

Explicação das tarefas

Capítulo 1 - Daniel

Nível 1 (9-11 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. As crianças mais velhas recebem uma contagem regressiva de 2 minutos. Se eles não conseguirem conectar todos os cabos corretamente antes do tempo acabar, eles teriam que começar de novo.

Tarefa 2

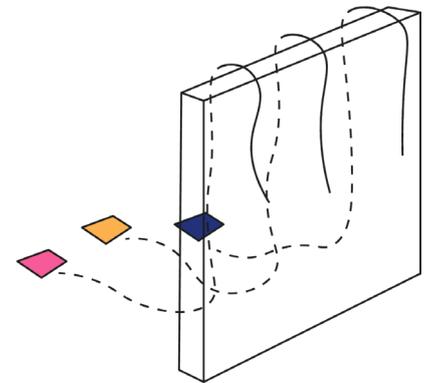
Descrição

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

A tarefa é que as crianças ajudem Jack e Gina a entender o que esse versículo significa. No site, as crianças escreverão 4 coisas que se podem fazer para ficar perto de Deus. Depois disso eles recebem a tarefa de arrastar 8 fotos sobre uma parede. Uma das fotos mostra algo que Daniel era conhecido por fazer várias vezes ao dia para ficar perto de Deus. No verso de cada foto, as crianças encontram um QR-kode. Se eles digitalizarem o código da imagem correta com um telefone celular, eles obterão um código numérico que podem ser inseridos no site. Feito isso, a jornada pôde continuar.

Materiais

- 8 fotos com QR-kode no verso (impressas e laminadas)
- Linha
- Parede (de tecido, ou chapas, ou similar)
- Celular que pode escanear QR-kode



Preparação

1. Imprima as imagens em ambos os lados, para que haja uma imagem de um lado e um QR-kode de outro, e sinta-se a vontade para laminar.
2. Faça um buraco em casa na imagem e prenda um fio longo na imagem
3. Faça uma "parede" colocando um tapete ou tecido, ou coloca uma chapa ou uma divisória
4. Coloque as imagens em um lado da parede que as crianças não possam ver.
5. Os fios tem que estar pendurados separadamente, para que assim as crianças possam puxar uma linha e obter a imagem sobre a parede.
6. Celular que pode escanear QR-kode

Execução

1. O site diz: "fique perto de Deus e ele ficará perto de você. Cite 4 coisas que você pode fazer para ficar perto de Deus." Conversem com as crianças para que criem quatro coisas (por exemplo, orar, ler a Bíblia, manter o coração limpo, escolher o bem) que as crianças imitem no site.
2. No site está escrito que havia uma coisa que Daniel era conhecido por fazer várias vezes ao dia para ficar perto de Deus. Traga a parede com as fotos. Uma criança vem na frente, puxa um fio até a imagem aparecer e volta a se sentar. Isso continua até que todas as imagens tenham aparecido.
3. As crianças escolhem uma das gravuras que acham que mostra algo que Daniel fez várias vezes ao dia. Caso não descubram que há um QR code no verso, os mentores podem dar dicas.
4. Quando as crianças escanearam corretamente o QR-kode, elas recebem um código que deve ser inserido no site e a tarefa é resolvida.

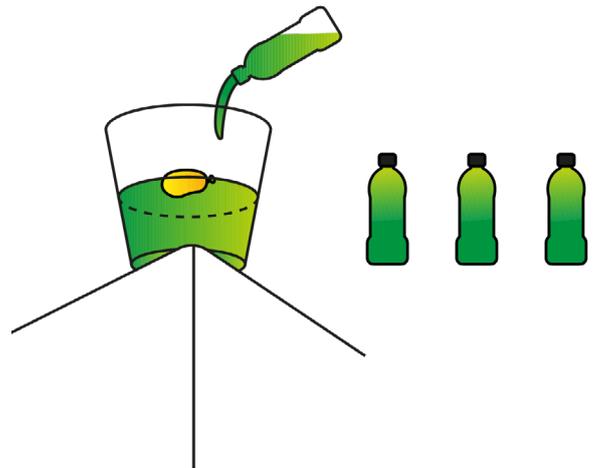
Tarefa 3

Descrição

Nesta tarefa as crianças reunirão energia para ajudar Jack e Gina na sequência da dagem. A energia é armazenada em forma de garrafa com água verde que deve ser derramada no balde. Quando toda a energia tiver preenchido o balde um balão ficará visível. No balão está um cartão com uma descrição da tarefa e 4 cartões com um versículo bíblico cada. Todos estes versículos contem numeros e com ajuda dos números de um dos versículos, as crianças obterão um código. Com ajuda de uma conversa com as crianças, elas deverão chegar a conclusão de que é só um versículo sobre Noé que fala especificamente sobre que vale a pena lutar pelo que cremos e com isso há números neste versículo que devem ser utilizados. Os números deste versículo devem ser unidos, então receberemos o código de 3 dígitos que precisamos para ir adiante.

