

BAULJA QE FLET

PJESA 1

Tema: NJË ZBULIM mahnitës

Objektivi: Të eksplorojmë për të gjetur shumë aventura

TËATRI

(Hyjnë në skenë dy fëmijët JACK e IREN me babain e tyre.)

JACK: Babi... uff... arritëm?

BABI: Durimi është virtyti i të fortëve...

IREN: *(dy fëmijët zihen)* Na trego se ku po shkojmë!

BABI: Ok, ok. po shkojmë tek gjyshja Kate. Do të qëndroni atje për disa ditë. Ja, gati arritëm!

JACK: E pse po shkojmë tek gjyshja?

BABI: Sepse atje do të gjeni një surprizë...

JACK: Nuk jemi më të vegjël... na tregoni çfarë po ndodh...

BABI: Nuk jeni të vegjël! Me të vërtetë nëna u mundua t'ju tregonte, por ju nuk kishit durim ta dëgjoni.

IREN: E vërtetë, nuk kemi qenë të vëmendshëm...

BABI: Ok ok. Atëherë, ndërsa do të qëndroni tek gjyshja Kate, do të kuptoni çdo gjë...

JACK: Gjyshja Kate banon në fshat...

IREN: Do të mërzitemi shumë! *(bëjnë gjeste sikur janë të mërzitur)*

BABI: Jam i sigurte se nuk do të mërziteni por do të kënaqeni shumë. *(Mbërrijnë tek gjyshja. Hynë gjyshja me sy të stërzgatur.)*

KATË: Mirë se erdhët! Po ju prisja... Ja dy xhevahiret e mi... *(u afrohet fëmijëve për t'i përshëndetur... ata shtrembërohen sikur nuk duan ta përshëndesin...)*

BABI: Do të ndiheni mirë me gjyshen, ajo është një kuzhinierë e shkëlqyer, do t'ju gatujë gjëra të mira. Ja, ka përgatitur diçka për ju... Unë po shkoj... e ti mbylle gojën *(i drejtohet Irenës).*

JACK: Gjyshe ti a e di pse jemi këtu?

KATË: Po, sigurisht. çdo gjë ka një arsye. mjafton ta zbulosh.

IREN: E nuk na e thua?

KATË: Do ta zbuloni ju dalë e ngadalë. Tani bëhuni gati për drekë...

JACK: *(si për tallje)* Do të jenë pushime të shkëlqyera... Të paktën do hamë mirë!

KATË: Dëgjoni, unë e di se ju tremb ideja se do të kaloni pushimet në mes të një fushe vetëm me mua. Mërzia është një shok i keq, por mundoni të stimuloni kërkimin... p.sh. kërkim thesari: Eksploronë dhe jam e sigurt se do të gjeni shumë aventura... Tani shkoni e sistemohuni... *(bën me sy e pastaj ikën)* *(fëmijët dërgojnë valixhet në dhomën e tyre)*

JACK: A e pe, motër?

IREN: Po: por shkallët nuk mbarojnë këtu.

JACK: Do të thotë se është edhe një kat.

IREN: Nuk besoj se është edhe një kat. Do të jetë tavani.

JACK: A të shkojmë e të shohim se çfarë ka atje?

IREN: Gjyshja Kate na tha se duhet të eksplorojmë... *(Ngjiten shkallët në majë të gishtërinjve.)*

JACK: Prit... shiko... është e hapur... *(hyjnë në tavan si të përkulur.)*

IREN: Uau! sa fantastike këtu. shiko sa shumë gjëra! Një biçikletë e vjetër..., dhe sa të tjera paska. *(ecin në maje të gishtërinjve)*

JACK: Unë nuk di se ku t'i vë këmbët.

IREN: Kujdes...

JACK: Ahia!!!... koka!

IREN: Oh, a e dëgjove...?

JACK: jo, çfarë?

IREN: Koka jote tingëllon... ! Ah Ah Ah!

JACK: Kush po flet! shiko se ta dhashë kokës... *(ndërsa shikojnë gjërat JACK merr një libër të vjetër dhe ja hedh kokës, IREN mundohet të largohet dhe bie mbi një BAULE të vjetër...)*
(Dëgjohej një zë që kollitej, por ata nuk e kanë vëmendjen)

JACK: Na bëre me pluhur... koff koff... *(kollitje)*

IREN: Unë? Shiko që koff Koff je ti që hidhesh mbi libra por nuk i lexon.

BAULE: Koff koff...

JACK: E mençura e shtëpisë koff koff je ti. unë jam njeriu që vepron koff koff.

BAULE: Koff koff

IREN: Koff koff... Ehi njeri që vepron koff koff si thua a ta hapim pak dritaren? koff koff... këtu nuk merret frymë...?

JACK: Kam qenë gjithmonë koff koff unë kavalier... *(tek dritarja me motrën)* Ah! Tani mund të marrim frymë lirisht...

BAULE: *(duke ngrënë fjalët)* Koff koff... Ummh fëmijë të llastuar...

JACK: Mos thuaj të llastuar por pusho së kollituri tani ke mjaft ajër të pastër...

BAULE: Koff koff.. pa respekt koff

IREN: Që kur pretendon respekt vëllaçko?

BAULE: Koff koff... sa keq motra jote...

IREN: Ehi!... çfarë po thua...

JACK: Nuk fola unë!

BAULE: Mistrecë, vagabondë, sa rrini kot përse nuk e plotësoni një dëshirë timen! *(fëmijët rrotullojnë baulen, heqin të gjithë librat që ishin sipër)*

JACK: E ti kush je?

BAULE: Unë jam mrekullia e vendeve...

IREN: Çfarë bën këtu?

BAULE: Durimi është virtyt i të fortit e dashur...

JACK: Bjeri shkurt se nuk kemi kohë...

BAULE: Ah jo? E cilat janë ato gjëra që doni të bëni?

IREN: Në fakt... nuk kemi ç'të bëjmë gjithë ditën... Jepi vëllaçko, ta hapim!

JACK: Ok! *(hidhen drejt BAULES... e kërkojnë ta hapin sepse është e mbyllur mirë.)*

BAULE: Jo, prisni... Ah! po më lëndoni... çfarë dhimbje!!! ... unë jam roja!

IREN: Roja?

BAULE: Po, roja! Ka kohë që po ruaj gjërat e çmuara të gjyshes. Vetëm kush është i aftë...

JACK: Keni të drejtë. Ja vlen të hapej menjëherë...! *(vërsulen edhe një herë mbi të...)*

BAULE: Jo. Prisni... Duhet të sistemoj gjërat që do gjeni...

JACK: Ti, veç po flet, nuk po na shqetëson... ne po mundohemi të heqim këtë vidë...

BAULE: Ahia! Më dhemb shumë! E po mirë! E dëshiruat ju!

(BAULJA hapet menjëherë kapaku hidhet mbi fëmijët që i rrëzon përtokë...)

JACK: *(duke qarë)* Ahia! E bëre me qëllim...!

IREN: *(duke perkë hundën)* Pse nuk na the se ti hapesh pa ndihmën tonë?

BAULE: E kur më pyetët o mistrecët e mi?

IREN: Faleminderit që u hape për ne...shiko sa shumë gjëra!

BAULE: Lëreni të vendosin rojet e mija, që ju të dini të përdorni mirë objektet që gjeni.

JACK: Uau me të vërtetë shumë gjëra...

BAULE: Oh, me ju është vështirë të flitet... por do jetë eksperiencia që do ju drejtojë. Mund t'ju këshilloj që ta filloni nga ai stofi.

IREN: JACK më ndihmo ta ngre këtë stof, shoh diçka që ...

JACK: Kujdes se ka gjëra që thyhen!

IREN: Çfarë është?

JACK: Është një teleskop!

BAULE: Çfarë mistrecësh...

IREN: E shiko këtë... një fasho e zezë! Këtë e përdornin vetëm piratët!

JACK: Ma jep fashon se dua ta ngjesh. *(të dy dalin duke luftuar me piratët: JACK me fashon e zezë dhe IREN me teleskop)*

IREN: çfarë po ndodh, po lëviz gjithçka!

BAULE: Udhëtim të mbarë të dashur miq... Ciao ciao!

AKTIVITËTËT FORMATIVE

Quiz-i Pasi fëmijët të kenë ndjekur teatrin. Për tokë ose mbi një tavolinë janë vendosur kartonë të shkruar sipër me disa fraza relative të historisë. Ndahet grupi në dy skuadra; animatori bën disa pyetje mbi historinë dhe fëmijët duhet të vrapojnë drejt tavolinës të marrin kartonin me përgjigjen e saktë. Sigurisht kartonët përmbajnë edhe përgjigje të gabuara.

Labirinti i zërave Ndahet grupi në dy skuadra. Shënohet në tokë një kuadrat, me dimensione të ndryshme sipas numrit të lojtarëve të skuadrave. Njëra skuadër vendoset në brendësi të kuadratit, tjetra mbi konture (vija). Skuadra mbi vija zgjedh një përfaqësues që ka një detyrë të dhënë: duhet të shkojë të prek dorën e një pjesëtari të skuadrës tjetër, duke ndjekur një urdhër preciz, që jepet nga numri i tij i dhënë përmes një kartoni të varur me spila mbi bluzë (së pari numri 1, pastaj 2 e kështu më radhë...).

Pjesëtarët e skuadrës së numëruar mund të bëjnë zhurmë sa të duan, ndërsa ata të skuadrës së jashtme duhet të drejtojnë shokun e tyre në kërkim të numrit të saktë duke i dhënë udhëzime.

Ma thuaj heshturazi *(Të komunikosh do të thotë edhe të dish të interpretosh shenjat e dhëna nga të tjerët)*. Lojë tipike pantomimike, por e bërë me fraza ose elementë relativ të historisë të sapo treguar ose e skenës së shikuar. Me dy skuadra, njëra kundër tjetrës.

LOJRRAT

1. Top me baule:

Objekti: të zhvillojmë vëmendjen dhe gatishmërinë e reflekseve

Materiali: një top (sfungjer ose polisterol) i lagur me ujë dhe një baule e hapur.

Zhvillimi: në lojë marrin pjesë dy skuadra: Jack dhe Iren. Dy skuadrat duhet ta kalojnë topin prej sfungjeri të lagur që të bëjnë kosh në baule

Kujdes: Jo më shumë se pesë hapa. Para së të bëhet kosh duhet kaluar “topi tre herë” Nëse bie në tokë rifillon numërimi i pasimeve të topit. Fiton kush bën më shumë kosha deri tek litari që shënon zonën e rreptësisë pas së cilës nuk mund të kalojnë fëmijët.

2. Thesari në kështjellë Në kështjellën e mbretëreshës është fshehur një thesar fantastik, ndihmoje Jackun dhe Irenën ta gjejnë!

Objekti: gjeni të gjithë copat e thesarit pa të zënë kurthi.

Materiali: karton

Rregullat: luhet me skuadra. Në një hapësirë mjaft të madhe përhapen copat e kartonit. Ka shumë kurthe ku shkruhet një K dhe kanë formën e minave, copat e thesarit, janë të ngjyrave të ndryshme sipas skuadrave. çdo skuadër do të ketë një copë thesari për çdo anëtar. Luhet një përfaqësues i çdo skuadre të cilët janë me sy mbyllur dhe duhet të gjejnë copën e thesarit pa prekur kurthet të udhëhequr nga zërat e shokëve. Kur gjendet një copë thesari ndërrohet lojtar e kështu me radhë. Nëse ndeshin në kurthet humbasin të gjitha copat e thesarit që kanë gjetur më parë.

3. Shëtitje në kohë

Objekti: të njohim personazhet që ndeshen gjatë aventurës.

materiali: baule sipas numrit të skuadrave. Në çdo baule duhet të ketë: një kostum pirati; një kostum ushtari të mesjetës; një kostum indiani; një kostum egjiptiani; një kostum kafshe në pyll.

Kujdes!! Është më mirë që çdo kostum të jetë i përbërë në më shumë se disa copa që loja të jetë më e këndshme

Zhvillimi: në një rën anë në rresht për një janë skuadrat në fund të fushës janë baulet me rrobat. më radhë vrapojnë lojtarët e çdo skuadre për të marrë një pjesë nga kostumi pasi të rikuperohen pjesë e çdo kostumi. Duhet të vishen lojtarët me kostumet sipas kësaj renditjeje: Pirati, ushtari, indiani, egjiptiani dhe kafsha. Fiton kush arrin në më pak kohë të veshë personazhet e tij.

