

MISTÉRIOS DO CRIADOR

Parte V

GUIA PARA O INSTRUTOR DE

ATIVIDADES RECREATIVAS

RECREAÇÃO

A hora do Recreio durante a Escola Cristã de Férias inclui muitas vezes três características principais: refrescos, banheiro e recreação. Um ponto que está ao alcance dos três é a **supervisão das crianças**. Eles devem estar todo o tempo sob a vigilância adulta. Isto pode ser feito pelos professores, monitores, líderes e outras pessoas designadas para isto.

Refrescos – Não queremos estimular a comida entre as refeições; portanto recomendamos um suco de frutas nutritivo. É melhor não servir bolachas ou outro alimento que contenha muito açúcar. Se as crianças vêm à Escola Cristã de Férias pela manhã sem ter se alimentado, seria aconselhável prover alguma coisa nutritiva para evitar um período de baixa de açúcar que pode resultar em falta de atenção. Frutas e bolachas de sal.

Banheiros – É aconselhável dedicar um tempo para permitir que os alunos possam ir todos ao banheiro, assim evitam as interrupções das entradas e saídas sem supervisão. Sendo que haverá homens e mulheres ajudando na Escola Cristã de Férias, pode-se designar alguns que supervisionem os banheiros masculinos e femininos todo o tempo.

Jogos e Brincadeiras – Durante o transcurso de três horas, os alunos da Escola Cristã de Férias, necessitam de algum tempo de descanso. Isto pode ser feito por meio de brincadeiras e jogos supervisionados e organizados. As crianças menores necessitam mais descanso que as maiores e elas gostam de participar em atividades simples durante um curto período de tempo.

Os alunos maiores já desfrutam de jogos que são mais organizados e que necessitam de mais tempo. Portanto, seria sábio não fazê-los participar de jogos que tenham duração maior que o tempo designado para o recreio .

JOGOS DE SALÃO

Como Você se Sente?

Consiga 10 sacos grandes de papel ou de plástico preto. Numero-os por fora. Ponha os objetos abaixo indicados em cada saco. Feche o saco de tal maneira que dê só para entrar a mão. Entregue papel e lápis a cada pessoa. Passe os sacos. Podem tocar no objeto, mas não vê-los. Peça-lhes que escrevam no papel o que eles pensam que é. Ao terminar, podem corrigir seus papéis.

Ponha os objetos sobre a mesa e conversem a respeito do personagem bíblico que cada objeto nos faz lembrar.

Os objetos são:

CRUZ DE MADEIRA	(Cristo)
UMA SANDÁLIA	(João Batista)
SAL	(Mulher de Lo)
AREIA	(Casa construída na areia)
UMA PEDRA	(Pedro – Apedrejamento de Estevão – Jesus)
UMA CORNETA	(Gideon – Segunda Vinda de Jesus)
UM PREGO	(Jesus na cruz)
TRIGO	(Parábola do Bom Semeador)
TRINTA MOEDAS	(Judas)
ESTRELA	(Magos – Pastores – José).

A Casa de Pássaros Misturados

Cole figuras de diferentes pássaros sobre cartolina. Corte as cabeças, patas, bicos e peito, etc. de cada figura de pássaro e misture numa caixa. Faça o contorno de cada pássaro em um pedaço de cartolina. Entregue a um jogador de cada equipe a cartolina com a silhueta do pássaro. Os outros participantes de cada equipe devem procurar na caixa as partes do pássaro que eles irão montar e trazer para armar sobre a silhueta. A equipe que armar primeiro é a vencedora.

Pode usar: árvores, flores, animais, etc.

Outra opção: Organize sua classe em duplas. Dê a cada par uma das partes do pássaro que irão armar. A primeira dupla que conseguir montar o pássaro corretamente deverá dizer alguma coisa interessante sobre o pássaro.

Devolver a César

Duas equipes enfrentam-se. Em uma das extremidades de cada fila há uma caixa com 12 botões. Na outra extremidade uma caixa vazia. Ao ser dado o sinal, o primeiro da fila pega o botão e passa para o seu companheiro e este ao seguinte até chegar ao último jogador. Este o colocará na caixa vazia. Ninguém pode ter mais que um botão nas mãos. Não se pode pegar outro botão enquanto o primeiro não tenha chegado na caixa vazia.

