, com frequência, imitavam os trabalhos realizados por adultos e jovens.

Todos os membros da família ajudavam lançar redes e capturar os peixes. Você pode ficar surpreso ao saber que os pescadores não eram os únicos que usavam redes. Os caçadores também usavam redes para caçar animais e aves, especialmente os bandos enormes de codornas que passavam durante a migração.

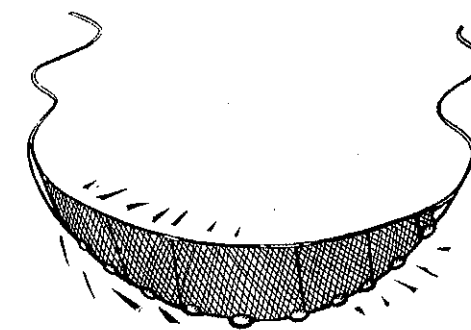
Os pescadores dos dias de Jesus usavam três tipos básicos de rede:

◆ **Tarrafa.** Pequena rede de pesca, circular, com chumbo nas bordas e uma corda ao centro, pela qual o pescador a retira fechada da água, depois de havê-la arremessado aberta. Os arqueólogos encontraram tarrafas completas nas tumbas egípcias que provavelmente foram feitas no segundo milênio antes de Cristo



◆ **Rede de emalhar** - É um tipo de pesca passiva em que os peixes ficam presos em suas malhas devido ao seu próprio movimento. São relativamente simples, pois consistem, na sua forma básica, em retângulos de rede com flutuadores numa extremidade e pesos na oposta, que é lançada à água num local onde se saiba haver cardumes de peixe, os quais ficam "emalhados", ou seja, presos nas malhas da rede, normalmente pelos espinhos ou opérculos. Esses retângulos podem ter poucos metros e ser operados por dois pescadores a pé, ou podem ter vários quilômetros. Até hoje os pescadores usam este tipo de rede no Mar da Galiléia.

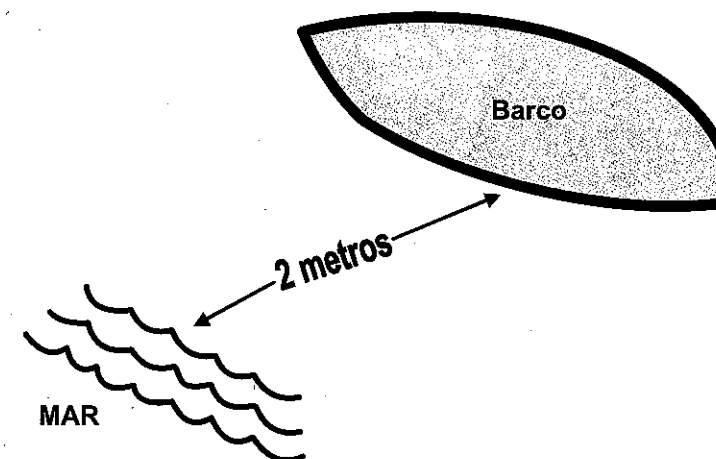
◆ **Rede de Arraste** - é o tipo de rede ou método de pesca mais antigo. Ela é dotada de arrasto (duas cordas na ponta), utilizada na pesca fluvial ou costeira, e que é arrastada no fundo do mar ou do rio para recolher diversos tipos de peixe. As portas de arrasto, devido à sua estrutura e forma como estão aparelhadas à rede, mantêm-lhe o bocal aberto, à medida que se move através das águas. Eles arrastavam a rede de maneira circular pela orelha para rebocar os peixes.



Antes que as tribos cheguem tenham os seguintes materiais:

- ▶ Fita adesiva para proteção (masking tape)
- ▶ Uma manta grande de tule para ser usada como rede de pesca para cada tribo, por rotação.
- ▶ Duas redes de pesca grandes.
- ▶ Uma variedade de objetos, como: bolas, bonecas, caixas, sapatos, bichinhos de pelúcia, etc.