2. Dylbia

Objektivi: kjo lojë është një shaka. Shërben për një moment gëzimi brenda grupit.

materiali: një top dhe një gotë ose broke plot me ujë.

Ambientimi: jemi në detin e Karaibeve, në anijen e piratëve perla e zezë. Gjatë një përleshje për të hipur në bordin e një anije që transporton copa ari.

Zhvillimi: flet kapiteni: unë jam kapiteni Jack Sparrou. Ky është zëvendësi im (dhe merr një vullnetar: i tmerrshmi Tedi pa Gishta (dhe e vendos në të i cili do të përsërisë atë çka them unë); ky dhe zgjedh një vullnetar tjetër është Gjylja e topit dhe ka për detyrë të qëllojë anijen armike (dhe e ul kaluar mbi një karrige duke u kapur pas mbështetëses ky duhet të përsërisë çfarë thotë zëvendësi im, kurse ti (zgjedh të fundit vullnetar të cili do t'i bëhet shakaja) je vëzhguesi Sy shkaba. Ke detyrën më të rëndësishme (e shtrin me shpinë përtokë i vendos në sy tubin). Duke ia mbuluar syrin tjetër me një shami të zezë. A shikon mirë? Ok? Edhe ti duhet të përsërisësh çfarë thotë gjylja e topit. Atëherë fillon tregimi: një ditë e nxehtë, sapo pame në horizont anijen spanjolle: anije në horizont!! (përsëritët batuta) anije armike 235 gradë në veri.

- ☐ Shpejtësia 10 nyje në jug perëndim
- ☐ Përgatisni topin e parë
- ☐ Shënjestra 220 gradë
- ☐ Zjarr
- ☐ Nuk e kapëm
- ☐ Kujdes po afrohen
- ☐ Na qëlluan
- ☐ Po mbytemi

Ndërkohë që zëvendësi po përsërit frazën e fundit kapiteni hedh gotën e ujit në syrin e vëzhguesit në tokë. Kështu “mbytja” është reale.

LUTJA

Të ambientohemi *Një aventurë e re po fillojmë o Zot. Do të jetë e bukur, e vlefshme për jetën tonë?! Nuk e di! Do ta zbulojmë së bashku çdo ditë. Ajo që di është se dëshiroj të vendos gjithë angazhimin tim, gëzimin dhe entuziazmin për t'ia kaluar sa më mirë. Më ndihmo ti o Zot që të punoj seriozisht në aktivitete që na propozohen e t'i përballoj me guxim dhe fantazi. Më ndihmo që të arrij të dëgjoj këshillat e animatorëve dhe të respektoj shokët që më qëndrojnë pranë.*

Lk: 6,46-49 Përse më thoni “Zotëri, Zotëri” e nuk bëni si ju urdhërojnë?

Do t'ju tregoj se kujt i përngjan njeriu që e dëgjon fjalën time dhe e shpie në veprim: Është si ai njeriu që e ndërtoi shtëpinë e vet mbi shkëmb, ra shiu dhe stuhia por shtëpia qëndroi e fortë. Kurse ai që nuk e dëgjon fjalën time i përngjan atij njeriu që e ndërtoi shtëpinë e vet mbi rrëzë, ra shiu dhe stuhia, shtëpia ra sepse nuk kishte themel, rrënim i tij që i madh.

O Zot na ndihmo ta ndërtojmë shtëpinë tonë mbi shkëmbin e fjalës tënde. Angazhohemi të dëgjojmë me vëmendje fjalën tënde që të bëhet dritë për ecjen tonë. Sigurisht kjo përvojë e gruverit do të na ndihmojë që të realizojmë dëshirat tona. Ti na ndriço o Zot me Shpirtin tënd të Shenjtë.

ANGAZHIMI: Të dëgjojmë animatorët

PJESA 2

Tema: Harmonia

Objektivi: Së bashku të bëjmë gjëra të mëdha

TËATRI:

(dy fëmijët e gjinden në një oborr mes dy bandave të piratëve.)

ROBERT: Për trupin e mijëra balenave Silver, kjo pelerinë më përket mua dhe shqiponjës time!

SILVER: I ndyri (i keqi) i mijëra rrufeve, e kemi gjetur ne me anijet tona!

ROBERT: Për mijëra ndyrësira të Marakaibëve, mos u kapni me mua, a e dini se shqiponja ime përmban 42 topa luftë e 100 njerëz më të vlefshëm të këtyre detrave!

SILVER: Ah i pabesë! Ke harruar se ekuipazhin tim e komandonte Morgan-i? *(vijne fëmijët binjakë.)*

JACK: Çfarë po ndodh këtu?

ROBERT: Xhelati i një peshkaqeni! E këta kush janë?

IREN: Ne jemi piratët e... ne jemi të famshmit pirat të baules së Uhailing Road. *(dy grupet e piratëve qeshin.)*

SILVER: Ah mistrec, të jap 100 grushte rum që të di se çfarë shakaje është kjo!

ROBERT: Budallenj, s'jeni tjetër! Pushoni se do të pendoheni keqas!

SILVER: Robert Banton, i quajtur Bob Dhëmb floriri, sfidoj ty dhe të famshmit piratët e tu, nesër në mëngjes herët.

ROBERT: E pranoj sfidën! E me këta fëmijë çfarë të bëjmë?

SILVER: Unë po marr vajzën *(shokët qeshin)* ti merr atë djalin fodull. *(Dy bandat tërhiqen.)*

ROBERT: Ehi djalosh, e di kush jam unë?

JACK: Pooooo...

ROBERT: *(ndërpret djaloshin)* Unë jam Robert Banton, i quajtur Bob Dhëmb floriri, komandant i kësaj aventure. Ne banojmë në ishullin e Gushove. Është një vend fantastik në mes të oqeanit, në një farë kohe u godit nga një kataklizëm natyror. Tani mund të gjeni fruta të shumëllojshme dhe shumë kafshë; shumëkëmbësh, krokodilë, gjarpërinj dhe zogj shumëgjyresh. Sa keq që jemi në kufi me ishullin e Yjeve, të populluar nga Silver dhe nga kopukët e tij!!! Që oqeani i solli!! I fusin gjithmonë hundët në punët tona, unë... që jam pirati më i madh i këtyre kohërave!

JACK: kjo Medalje që ke në qafë, më duket se e kam parë diku... çfarë paraqet?

ROBERT: Hajdut i vogël, s'je tjetër! Ik menjëherë e mbyllu në dhomën tënde! Këto gjëra nuk të përkasin! *(dalin nga skena dhe hyjnë Silver dhe Irena)*

SILVER: Si quhesh ti vogëlushe?

IREN: Unë jam Iren.

SILVER: Mirë Iren, do të qëndrosh këtu mbi urë të vëzhgosh rreziqet që mund të na vijnë.

IREN: Do t'ju ndihmoj, komandant Silver, por më tregoni se nga vini?

SILVER: Unë jam i famshmi dhe i vlerësueshmi Silver McFerrit. Më ka mbajtur Morgan-i më i famshmi dhe shumë i forti Korsari i Zi, jo që Duka i Njëzetmishit. Nga shumë hëna dhe shumë erëra të ishullit të Yjeve. Nuk ka male e kodra por fusha pjellore me fruta, dhe llojshmëri kafshësh shumëgjyresh, papagaj që flasin, majmunë që vallëzojnë mbi pemë e luajnë dhe qëndrojnë me kokë poshtë. E vetmja gjë që nuk shkon është se, është në kufi me ishullin e Gushove! E ata pirat të shkretë janë gjithmonë mes nesh! Por nesër do t'jua rregulloj qefin unë, atij dhe njerëzve të tij që komandojnë akoma në këto detra.

IREN: Më thoni komandant, çfarë përfaqëson medalja që keni në qafë?

SILVER: *(me ironi)* Mos i futni hundët aty ku s'duhet. Ik në dhomën tënde. *(në dhomë IREN reflekton mbi medaljen).*

IREN: Ato simbole unë i kam parë, jam e sigurve... Sa do doja të flisja me dikë.... Kushedi Jack si do jetë në mes atyre njerëzve??... mmmh më erdhi një ide!

(IREN në qetësi ngrihet nga krevati, pa e parë njeri merr medaljen e ikën në breg të detit dhe takon vëllain)

IREN: Jack... je edhe ti këtu! Si je?

JACK: Unë mirë Iren çfarë po bën këtu... mos më thuaj se edhe ti...

IREN: Po, edhe unë kërkoja të di më shumë nga jeta e piratëve dhe mora medaljen e kapiten Silver!

JACK: Jemi me të vërtetë vëlla e motër... unë kam marrë atë të kapiten Robert... kishte diçka familjare...

IREN: T'i krahasojmë dy medaljet (*i vendosin njëri mbi tjetrin*)

JACK: Shiko!! Dy medaljet të vendosura njëra mbi tjetrën formojnë një breshkë!

IREN: E vërtetë, medalja e Silver-it ka formën e një ylli që formon formën e trupit të breshkës dhe ajo e Robertit barkun e saj!

JACK: Një moment... është shkruar diçka... Piratët e Tortugës! ... edhe aty është shkruar Piratët e Tortugës...

IREN: Atëherë dy ishujt kanë qene ishulli i Tortuga-sit nga këtu lindin të gjithë piratët e 7 detëve. (*Të lodhur nga dita ulen të flenë. Të nesërmen në mëngjes në brigjet e detit... vijnë dy piratë njëri nga njëra anë e tjetri nga ana tjetër.*)

SILVER: Nuk duhet t'i besoja asaj budallaqe. U duk si e sjellshme dhe pastaj më vodhi medaljen!

ROBERT: Ah, nëse do ta takoj atë mistrecin, do të ma paguaj, më mori medaljen. Ndoshta do të jetë ndonjë komplot i përgatitur nga Silver...

SILVER: Ke qenë ti që ma more medaljen!

ROBERT: Pusho! Ti e ajo vogëlushja jeni vënë dakord... nuk do të ma hidhni aq lehtë!! (*Vijnë menjëherë dy binjakët*)

SILVER: Ja të poshtrit... do ta paguani!

JACK: Prisni, prisni! na lini të shpjegohemi, kemi kuptuar se medaljet tuaja i përkasin bandave tuaja që ishin të njëjta.

IREN: Në to është e shkruar e njëjta gjë: Ishulli i Tortuga-sit.

JACK: Nëse do i bashkojmë formojnë formën e breshkës!

IREN: Ju jeni në të njëjtin Ishull! Ishulli i përket të gjithë juve, nuk duhet ta mbani për vetë por ta ndani!

SILVER: Ta shoh pak... po më duket edhe mua se kjo domethënie i përket të njëjtës bandë??? Por...

ROBERT: E vërtetë... ja çfarë na thonin edhe gjyshet tona... Silver nga ky moment nuk do të luftojmë kundër njëri-tjetrit por së bashku do të bëjmë gjëra të mëdha!

SILVER: E së bashku do të fitojmë të gjitha thesaret e botës!

Të gjithë në kor: Për piratët e Tortuga-sit HIP HIP URRÀ! HIP IP URRÀ! URRÀ
(*fëmijët tërhiqen dhe e shohin vetën përsëri në dhomën e BAULES.*)

BAULE: e patë fëmijë! Shpesh mjafton të hapim sytë e të vështrojmë ngjarjet që ndodhin për rreth nesh! Është e rëndësishme të respektojmë personat që janë të ndryshëm nga ne. Tani Ishulli i Tortuga-sit mund të jetojë në harmoni me të gjithë e të eksplorojë dete të reja! E të arrijnë atje ku askush nuk ka shkuar deri më sot...

JACK: Faleminderit! Sot kemi zbuluar një botë me të vërtetë speciale!

IREN: Për sot mjafton!... shihemi nesër.

AKTIVITËTË FORMATIVE

1. Shtrihet për tokë (ose mbi një tavolinë) një fletë e madhe e bardhë. Në krye të fletës gjendet një titull, i dhënë nga animatori (një fjalë, një frazë, një titull nga një përrallë...).

Çdo fëmijë duhet të shkojë me radhë tek fleta dhe të vizatojë diçka, në mënyrë që kuadrati të plotësohet dale ngadalë me kontributin e të gjithëve. Është shumë e rëndësishme që fleta të mos shikohet nga skuadra tjetër, në mënyrë që secili të gjendet përpara një vizatimi që duhet të kompletojë që nuk ka parë. Më mirë do të ishte sikur secili fëmijë të ketë një ngjyrë të ndryshme. Në fund shikohet vizatimi dhe komentohet.