Quando todos os botões chegarem à caixa, começa a viagem de regresso dos botões. Na viagem de regresso, a pessoa deve dizer ao passar a moeda: “Devolva a César”. A fila que colocar primeiro todos os botões na caixa é a vencedora.

JOGOS DE SALÃO – CALMOS

Cantando às Avessas

Apresenta-se um grupo de quatro ou cinco pessoas e anuncia-se que eles vão cantar um corinho e que depois cantarão ao contrário. Todos ficarão pensando como isto será feito. Depois de cantar o corinho uma vez, os concorrentes darão as costas para o auditório e cantarão a mesma coisa. Isto produzirá muito riso.

Concerto de Espirros

Dividem-se os concorrentes em três grupos. Ao primeiro se determina a palavra “jassss”, ao segundo “jissss” e ao terceiro “achú”. A um sinal dado, todos os concorrentes deixarão a cabeça cair para trás, abrirão a boca e proferirão a palavra que lhes corresponde, o mais forte possível. O resultado será um gigantesco espirro.

Diga Quem é o Diretor

Formação: Um círculo.

Instruções: Uma pessoa sairá do salão e alguém do círculo será designado para dirigir as mudanças dos movimentos das mãos, pés, etc. Todo o grupo imitará o diretor. A pessoa que saiu, entrará e adivinhará quem é o diretor. Imediatamente, este terá que sair e será escolhido outro diretor. Os concorrentes do círculo, não devem fixar os olhos no diretor para que não seja descoberto tão facilmente.

Viagem ao Marco

Os participantes estão em círculo; um deles que está no meio joga um lenço a um dos que estão no círculo e diz: “Vou-me ao marco”. O outro responde: “Que vais levar?” A resposta deve ser tal que as palavras expressas comecem com as iniciais do nome e sobrenome da pessoa que pergunta; ou pode optar somente pelo sobrenome para tornar o jogo mais simples. Por exemplo: Se a pessoa tem o nome de João Campos, seria **J**asmins e **C**ebolas, ou se tem o nome de Maria Robinson, pode ser **M**apas e **R**atas. Naturalmente, este segredo não se divulga, pois só os que sabem poderão dizer ao do centro: “Pode ir” se a resposta for correta; porém, dirão “Não pode ir”, em caso contrário. Neste caso, prosseguirá perguntando até que acerte por si só ou se dê por vencido.

O Aeroplano

Materiais: Uma venda e uma tábua forte.

Instruções: Vendam-se os olhos de um dos participantes, colocando-se sobre uma tábua que deverá estar preparada com antecipação. O participante terá um companheiro de cada lado e apoiará suas mãos nos ombros destes. Outros dois pegarão a tábua, levantando-a um pouquinho. Para dar sensação de que o participante de olhos vendados esteja subindo num avião, as pessoas que estão ali seu lado irão se inclinando pouco a pouco e os outros levantarão a tábua, enquanto outro toca como outra tábua na cabeça do participante para que este sinta que vai chegando ao teto. Todos os concorrentes gritarão para que ele creia que chegou a uma altura considerável. O diretor ordenará àquele que está no avião que dê um salto porque o motor está falhando. Grande surpresa será para ele quando vê que se encontra no nível do assoalho.

A Mula

Material: Caudas de mulas recortadas em papel e alfinetes.

Instruções: Desenhar no quadro de giz ou num pano, uma mula sem cauda; os participantes procurarão com os olhos vendados colocar a cauda do lugar correspondente. Os participantes que prenderem a cauda à mula no lugar mais correto receberão um prêmio.

Variação: Pode-se usar outro animal ou objeto, conforme o tema da reunião social. Se o grupo é grande, pode-se dividir em dois partidos e pintar duas mulas no quadro.

Nomes Compostos

Um dos participantes sairá do salão e os convidados escolherão o nome de uma cidade. Para isto, o diretor e o participante que sai do salão terão feito uma combinação em que a segunda cidade mencionada depois de uma com nome composto, como Nova Iorque, Los Angeles, etc. Será o nome da cidade selecionada pelo grupo. Suponhamos que o grupo escolheu Fortaleza. O Diretor perguntara ao participante, ao voltar ao salão: “É Boston?” O outro responderá: “Não”. “É Costa Rica?” “Não”. “É Filadélfia?” “Não.” “É Fortaleza?” “Sim”. Pois esta foi a segunda cidade mencionada depois de Costa Rica que é um nome composto.