Use fita adesiva para marcar a área do barco e do mar. Eles devem estar a aproximadamente 2 metros um do outro. Faça um barco e um mar para cada tribo.



Quando as tribos chegarem:

1. Dê as boas-vindas às tribos e se apresente. Peça que as crianças e adultos digam a que tribo pertence e pergunte: Parece que eu já os vi antes, de que tribo vocês vieram? O que as crianças da sua região faziam para se divertir?
2. Explique que você quer que as famílias tenham idéia de algumas coisas que as crianças dos tempos bíblicos faziam para se divertir. Diga às famílias que hoje elas descobrirão como se utilizavam as redes de pesca.

Diga: Os pescadores usavam diferentes tipos de redes para pescar para sustento próprio e também para vender. Hoje deixarei que vocês pratiquem o lançamento e a captura de algumas redes, só por divertimento. Este é um bom momento para mencionar alguma informação do fundo histórico.

Vamos pescar!

Dirija as seguintes atividades para ajudar as famílias a descobrirem por que as pessoas usavam redes de pesca e como era um desafio usá-las com exatidão. Primeiro explique os 3 tipos de pesca e deixe que as tribos procedam em seu próprio ritmo. Depois de 10 minutos, passe para outra atividade.

Lançando a rede

Divida sua tribo em 2; metade serão pescadores e outra metade peixes. Os pescadores na área do barco e os peixes no mar.

Prática - Permita aos pescadores praticarem lançar a rede e os peixes podem praticar sua melhor "careta" de peixe e suas nadadeiras.

Lançamento da rede - Quando você disser "já" os pescadores devem lançar suas redes com a intenção de alcançar quantos peixes for possível.

Invertendo as funções - Depois de uns minutos, os peixes passavam a ser pescadores e os pescadores a serem peixes, para que todos tenham as mesmas oportunidades.



Pesca de arraste

Forme dois grupos. Um dos grupos serão os pescadores que jogam a rede ao mar e a seguram na ponta. O outro grupo coloca os obstáculos sobre a rede, vários objetos como caixas, bonecas, bolas, etc. Coloque os obstáculos a um metro de distância uns dos outros, não em linha reta, mais bagunçados.

Explique que praticarão o método de arrastão. Quando você disser "Arrastem", os pescadores arrastam a rede, tentando pegar o maior número de itens possível.

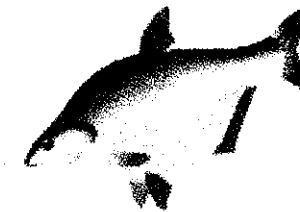
Voltem a lançar a rede; joguem novamente os obstáculos e lancem a rede outra vez.



Peixes na rede

Estenda uma rede grande sobre o chão. Peça que todos fiquem ao redor, formando círculo. Todos devem agachar e agarrar as bordas da rede com as duas mãos.

Quando você disser "Levantem", todos os participantes lançam a rede para cima, avançam três passos para o centro e agacham esperando a rede cair sobre eles e os cobrir. Uma vez cobertos, gritam juntos: "Viva Galiléia!"



ECF "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia"

COSTUMES DOS TEMPOS BÍBLICOS

Ponto Bíblico: Jesus nos ensina.

Versículo: Portanto, tudo o que vós quereis que os homens vos façam, fazei-lho também vós. (Mat. 7:12)

Referência: Mateus 5-7

Bolinha-de-gude

(outros nomes: búrca, burquinha, bolita, berlinde)

Fundo histórico

Naquela época as bolinhas-de-gude eram feitas de barro, pedra, madeira, vidro ou qualquer outro material. Essas bolinhas já são usadas há milhares de anos. As bolinhas mais antigas eram feitas de uma pedra muito dura e de barro passado pelo forno. Algumas bolinhas muito antigas foram encontradas em Roma e em lugares arqueológicos do Egito.