2. Pazëlli i çmendur Grupi ndahet në dy skuadra. Secili pjesëtar i skuadrës merr një pjesë nga pazëlli. Secila skuadër duhet të kompletojë pazëllin, nuk i ka të gjitha copat: por, këtë fëmijë nuk e dinë dhe duhet të mendojnë se kanë nevojë për ndonjë copë nga skuadra tjetër. Atëherë mund të propozojnë disa shkëmbime, që përfshijnë daljen e atij që ka copën nga një skuadër dhe hyrjen tek skuadra tjetër dhe anasjelltas. A do të arrijnë të kompletojnë pazëllin?

3. Receta Grupi ndahet në dy skuadra. Secila skuadër merr tekstin e një recetë, me përbërësit dhe punët për tu bërë. Objektivi i skuadrës është të përfundojë recetën. Çdo fëmijë ka me vetë disa kartela të vogla të shkruar emrin e një përbërësi ose të një vegje kuzhine ose të një veprimi (shembull: të rrahësh vezët, të bësh brumin, të pjekësh). Kartelat e vogla janë të përziera mes dy skuadrave e kështu, kur skuadra ka nevojë për një përbërës ose për një veprim që nuk e ka, duhet të shkojë t'ia kërkojë skuadrës kundërshtare dhe ta ndërrojë me një të asaj skuadre.

4. Megamakina Grupi duhet të personifikojë objektin ose situatën e propozuar nga animatori. Shembull: animatori propozon “lokomotivën” dhe grupi duhet të bëhet si lokomotivë, ku ndonjëri do të bëhet si piston, tjetri zjarri, tjetri karboni, tjetri boria etj. Loja bëhet më e bukur po të propozohen makina komplekse: psh: makina për të mbyllur ajrin ose makina për të prerë fetat e tortës, etj.

5. Historia pambarim Në rreth animatori fillon të tregojë një histori dhe pastaj me radhë secili shton një pjesë. Rregulli bazë është: nuk duhet të harrohet asnjë personazh, i fundit duhet të përmbledhë historinë (*mund të bëhet edhe më shumë se një herë*)

LOJRAT

1. Piratët e Karaibeve në kafaz

Ambientimi: një grup piratësh të Karaibeve do të kapë banorë e fshatit pylli i madh.

Qëllimi: të kapen të gjithë banorë

Materiali: një shumës për të kufizuar fushën dy ose tre topa.

Rregullat: vizatohen dy fusha koncentrike sipas sasisë së lojtarëve në formë rrethore ose katrore. Fëmijët ndahen në dy skuadra: njëra më e madhe në numër, banorët, tjetra më e vogël në fushën e piratëve pra është kafazi. Lojtarët e kafazit duhet të godasin të tjerët më topa. kush digjet futë Brenda rrethit të piratëve dhe godet të tjerët. Banorët mund të largohen vetëm brenda fushës së vet, ndaj fusha duhet të jetë as shumë e madhe as shumë e vogël. Loja mbaron kur të gjithë lojtarët të kapen.

2. Shpëto piratët

Qëllimi i lojës: të shpëtojë sa më shumë piratë të jetë e mundur kur të vijën ushtarët anglezë.

Në vijën e parë do të jenë ushtarët, gratë e piratëve në vijën e dytë kurse piratët në të tretën, kur bie bilbili fillon lojë: gratë e piratëve duhet të prekin piratë për t'i shpëtuar nga ushtarët anglezë kurse ushtarët duhet të kapin piratët që të mos shpëtojnë. Piratët vrapojnë drejt vijës së shpëtimit. Loja luhet me 6 pjesë çdo dy pjesë ndërrohen rolet dhe në fund vetëm njërin do të jetë skuadra fituese. **Vizatimi....???????**

Pikët fitohen mbi bazën e çdo pirati të shpëtuar.

3. futboll piratësh.

Ambientimi: a dinit se që në kohë të piratëve luanin futboll? Veçse pak më ndryshe

Qëllimi: të mbledhin sa më shumë pikë të jetë e mundshme.

materiali: 3 rrahtë ose kuti për çdo skuadër, 4 tipa, dy topa tenisi, një top pingpongu, një shirit për të shënuar kufijtë e fushës.

Rregullat: luhet të ndarë në 2 ose 4 skuadra. Në secilën skuadër është një portier i pozicionuar në qoshe të fushës dhe ndodhen aty portat (tre kuti ose rrahtë) brenda zonës që nuk duhet të jetë shumë e madhe. Është i vetmi që mund të qëndrojë brenda zonës dhe duhet të mbrojë portat.

Lojtarët e tjerë duhet të kërkojnë të bëjnë pikë, duke bërë gola në njërin nga tre portat kundërshtarë (pra duhet të kaloni topin e tenisit në mes të një rrethi ose duke goditur një kuti). Çdo gol është 10 pikësh ose mund të variojnë në bazë të portës së goditur psh 10 , 20, 30 pikë. çdo tre katër hapa duhet të kalojnë topin nëse jo është një faull. Duhet të godasin nga jashtë zonës. Me topa nuk mund të bëhet gol por vetëm të shqetësohen kundërshtarët, edhe portieri. Disa animatorë ia kalojnë njëri tjetrit topin e ping-pong-ut duke shëtitur nëpër fushë. Nëse kapet prej një lojtari kjo i shton 100 pikë skuadrës. Nëse luhet në 4 skuadra bëhet të gjithë tundra të gjithëve dhe fiton gjithmonë kush bën më shume pikë.

Fig. Shiko librin në faqen 42

4. Topa pirateske (Duhet të futën sa me shume topa të mundshëm ne shishen e rum-it .)

Fusha e lojës është e ndërtuar nga 1 rreth me madhësi mesatare me një numër të caktuar koshash të ngritur. Dy skuadrat duhet të vendosen njëra brenda rrethit, tjetra jashtë. Skuadra jashtë rrethit duhet të bëjë sa më shumë kosha që të jetë e mundur me topa ping-pongu, mund të gjuajnë vetëm nga jashtë rrethit. Kush gjuan nga brenda rrethit s'kualifikohet dhe kush prek koshat. Një top i hedhur brenda koshit nuk mund të rimerret, skuadra jashtë mund të rimarrë topat që nuk kane hyrë në koshat brenda rrethit. Skuadra brenda rrethit mund të evitojë skuadrën tjetër të bëjë kosh por duke mos dalë nga rrethi dhe të mos preke koshat.

5. Ishulli i Piratëve Duhet gjetur thesari i fshehur nga piratët. Shumë vite më parë 1 grup piratësh kishin fshehur një thesar e madh dhe kishin ndare hartën e thesarit në 5 kopje dhe secilën kopje ne 25 copa që tregojnë ku është thesari. Duke ditur historinë, 5 flota do të nisen të gjejnë thesarin e mrekullueshëm. Flotat ishin: Korsari i kuq; Korsari blu; Korsari i verdhe; Korsari i bardhe; Korsari jeshil. 5 flotat me të ardhur gjejnë një cope që jep të dhëna për një copë tjetër. **A do ta gjejnë thesarin?**

Rregullat: Do të paraqiten 5 skuadra që secila përfaqëson 1 korsar. Ne fillim të lojës skuadrave do ti dorëzohet një copë e hartës për të gjetur copat e tjera që mungojnë. Skuadrat duhet të jene të bashkuara, ne qoftë se jo mund të penalizohen ose të s'kualifikohen. Fiton skuadra që gjen me parë 24 copët e tjera të hartës dhe thesarin.

Materiale: kartonë për hartat.

6. Thesaret e piratëve .

Rregullat: Loja paraqet një ripunim telojës me kështjella. Fusha e lojës duhet të jetë e gjere, e ndare ne 4 pjese me hapësire të njëjtë. Ne brendësi të secilës krijohet një baze (të kufizuar me shirita). Çdo skuadër me një numër të caktuar lojtarësh ndahet ne 2 grupe: mbrojtësit dhe sulmuesit. Sulmuesit duhet të veshin diçka që të dallohen si psh. 1 xhakët të gjatë ose 1 shirit ne koke duhet të sulmojnë të tjerët të fshehur. Ne vendet e tyre (jo brenda) një animator I skuadrës se vet do t'i shpërndajë secilit sulmues një shirit që përfaqëson armatimin: në fletë tregohet një koordinatë e një skeme që shkon nga nr. 1 deri në, pasi e mund të tento një të futët në folenë e armikut. Sapo kalon kufirin e folesë së vet, mbrojtësit armiq mund ta kapin. Nëse sulmuesi kapet nga mbrojtësi duhet të dorëzojë fletën që i është dhënë nga animatori duhet të kthehet tek animatori i vet për të marrë një. nëse sulmuesi arrin i paprekur në strofullën armike, fiton të drejtën të kërkojë një burim. Brenda çdo baze është një animator që ka një hartë me kutia të si beteje anijesh, në të cilën janë të fshehura 5 burime ari, 10 argjendi dhe 15 bronci. sulmuesi dorëzon biletën e vet që ka të shënuara koordinatat, nëse në atë kuti ka ndonjë burim ai merret dhe i dorëzohet sulmuesit, përndryshe nuk fiton asgjë.

Të dhëna të rëndësishme

- ☐ Shirita e letres (municipionet) duhet të jenë me ngjyra të ndryshme për çdo skuadër.
- ☐ Animatori duhet të dorëzojë vetëm një shirit çdo here sulmuesve të vet.
- ☐ Mbrojtësit mund të lëvizin brenda fushës së vet dhe duhet të rrinë të paktën një hap larg kufirit të folesë.

Fiton ai që: në funt ë lojës ka më shuam burime: numërohen si burimet e tjetrit ashtu edhe të vetat.

LUTJA

Kutia e ngjyrave Kisha një kuti ngjyrash shumë të shndritshme dhe të gjalla. Kisha të kuqen për gjakun e të plagosurve. Kisha të zezën për lotët e jetimëve. Kisha të bardhen për duart dhe fytyrën e të vdekurve. Kisha të verdhën për rërën e agentë. Kisha portokallinë për gëzimin e jetës dhe jeshilen për filizat e ri që do të dalin, ngjyrën blu për qiellin e kaltër. Bojë rozën për ëndrrat dhe qetësinë. U ula dhe vizatova paqen, mikpritjen e vëllazërimit mes gjithë njerëzve të botës.

Bëj o Zot që të ndajmë me të tjerët gjërat e mira që kemi. Na dhuro Shpirtin tënd të Shenjtë të kuptojmë se gjejmë më shumë gëzim kur japim se kur marrim.

ANGAZHIMI: Të mësoj emrat e pjesëtareve të grupit

AVENTURA E DYTË – NË MESDHE

PJESA 3

Tema: Guximi

Objekti: Të mbajmë sekretin

TËATRI:

(Jack dhe Iren hyjnë në skenë me vrap dhe vendosen afër baules, luajnë duke bërë sikur janë akoma piratë.)

JACK: *(me zë të trashë)* Unë jam pirati Jack... Dhëmb flori di kapoja e kopukëve.

IREN: *(me zë tërheqës)* Jam unë kapo i bandave, dhe jam pirati John Smith! *(dëgjohet një e gërhitur që shpërthen skenën)*

BAULE: RRRonf! *(të dy tremben sa bien për tokë, çohen me vrap për të ikur)*

JACK: ... ah nuk ishte peshkagen! Shiko se po të kapa!!! *(i drejtohet baules, IRENA vrapon dhe rrëzohet mbi BAULE që në atë moment zgjohet dhe ndërpritet loja)*

BAULE: Oh, jeni ju... Po pushoja në qetësi!!! Tani që keni ardhë, bërtisni, luani, më shkelmoni po të duani..!

IREN: çfarë thua, jo...

BAULE: Si jo! Nuk keni qenë të sjellshëm. Do t'ju mësoj të jeni Kalorës si askush nuk ju ka mësuar deri më sot, askuuuuuush?! Në një kohë ishin kalorës... të pasurit, njerëz me kulturë... pra janë shumë gjëra për tu zbuluar në këtë botë... Kërkoni shpatën dhe mburojën, vetëm atëherë mund të bëheni kalorës të vërtetë. *(me rrëmbim BAULJA hapet.) (Dy fëmijët hidhen në BAULE e JACK merr shpatën dhe IREN mburojën)*

JACK: Unë roje! *(të dy banjë sikur po luftojnë, në momentin kur shpata takon mburojën).*

IREN: Jack ndihmë më sillet gjithçka rrotull.... ndoshta...

JACK: Ndoshta po shkojmë mes kalorësve...*(të dy si të përpirë gjinden në një dhomë me gurë gri).*

IREN: Dëgjo, po flet dikush. *(dëgjohet në largësi.)*

ZËRI 1: Duhet të jenë futur në kala...