Noiva

Formação: Sentados, os participantes escolherão um objeto que faça parte do enxoval de uma noiva, não podendo haver repetição.

Desenvolvimento: O chefe passará pela sala em vários sentidos, e, repentinamente, dirá: “Assisti ao um casamento em que a noiva não possuía ...” (Aliança, por exemplo). O participante “Aliança”, incontinenti responderá: “Aliança usava a noiva, o que não levava era ...”. (e enumerará outro qualquer.) E assim prosseguirá a brincadeira.

Faltas: O jogador que não responder imediatamente, por esquecer o que representa ou por citar um objeto que não tenha sido escolhido, será eliminado ou pagará prenda, conforme combinação prévia.

Pobre Gatinho!

Os participantes estão sentados em círculo. Um participante que é o “gato”, ajoelha-se e se aproxima de um e outro participante, miando e fazendo quantas ações cômicas puder. O participante abordado deve passar a mão pela cabeça do “gatinho” e dizer o mais sério possível: “Pobre gatinho!” Se sorrir deve ocupar o lugar do gatinho.

Fazendo Compras

Um círculo com uma pessoa no centro. O participante que vai fazer compras dará voltas ao redor do círculo e deter-se-á em frente de um dos participantes e dirá, por exemplo: “Vou ao México, que posso comprar?” Imediatamente, contará até dez e antes que termine, o concorrente a quem está falando terá que mencionar três coisas que comecem com M (como manteiga, medicamentos, meias). Se não conseguir fazer isto, então ele tomará o lugar do que vai fazer compras. Poderá mencionar qualquer lugar e as coisas compradas terão que começar com a inicial do nome do lugar.

Rodar o Prato

Devem todos os presentes se dispor em círculo. Cada pessoa receberá o nome de um país, cidade ou objeto, conforme preferir. Para iniciar a brincadeira, uma das pessoas pegará um prato, tampa de panela ou bandeja e, indo para o centro do círculo, o fará girar, chamando ao mesmo tempo uma das pessoas do círculo; chamando-a naturalmente pelo nome convencionado. Esta terá que ir apanhar o prato antes que ele pare de girar. E assim prosseguirá a brincadeira. Todos devem esforçar-se por apanhar o prato antes que ele pare.

A Marcha dos Chapéus

Os participantes formam um círculo e marcham ao compasso da música, um atrás do outro como os chapéus postos, menos um. Os chapéus devem ser passados ao companheiro que marcha na frente. Quando a música cessa repentinamente, um ficará sem chapéu e este deve sair do círculo, levando um chapéu. O último que consiga manter seu chapéu será o vencedor. Pode-se fazer o brinquedo com um só chapéu no círculo. O participante que ficar com o chapéu na cabeça ao cessar a música, sairá do círculo.

JOGOS DE SALÃO AO AR LIVRE

Você é a Minha Ovelha Perdida?

Uma criança é escolhida e seus olhos vendados. Uma vara é colocada em sua mão, enquanto os outros formam um círculo ao seu redor. O cego vai apontando com a sua vara e pergunta: “Você é a Minha Ovelha Perdida?” A pessoa apontada deve pegar a vara e levá-la perto da sua boca e emitir um balido, disfarçando a voz, mas se for reconhecida deverá tomar o lugar do cego. Cada vez que isto acontece, os jogadores mudam de lugar para não ser reconhecida a sua posição.

Caçar na Natureza

Jesus usava a Natureza para as suas ilustrações. Divida a classe em três ou quatro grupos. A cada grupo deve ser dada uma lista idêntica de artigos que devem ser encontrados. Ninguém pode sair da área designada.

Sugestões: sementes, trevo, haste de grama, folha de árvore, penas de aves, varinhas, pedaços de papel.

Especifique um limite de tempo de mais ou menos 3 a 5 minutos. O grupo que conseguir mais itens é o vencedor.