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
- 4 bíblias



Preparação

1. Preencha as garrafas com água e acrescente o corante verde. Esconda as garrafas na sala. Atente que algumas estejam visíveis enquanto outras podem estar mais difíceis de serem encontradas.
2. Preencha e coloque todos os 5 cartões (anexo 2) no balão. Infle o balão no tamanho de uma laranja e coloque o balão no balde.
3. Coloque o balde em uma altura acima da altura da cabeça. Pode ser por exemplo sobre uma mesa alta. As crianças não deverão ver que há um balão no balde.
4. Coloque as bíblias, folhas e lápis. As crianças poderão utilizá-los no momento de unir os números do versículo bíblico.

Execução

1. Reúna todas as crianças a redor do balde e diga que terão que preencher o balde com energia antes de poderem avançar no jogo. Pergunte às crianças se elas vem algo na sala que pode ser usado para preencher o balde. Algumas das crianças dirão que há garrafas com água verde. Conte que estão escondidas X garrafas (diga o número) com água verde na sala e que a tarefa é pegá-las. Diga 1, 2 3 e já! Caso elas demorem para encontrar alguma das garrafas vocês podem dar pistas.
2. Quando todas garrafas forem encontradas, todos se reúnem ao redor do balde novamente. As crianças se colocam em fila e derramam um pouco de água verde cada; Atentem para que o balde esteja posicionado relativamente alto. Quando o balde estiver enchendo o balão ficará visível.
3. Quando o balão fica visível, vocês devem aparentar curiosidade e surpresa. Perguntem uma das crianças se podem tirar o balão do balde, então eles perceberão que há algo dentro dele. Pergunte se eles tem alguma ideia de como poderão tirar o que tem dentro. Dê as crianças o desafio de estourá-lo. Caso elas não consigam, você pode pegar a agulha e ajudá-las.
4. Quando tiverem tirado os cartões, devem reunir todas as crianças e ler a descrição das tarefas no cartão.
5. Divida as crianças em quatro grupos. Juntamente com um mentor, as crianças descobrirão o que está nos versículos. Aqui é importante que você mostre as crianças como procurar na Bíblia, mostre o índice e o que significa os diferentes números. Leia todos os versículos em voz alta no grupo (as crianças podem ler). Em seguida, converse com as crianças sobre quais desses versículos tem uma história sobre como vale a pena defender o que você acredita, mesmo que os outros achem isso estúpido. Aqui significa que você deve ir a Gênesis 6,15. Conte as crianças sobre Noé e por que este é um exemplo de um homem que confiou em Deus.

Como chegar ao código correto :

"E cinco delas eram prudentes, e cinco, loucas." Mateus 25, 2

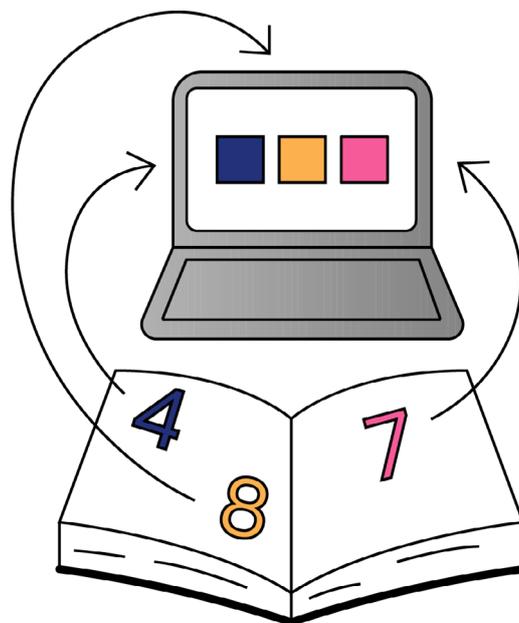
"E, para sacrifício pacífico, dois bois, cinco carneiros, cinco bodes, cinco cordeiros de um ano; esta foi a oferta de Naasom, filho de Aminadabe" Números 7, 17

"E desta maneira farás: de trezentos côvados o comprimento da arca, e de cinquenta Côvados a sua largura, e de trinta côvados a sua altura." Gênesis 6, 15.