JACK: Provojmë ta hapim *(tentojnë me hapë derën)* Sa inat!!! Është e mbyllur me çelës!

IREN: Jack kam frikë, të ikim!

JACK: Prit pak, shoh një të çarë të murit...

ZËRI 1: RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR! *(një zhurmë e tmerrshme).*

JACK: AAAAhhh! *(i bie të fikët, rrëzohet për tokë)*

IREN: Jack... Jack... ngrihu!... Ai është një dragua!!! *(zë i tmerrshëm)* *(Hynë një kokë e madhe dragoi.)*

DRAGOI: Unë jam një dragua... Më thonë të gjithë!...do shihemi së shpejti!

DRAGOI: Roje! Roje! (vjen një ushtar i kohës mesdhetare).

ROJA: Ja ku jam, në shërbimin tuaj!

DRAGO: Shoqëroje!

ROJA: Zo... zotëri dua t'ju shoqëroj deri në sallën qendrore ku janë Mbreti dhe Mbretëresha.

IREN: (i drejtohet JACK-ut) çfarë po ndodh?

MBRETI: Mirë se erdhët në mbretërinë e Harpagon-it, ku muzika tingëllon ëmbël dhe sovranë...

JACK: Mirëdita shkëlqesi!

MBRETËRESHA: A e dini pse jeni këtu?

IREN: Jo! Nuk e dimë.

MBRETI: Jeni zgjedhur për t'i shërbyer birit tim, princit Justin.

JACK: Shërbëtor të princit? pse pikërisht ne?

IREN: Ne çfarë duhet të bëjmë? (Mbretëresha merr sferat e ngjyrosura njëra e gjelbërt dhe tjetra ngjyrë floridi, tjetra ngjyrë qielli dhe ja dorëzon Mbretit)

MBRETI: Fëmijë merrni këto sfera dhe mbani gjithmonë me vetë. Mos ja tregoni askujt se i keni ju, as birit tim. Do të vijë dita kur do t'i përdorni. (JACK dhe IREN shikojnë me vëmendje sferat).

MBRETI: Nëse do ta mbani sekretin dhe do të dini ta çoni deri në fund detyrën tuaj do të shpërbleheni në fund.

JACK: Çfarë duhet të bëjmë?

IREN: Ku të shkojmë?

AKTIVITËTË FORMATIVE

1. Miza e verbër e mbushur

Objektivi: Në jetë shpesh paraqiten përballë nesh udhëkryqe dhe ne duhet të zgjedhim.

Materiali: Fashë.

Zhvillimi: Caktohet më parë një drejtim. Një djalë fashohet dhe për të ndjekur trajektoren duhet të ndjekë udhëzimet e fëmijëve të tjerë. Animatori i shpjegon fëmijëve se disa mund të japin udhëzime të drejta për disa edhe të gabuara, do të jetë detyrë e të fashuarit "të zgjedhë" drejt cilit drejtim të fiksohet që pastaj të mbërrijë deri në gjysmë. Diskutimi: Ke patur vështirësi për të zgjedhur menjëherë mes shumë zërave? Cilët zëra të kanë ndihmuar dhe cilët jo? Ku të çojnë zgjedhjet? Për fëmijët "guida": pse ke zgjedhur të thuash të vërtetën ose përse gënjeshtren?

2. Vizita në qytet

Objektivi: Përballë një udhëkryqi duhet të zgjedhim atë që na duket më mirë për momentin, edhe pse disa herë kjo do të thotë të zgjatët udhëtimi

materiali: Bimë (lule) e qytetit e vizatuar në një karton të madh, kartela rrugore qesharake (rënia e vezës, ndal kalimit të krimbave të tokës...) dadi

Zhvillimi: Fëmijët ndahen në skuadra dhe secila skuadër duhet të bëjë një vizitë turistike në qytet (të paraqitur në karton). Duke ecur do të ndeshen me udhëkryqe dhe duke u përballur me to në brendësi të grupit do të duhet të zgjedhin nga cila anë të shkojnë, sipas kartelave rrugore. Për tu postuar çdo skuadër do të tërheqë dadit dhe do të s'postohet nga kutia në kuti. Edhe në qoftë se numri i dadove është më i madh. Skuadra qëndron pa lëvizur mbi udhëkryq deri në turnin tjetër, në mënyrë që të mendojnë se cilin drejtim të marrin. Loja mbaron kur të paktën gjysma e skuadrës ka përfunduar vizitën në qytet.

Diskutimi: Pse ke bërë këtë zgjedhje? Të ka qëlluar të zgjatësh udhëtimin për shkak të një zgjedhje tënden? A ja a vlejtur? Tani me mendje të kthjellët do të ribëje? Çfarë mendon për zgjedhjet e skuadrave tjera?

3. Udhëkryqi i mbuluar

Objektivi: Të mendojmë me fëmijët mbi çfarë do të thotë të marrësh një vendim, pa ditur më përpara se ku do të më çojë?

Materiali: Fletë të shkruara sipër disa situata për tu zgjedhur

Të përgatitët rruga e mbuluar, duke vizatuar mbi një kartele të madhe rrugën dhe mbi një tjetër karton me të njëjtat përmasa mbulesën, si të ishte një puzzle, duke e fiksuar pastaj me skoç letre.

Zhvillimi: Ndahen fëmijët në 10 grupe. Çdo grup gjendet përballë një rruge të mbuluar. Do të jenë fëmijët ata që do të përballen për të marrë një vendim, dhe për ta zbuluar dalëngadalë. Në bazë të vendimit që do të marrin rruga do të marrë një drejtim, derisa do të gjendet në një pikë vendimtare: në papafingon e gjyshes nëse zgjedhjet e pyetjeve do të ishin më të mirat, në Medioevo nëse nuk do të jenë bërë zgjedhje të mira.

Situatat: Je në shkollë. Ke parë një shok tëndin që ka marrë çantën e një tjetre për ta fshehur.

1. Flet me të interesuarin duke bërë si spiun i cili nuk lë të tjerët të tallen me kënd?

2. Bashkohesh me shakanë dhe shkrihesh gazit, por a do të ketë shoqja jote më besim tek ti?

Skuadra është e para në klasifikim. Për të mbajtur pozicionin disa vendosin të mos luajnë krejt pastër.

1. I qëndron mendimit tënd edhe pse del kundra lojës dhe asaj që mësojnë animatorët?

2. Qëndron dorë jashtë sepse nuk do të ishte e drejtë përballë skuadrës kundërshtarë, por e di që shokët tuaj do të tallen me ty gjithmonë si të ishe një frikacak.

Je grindur me shokun tënd më të ngushtë sepse nuk ka dashur të luaj me ty me top në pushim.

1. Je i fiksuar dhe nuk i flet asnjë fjalë për një javë. Çfarë duhet një shok kështu?

2. Kur ai të kërkon vaktin e mëngjesit vendos të mos ja japësh por para se të dalësh nga shkolla e fal. Familja: nëna vazhdon të insistojë që të vendosësh në vend lojërat e lëna mbi tapet të sallorit para se të shkosh të ndezësh play stacion-nin tënd për të provuar lojën e fundit të marrë hua nga kushëriri jot.

1. I përgjigjesh duke bërë titur që do ikësh sapo të mbarojë loja, je në një nivel të vështirë dhe të paarrtshëm nuk mund të braktisësh gjithçka tani.

2. I thua që po shkon menjëherë por pastaj tërhiqesh nga fundi i skemës dhe pas dy orësh lojërat janë akoma aty. Ndeshja e fundit të kampionatit, vendimtare për promocionin e kategorisë së lartë. Në fushë dy skuadrat janë lodhur; në fund të nëntëdhjetë minuteshit dhe të kohës shtesë nuk mbetën veçse penalltitë: pas pesë të parave, gjendja është akoma barazim.

Penallti në distancë, një mik i juaji gjuan dhe gabon! Ndoshta është e humbur, ashtu si ëndrra për të kaluar kategorinë. Fajëson:

a) Shokun tënd... si mund të gabojë në një moment të tillë! Gjithçka që skuadra ka ndërtuar deri tani për një moment gjithçka humbi për fajin e tij.

b) Skuadrën ... nuk duhej ta humbiste një ndeshje të tillë si kjo!

4. Patëntë me pika

Objektivi: Të mendojmë për rëndësinë për të pranuar një rregull për të mirën time

Materiali: Kartela rugore, kartona të vegjël ngjyrë rozë mbi të cilën është e stampuar një patentë për çdo fëmijë.

Zhvillimi: Ndahet një rrugë, gjatë së cilës vendosen kartelat rugore. Animatorët në bazë të rrugës duhen të zgjedhin se cilat kartela janë të nevojshme dhe sa pikë humben duke mos i respektuar ato. Ndahen fëmijët në grupe të vogla (nga dy deri në 4 persona) animatorët i japin secilit grup nga një mjet transporti (shembull: grupi me 2 persona = motor, grupi me 4 persona = vagon, etj) Secilit mjet i jepet një mision i sajuar nga animatori (shembull: Është ora 16.15, duhet të shkosh të marrësh vëllain në shkollë për në orën 16.30, që ndodhet në krahun tjetër të qytetit). Secili mjet transporti fillon rrugën dhe takon kartelat. Kush vendos të ndjekë kartelën vazhdon, përkundrazi kush e injoron kartelën ndalet nga një polic (një animator) që do ti heqë pikë mbi patentën e fëmijës.

Qëllimi: Kryeni misionin duke thyer rregulla sa me pak të jetë e mundur. Kjo verifikohet duke numëruar pikët e mbetura në patentë.

Diskutimi: Ke zgjedhur të ndjekësh rregullat apo ti thyesh? Pse? A ke arritur ta përmbushësh misionin? Nëse nuk ke arritur ta përfundosh, a do të ktheheshe prapa për të thyer ndonjë rregull më shumë, vetëm që të arrish qëllimin tënd?

5. Udhëkryqi në tërr

Objektivi: Mendoni me fëmijët çfarë dot thotë të marrësh një vendim, pa ditur se ku të çon dhe pa shumë kohë për ta marrë atë vendim.

Materiali: Letra të shkruara mbi to disa situata për tu zgjedhur. Të përgatitët rruga e mbuluar, duke vizatuar mbi një kartelë të madhe rrugën dhe mbi një tjetër karton të madh të njëjtat dimensione mbulesën si të ishte një puzzle, duke e fiksuar pastaj me pak skoç letre.

Zhvillimi: Ndahen fëmijët në grupe me nga 10. Secili grup ndodhet përballë një rruge të mbuluar. Me shtatë ndalesa. Fëmijët do të jenë ato që do të përballen që të marrin një vendim, duke e zbuluar dalë ngadalë. Në bazë të vendimit që merret rruga do të marrë një drejtim, derisa do të ndodhet në një pikë të vendimtare: në papafingon e gjyshes nëse zgjedhjet e pyetjeve do të ishin më të mirat, në Medioevo nëse nuk do të jenë bërë zgjedhje të mira.

Situata:

Je në shkollë. Disa nga shokët e tu të klasës vazhdojnë të tallen me Gjanin sesi flet, sesi vishet dhe pse shkon në kursin e kërcimit latino-amerikan në vend që të luajë futboll si ato...

1. Bashkohesh me grupin duke e tallur edhe ti duke e ditur mirë gjithë vështirësitë që ka dhe duke ditur se nëse do të ishte ti në vendin e tij do të kishe qejf të zhdukesh.

2. Qëndron dorë jashtë sepse nuk do të ishte e drejtë përballë skuadrës kundërshtare, por e di që shokët tuaj do të tallen me ty gjithmonë si të ishte një frikacak.

Pas një grindjeje: Në klasë je grindur shumë me shokun tënd të bankës. Gjatë mësimin nuk shikoni raportin tuaj negativ, silleni sikur të mos kishte ndodhur gjë, por realisht nuk mund ta shikoni njeri tjetrin. Çfarë vendos të bësh?

1. Provon ti flasësh përsëri i bindur se nuk do të arrish rezultate të mëdha, sepse të dy jeni kokëfortë por të paktën edhe duke u ndarë përfundimisht i sqaroni idetë tuaja.

2. I lë gjërat kështu siç janë sepse nuk të rëndon shumë situata dhe e di se ti flasësh do të ishte e kotë.

Familja: nëna dhe babai do të donin vërtetë që ti të shkoje me ta të dielën e ardhshme të takojë gjyshërit në vendin e vogël të lindjes të familjes tënde ku atje nuk njeh askënd dhe bisedat e të mëdhenjve të mërzhisin shumë.