A literatura romana, com frequência, se refere a essas bolinhas-de-gude. Parece que os romanos usavam esta brincadeira popular em todas as partes do império.

As crianças de Israel até hoje brincam de gude. Os nomes variam consideravelmente de um povo para o outro dentro de cada país.

Antes que tribos cheguem, tenha os seguintes materiais:

- ▶ Fita adesiva de proteção (masking tape). Também pode usar giz.
- ▶ 2 sacolas plásticas, cada uma com umas 20 bolinhas-de-gude por tribo.

Use fita adesiva ou giz para fazer um círculo no chão. Um círculo interno de 30 cm de diâmetro e um externo de 2 metros de diâmetro.

Quando a tribo chegar:

Dê as boas-vindas às tribos e se apresente (pode ser que tenha membros novos). Pergunte a cada um sobre o que eles estão fazendo na Galiléia hoje.

Pergunte: Quais são as brincadeiras favoritas?

Explique que muitas crianças desfrutam da brincadeira com bolinhas-de-gude até hoje. Elas faziam parte de uma brincadeira popular no Império Romano.

Provando a pontaria

1. Cada jogador deve colocar o número convencionado de bolinhas dentro do círculo interno. Cada jogador deve manter consigo as bolinhas restantes.
2. Decida quem será o primeiro a disparar. Do círculo externo, um a um vai tentando jogar as bolinhas para o círculo interno.
3. Se a bolinha que foi disparada não entrar no círculo interno, o dono desta bolinha pode tentar com ela novamente, de onde ela estiver quando for a sua vez.
4. Se um jogador acertar a qualquer outra bolinha fora do círculo interno, o dono desta bolinha, na sua vez, pode disparar sua bolinha de onde ela ficou para o centro.
5. Se o jogador acertar outra bolinha com a sua dentro do círculo interno, jogando-a para fora, o dono dessa bolinha paga com uma bolinha ao jogador que ele tirou a bolinha do lugar. O atirador não pode acertar duas vezes a mesma bolinha.
6. O jogador que conseguir disparar para o centro todas as suas bolinhas primeiro é o vencedor.



Conquistando bolinhas

1. Decida quem jogará primeiro. O primeiro jogador lança uma bolinha o mais longe que conseguir. Deixe-a deslizar até parar de rodar.
2. Então, o próximo jogador, dispara a sua bolinha com o fim de acertar na bolinha do primeiro jogador. Se conseguir acertar, ele a toma como sua e volta a lançar outra bolinha para re-começar o jogo.
3. Se o segundo jogador falhar, sua bolinha permanecerá no chão (agora terá 2 bolinhas) um terceiro jogador entra e tenta acertar qualquer bolinha, se também falhar, sua bolinha permanecerá no chão (agora são 3).
4. Se for um excelente jogador de bolinhas e ao disparar, ele acertar várias bolinhas que estão no chão, então ele captura todas que acertou.

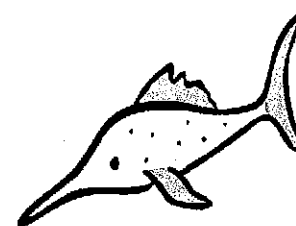


Adivinhe!

1. Forme duplas ou trios.
2. Uma pessoa (mais velha do grupo) recolhe um punhado de bolinhas e coloca suas mãos para trás. Os outros jogadores adivinham quantas bolinhas a pessoa pegou.
3. Se ele adivinha, a outra pessoa deve "pagar" esse número de bolinhas.
4. Se a que adivinha falhar, deve pagar seu companheiro com a diferença entre o número que disse e o que realmente é. (Por exemplo: se tem 8 bolinhas e o adivinhador disse 4, a diferença é 4, e esta é a quantidade que ele deve pagar ao seu companheiro.



3



ECF "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia"

COSTUMES DOS TEMPOS BÍBLICOS

Ponto Bíblico: Jesus cura a muitos.