(Isto dá os números 300, 50, 30 que somados dão 380)

"E o siclo será de vinte geras; vinte siclos, mais vinte e cinco siclos, mais quinze siclos vos servirão de um arrátel." Ezequiel 45, 12.

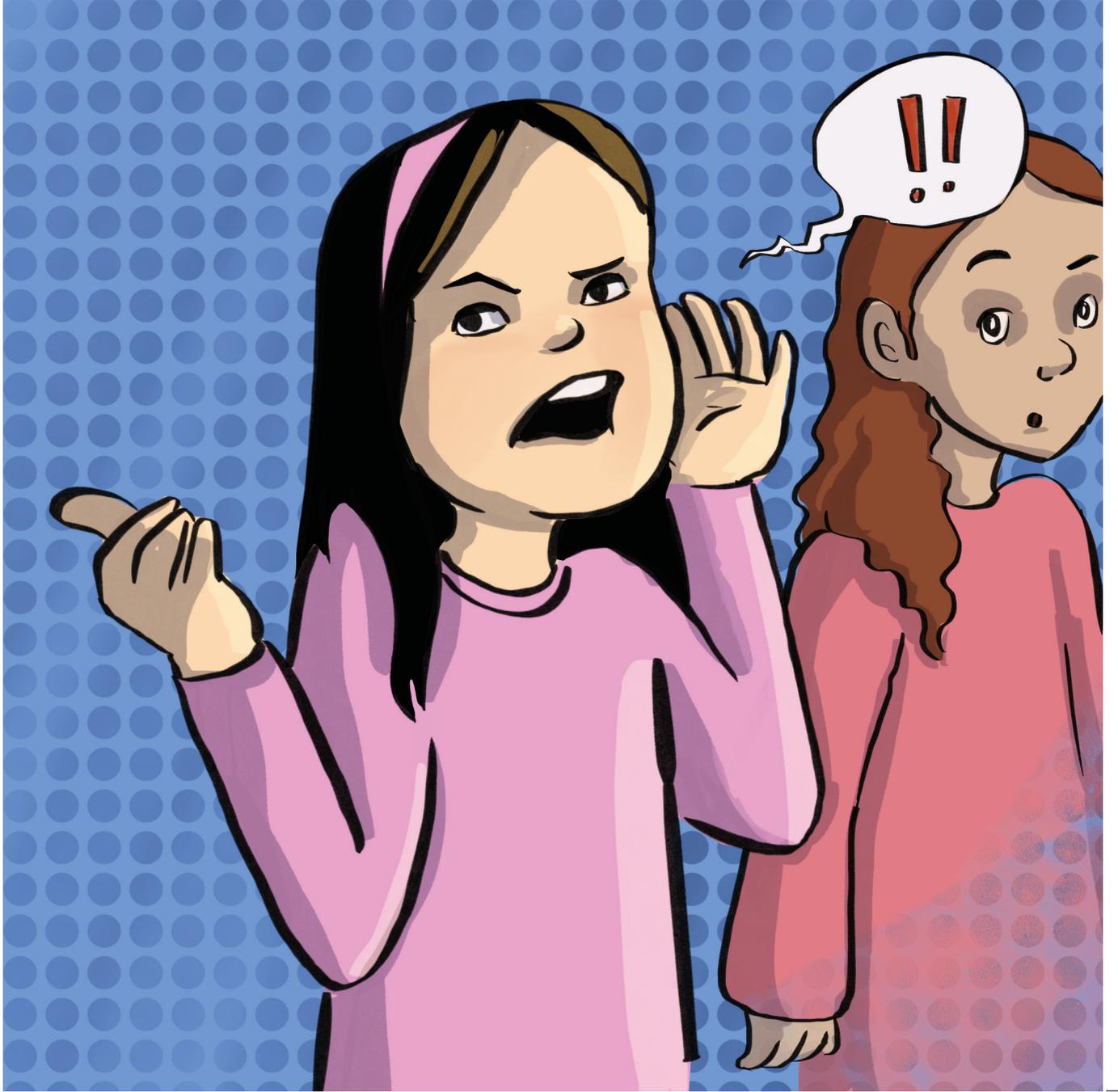
6. Em seguida, anote os números mencionados no versículo. Em seguida, pergunte às crianças como isso pode ser um código, com o objetivo de que elas entendam que é necessário somar os números.
7. Na sequência digite o código que é 380 e a tarefa estará cumprida.