1. Ikën me to krejt i mërzhitur dhe duke i lënë të kuptojnë gjyshërve se ti nuk doje të ishte aty. Por të dhemb zemra sepse gjyshërit i do vërtetë shumë.

2. Bën çmos dhe më në fund rri në shtëpi por ndihesh i trishtuar gjithë ditën por dhe pse shkon në park të luash atë pasdite.

Ndeshja e fundit të kampionatit, vendimtare për promovimin e kategorisë së lartë. Në fushë të dy skuadrat janë lodhur në fund të nëntë dhjetë minuteshit të fundit dhe të kohës shtesë nuk mbetën veçse penalltitë: pas pesë të parave, situata është akoma barazim. Penallti me distancë, një shok i yti gjuan dhe humbet:

1. shokut tënd i thua... si mund të gaboje në një moment të tillë! Gjithë atë që skuadra e ka ndërtuar deri para një momenti u shkatërrua për fajin tënd.

2. Skuadrës... nuk duhej ta humbiste një ndeshje të tillë si kjo! Stërvitjet me qejf apo pa qejf të të tjerëve të bënë të humbisje një rast të pa përsëritshëm. Ti je shumë i zoti për të qëndruar me ta, nuk duheshin të të bënë të humbisje kështu!

Xhaxhallarët të kanë dhuruar për krishtlindje një pako të madhe. Ti je krejt i kënaqur që ke marrë një dhuratë kaq të bukur, por sa e hap zhgënjehesh shumë, të gjitha pritjet e tua u tradhtuan, në dhuratë gjen një hartë botë shumë të bukur, që nuk të pëlqen as gjeografia...

1. I falënderon edhe pe mbetesh keq dhe rri turi varur gjithë mbrëmjen.

2. Nervozohesh dhe thua që nuk të duhet fare ajo dhuratë, që ta mbajnë për vetë, dhe që do të pëlqejë më shumë lojën e fundit të garave në play-station.

Edhe një tjetër e diele dhe nëna ime insiston që të shkoj në meshë, por që të shkoj të mërzhitem aty nuk kam ndër mend, bile mesha është e njëjtë gjithë të dielat.

1. I them që do të shkoj, dal nga shtëpia me qëllimet më të mira, por ndalem në piacë me gjithë miqtë e mi të luaj me top i kujdesshëm të mos e kaloj orarin e meshës dhe të mos më shohin kush.

2. Rebelohem pak, por së fundi shkoj duke mërmëritur, në fund të fundit çfarë është një orë në gjithë ditën. Dhe nëse nëna shkon gjithmonë do të ketë një arsye të mirë...

Diskutim: po flasim të marrë disa vendime mbi argumente që na ndodhin nga afër, dhe që duhen marrë menjëherë, pa kohë për tu menduar shumë. Si je ndjerë në situata të ndryshme? Ishe gjithmonë i orientuar nga një drejtim apo në të dyja kishte diçka në të cilën gjendeshe mirë? Si keni rënë dakord? Të ka ndodhur deri tani që të është dashur të zgjedhësh diçka menjëherë, pa patur kohë për tu menduar mirë dhe pa ditur pasojat e vendimit?

LOJRAT

1. **Objektët e Baules** (jashtë, të paktën dy skuadra me nga 7 fëmijë.)

Përgatitja e lojës: animatorët dueht të mbushin baulen me nga 10 objekt pune. Çdo skuadrën do t'i jepen objektët e skenës.

Arbitrat: një udhëheqës dhe një juri që do të japë një votë nga 1-10 çdo përfaqësuesi.

Materiali: një kuti e madhe, nga dhjetë vegla pune të ndryshme objekte, copa, letër materiale e ç'të doni.

Zhvillimi: Drejtuesi nxjerr një nga veglat e punës, çdo skuadër ka në dispozicion 5 min për të sistemuar e rregulluar.

Qëllimi i lojës: Fiton skuadra që do të marrë mesataren më të lartë për të gjithë objekte e baules që do të nxirren me radhe.

2. **Shpëto Irenën e Jackun** (loja jashtë për 30 min të paktën dy skuadra me nga 10 lojtarë)

Përgatitja: Në qendër të fushës së lojës vizatohen dy rrethë koncentrikë (b, c) më i brendshmi do të jetë kulla-burg B i dyti që është pak më i madh është zona e dragonjve. Në anë të kullës është dera dhe përballë saj një zonë ku janë të gjithë çelësat për të hapur derën përveç njërit. Njëra është skuadra e dragonjve m kurse tjetra ajo e kavalierëve nga e cila dy lojtarë 8 Irena dhe Jacku) janë rob në kullë. Të gjithë kavalierët do të vendosen në zonën e jashtme.

Arbitri: njëri qëndron tek porta e kështjellës dhe kontrollon që askush që kapet të mos dalë nga kulla. Tjetri në zonë (e) të çelësave që të kontrollojë që kavalierët që arrijnë deri aty të marrin vetëm një çelës. Dy të tjerë në sonë e lojës së dragonjve që të shohin a bëhet me korrektësi loja.

Matëriali: aq çelësa sa gjysma e lojtarëve të lojës.

Zhvillimi: loja zhvillohet në dy kohë nga 15 min, kur të mbarojnë invertejnë role të dy skuadrave. Një skuadre i jepet roli i dragoit tjetrës ai i kavalierit. Kavalierët duhet të hyjnë në zonën e dragonjve dhe të marrin çelësin për t'ia dhënë animatorit që është tek dera e kullës. kështu mund të lirojnë një kavalier rob, ose të paktën Jackun dhe Irenën. Dragonjtë për ta ndaluar duhet të mundohen t'i prekin. Kavalierët që gjenden në kullë në zonën e çelësave ose bashkë me një rob të liruar nuk mund të kapen. Kush kapet nga dragonjtë nëse ka çelësin duhet ta dorëzojë dhe mund të dalë nga zona e dragonjtë i paprekur, përndryshe futë rob në kullë. Dragoi duhet të çojë çelësin tek animatori. Për ta bërë lojën më të lehtë kavalierëve u jepet një çelës në fillim kështu që njëri prej tyre të mund të hyjë menjëherë për të liruar binjakët.

Qëllimi i lojës: fiton kush arrin të lirojë Jakun dhe Irenën. Nëse asnjëra prej skuadrave nuk ia del brenda kohës së fiksuar fiton skuadra që ka më shumë kavalierë të lirë.

3. **Së bashku fitohet**

Objektivi: tjetri nuk është pengesë për lirën time dhe shpëtimin tim, së bashku mund të fitojmë dhe të ndihmohemi në momente të vështirësisë.

Jashtë për 30 min të paktën 2 skuadra me nga 10 lojtarë.

Përgatitja e lojës: kufizohet një zonë rrethore në qendër të hapësirës së lojës që do të jetë kulla që e zotëron animatori –dragua. Çdo skuadër duhet të ndahet në çifte, të cilat janë të lidhura për

kavilje dhe mbajnë një shpatë (gazetë) dhe një mburojë (copë kartoni) . skuadrat vendosen në dy anën e kundërta të fushës, që janë edhe bazat e tyre në të cilat gjendet edhe burgu.

Arbitrat: njëri në kullë, nga një tjetër për çdo burg, dhe dy për fushën që të garantojnë që dueli zhvillohet me korrektësi.

Zhvillimi: çdo çift duhet të ndeshet me një çift tjetër kundërshtar. Kur goditë kundërshtari pra jo: shpata, jo mburoja, jo koka, jo këmbët, por trupi me gazetë ky çift futët në burgun e skuadrës fituese e duelit. Arbitri shpall fituesit dhe humbësit nëse çifti A mundet prej çiftit B, ky shkon në burg por nëse çifti C fiton mbi A-në atëherë futë në burg A dhe lirohet çifti B. e kështu me radhë.

Qëllimi i lojës: të burgosin sa më shumë kundërshtarë dhe sa më shumë çifte.

4. Ku të çon kjo derë? (Brenda ose jashtë për një orë, të paktën dy skuadra.)

Përgatitja e lojës: Jaku dhe Irena janë rob në kullë. Skuadrat e ndryshme duhet të hapin derën për t'i liruar. Përgatitët një karton me kuti si për betejën e anijeve ku ka 49 kuti me vlerë 10 pikë secila, 8 dhoma rojesh. këtu nga roja merren 5-10 gurë të çmuar që të mos spiunojë qëllimin e skuadrave për të liruar të burgosurit. Duke iu përgjigjur saktësisht gjëgjëzave të magjistarit fitohen 7 gurë të çmuar kurse nëse gabojnë humbin 5 gurë. Hapja e kullës i bën të fitojnë 100 gurë të çmuar.

animatorët duhet të zgjedhin sa gurë të çmuar ka në dhomat e thesarit dhe sa humbasin për çdo dhënie të rojeve .

Gjëgjëzat:

- ☐ E kthen tokën dy herë në vit (plugu)
- ☐ është i yti por e përdorin të tjerët pa të kërkuar leje (emri)
- ☐ edhe nëse dikush e pret rri një cope (rruga)
- ☐ kur i mban mend vite e arta të real Madridit (883)
- ☐ Cili kontinent ka më shume kombe (Afrika)
- ☐ Kush është protagonist i “Misionit të pamundur” (Tom Cruise)

LUTJA

Lk 10,30-37 Kush është i afërmi im?

Një njëri po zbriste prej Jerusalemit në Jeriho e ra ndër cuba. Këta e plaçkitën, e rrahën ikën dhe e lanë gjysme të vdekur. Rastësisht po asaj rruge po zbriste një prift. E pa, iu shmang dhe vazhdoi rrugën. Po ashtu edhe një levit, e pa, iu shmang dhe vazhdoi rrugën. Kurse një samaritanë, kur ju afrua, e pa, i erdhi dhimbë për të, ja lidhi plagët pasi ja lau me ujë dhe vaj e vuri mbi gomar dhe e dërgoi në një bujtinë. Të nesërmen nxori dy denar, ia dha bujtinarit dhe i tha: M'u kujdes për të dhe, çka të shpenzosh më shumë do t'i jap kur të kthehem.

Cili prej tyre ishte i afërmi i tij? Ai që pati kujdes për të. Hajt e bëj edhe ti ashtu!!!

ANGAZHIMI: Të pranoj në rrethin tim miqësor të gjithë ata që i kam mënjeluar

PJESA 4

Tema: Dashuria

Objekti: Të sakrifikojmë për dashuri

TËATRI:

ROJA: Princi Justin është gati për takim (Hyn princi.)

JUSTIN: Më thirrët baba?

MBRETI: Po, biri im! Lexo këtë! (i dhuron një pergamenë) Të besoj një mision shumë të rendësishme! Dy fëmijët do vijnë me ty, të mbrojnë e të ndihmojnë në këtë detyrë të vështirë.

PERGAMENA Dëgjoni dëgjoni. Një tmerr i madh e ka mbërthyer mbretërinë e Harpagon që kur dragoi i madh Arkanaz ka zbarkuar dhe po merr të gjitha fshatrat e Selvës së Madhe. Ai pretendon të marrë të gjitha kafshët dhe fushat pjellore. Ka mbërritur princi që të vejë drejtësi.

sepse vetëm sovraniteti i princit duhet të mbretërojë të gjitha tokat. Ai i vetëm, pa armë i duhet të ndeshet me armikun e të dalë fitimtar. Të zgjedhurit Jack dhe Iren duhet ta ndihmojnë princin në misionin e tij të vështirë.

JUSTIN: Jack e Iren, fshati i Selvës së Madhe është në rrezik. Dragoi i madh Arkanaz po shkatërron toka të tëra të mbjella e po përhap terror dhe frikë. Duhet ta dini se është detyra e një sovrani të mbrojtë popullin e tij. Unë së bashku me ju do të liroj vendin nga dragoi i madh Arkanaz. A e dini se dragoi ka kërkuar si sakrificë të gjitha kafshët e fshatit, tani po kërkon njerëzit sepse thotë se mishi i njeriut është më i shijshëm.

JACK: E tmerrshme!

JUSTIN: Po e tmerrshme! në fakt duhet ndaluar!

IREN: Në ç 'mënyrë? Ti a ke një ide?

JACK: Një herë në një libër kam lexuar se dragonjtë luftohem me shpata akulli.

JUSTIN: Na duhet t'i kërkojmë ndihmë zanës së liqenit por në fillim të shkojmë në fshat. *(Mbërrijnë në fshat.)*

KRYETARI I BASHKISË: Mirëdita princ Justin. Siç e dini dragoi po shkatërron shtëpitë tona, na ka marrë edhe të gjitha ushqimet, mund të vërsulet edhe në njerëz. Ju sollët këta fëmijë që t'ja dhuroni dragoit. *(JACK e IREN kuptojnë)*

IREN: Cilët fëmijë?