Versículo: "Vinde a mim, todos os que estais cansados e oprimidos, e eu vos aliviarei. (Mateus 11:28)

Referência: Mateus 8:1-17

JOGANDO COM BOLAS

Fundo Histórico

Vocês sabiam que muitas brincadeiras populares dos tempos bíblicos eram parecidas com as de hoje? Naqueles tempos as crianças brincavam de amarelinha e bolinhas, faziam malabaris-mo, lançavam bolas de couro e jogavam pedras para acertar em buracos feitos no chão.

Em Israel, à uns 16 quilômetros ao norte de Jerusalém, os arqueólogos encontraram pedras e bolas de vários tamanhos nas áreas de escavação.

Muito antes de a história ser escrita, o atletismo fazia parte das sociedades primitivas através do mundo. O atletismo incluía vários tipos de equipes, como bolas para lançamento, arcos e flechas.

Antes que as tribos cheguem tenha os seguintes materiais:

- ▶ 22 bolas de tênis por tribo.
- ▶ Fita adesiva de proteção (masking tape).

NOTA: Não se preocupe se não conseguir o número suficiente de bola de tênis. Use outras bolas pequenas no lugar; pode ser de couro ou de borracha. Lembre-se que as crianças dos tempos bíblicos provavelmente usavam pedras ou qualquer objeto redondo que elas podiam sustentar com suas mãos para jogar.

Quando as tribos chegarem:

Dê as boas-vindas às tribos e pergunte o que estão fazendo na Galiléia hoje. Diga: Vocês ouviram algo sobre o centurião? O que foi que aconteceu?

Jogo com bolas nos tempos bíblicos

Pergunte às famílias que tipo de brincadeiras com bolas elas brincam hoje. Diga que está curioso e surpreenda-se com os jogos que elas descreverem.

Diga às crianças e adultos que hoje elas experimentam jogos com bolas que eram comuns para crianças nos tempos bíblicos (mencione a informação do fundo histórico).

Guie as famílias a diversas brincadeiras com bolas. Depois de 10 minutos, mudem para a atividade seguinte.

Boliche

1. Cada tribo forma dois grupos. Isto permite mais tempo para jogar e menos tempo para esperar a vez. Dê 11 bolas a cada grupo e peça que estes se separem ao redor da área de jogo.
2. Cada grupo deve formar um triângulo com 10 bolas (ver figura).
3. Peça que uma pessoa (em cada grupo) fique a uns quatro metros de distância do triângulo. Esta pessoa deve lançar uma bola com a intenção de atingir as outras 10. Os outros componentes da equipe podem recolher as bolas e formar um triângulo novamente.
4. Deixe cada pessoa tentar por três vezes e tocar as 10 bolas do triângulo. Depois monte as bolas e deixe que outros membros do grupo tentem também.



Bolas enfileiradas

1. Faça uma linha com fita adesiva para cada grupo de 5 pessoas. Depois peça ao jogador para colocar 10 bolas na linha, certificando-se de que o espaço entre uma e outra seja o suficiente para mais uma passar por ali.
2. O jogador deve ficar a uma distância de 3 metros da linha com as bolas. Deixe que os jogadores por vez lancem uma bola com a intenção de que ela passe no meio das outras, sem tirá-las do lugar. Qualquer bola que sair da linha é um ponto a menos para a pessoa que a tirou. Por isso, a bola deve passar por entre as duas, sem mexer nas outras. Para cada bola que o jogador conseguir passar pelo espaço vazio, ele ganha 5 pontos.
3. Peça que os jogadores controlem os pontos. Cada pessoa pode tentar por 3 vezes e logo alinhar novamente as bolas que saíram do lugar.

