

# **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 Avestas**

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

The musical score is written for piano in 4/4 time with a tempo of 96. It consists of six systems of music. Each system has a treble and bass clef staff. The lyrics are written below the notes. The key signature has two flats (Bb and Eb). The score includes a 'Coda' symbol and a '2 and time to coda' instruction. The lyrics are: 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 -

## 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 on a treble clef staff and a piano accompaniment on a bass clef staff. 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 musical phrase with no lyrics.

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 par 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 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: 'Mais profun - do que o mar, Mais su - bli - me que o céu, Vas - to mais que oce -'. The second system continues the melody and accompaniment with lyrics: 'a - no azul, É de Je - sus, o a - mor por nós sim, Ele é, mais pro - fun do que o mar'. The third system has lyrics: 'mais su - bli - me que o céu, Vas - to mais que oceano azul, É de Je sus, o a -'. The fourth system shows the end of the piece with the word 'mor'.

## 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

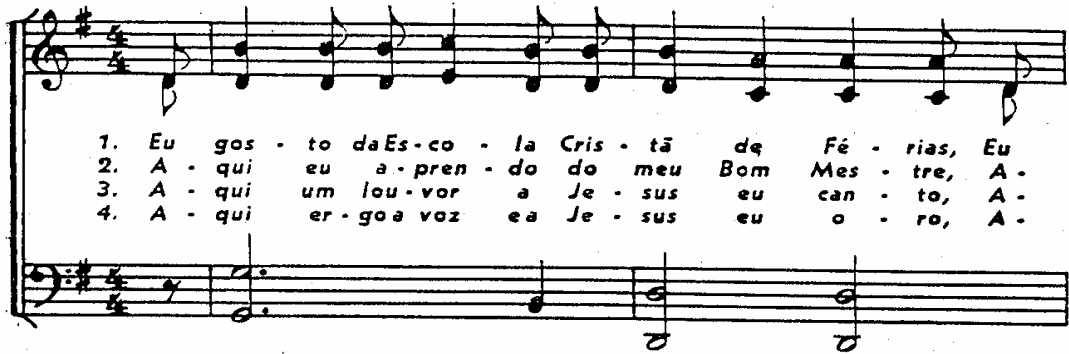
The musical score for 'Meu Deus é tão Grande' is written for piano in 4/4 time with a tempo of quarter note = 96. It consists of four systems of music. The first system has two staves (treble and bass clef) with lyrics: 'Meu Deus é tão grande, Tão forte e poderoso pois tudo Ele pode fa - zer. Meu'. The second system continues with lyrics: 'Deus é tão grande, Tão forte e poderoso pois tudo ele pode fa - zer. As montanhas são dEle E os'. The third system has lyrics: 'vales também, E estrelas que brilham no céu. As montanhas são dEle os vales também as es -'. The fourth system shows the end of the piece with the lyrics: 'estrelas e as flores também'.

# Música Nº. 11

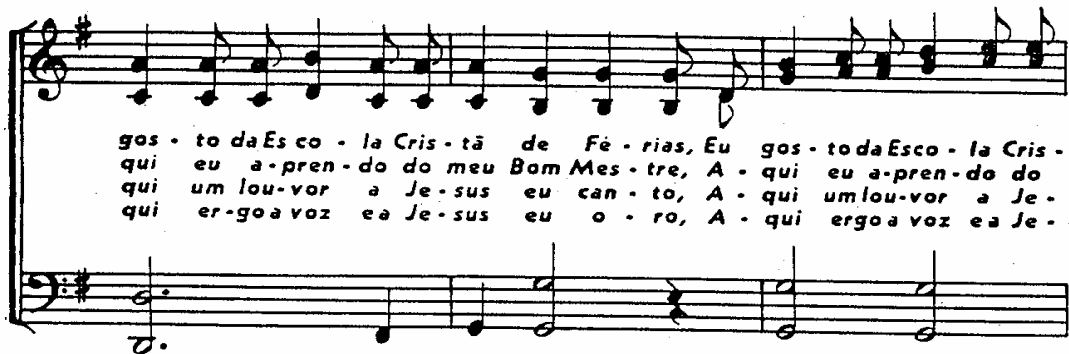
## Eu Gosto da Escola Cristã de Férias

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.