JUSTIN: Ju.

JACK: Është një mashtrim!

JUSTIN: E vetmja mënyrë për të shpëtuar njerëzit ishte të sjell çfarë ai dëshironte. Këto toka i gëzojmë falë këtij dragoi, ai na mbron ne dhe fshatin.

IREN: Nuk e prisnim nga një princ.

JACK: Të ikim! Nuk dua të përfundoj në gojën e dragoit! *(Kryetari i bashkisë i drejtohet fshatit).*

KRYETARI I BASHKISË: Ejani! Merrni këta dy fëmijë e mbyllni në një dhomë deri nesër në mëngjes sa të lindë dielli, që t'i ofrojmë si sakrificë dragoit. *(të dy merren me forcë dhe dërgohen në burg).*

IREN: Dua mamin!

JACK: Je një tradhëtar Justin. Nuk do të jeshë kurrë një mbret i drejtë... *(Justin zgjohet me tërbim. Po ëndërronte).*

JUSTIN: Nuk është e drejtë për këta fëmijë që të përfundojnë keq. Më duhet t'i shpëtoj. Më ndoqën deri këtu që të më mbronin, më besuan. Tani nuk mund t'i tradhtoj. Do të ndeshem me Arkanaz, nuk shoh tjetër zgjidhje. Po, si t'ja bëj? *(JUSTIN shkon në dhomën e fëmijëve në burg)*

JUSTIN: Fëmijë, ju kërkoj të falur pse ju tradhëtova, por e kuptova vetëm tani gabimin që bëra. Vendosa të luftoj unë me dragoin, por nuk kam armë me vetë, kam vetëm një dorezë boksi. *(JACK e IREN shikojnë njëri-tjetrin dhe mendojnë për sferat që kishin me vetë).*

JACK: Mbreti para se të nisemi na dhuroi këto sfera.

IREN: Provo e merri ti. Ky mund të jetë momenti i duhur.

(Në momentin kur JUSTIN merr në dorë sferat ato transformohen në shpata me maje të arta.)

JUSTIN: Faleminderit fëmijë! *(Të nesërmen fshati mblidhet në ceremoninë e sakrificës, fëmijët sillen në qendër të livadhit, arrin edhe dragoi.)*

JUSTIN: Arkanaz, jam princi Justin e derisa të jetoj unë ti nuk do të hash asnjë njeri, asnjë njeri nuk do të sakrifikohet për ty. Në emër të mbretërisë së Harpagon-it të sfidoj në duel. *(populli mbetet i habitur dhe brohoret ma sa zë që ka. Princi guximtar i afrohet dragoit, largon rojet. Dragoj fillon e qeshë si për tallje. Princi e godet me shpatë dhe ai pak e nga pak kthehet në një plak me mjekër të bardhë dhe me tunikë të gjatë.)*

JUSTIN: Kush jeni?

PLAKU: Jam këshilltari i Mbretit, babain tënd. Princi Justin ka fituar. Mbreti dhe Mbretëresha duke të parë se po rritësh dhe tani që u bërë hero, donin të qartësoheshin se ti do të mbretëroje me drejtësi dhe mirësi. Ti falë këtyre virtyteve, vendose t'i shpëtosh këta miqtë e tu, duke e njohur se është më e rëndësishme jeta se sa pushteti. Dhe tani vijnë Mbreti dhe Mbretëresha për

të të dhuruar mbretërinë. (*Hyjnë Mbreti dhe Mbretëresha.*)

MBRETI: Princi Justin të emëroj Mbret i Harpagon-it. Jack dhe Iren ju emëroj këshilltare të Mbretit të Ri. (*Në atë moment në të cilën JACK nxjerr shpatën, spata i fluturon në dhomen e baules*).

BAULE: Ju lumtë fëmijë. Edhe kësaj here ia dolët. Është diçka që ju mbetet në kujtesë. Forca e një kalorsi, nuk qëndron në atë fizike ose të pushtetit që ka por në ndjenjën e miqësisë dhe guximin për të bërë zgjedhje të drejta. Tani ikni... Gjyshja po ju thërret për darkën.

AKTIVITËTË FORMUESE

1. Pictionary i arsyetuar

Objektivi: Të vështrosh sesi secili shikon një gjë, e interpreton dhe merr një vendim, në bazë të arsyetimit të tij. Vendimet merren në bazë se si je ti.

Materiali: Dërrasë e zezë ose kartelë e madhe, penarela ose shkumësa me ngjyra.

Zhvillimi: Një djalë fillon të vizatojë një diçka të veçantë në tabelë. Me radhë fëmijët duhen të vazhdojnë vizatimin në bazë të ideve dhe interpretimeve të tyre. Secili do të shikojë diçka ndryshe dhe do të vazhdojë në bazë të ideve të veta. Kur secili fëmijë ka marrë pjesë disa herë në vizatim, animatori do të deklarojë të mbyllur “veprën e artit”. Secili thotë se çfarë donte të vizatonte ndërsa shikohej të zhvillohej vizatimi.

Diskutimi: Çfarë vizatimi ose ideje kishe në mendje? Cili është rezultati final? Ti shikon dhe zgjedh në bazë të mendjes tënde. Zgjedhjet bëhen dhe merren ashtu si je ti, në bazë të së cilës ti quan të drejtë dhe të perceptimit tënd të gjërave.

2. Regjizori je ti

Objektivi: Të mendojmë mbi rëndësinë e të qenit “regjisor” të vetë jetës sonë e kështu të zgjedhjeve personale.

Materiali: animatorët duhet të shpikin një skenë të vogël që paraqitet nga ndërhyrja (*animatorë në gjendje për të improvizuar*)

Zhvillimi: Fëmijët janë të ndarë në skuadra, secila ka në dispozicion dy “Çak” që modifikojnë historinë dhe bëjnë që të vazhdojë sipas idesë së skuadrës. Animatorët propozojnë një fillim të historisë përmes një skene. Dy Çak-ët nuk mund të përdoren të dyja në vazhdim për të njëjtën skuadër. Kur të dyja skuadrat kanë ezauruar Çak-un, finalja u besohet animatorëve që në bazë të skenarit të propozuar nga fëmijët, do të improvizojnë një skenë të fundit.

Diskutimi: Një histori e tërë modifikohet nga mendimi i secilit, dhe pastaj nga grupi. Çfarë rëndësie kanë patur zgjedhjet e vendosura, në zhvillimin e historisë? Duke shikuar idetë e propozuara nga skuadra tjetër, unë çfarë do të kisha bërë? Në jetën time çfarë rëndësie kanë zgjedhje të mia nga këndvështrimi i të tjerëve?

3. Kutia më e ndritshme

Objektivi: “Pamja të gënjen”: Sa herë në zgjedhjet tona lihem i drejtohem i instinkti dhe nga situata e momentit? Të mendojmë se sa rëndësi i japim pamjes në vendimet tona.

Materiali: Kuti me përmasa të ndryshme mbi të cilën është ngjitur një fletë e bardhë, objekte ose gjëra për të futur brenda tyre. Duhet patur kujdes të vendosni në kutitë më të mëdha objekte me interes të pakët por të rënda, ose që japin tinguj të këndshëm... që të mund të tërheqin vëmendjen të atij që vlerëson kutinë (zhavorr, një libër shkolle, tallash, boce pishe, etj), në kutitë më të vogla objekte më pak tërheqëse në pamjen (analizën) e parë por më interesante dhe t'i kur hapin të gjejnë për shembull (karamela, dhurata të vogla, letra magjike...etj) Do të ishte bukur të paketonin kutitë me letra të ndryshme, më të bukura ato kutia që përmbajnë gjërat më me pak interes, dhe më modestë në rastin e kundërt (megjithëse mund të ndërrohet ky kriter për të krijuar pak çorientim).

Zhvillimi: Shpërndahen kutitë e mbyllura mbi disa tavolina, ku mund të bëjnë paraqitje të bukura për vetë. Fëmijët sillen mes kutive, duke i analizuar pa i hapur absolutisht. Mund ti shikojnë, ti

peshojnë në dorë, ti shkundin... secili vendos se cila është më e mirë për to dhe shkruan emrin e tij në letër.

Kur të gjithë kanë vendosur hapen kutit dhe shikohen se çfarë kanë brenda.

Diskutimi: Përse zgjodhe atë kuti? Çfarë imagjinoje ndërsa e prekje? A dole i kënaqur apo i zhgënjyer nga ajo që prisje? Shpesh herë realiteti na drejton që të zgjedhim atë që shkëlqen më tepër, diskutoni me fëmijët mbi “yjet e rremë” që na paraqitën përpara në gjitha ditët e jetës.

4. Numri me i madh i mundshëm

Objektivi: E vërteta na lejon të zgjedhim rrugën me mirë.

Materialet: Një fletë për çdo fëmijë, mbi të cilën është e vizatuar tabela me njëqind katror.

Zhvillimi: Çdo fëmijë ka në dispozicion një tabelë mbi të cilën janë vizatuar 100 katror. Niset duke shkruar një 1 në katrorin e parë lart majtas. Qëllimi është të mbushin të gjitha kutitë boshe, duke shkruajtur numrat në vazhdim derisa të arrijë deri në 100. Mund të lëvizësh në të gjitha drejtimet, duke respektuar rregullat: nuk mund të pozicionohet një numër në një kuti që përmban tashmë një: horizontalisht ose vertikalisht numri pozicionohet në kutinë e tretë përballë asaj në të cilën gjendet (nëse lejnë dy boshe); në diagonale kalohet vetëm një. Duhet të gjejmë mënyrën për të mbushur sa më shumë kuti që të jetë e mundur derisa të arrijmë në pikën në të cilën nuk do ta ketë me kuti boshe për të mbushur.

Diskutim: Me arsye mund të kuptohet se cila mund të jetë rruga e preferuar për tu ndërmarrë për të arritur rezultate me të mira, por duke i besuar vetëm asaj në një farë pike gjendemi në vështirësi dhe nuk dimë me seku të shkojmë. Çfarë me shtyn për të shkuar me të mirë në një drejtim se në një tjetër? Kam pasur mendime? Si jam ndjere kur nuk dija me ku t'i vija numrat? Çfarë është e arsyeja për mu? Në çfarë raste të jetës time e kam kuptuar vetën që përdorur arsyen?

5. Prova e kuzhinierit

Objektivi: Në jetë i vendosim vetës objektiva për të arritur, dimë se cilët elementë mund të na ndihmojnë por jo si t'i përdorim. Me përdorimin e arsyes dhe me pjekuri nga përvoja, mund të vlerësojmë cila është mënyra me e mirë për të arritur qëllimin.

Materialet: Përbërës për recetat, letra, stilolaps.

Zhvillimi: Fëmijët ndahen në skuadra. Çdo skuadër ka në dispozicion përbërësit dhe në 30 minuta duhet të shkruaj (dozat e zhvillimit) për të gatuar dy receta. Në përfundim të kohës së programuar juria (e përbërë nga 3 animatorë) do të provojë piatancat dhe do të japë një gjykim, duke shpallur skuadrën fituese.

Diskutimi: Çfarë ishte dashur ose duhej të bëja për ta bërë më të mirë recetën? A kam përdorur instinktin apo arsyen për të gatuar këto dy receta? Nëse jeta ime do të ishte një recetë cilit janë përbërësit? Cila do të ishte doza e duhur?

Receta dhe përbërës të propozuar: -Patë (Filadelfia, ton (peshk), ullinj, capperi, majdanos, sardele). -Maqedonia me krem pastičerie(fruta, veze, miell, qumësht, sheqer)

6. Zgjedhjet për mitet e mi

Objektivi: Fëmijët të mendojnë se cilat janë gjërat që ja vlen të shpenzosh për jetën dhe cila është drejtimi që zgjedhjet e tyre duhet të respektojnë për të arritur në një objektivi.

Materialet: Një tabelë e madhe dhe penarela.