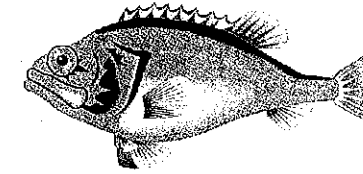


Squash (sem raquete)

1. Cada tribo forma dois grupos. Isto permite que cada um disponha de mais tempo para jogar e menos tempos para esperar a sua vez. Dê a cada pessoa uma bola e elas devem fixar um ponto na parede.
2. O primeiro jogador lança sua bola contra a parede e quando ela voltar ao chão deixe-a rodar até que pare. Não a mova.
3. O jogador seguinte lança a sua bola contra a parede esperando que ao voltar, ela bata naquela que está no chão. Continue por alguns minutos.
4. Os jogadores devem deixar suas bolas de tênis sobre o chão onde elas ficaram para aumentar as chances de outra pessoa conseguir acertar. Quando todos participarem, recolha as bolas e comece novamente.



4



ECF "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia"
COSTUMES DOS TEMPOS BÍBLICOS
Ponto Bíblico: Jesus nos protege
Versículo: "Porém tu, SENHOR, és um escudo para mim, a minha glória, e o que exalta a minha cabeça." Salmos 3:3
Referência: Mateus 8:23-27



TIRO COM ARCO

Fundo Histórico

Como desporte, as crianças e adultos praticavam tiros com fundas e pedras. Também desfrutavam de lutas corpo a corpo e de atirar flechas com arcos.

De acordo com os textos militares romanos, os atiradores com arco praticavam lançamentos com alvos de 180 metros. Os atiradores lançavam suas pedras até uma distância de 400 metros.

A versão King James da Bíblia refere-se ao tiro com arco, com frequência: flechas 53 vezes em 53 versículos. Uso do arco 70 vezes em 66 versículos e caixa de flechas 7 vezes em 7 versículos. Desde o começo dos tempos, o tiro com arco foi usado para proteção.

O tiro com arco é o primeiro desporte mencionado na Bíblia - em Gênesis 21:20 "Deus estava com o menino, que cresceu e, morando no deserto, tornou-se flecheiro."

O tiro com arco era a principal arma para a caça e proteção, até a pólvora ser desenvolvida.

Antes que as tribos cheguem tenha os seguintes materiais:

- ▶ Fita adesiva (masking tape) ou corda.
- ▶ Arcos e flechas. (veja como fazê-los na página 23)
- ▶ Alvos de vários tamanhos, pode ser caixas, cestas, grande e pequenas.

Coloque os alvos ao fundo da área de jogo. Prove a tensão dos arcos para ver a distância que eles podem lançar as flechas. Depois faça uma linha com fita adesiva ou estique uma corda. Esta será a linha onde os participantes ficarão para atirar.

Para cada tribo você precisa ter dois arcos pequenos, dois arcos grandes e 10 flechas.

