

# Explicação das tarefas

*Capítulo 1 - Daniel*

*Nível 1 (6-8 anos)*

## Tarefa 1

### Descrição

Este é um mini jogo que é realizado no site. Os pontos aqui são para engajar as crianças e leva-los para o jogo, deixe-os escolher onde clicar, então assim eles se sentem participantes ativos e não ouvintes passivos. Quando o jogo terminar as crianças vão conseguir assistir o primeiro filme.

### Como jogar:

Neste jogo você tem que encontrar as cores que combinam e conectar os cabos nos portos corretos. Primeiro todos os portos são semelhantes, mas quando você clica neles vai perceber que se esconde uma cor por baixo. Então você tem que clicar em um ponto de conexão no lado oposto e encontrar a cor que pertence. Rosado com rosado, azul com azul, etc. Isto funciona como um clássico jogo de Memória onde você virá o cartão ao mesmo tempo até achar dois iguais. Os cabos recebem cores depois que você tenha achado os dois portos onde os cabos pertencem. Quando os cabos estão conectados no porto com a cor igual, vem uma faísca elétrica. Quando você termina com os cabos, você pode continuar para o próximo. O jogo termina quando todos os cabos estão conectados ao porto certo.

## Tarefa 2

### Descrição

«Chegai-vos a Deus, e ele se chegará a vós» Tiago 4, 8

A tarefa é sobre as crianças ajudar a Jack e Gina a entender o que este versículo significa. As crianças receberão 08 imagens que simbolizam 08 coisas que nós ajudamos a mantermos próximos a Deus ou não. A primeira parte da tarefa é pegar as imagens, e coloca-las na parede e conversar sobre cada imagem. As crianças vão colocar segundo a categoria “ajuda” ou “não ajuda” em relação se isso nós ajuda a mantermos próximos a Deus ou não. Quando todas as imagens estejam colocadas, você contará quantas imagens foram “de ajuda”. Este número você escreve no site, e as imagens então apareceram na tela. A próxima parte da tarefa será classificar as imagens. Quando isto seja feito, a viagem continua.

### De ajuda

- Oração
- Ler a Bíblia
- Guardar o coração puro
- Escolher o bem

### O que não é de ajuda

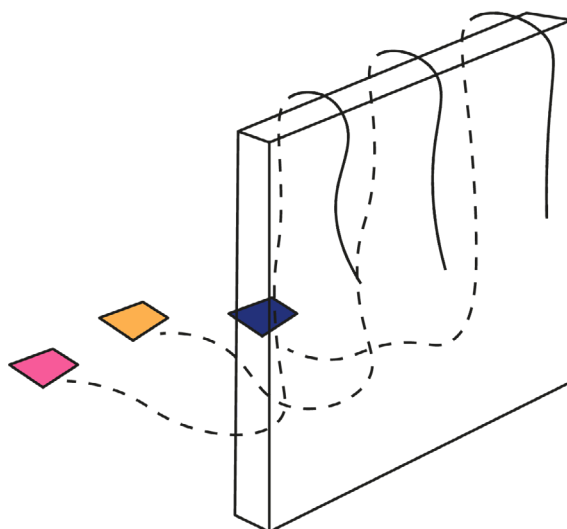
- Se queixar
- Roubar
- Estar muito amargo
- Murmurar

### Materiais

- 8 imagens (imprima e plastifica)
- Linha
- Parede (de tecido, ou chapas, ou similar)
- 2 caixas com etiquetas «De ajuda» e «Não de ajuda»

### Preparação

1. Imprima as imagens, e preferencialmente as plastifique.
2. Faça um buraco em cada imagem, e amarra uma linha comprida.
3. Faça uma “parede” colocando um tapete ou tecido, ou coloca uma chapa ou uma divisória
4. Pendura as imagens para o lado da parede que as crianças não podem ver .
5. Coloca o fio de cada imagem sobre a parede, do lado que as crianças podem ver. Os fios tem que estar pendurados separadamente, para que assim as crianças possam puxar uma linha e obter a imagem sobre a parede.
6. Use 2 caixas, e etiqueta uma “De ajuda” e outra “Não de ajuda”



## Execução

1. Prepare a parede e as imagens com antecedência, e tenha tudo preparado. Quando realizarem a atividade, removam a parede e leiam o versículo bíblico.
2. Na sequência vocês explicarão que há algumas coisas que podem nos ajudar e nos manter próximos a Deus, e outras coisas que não são de ajuda. Atrás da parede há várias dessas coisas, e vocês necessitam ajuda de uma criança que possa vir para frente e puxar um fio. Uma criança vem para frente, puxa o fio até receber uma foto, e então vai e se senta.
3. Vocês falam com as crianças sobre o que o ícone simboliza, e se isto nos ajuda a estar próximos a Deus ou não. Juntos vocês chegarão a um consenso sobre qual categoria o ícone deve ser posicionado. Na sequência colocam a imagem na caixa certa e continuam com a próxima criança.
4. Assim vocês repetem o processo até que todas as fotos foram puxadas, discutido sobre e colocadas na caixa correta.
5. Na sequência vocês perguntam se as crianças podem estar juntos em contar, e juntos contem todas as imagens que estão na caixa/categoria «de ajuda». Este número deve ser registrado no site. Todas as 8 imagens aparecerão na tela, e junto com as crianças vocês arrastarão imagens que são de ajuda para uma linha. Quando isto estiver feito, tarefa estará concluída.