Seguem para Samaria

Fazer uns quadrados no chão formando um grande círculo. Um quadrado para cada criança menos um que será o que “sobra”. Cada jogador ficará dentro do seu quadrado até que receba um toque do que sobra, ao este estar circulando e dizendo: “Segue-me para Samaria”. O que foi tocado coloca a sua mão no “sobra” e o segue. À medida que os outros vão sendo tocados e vão aumentando a fila que vai sendo unida pelas mãos no ombro, o líder pode gritar: “Os romanos vêm vindo”. Então, todos correm para os seus quadrados. O que ficar sem quadrado é “sobra”.

JOGOS DE SALÃO AO AR LIVRE – CALMOS

Cego Dando de Comer a Outro

Dois jovens sentados em cadeiras, frente a frente, ambos de olhos vendados, próximos um do outro. Cada um terá à mão uma banana descascada que vai dar de comer ao companheiro. Dão-se as mãos esquerdas. Forra-se o peito de cada cego com um jornal ou toalha, e começa a refeição. Ambos, simultaneamente, estendem o braço procurando acertar com a banana na boca do companheiro. Vão esfregando-a até que seja possível mordê-la. O engraçado aí é que antes de acertarem, *um vai lambuzando a cara do outro*. Pode-se usar biscoitos em vez de bananas.

Concurso de Grãos de Amendoim

Os participantes estarão de pé, e da altura do peito deixarão cair ao mesmo tempo quinze grãos de amendoim. Tentarão deixa-los cair numa garrafa de leite. O que conseguir mais grãos dentro da garrafa é o vencedor.

Cruzada sem Cruzar

Os participantes são convidados a se assentarem ao redor da sala. Então, entrega-se a um dos participantes uma tesoura, esclarecendo-se que deve passá-la ao seu vizinho, dizendo estas palavras: “Recebo-a cruzada e a passo sem cruzar”. A última frase se refere às pernas do participante. Mas os que não o sabem, ficam perplexos quando os obrigam a pagar prendas ou lhe impõem alguma penitência quando ao passar a tesoura cruzada não têm as pernas cruzadas, ou vice-versa. O objeto da brincadeira consiste em que os jogadores que não sabem como se está jogando, descubrem-no o mais rápido possível.

Corrida de Prendedores de Roupa

Organizar dois grupos e formar uma fila com cada um deles. Entregar à primeira pessoa dois punhados de prendedores de roupa. Estes devem ser passados por cima da cabeça, um por um, até alcançar a última pessoa na fila. Esta corre imediatamente para a extremidade da fila onde se começou a passar os prendedores, passando-os novamente. Isto continua até que o participante ao qual foram dados os prendedores inicialmente, esteja novamente encabeçando a fila, ou esteja no lugar em que se encontrava quando iniciou o jogo. Para cada prendedor que cair, é descontado um ponto. O lado que terminar primeiro, receberá três pontos.

Corrida de Batatas

Um participante do jogo deve levantar uma batata numa colher, levá-la até ao alvo indicado e depositá-la numa cesta. A seguir, passa a colher a um colega do grupo (time), que deve apanhar outra batata e depositá-la na cesta. Isto continua até que todos tenham corrido, e o grupo que terminar primeiro, ganhará o jogo.

Chapéu Risonho

Dividir os participantes em dois grupos. Lançar um chapéu ao ar. Se ele cair ao chão com a aba para baixo, um dos grupos deve rir imediatamente. Se cair de forma contrária, o outro grupo rirá. O jogador que errar, sairá da brincadeira.

Corrida de Jornais

A cada participante são fornecidas duas folhas de jornal. Cada passo na corrida deve ser dado em cima dos jornais. Desta maneira, ele põe uma folha no chão, pisa em cima; põe a outra no chão, pisa em cima; pega a primeira que ficou para trás, trazendo-a novamente à frente, e assim sucessivamente até alcançar o alvo. (Percorrer todo o trajeto estipulado).

Rinha de Galo

Prender com um alfinete uma figura ou objeto nas costas de dois jovens para que estes descubram mutuamente o que têm nas costas. Cada um procurará ver primeiro o que tem seu companheiro nas costas, procurando evitar que o outro veja a sua. Premiar o primeiro a descobrir.

Engarrafando Milho ou Feijão

Duas pessoas se assentam dando-se as costas. Cada uma mantém sobre a cabeça, com a mão esquerda, uma garrafa. No colo terão um monte com igual quantidade de grãos, tantos quantos caibam na garrafa. O plano é ver quem pode transferir os grãos do monte para a garrafa com uma colher, no menor tempo possível. Uma pessoa permanece à frente de cada um dos jogadores com um espelho, para que vejam a garrafa.