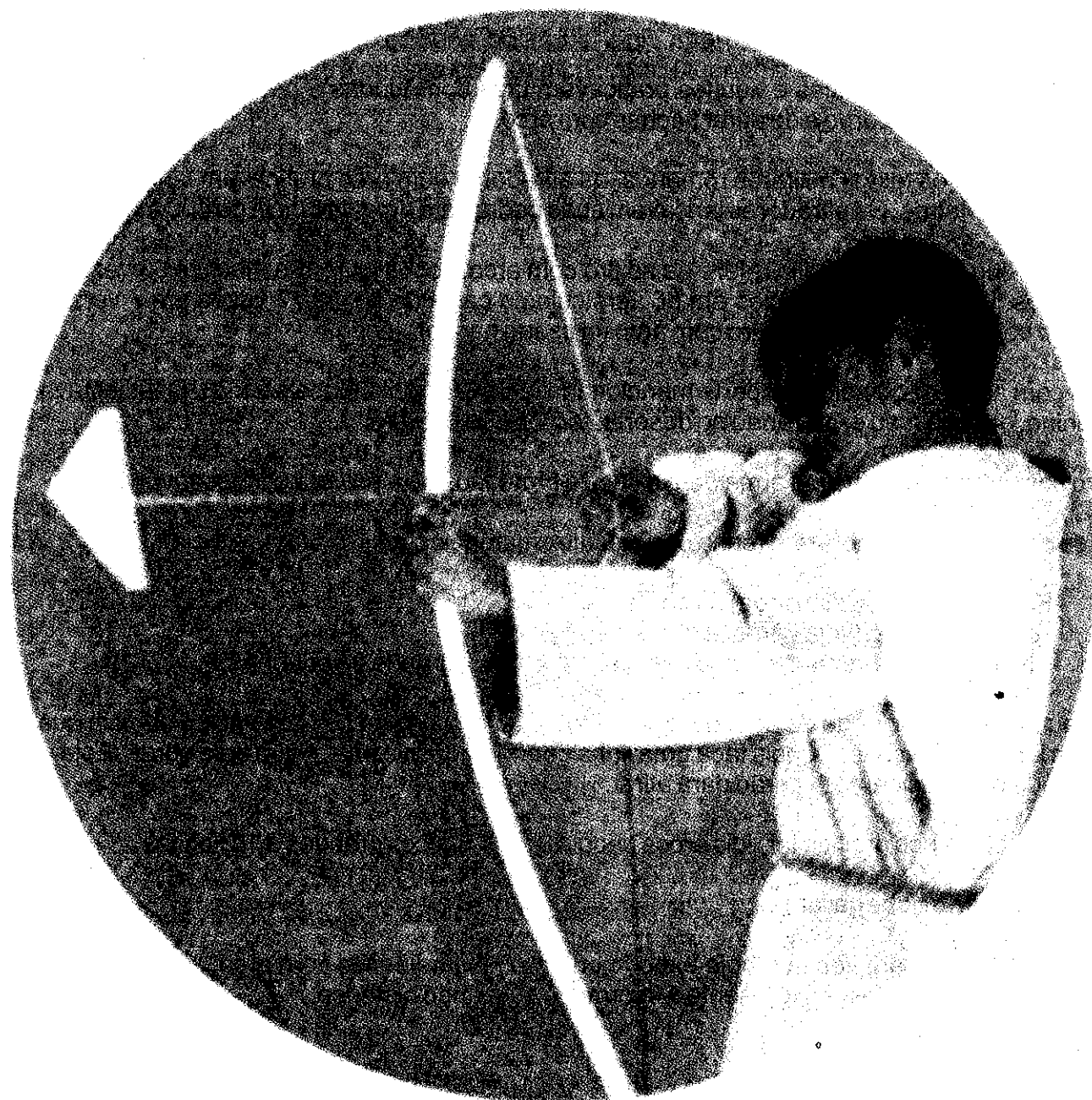
Quando as tribos chegarem...

Diga às crianças e adultos que hoje experimentarão lançar flechas com arco; algo que era muito popular na época de Jesus. Apresente a informação do fundo histórico.

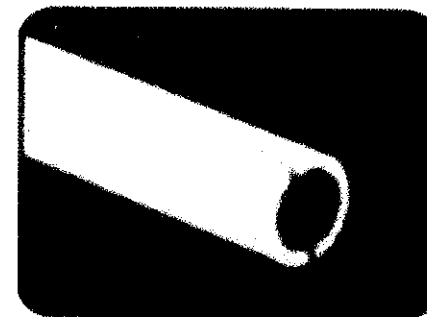
Algumas regras

Assinale a "linha de tiro" onde os atiradores devem ficar. Mesmo que estas flechas sejam muito seguras, é uma boa idéia pedir a todos que atirem ao mesmo tempo e logo corram para buscar, também ao mesmo tempo. Desta maneira, ninguém corre o risco de atirar em alvos vivos.