## Tarefa 3

### Descrição

Nesta tarefa as crianças unirão forças para ajudar a Jack e Gina a continuarem sua viagem. As forças se reúnem em formas de garrafas com água verde que deve ser derramada no balde. Quando toda a energia tiver enchido o balde, um balão se tornará visível. No balão tem um papel com a história de Noé. Nesta história são citados 14 espécies de animais, e a tarefa das crianças é contar a quantidade de espécies de animais mencionadas no decorrer da história. Quando elas tiverem chegado ao número, ele é anotado e elas podem continuar a viagem.

### Materiais

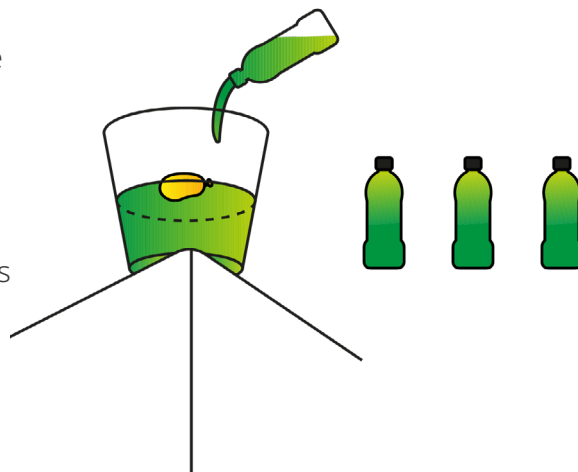
- Um balde (10 litros, o balde não precisa ser transparente)
- Garrafas pet vazias (7 grandes (1,5 litros) ou 20 pequenas (0,5 litros))
- Corante verde ou outra tinta verde
- Um balão
- Cartão com a história de Noé, impresso a partir do slide 25
- Uma agulha
- folha
- lápis

## Preparação

1. Preencha as garrafas com água e acrescente o corante verde. Esconda as garrafas na sala. Cuide para que algumas estejam visíveis, mas algumas podem ser guardadas para que seja um pouco difícil encontrá-las.
2. Preencha e coloque o cartão com a história de Noé no balão (anexo 1). Sopre ar no balão até que fique do tamanho de uma laranja e coloque o balão inflado no balde.
3. Coloque o balde num lugar mais alto que elas. Pode ser por exemplo numa mesa alta. As crianças não deverão ver que há um balão no balde.
4. Coloque a folha de desenho e os lápis de cor. Isto as crianças poderão utilizar para anotar quando deverão contar os animais citados na história.

## Execução

1. Reúna todas as crianças ao redor do balde e diga que vocês deverão encher o balde com energia antes de poderem avançar no jogo. Pergunte às crianças se há algo na sala que pode ser usado para preencher o balde. Algumas das crianças dirão que tem algumas garrafas com água verde. Conte que estão escondidas X garrafas na sala (diga a quantidade) e que sua tarefa é encontrá-las. Diga, 1, 2, 3 e já! Caso elas demorem em encontrar algumas garrafas vocês deverão dar pistas de onde estão.
2. Quando todas as garrafas forem encontradas, reúnam-se ao redor do balde novamente. As crianças fazem uma fila e cada uma deve jogar um pouco de água no balde; aqui vocês precisam ajudar para que o balde esteja posicionado relativamente alto. Cuide para que cada criança possa derramar algo no balde. Quando o balde estiver enchendo, o balão começará a ficar visível.
3. Quando o balão ficar visível, vocês deverão parecer surpresos e curiosos. Pergunte a uma das crianças se eles podem tirar o balão da água, então elas perceberão que há algo dentro dele. Pergunte a elas se elas tem uma ideia de como tirar aquilo que está dentro. Dê as crianças a tarefa de estourá-lo. Caso não consigam, vocês podem pegar a agulha e ajudar elas.
4. Quando tiverem tirado o cartão, reúnam as crianças e leiam a descrição da tarefa no cartão.
5. Pegue as folhas e lápis e diga às crianças que elas podem utilizar isso para anotar a quantidade de espécies de animais durante a história. Antes de começar a leitura da história, é interessante perguntar às crianças o que elas sabem sobre Noé, e porque ele foi um exemplo de Crer em Deus. Peça às crianças prestarem muita atenção e leia a história que está no cartão.
6. O número de animais que as crianças devem chegar é 14. Caso elas não consigam mesmas vocês deverão ajudar. Quando elas tiverem chegado a resposta, vocês podem digitar o código e a tarefa estará resolvida.



## Imagens para tarefa 2 – Nível 1



















## Anexo

Bom trabalho! Agora unimos muita energia para a sequência da viagem. Se vocês olham a tela, verão que é necessário um código para ir adiante. Agora vocês ouvirão um pouco sobre Noé, que também teve que lutar por aquilo que ele creu, assim como Daniel. Vocês conseguem descobrir quantas espécies de animais são mencionadas?

### **Noé**

Deus queria salvar a Noé e sua família porque ele era justo e fiel. Por isto Noé construiu uma arca, mesmo que todos os outros zombavam dele e achavam que era burrice. Ele buscou animais de todos os cantos da Terra, entre eles eram zebras, cabras, ovelhas, leões, girafas, cavalos, camelos, rinocerontes, gorilas, tigres, hipopótamos, cangurus, pandas e muitos outros animais. No final foi uma pomba que mostrou a Noé, que era seguro sair da arca.