Zhvillimi: Propozohet një ide fëmijëve në të cilën shfaqet fraza: “mitet e mi”. Çdo fëmijë duhet të shkruaj mbi tabelë cili është sipas tij një model i vërtetë jetë (mund të jenë këngëtare, futbollistë, persona me të vërtetë të angazhuar në shoqëri...) Pas secilit duhet të shpjegohet arsyeja pse ka shkruar si model atë person. Në këtë pikë duhet të mendojnë se cila duhet të ketë qenë rruga që ka çuar atë person të marrë atë lloj jetë dhe ku duhet të bazohen zgjedhjet që fëmija duhet të marrë për të imituar modelin e tij dhe për atë të arrijë ku ka arritur ai. Tani do të provojë të përballet nëse modeli i zgjedhur nga secili dhe zgjedhjet që mund ta çojnë për ta imituar të jenë në linjë me jetën e modelit tonë për shkëlqesi: Jezu Krishti, e vetmja dhe e vërteta

rrugë për tu ndjekur. Në këtë mënyrë mund të diskutohet me fëmijët cilat janë gjërat që janë më të rëndësishme në jetë.

LOJRAT

1. Në udhëtim drejt pyllit të madh.

Hapësira: E hapur ose e mbyllur.

Koha: 1 orë

Pjesëmarrësit: Dy ose më shumë skuadra

Përgatitja e lojës: përgatit një tabelë si të lojës së patës me katroret e numëruar sipas tabelës

1 Salla e fronit të mbretit Harpagon

2 Stallat e pallatit - Cila mund të jetë kafsha më e përshtatshme për të përballuar udhëtimin? le ta zbulojmë . Lojë me skuadra: cila është kafsha më e shpejtë?

3. rruga e lirë ec përpara

4. pyll i errët – frike predominon ecni me vrap përgjatë të gjithë pyllit hidh zarin:

5. një shkurre të botës së vjetër ku gjendet kasollja e magjistarit Deringos - Pas shumë frike një kasolle ku të kalosh natën. Gjëgjëzë: po u përgjigje saktë do të paguash fjetjen përndryshe do të qëndrosh në vend për një turn.

6. liqen . një e larë në liqen nuk i bën kujt dëm: një animator lag me një gotë ujë fëmijët- do të riniseni më të freskët dhe të pushuar ecni përpara një kuti.

7. Taverna e Stoffwve_ një drekëz për të pushuar e për të mbushur stomakun e të hamë një ëmbëlsirë .. lojë me skuadra: gjej çfarë është shkruar.

8. shteg – rruga krejt e lirë por akoma e gjatë

9. udhëkryq. Duhet të gesh rrugën më të mirë: por cila do të jetë vallë? Rrini një turn në vend që të mendoheni...

10. shenjë që thotë: të gjitha drejtimet: Keni marrë rrugën e gabuar, ndaj kthehu tek kutia 3

11. bujtina- përpara se të flesh këtu duhet të paguash darkën ... por vetëm duke fituar do të jetë e mundur të mos ndalesh për të larë pjatat se po humbe do të qëndrosh në vend për një turn.. lojë me skuadra: kape mollën.

12. Lumi. Një bandit i ka vjedhur kurorën mbretit Justin. Jacku e sfidon në një gare për t'ia kthyer të zotit. Lojë me skuadra : loja e shamisë - bisht kundër banditit . një njeri me bark u ju merr deri tek fshati: shkoni pra direkt në kutinë 16...

13 banditët- rrezik i kaluar , ka akoma edhe më keq

14. shteg – viheni në rresht para procesionit ndaj ecni më avash dhe ktheheni prapa tek kutia 15. procesion fetar- ja para më në fund kanë nevojë për ju...

16 – shenja e fillimit të një qyteti: “Pylli i madh”

- ndoshta duhet të hamë diçka ... Lojë me skuadra: gjej sa peshon proshuta

17. rritësi i kafshëve—a mund të hahet proshuta pa bukë... Lojë me skuadra.. gjej sa peshon brumi

18 furrari- do t'ju shpjegojë ngjarjen ndaj rrini një turn që të studioni situatën e sulmit.

19. Bashkia në bashku ju shpjegojnë ngjarjen rrini edhe një herë që të studioni strategjinë .

20. Dragoi. Mbërrite dhe fitove!! vendosini skuadrat afër kartelonit, duke lënë pak vend përpara për të bërë lojërat. Çdo skuadër ka përfaqësuesin e vetë për të hedhur zarin.

Arbitriat: një udhëheqës i lojës dhe një animator për skuadër për të asistuar më mirë fëmijët.

Materiali: një karton me 20 kuti një dato me numrat nga 1 të 3 të shkruar dy herë, kartoni vogël me ngjyra për të shënuar rrugën e skuadrës me kartelon. Pjata plastike, panë krem spraj , fletë e transparente, një legen jo i thellë, mollët. Shamitë, pak proshutë ose sallam ose objekte të tjera që ia dini peshën e saktë. Një kavanoz xhami plot me makarona që e dini se sa janë si numër .

Zhvillimi: funksionon si loja e Patës

disa shpjegime për lojërat e veçanta.

Kutia 2 animatori zgjedh kafshën dhe të gjitha skuadrat nisen të vrapojnë sipas kafshës që kanë zgjidhur dhe kush arrin e para. Nëse animatori ndërron kafshët të gjithë duhet të binden

kutia 5 nëse gjejnë gjëegjëzat të dyja mund të hedhin dadon prapë nëse gjejnë vetë njërën mund të ecin përpara dhe të mos qëndrojnë në vend edhe turnin tjetër.

gjëegjëza:

- ☐ ka flatra por jo pupla , fluturon në ajër por nuk cicëron (aeroplani)
- ☐ kush flet të gjitha gjuhët e botës (Jehona)
- ☐ çfarë bëjnë dy qenë kur takojnë 3 qenë (Qenë)
- ☐ çfarë bën një derrkuc që bie nga kati pestë (proshutë)
- ☐ sa me madh aq më shumë i japin pleura (koshi i mbeturinave)
- ☐ Ka dhëmbë por nuk kafshon (Krehri)
- ☐ Mund të merret vetëm me sy mbyllur (8gjumi)
- ☐ Kur e kruan veshin me hundë (elefanti)
- ☐ Kush zhvishet kur bën ftohtë?(pema)
- ☐ Më shumë është e zezë më shumë është e pastër (dërrasa e zezë)
- ☐ Të njëjtën rrugë bëjnë por s'takohen kurrë (shinat e trenit)

Kutia 7. gjej çfarë është shkruar.

Secilës prej skuadrave u jepet një pjatë ku është shkruar një gjëegjëzë. Mbulohet pjata me plastikë transparente të tërhequr mirë dhe mbulohet pjata me panë spraj që të mos lërë të shikohet shkrimi. Zgjidhet një vullnetar për skuadër që duke lëpirë panën zbulon gjëegjëzën e së bashku me skuadrën mund të përgjigjet. Duke ia referuar arbitrit.

Kutia 11 klasike por vetëm një vullnetar për skuadër kush e kap i pari mollën në legenin me ujë duke e kafshuar fiton . skuadra që humbet rri e ndalur një turn

Kutia 13 loja e bishtit kundër banditit.

skuadra zgjedh Jakun e vet luftëtar dhe do të ndeshet me banditin - animatorin dhe me përfaqësuesit e skuadrave ta tjera. Secila duhet të mundohet t'ia heqë tjetrit „bishtin“ fiton kush mbetet e fundit, skuadra që humbet qëndron e ndalur një turn.

Kutia 17 pesho proshutën fiton skuadra që i afrohet më shumë peshës së vërtetë të proshutës ose objektit. Çdo skuadër mund të provojë 3 herë .

kutia 18: numëro makaronat. Një kavanoz me makarona të numëruar. Fëmijët në tre tentativa duhet të gjejnë numrin e saktë ose të përafërt të makaronave.

2. Përgatitjet e udhëtimit

Vendi: Luhet jashtë në fushë të hapur

Koha: 30 min të paktën dy skuadra

Përgatitja e lojës: Jaku, Irena dhe Princi Justin nisen për një udhëtim në Pyllin e madh. Por nuk duhet të harrojnë asgjë.

Animatorët duhet të mbushin fushën me objekte ndryshme të tepëve të ndryshme. Çdo skuadër rri në rresht në fund të fushës dhe përballë në anën tjetër ka koshin plot me objekt.

Arbitri kontrollon që çdo lojtar të marrë nga një objekt nga koshi

Materiali: një kosh ose kuti për çdo skuadër me shumë objekte me të njëjtin numër .

Zhvillimi: fillon loja nisen dy lojtarë t parë që të vjedhin një objekt nga skuadra kundërshtar edhe ta fusin tek i veti. Pastaj kthehet dhe niset shoku tjetër e me radhe.

Fiton kush ka më shumë objekte në koshin e vet në fund të lojës.

3. Misioni i princit Justin

Objektivi : të kuptojmë misionin që hyji ka për secilin prej nesh.

Jashtë koha :20 minuta të paktën 2 skuadra me nga 10 lojtarë

Përgatitja e lojës: animatorët shpërndajnë fjalët e mandatit të princit Justin pastaj shpërndahen në fushë që fraza të gjendet më vështirësi . çdo animator ka një fjalë ose më tepër të cilën do ta ulërasë kur ti teket çdo skuadër do të zgjedhe dy persona që rrinë tek baza që do të vendosin në vend fjalët që sjellin shokët .

Arbitrat: një udhëheqës e disa bërthmës të fjalëve

Materiali: fraza: *“banorët e fshati pylli i madh janë në rrezik! një mostër nga qielli mbjell viktima e shkatërron bagëtitë dhe të korrat! Ti e ke detyrë ta mundësh për të liruar popullin nga zija e nga thatësira dhe ti ri-japësh paqe këtyre tokave!”*

Një fletë dhe një lapostil për skuadër

Zhvillimi: fëmijët e skuadrave të ndryshme duke kaluar afër animatorëve do t'i prekin i cili do të ulërasë fjalën që i është besuar fëmijët me ta dëgjuar do tua tregojnë shokëve të bazës që e mbajnë shënim. kur t'i kenë dëgjuar të gjitha fjalët mund të ndalen në bazë. çdo skuadër do të ketë në dispozicion maksimumi 2 mundësi për të paraqitur frazën e shkrojtur për t'ia paraqitur arbitrit të lojës.

Për të pasur një fitues të saktë duhen numëruar fjalët e frazë dhe pastaj ballafaquar.

4. Të shpëtojë kush të mundet

Jashtë , 30 min të paktën 2 skuadra me 15 persona.

Përgatitja e lojës: brenda skuadrës duhet fiksuar një rol për çdo lojtar që do të personifikojë një copë të fshatit mesjetar: 2 dragonj, 1 shtrig, 2 dele , 1 gomar , 2 buaj, 2 lope 1 karroce, një fushe me grurë , një baxho, 1 furre, 1 mulli.

Pasi vendosen rolet, skuadra duhet të plotësojë dy fletë ku janë të shënuar rolet e secilit lojtar. Skuadrat nuk duhet t'i dinë rolet e skuadrës kundërshtarë të cilat dihen nga arbitri dhe ata vetë.

Çdo rol ka pikët e veta përveç dragoi dhe shtrigut

pecora = 5 pt., asino = 10 pt., carro = 10 pt., mucca = 15 pt., bue = 20 pt., campo di grano = 30 pt., forno = 30 pt., mulino = 50 pt., casale = 70 pt. ARBITRI:

udhëheqësi është një arbitër që shënon në fletë ata që kapen duke i vendosur një kryq tek emri.

Materiali: Shumë topa aq sa dragonj.

Zhvillimi: dragonjtë duan të djegin fshatin. Ndaj me top duhet të djegin çdo lojtar kundërshtarët të cilët vetëm mund t'ju shmangen topit. Sa herë dikush kapet shënohen pikët por lojtarët vazhdojnë lojën. vetëm shtrigu mund të fikë flakën e dragoit pra ta prekë topin pa humbur pikë të skuadrës së vet. Ai mund të bëjë magji duke e goditur topin larg nga skuadra e vet. Që të fitojnë kohe. Ai mund edhe të bëhen mburojë para dragoit. E vetmja mënyrë për t'i bërë ballë dragoi është të jenë së bashku. Që ai të humbe 100 pikë të paktën 10 banorë duhet të duhet ta kapin të kapur përdore në rreth në fund të kohës do të mblidhen pikët sipas goditjeve që dragoi u ka dhënë secilit.

5. Dragoi në rrugë

Vendi: Loja zhvillohet jashtë

Koha: 30 minuta.

Pjesëmarrësit: të paktën dy skuadra me nga 10 lojtarë secila

Duhet të bëhen itinerare të njëjta për çdo skuadër (shënoni një hapësirë 5 X 5 m) pak a shumë në gjysmë të rrugës së çdo skuadre , në të cilën do të qëndrojë një animator që do të jetë dragoi. Vendosni skuadrat në dy anët e fushës, dhe në anën e kundërt vendosni fletë-ftesat.