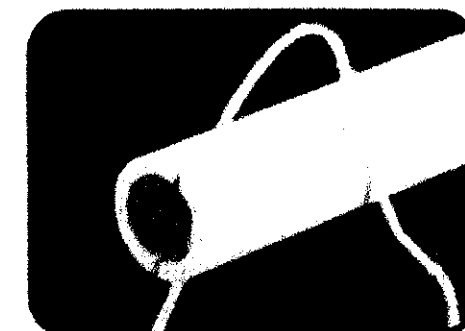
Permita que as famílias brinquem com o arco, repartidos em turnos para compartilhar os arcos e flechas. Veja quem consegue atirar mais longe e mais o próximo possível do alvo. Depois de 30 minutos despeça-se do grupo para a próxima atividade.



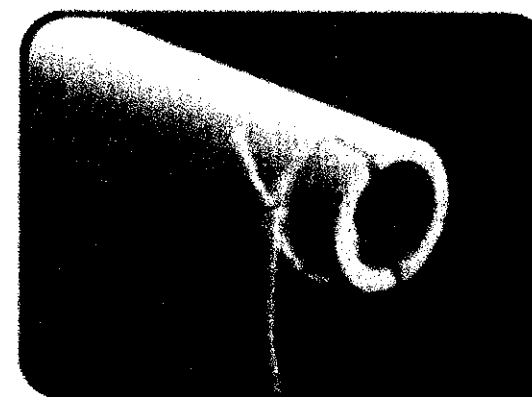
Como fazer um arco



1. Para fazer um arco grande, consiga um tubo de PVC de 1.20 metros. Faça um cortezinho em cada extremo (veja a figura)



2. Consiga 1.50 metro de barbante de algodão e deslize em um dos extremos dentro do corte do tubo.

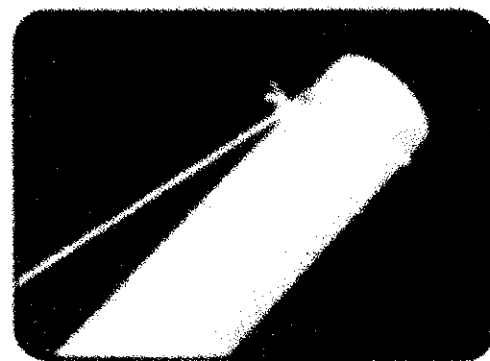


3. Amarre o barbante nesta parte do tubo



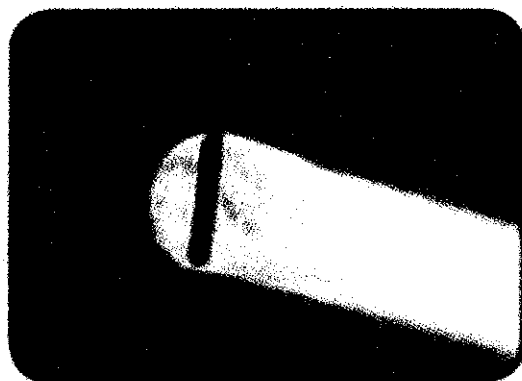
4. Coloque o arco com os extremos amarrados; sustente-o com seus pés. Com o joelho, curve ligeiramente o centro do arco para amarrar o outro extremo.

5. Amarre o outro extremo com o barbante por dentro do corte do tubo, igual ao outro lado.



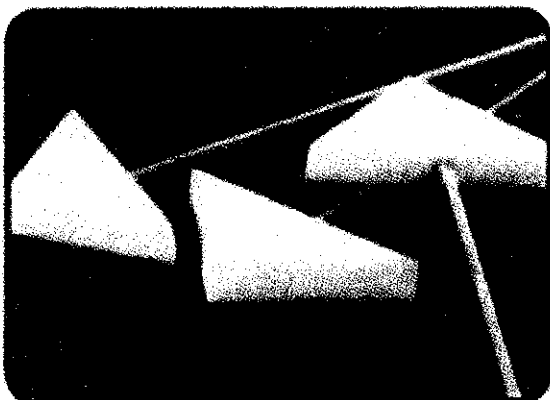
Para fazer arcos pequenos, simplesmente repita estes mesmos passos, usando um tubo de 90 cm e um barbante de 1.20 metros.