MÚSICAS



1. LINDO MUNDO DEUS FEZ - TEMA
2. GRAÇAS PELO NOSSO PAÍS
3. SOMOS CRIANÇAS DE JESUS
4. A B-Í-B-L-I-A
5. SE EU FOSSE BORBOLETA - JUVENIS
6. ARROZ, FEIJÃO, MILHO, AMENDOIM CRESCEM – PRIMÁRIOS
7. ABELHINHA – JARDIM II
8. AS PLANTINHAS CRESCEM – JARDIM I
9. COMO O MAR – LIÇÃO BÍBLICA
10. MEU DEUS É TÃO GRANDE – LIÇÃO BÍBLICA
11. EU GOSTO DA ESCOLA CRISTÃ DE FÉRIAS



Música Nº. 1

LINDO MUNDO DEUS FEZ

Ton Fettke

♩ = 96

Piano

Deus fez um lin - do mundo pra nós tão be lo e cheio de

vi - da; Um lin - do mundo de paz e de luz. De a - mor e de a - le -

gri - al Os a - ni - mais pôs na ter - ra e mar. E se res i - guais a vo -

ce e a mim; Oh, que lin - do bem grandão ,bem azul, tão feliz, lin - do mundo Deus fez!

Per - fei - to E - le fez tu - do; cui - dou de ca - da de -

ta - lhe ; O sol a lu - a e es - tre - las; E faz tu - do gi -

2 and time to coda

Música Nº. 1 - Continuação

Piano

rar - - - - - ar. As tre - vas se - pa - rou da luz, Fez a

luz do sol e a do lu - ar. E ad - ver - o - que cri - ou as - sim fa - lou, "Tu - do é

D. S. coda ⊕ coda

bom!" Deus fez um Fez oh que lin - do bem grandão, bem azul, tão feliz,

Lin - do mundo Deus fez!

Música Nº. 2

GRAÇAS PELO NOSSO PAÍS

WILLIAM STEFFE

♩ = 96

Piano



Nós es - tamos muito gratos pe - lo nosso bom país. Porque temos li - berda - de de se -

guir o quea Bibliadiz. Nós podemos a - dorar com liberdade o nossoDeus eamar ao bom Je - sus.

Nós es - tamos mui-to gra - tos, Sim estamos mui-to gra - tos. Nós esta - mos mui-to

gra - tos por tu - do o que Deus fez.

Música Nº. 3

SOMOS CRIANÇAS DE JESUS

ARTUR SULLIVAN

♩ = 96

Piano

Somos to - dos de Je - sus, Mar - chando a can tar. Nós O amamos

mui - to, porque é nosso Rei. A - ma as cri - an - ças quer o nosso a-

mar. E - le quer gui - ar nos Sempre sem - pre a-qui.

De Je - sus cri - an - ças so - mos marchan - do a can - tar.

Nós O ama - mos mui - to, Por - que é nos - so Rei.

Música Nº. 4

A B - I - B - L - I - A

♩ = 96

Piano

A B - I - B - L - I - A É o Li - vro do meu Deus. Me

fa - la dE - le e de seu a - mor a B - I - B - L - I - A .

Música Nº. 5

SE EU FOSSE BORBOLETA

Brian Howard

Piano $\text{♩} = 96$

The musical score is written for piano in 4/4 time with a tempo of 96 beats per minute. It consists of six systems of music. Each system has a vocal line in the treble clef and a piano accompaniment in the bass clef. The lyrics are written below the vocal line. The first system starts with the tempo marking '♩ = 96' and the word 'Piano'. The lyrics for the first system are: 'Se eu fos - se bor - bo - le - ta gra - ças da - ri - a por vo - ar, E'. The second system continues with: 'se eu fos - se um bem - ti - vi, gra - ças da - ria por meu can - tar, E se eu fos - se um'. The third system continues with: 'peixe no mar eu mergulha - ri - a fa - zendo graci nha, Mas o - bri - ga - do'. The fourth system continues with: 'Pai por me ter feito assim. Por me dar cora - ção, E poder sor - rir, Me'. The fifth system continues with: 'deu Je - sus, E seu fi - lho já sou, Pai, o - bri - ga - do por me ter feito as - sim.'. The sixth system is a short piano accompaniment ending with a double bar line.