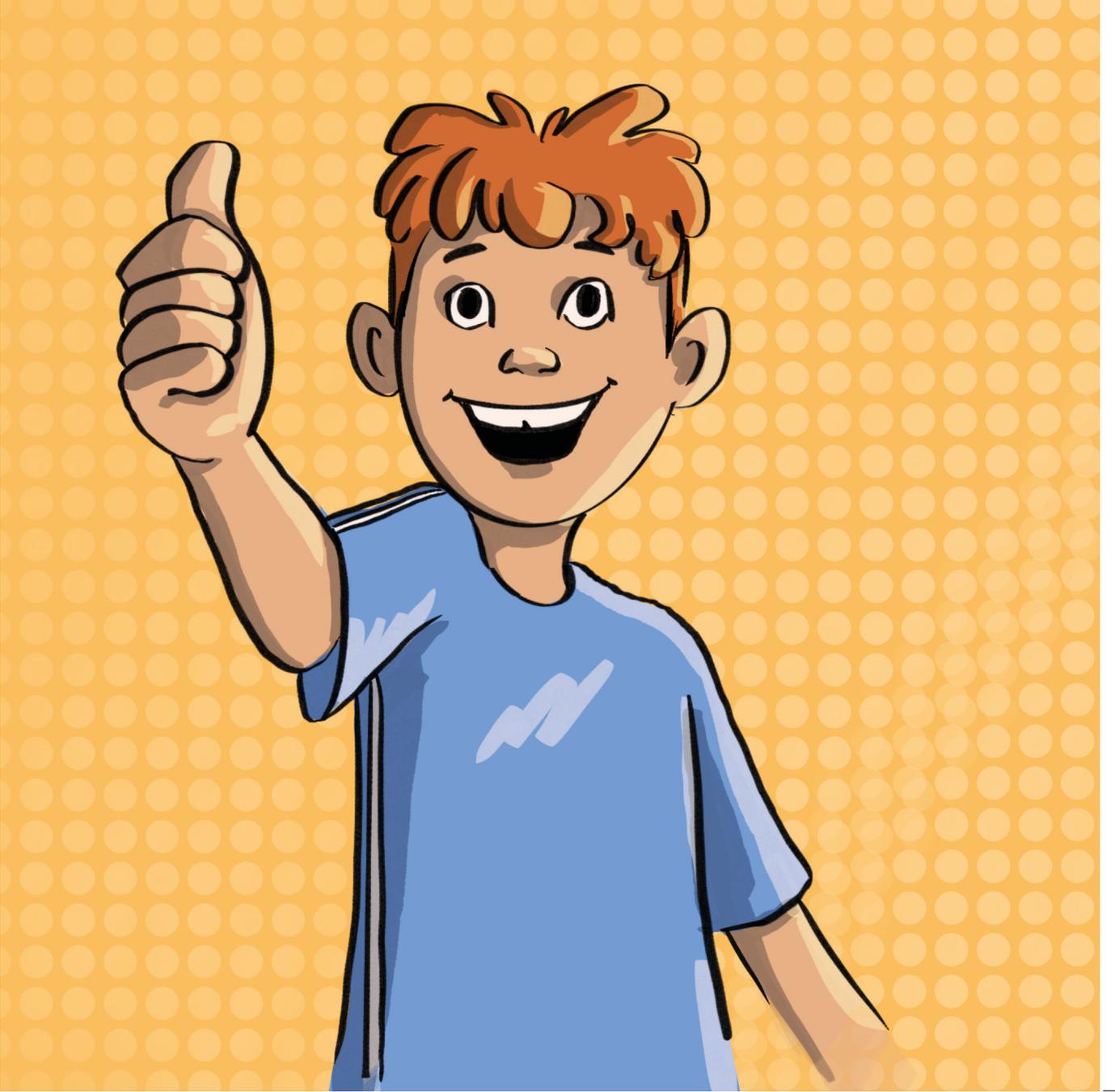
Imagens para tarefa 2 – nível 2











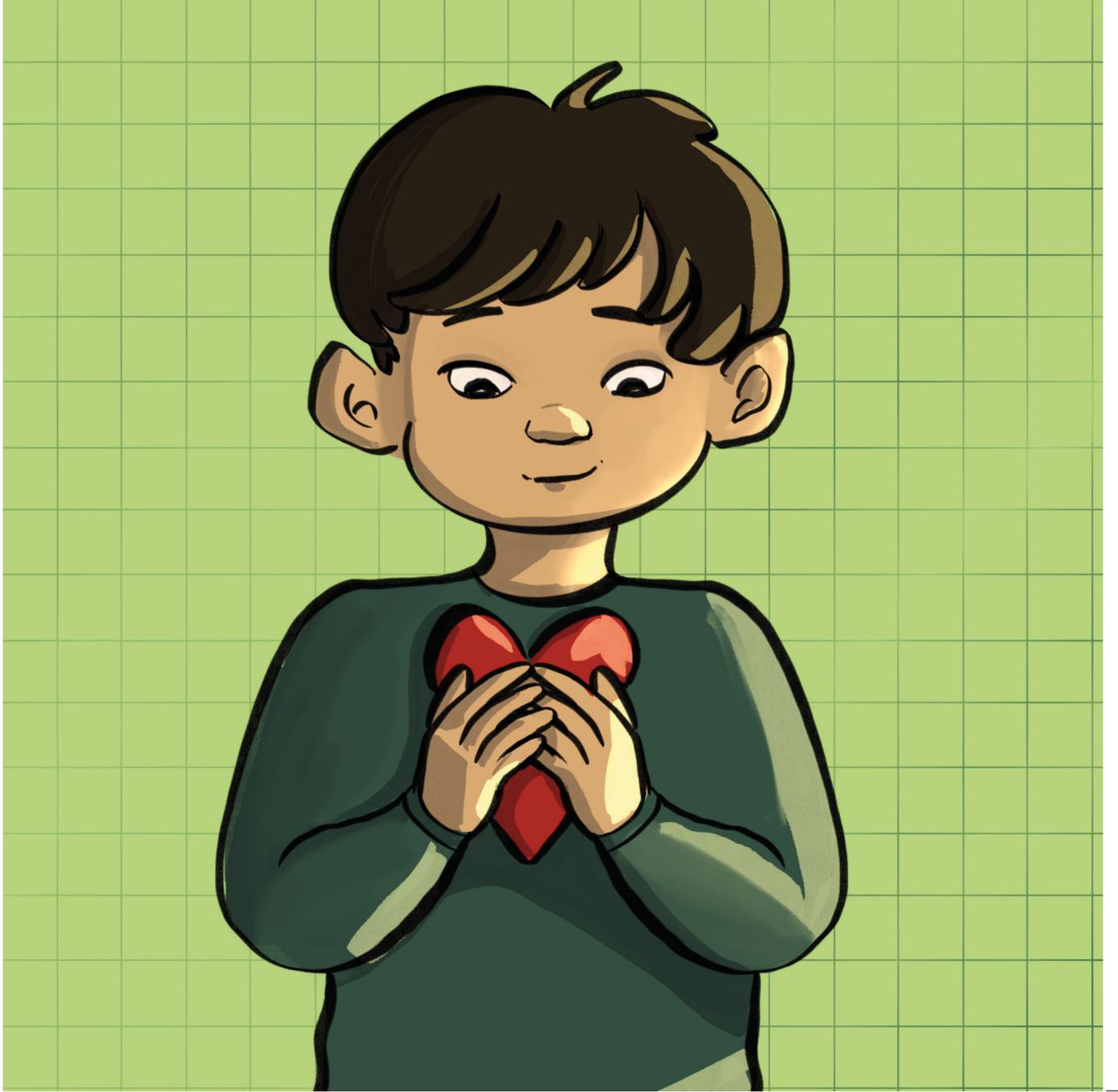






















Anexo

Mateus 25, 2	Números 7, 17	Gênesis 6, 15	Ezequiel 45, 12
<p data-bbox="639 465 967 506">Excelente trabalho!</p> <p data-bbox="196 546 1414 678">Olhe para a tela. É necessário um código que precisamos digitar para poder avançar. Talvez esses cartões podem ajudar vocês a encontrar um código?</p> <p data-bbox="229 719 1380 851">Lembre que Daniel teve que lutar por aquilo que ele cria. Talvez um desses cartões pertence a uma história que se trata de alguém que mostrou com sua vida, que vale a pena lutar pelo que cremos?</p>			