Como fazer flechas

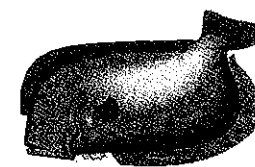


1. Consiga uma varinha forte de madeira de 30 cm. Use um estilete para cortar a madeira, deixando uma ranhura na ponta para se apoiar no barbante do arco.

2. Corte triângulos de espuma de 2 ½ cm de espessura. A base dos triângulos deve ser de 12 cm.



3 Use tesouras para fazer um buraco no centro da base do triângulo. Coloque um pouco de cola no buraco e introduza no extremo (sem ranhura) da varinha. Finalmente, pressione a espuma contra a varinha para que cole.



ECF "Uma Viagem Pelo Mar da Galiléia" COSTUMES DOS TEMPOS BÍBLICOS

Ponto Bíblico: Jesus nos provê

Versículo: "Mas, buscai primeiro o reino de Deus, e a sua justiça, e todas estas coisas vos serão acrescentadas."

Mateus 6:33

Referência: Mateus 14:13-21.



USANDO A CABEÇA

Fundo Histórico

Muito antes da história, o atletismo era parte das sociedades primitivas em todo o mundo.

As esculturas feitas no antigo Egito e em outras terras mostram homens em uma variedade de desportos e jogos de atletismo. Os eventos desportivos dos tempos bíblicos incluíam o lançamento de lanças ou disco, corridas e saltos.

Antes que as tribos cheguem, tenha os seguintes materiais:

- ▶ Diferentes tipos de recipientes (pares), como: 2 caixas, 2 cestas, 2 xícaras e dois recipientes de água.
- ▶ Fita adesiva de proteção (masking tape).

Use a fita adesiva para marcar as linhas de começo e fim da área do jogo..

Quando as tribos chegarem...

Dê as boas-vindas. Explique que hoje as famílias experimentaram um dos desportos mais populares do tempo romano, as corridas. O curioso é que esta corrida será com recipientes de água sobre suas cabeças. Explique que a razão pela qual as pessoas usavam as cabeça para levar coisas era porque achavam mais ligeiro e fácil de levar.

Uma prova

Experimente antes de começar as corridas. Coloque uma manta tribal dentro das caixas. Peça aos mais novos que usem suas mãos para ficar com a caixa firme na cabeça e peça para irem a certa distância. Peça que as crianças descrevam como foi a experiência. Você notará que cada uma é diferente.

Tempo de brincar

Preparando-se

Coloque 2 caixas, 2 cestas, 2 xícaras e 2 recipientes de água num canto da área de jogo. Cubra os dois recipientes de água para que ninguém veja; deve ser uma surpresa.

Caixas

Forme duas filas e deixe-os parados próximos da caixa, atrás da linha de início. Ao dizer "Pron-to, já" a primeira pessoa da fila colocará a caixa sobre sua cabeça e seguirá para a linha final e voltará (pode usar as mãos para não deixar a caixa cair, mas não pode segurar a caixa durante todo o tempo da corrida).

Cestas

Faça da mesma maneira que as caixas, mas desta vez os participantes terão que equilibrar bem as cestas sobre suas cabeças, sem usar as mãos.

Quando o participante deixar cair a cesta, o seguinte jogador da fila corre para ajudá-lo a recolher os itens e continuar a corrida. Continuam assim, até que todos os participantes tenham corrido.

Água

Uma vez que todos tenham corrido com as caixas e cestas, descubra os recipientes de água. Eles farão uma grande algazarra quando você pedir que eles coloquem água sobre a cabeça. Permita que as equipes corram agarrando os recipientes. Pode pingar um pouco de água, mas não ficar ensopados.