Se eu fos - se bor - bo - le - ta gra - ças da - ri - a por vo - ar, E
se eu fos - se um bem - ti - vi, gra - ças da - ria por meu can - tar, E se eu fos - se um
peixe no mar eu mergulha - ri - a fa - zendo graci nha, Mas o - bri - ga - do
Pai por me ter feito assim. Por me dar cora - ção, E poder sor - rir, Me
deu Je - sus, E seu fi - lho já sou, Pai, o - bri - ga - do por me ter feito as - sim.

Se eu fosse um elefante
Graças daria pela tromba elegante
Se eu fosse um canguru
Com um salto eu me apresentaria
Se eu fosse uma lulinha.
Graças daria por me criar lindinha.

Se eu fosse uma minhoca
Graças daria por ser espartinha
Se eu fosse um bode exibido
Graças daria por ser destemido
Se eu fosse um urso peludo
Graças daria por ser felpudinho.

Música Nº. 6

ARROZ, FEIJÃO, MILHO E AMENDOIM CRESCEM

MÚSICA INGLESA

Piano

O arroz e o feijão, São bons grãos que Deus criou, Se rá que nós po-

de mos saber? Onde eles vão crescer. O agri - cul - tor na ter - ra vai se

- me - ar, E quem manda chuva e o sol e as faz crescer é o bom Deus.

Milho e amendoim
Soja e lentilha.....

Música Nº. 7

A ABELHINHA

Piano $\text{♩} = 96$

The musical score for 'A Abelhinha' is written for piano in 2/4 time with a tempo of quarter note = 96. It consists of four systems of music. The first system has a treble and bass clef with a key signature of one sharp (F#). The lyrics are: 'Su-gan-do mel da lin-da flor. A boa a-be-lha es-tá. E foi Jesus quem fez o mel, Que está na linda flor.' The second system continues the melody and accompaniment with lyrics: '-ta. Tra-ba-lha sem ces-sar mas zu-ne-zu-ne com prazer sem Foi Ele que ensinou também A boa abelha em seu labor.' The third system features a more rhythmic accompaniment with lyrics: 'zum zum zum zum zum zum'. The fourth system is a short concluding phrase with the word 'zum'.

Su-gan-do mel da lin-da flor. A boa a-be-lha es-tá.
E foi Jesus quem fez o mel, Que está na linda flor.

-ta. Tra-ba-lha sem ces-sar mas zu-ne-zu-ne com prazer sem
Foi Ele que ensinou também A boa abelha em seu labor.

zum zum zum zum zum zum

zum

Música Nº. 8

AS PLANTINHAS CRESCEM

VIRGINIA CASON

Piano $\text{♩} = 96$

The musical score for 'As Plantinhas Crescem' is written for piano in 2/4 time with a tempo of quarter note = 96. It consists of three systems of music. The first system has a treble and bass clef with a key signature of one flat (Bb). The lyrics are: 'Eu ve-jo a plan-ti-nha crescer, cres-cer. A re-go ca-da di-a com mu-i-to a-mor. Com meu anci-nho lim-po ad-ra-dor. Mas Je-su-sus é quem faz crescer.' The second system continues the melody and accompaniment. The third system is a short concluding phrase with the lyrics 'quem faz crescer.'

Eu ve-jo a plan-ti-nha crescer, cres-cer. A re-go ca-da di-a com
mu-i-to a-mor. Com meu anci-nho lim-po ad-ra-dor. Mas Je-su-sus é
quem faz crescer.

Música Nº. 9

COMO O MAR

Piano $\text{♩} = 96$

Mais profun - do que o mar, Mais su - bli - me que o céu, Vas - to mais que oce -
a - no azul, É de Je - sus, o a - mor por nós sim, Ele é, mais pro - fun do que o mar
mais su - bli - me que o céu, Vas - to mais que oceano azul, É de Je sus, o a -
mor

The musical score for 'Como o Mar' is written for piano in 4/4 time with a tempo of quarter note = 96. It consists of four systems of music. The first system has two staves (treble and bass clef) with lyrics. The second system also has two staves with lyrics. The third system has two staves with lyrics. The fourth system has two staves with lyrics. The key signature has one sharp (F#).

Música Nº. 10

MEU DEUS É TÃO GRANDE

Piano $\text{♩} = 96$

Meu Deus é tão grande, Tão forte e poderoso pois tudo Ele pode fa - zer. Meu
Deus é tão grande, Tão forte e poderoso pois tudo ele pode fa - zer. As montanhas são dEle E os
vales também, E estrelas que brilham no céu. As montanhas são dEle os vales também as es -
trelas e as flores também

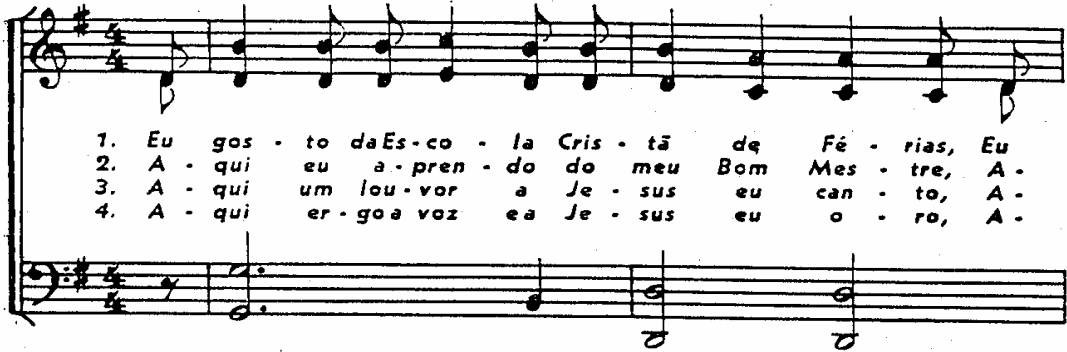
The musical score for 'Meu Deus é tão Grande' is written for piano in 4/4 time with a tempo of quarter note = 96. It consists of four systems of music. The first system has two staves (treble and bass clef) with lyrics. The second system has two staves with lyrics. The third system has two staves with lyrics. The fourth system has two staves with lyrics. The key signature has two flats (Bb, Eb).

Música Nº. 11

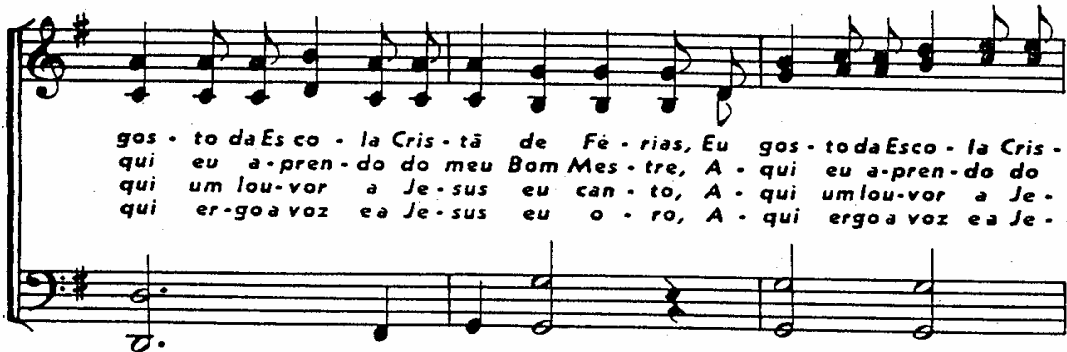
Eu Gosto da Escola Cristã de Férias

E. S. C.

Edith S. Casebeer



1. Eu gos - to da Es - co - la Cris - tã de Fé - rias, Eu
2. A - qui eu a - pren - do do meu Bom Mes - tre, A -
3. A - qui um lou - vor a Je - sus eu can - to, A -
4. A - qui er - go a voz ea Je - sus eu o - ro, A -



gos - to da Es - co - la Cris - tã de Fé - rias, Eu gos - to da Es - co - la Cris -
qui eu a - pren - do do meu Bom Mes - tre, A - qui eu a - pren - do do
qui um lou - vor a Je - sus eu can - to, A - qui um lou - vor a Je -
qui er - go a voz ea Je - sus eu o - ro, A - qui er - go a voz ea Je -



tã de Fé - rias, Sim, gos - to da mi - nha Es - co - la.
meu Bom Mes - tre, Sim, gos - to da mi - nha Es - co - la.
sus eu can - to, Sim, gos - to da mi - nha Es - co - la.
sus eu o - ro, Sim, gos - to da mi - nha Es - co - la.

APÊNDICE

SUGESTÕES PARA CONTINUAÇÃO

A seguir, apresentamos uma lista de sugestões que foram experimentadas e deram bom resultado na continuação do atendimento aos alunos das Escolas Cristãs de Férias.

1. Visita aos lares – pelo professor ou pastor.
2. Convite para vir à Escola Sabatina.
3. Convite aos pais para virem à Classe Bíblica – dirigida pelo pastor.
4. Visita no aniversário – levar um cartão ou presente para a criança.
5. Cartões para ocasiões especiais – durante festividades ou quando o aluno conseguir alguma coisa digna de nota.
6. Clube de Desbravadores – Apresentar o diretor do clube às classes e convidar os alunos para assistirem a uma reunião.
7. Curso Bíblico por correspondência – Voz da Profecia e outros – oferecer aos pais e alunos já em idade própria.
8. Revistas missionárias – oferecer aos adultos e crianças.
9. Boletins da igreja – informar as atividades da ECF.
10. Fotografias das crianças – fazer a entrega das fotos tiradas durante a ECF.
11. Projetos e Trabalhos Manuais – deixados ou não concluídos – levá-los às crianças para que terminem.
12. Clube Bíblico Semanal – reunião no sábado à tarde ou em qualquer noite da semana.
13. A Hora da História – reunião em casa ou na igreja para contar histórias contadas ou assisti-las em audiovisuais.
14. Clube Bíblico na Vizinhança – usar histórias ou estudos bíblicos.
15. Noite dos Pais – reunir-se para um encontro de sociabilidade ou para discutir algum tema.
16. Escola Sabatina Filial – uma continuação natural da ECF para os interessados na Bíblia. As reuniões podem ser numa casa à disposição ou nas dependências da igreja.
17. Mini Escola Cristã de Férias – realizada aos domingos ou à noite, uma vez por mês, utilizando-se um planejamento modificado ou uma festinha de Natal ou de Páscoa.
18. Reuniões evangelizadoras para crianças – em conjunto com as séries de conferências da igreja.
19. Clube ao Ar Livre – seguir planos semelhantes ao do Clube de Desbravadores.
20. Contatos com as Famílias – formar pares de famílias da igreja com as famílias dos alunos da ECF.
21. Piquenique para pais e filhos, depois da ECF – reunindo as famílias para se conhecerem.
22. Famílias necessitadas – lembradas e ajudadas quando em necessidade e não somente no Natal ou Semana Santa.
23. Coral de Crianças – reunião uma vez por semana e fazer apresentações em cultos especiais.

24. O Clube do “Hobby” – trabalha com “hobbies” e os expõe.
25. Feira Infantil da Saúde – apresentação de trabalhos e incentivo às crianças para manterem uma vida saudável.
26. Escola de Arte-culinária para as crianças – com o objetivo de enfatizar hábitos saudáveis de alimentação.
27. Acampamentos de Verão – convidar alunos da ECF que possam estar interessados.
28. Adotar um Cordeirinho – designar a cada adulto uma criança da ECF para que durante o ano faça contatos especiais com ela, especialmente no seu aniversário, Natal e programas especiais da igreja. Fazer assinatura de “Nosso Amiguinho” para ela.
29. Se alguma criança esteve presente apenas algumas vezes às reuniões da ECF, ao visitá-la, levar as Folhas de Atividades que não fez e sugerir aos pais que leiam as histórias para os pequeninos e os ajudem a terminar seus exercícios. A maioria dos pais apreciam essa atenção.
30. Pesquisa de opinião sobre a ECF – para facilitar a formação de um Clube Bíblico da Vizinhança e como um “ponto de entrada” para outro tipo de “atividades de continuação”. Dá melhores resultados quando um formulário é preenchido por ocasião do encerramento da ECF. Para os pais que não estiveram presentes, programar uma visita e levar o formulário para fazer a pesquisa.

ANOTAÇÕES...

ANOTAÇÕES...