Arbitri: një drejtues i lojës, një arbitër që të kontrollojë që çdo skuadër ta përballojë rrugën me të gjitha hollësitë.

Materiali: një top për skuadrat, shumë ftesa aq sa janë lojtarët në ceremoninë e marrjes së mandatit të princit Justin që duhet ta shpikni vetë, stola e objekte për të bërë itinerarin, rrugën

Zhvillimi: kur fishkëllen bilbili fëmijët me radhe duhet të kalojnë vështirësitë e itinerarit dhe të marrin ftesën në anën tjetër të fushës.

Fiton skuadra e cila kur mbaron koha do të ketë marrë numrin më të madh të ftesave.

6. Rrethi Dragonjve

Vendi: Loja zhvillohet jashtë

Koha : 20 minuta

Pjesëmarrësit: Të paktën njëzet fëmijë të ndare në dy grupe me numër të barabartë.

Përgatitja e lojës: Fëmijët ndahen në dy grupe. Një grup do pozicionohet në rreth dhe do jetë skuadra e kavalierëve të udhëhequr nga princi Justin, nga Jack dhe Irene, ndërsa tjetri do të renditet në brendësi të rrethit në renditje të shpërndarë duke bërë rolin e dragonjve.

Arbitri: Një drejtues i lojës.

Materialet: 4 topa.

Zhvillimi: Kavalierët duhet të gjuajnë me top dragonjtë brenda rrethit, nga i cili nuk mund të dalin. Dora-dorës që loja vijon shtohen topa deri në një maksimum prej katër në fund për të bërë lojën më të vështirë.

Dragonjtë që goditën bëhen kavalierë dhe shtohen në rrethin e jashtëm dhe fillojnë të godasin edhe ata.

Loja vazhdon deri kur nuk mbetet asnjë dragua që do të jetë fituesi.

Mund të fillojë një tjetër ndeshje duke nderuar rolet e skuadrave.

Qëllimi i lojës: Fiton fëmija i fundit i pa goditur që mbetet në rreth

7. Përgatisim luftën.

Pjesëmarrësit: të paktën dy skuadra me 10 lojtare secila.

Përgatitja e lojës: Që të mund të mundet dragoi është e nevojshme armatosja por jo gjithmonë mjetet janë të mbajtshme në dore. Skuadrat vendosen në ekstremitetin e fushës së lojës. Në pjesën e kundërt do të jetë një animator me një mbajtëse që përmban fletushka letre në të cilat janë shkruar fjale të koduara.

Kodi mund të jetë: A=21, B=20, C=19, D=18; E=17, F=16.....Z=1: Midis skuadrës dhe përmbajtjes ndërtohet një rrugë (simbol i vështirësive që princ Justin duhet të përballojë gjatë betejës) Është e nevojshme të përgatiten rrugë të njëjta për të gjitha skuadrat. Në fletushka fjalët e koduara duhet të jenë (Shpatë) 5-8-21-18-21), MBUROJE, (5,19,3,18,8), HELMETË, ARMATURE, MANTËL, KALE, GUXIM, VULLNET, INTILIGJENCE, VENDOSMERI. Duhet të fshihen objektet e sapopërmendura në fushën e lojës.

Arbitri: Një drejtues i lojës që të kontrollojë që skuadrat të sillen ndershmërisht, një animator në fund të rrugës të çdo skuadre që të kontrollojë që rruga është kaluar sipas rregullave dhe që të merret vetëm një biletë çdo herë.

Matërialet: Fletushka letre në të cilat janë shkruar objektet e nevojshme për luftë edhe gjithçka tjetër që na vjen në mend për të krijuar një rrugë, të gjithë objektet për tu fshehur... për kualitetin mjaftojnë fletushka me ngjyra të ndryshme për çdo skuadër. (Natyrisht gjithçka duhet të shkojë duke u shumëfishuar për çdo skuadër të vetme)

Zhvillimi: Sipas drejtuesit të lojës, lojtaret e skuadrave duke hedhur një stafetë do të përballojnë me korrektësi rrugë me radhe për të arritur në ekstremitetin e kundërt dhe për të rikuperuar një fletushkë secili. Ai që gabon në një pjesë të rrugës duhet ta përsërisë nga fillimi. Skuadra që një herë i ka marrë të gjitha fletushkat duhet të arrijë të deshifrojë duke kuptuar kodin që i mbulon. Duke deshifruar fletushkat duhet të përshkojnë oratorin duke kërkuar gjerat e nevojshme për të përballuar dragoin.

Qëllimi i lojës: Fiton skuadra që ia ri-sjell e para të gjithë objektet drejtuesit të lojës ose në mbarim të kohës ajo që ka marrë më shumë objekte.

8. Gjueti dragoi.

Hapësira: Vend i hapur dhe i mbyllur.

Koha: 30 minuta. Pjesëmarrësit: Të paktën dy skuadra.

Përgatitja e lojës: Çdo skuadër duhet të zgjedhë një lojtar që do të jetë dragoi. Brenda zonës së lojës duhet të ketë tre zona tabu ku dragonjtë mund të pushojnë pa u kapur. Duhet të kapen 15 rripa letre me ngjyra të ndryshme pas çdo dragoi me letër ngjitëse

Arbitrat: nga një për çdo dragua për të kontrolluar kush eliminohet dhe kohën e qëndrimit në zonën tabu.

Materiali: 15 rripa letra 70 cm me ngjyrë të ndryshëm, letër ngjitëse.

Zhvillimi: njëri prej lojtarëve më të shkathët e të shpejtë të skuadrës do të jetë dragoi dhe i mban mbi shpinë rripat e letrës. Në zonat tabu dragoi nuk mund të qëndrojë më shuam se 30 sekonda. Të tjerët janë të lirë në fushën e lojës dhe kanë për të grisur shiritat e letrës dragoit kundërshtar pa i lënë që t'i prekin, përndryshe janë të "vdekur" dhe duhet të dalin nga loja. Shiritat që fitohen duhet të çohen në bazën përkatëse.

Qëllimi i lojës: fiton skuadra që e para gris të gjithë shiritat e letrës dragoit kundërshtar ose dragoi i së cilës eliminon lojtarët e tjetrës.

Në rast se ka më shumë se dy skuadra fiton ajo që në fund të kohës i ka marrë më shumë shirita skuadrës kundërshtare.

LUTJA

Më dhuro o Zot një krah rezervë. O Zot dua të falënderoj për dhuratën e jetës. Kam lexuar diku që njerëzit janë engjëj me një krah të vetëm: mund të fluturojnë vetëm nëse qëndrojnë të bashkuar. Disa herë mendoj se edhe ti Zot ke vetëm një krah, tjetrën e mban të fshehur: ndoshta që unë të kuptoj se ti nuk fluturon pa mua. Për këtë më ke dhuruar jetën që unë të jem shoku yt në fluturim. Më mëso, më liro nga paragjykimet, më ndihmo të jem i thjeshtë dhe i sjellshëm me të gjithë. Të kem besim në vetvete, në të tjerët dhe në ty që je autori i jetës. Bëj që ta dua jetën dhe të kem kujdes për të, të dua të afërmin pors i vetveten dhe ty me gjithë zemër, mëndje dhe shpirt. Amen.

ANGAZHIMI: Të marrim përsipër përgjegjësinë

AVENTURA E TRETË: INDIANËT

PJESA E 5

Tema: Të bashkëndashë

Objekti: T'i ndajmë me të tjerët gjërat që kemi

TËATRI:

(JACK dhe IREN po u ngjiten shkallëve në mëngjes herët.)

IREN: *(e nevrikosur)* Sa pis që je?! Më hodhe kafënë në xhup! Pisanjos!

JACK: E ti je një budallaqe! ... Ti s'bën asgjë pa mua!

IREN: Do të ishte më mirë të mos kishe lindur fare. E unë do të kisha qenë...

BAULE: Çfarë po dëgjoj sot? Mos u shkurajoni, vazhdoni eksplorimin së bashku. Oplà! *(Hapet kapaku, IREN Akoma e inatosur hidhet në baule dhe merr një parukë të kuqe dhe e vendos në kokë.)*

IREN: Shiko sa bukur! A më shkon!

JACK: *(ja merr nga dora)* Kjo është për mua! Për njerëzit e vërtete!

IREN: Nuk është për ty! *(e kap paruken për fijesh, fillojnë dhe e tërheqin secili nga vetja e tij. Ndërsa tërheqin e shohin vetën në një fushë. Ku nga larg dëgjohet një zhurmë të një karvani buajsh që po vraponin...)*

IREN: Ku jemi?

JACK: Çfarë është kjo zhurmë?

IREN: Duket zhurmë kuajsh.

JACK: *(hingëllojnë)* Nuk janë kuaj! Janë buaj të çmendur e po vijnë këtu. të ikim... vrapo!

IREN: Për ku? A i dëgjon! Po vijnë këtu!

JACK dhe IREN: Ndihmë!!! *(Dy fëmijë të tjerë i shpëtojnë...)*

JACK: Shiko shpëtuam!

IREN: Buajt ikën... Por kush janë këta që na shpëtuan?

JACK: Përshëndetje! Kush jemi ju? Duken si kafe makjato! *(pa folur ngadalë dalin nga skena)*

(Në fshatin indian. Tipike me tenda me maje... tëpee. Dy fëmijët dhe dy shpëtimtarët ndalohen afër një tënde indiane, presin pa folë asnjë fjalë.)

KRYETARI: Ahug, Ahug, vëllezër të fushës së gjelbër.. Jeni të mirë se ardhur në fisin Penna e verdhë! Qoftë lëvduar Salmoni i madh që ju solli shëndosh e mirë deri këtu.

JACK: Faleminderit kryetari i madh Gjyshja... Ehm... Faleminderit që na shpëtuat! Ehm... Kush është i madhi Salmon?

KRYETARI: Nuk e keni njohur Shpirtin e Madh akoma? Është shpirti që drejton historinë. Është ai që na lejon të ecim me guxim... Afrohuni pak të dashur! Ja. Ajo është pema që bie, edhe ajo është pylli që rritët. Kërkoni edhe ju shpirtin që ju drejton, dhe do të bëheni pjesëtarë të fshatit.

JACK: Kështu menjëherë? Po, se edhe ata kanë të njëjtën moshë..

KRYETARI: Dija (*urtia*) mund të fitohet shumë shpejt, o njerëz të vegjël! Ikni bijtë e qiellit dhe të tokës... e kur të ktheheni gjithçka do të jetë gati për ritin e Merluzzo Party-t. (*të katërt përshëndetën më kryetarin dhe nisen...*)

JACK: Unë jam Jack dhe kjo është Iren motra ime e padobishme.

PEMA: Zotat të janë mirënjohës Iren-motër-e padobishme.

IREN: (*e inatosur*) Më quajnë Iren dhe mjaft! E ai është vëllai im i pagdhendur.

PYLLI: Mirë se erdhët në zonën e ujkut, Iren-dhe-mjaft e vëlla- i pagdhendur. Unë jam pylli-që-Rritët dhe ai është Pema-që-bie. Jemi vëlla e motër edhe ne. Kërkojmë shpirtin që na Udhëheq.

PEMA: Ejani me ne dhe kërkoni Shpirtin që do t'ju udhëheq... na vjen keq t'ju shohim kështu që shkoni keq me njëri-tjetrin. (*të katërt fillojnë dhe ecin.*)

JACK: Pemë, ato shigjeta që i mban a janë të vërteta?

ALBERO: Po!

JACK: çfarë gjëje! më mirë se Play!

ALBERO: çfarë është një Play...?

JACK: Të tregoj... a e ke parasyshë T.V? Ja, na bëj një lidhje... (*një shikim pyetës i Pemës-që-rritët*).

JACK: ...mirë... e lëmë fare... po flisnim për shigjetat...

Pylli: Sa bishtaleca të bukur që ke...

IREN: M'i bën gjithmonë mami...

(*I afrohen liqenit... shohin dy arinjtë të kapur në një shkurre e bërtasin nga frika që po bien.*)

JACK: Shikoni! Janë dy arrinjë në rrezik!

IREN: bëj diçka!

JACK: Gjithmonë unë? E ti?

IREN: Je një i pagdhendur!!! (*Vëllezërit indian vrapojnë drejt pyllit duke ulëritur indiançe me dorë në gojë. pastaj vrapojnë të kapin një shkop dhe ndihmojnë arinjtë. Pema mban shkurren dhe Pylli liron arinjtë dhe i shpëtojnë.*)

JACK: Ja! Për fajin tënd nuk arrita t'i shpëtoj! Je idiotë!

IREN: Pse ngatërrohem gjithmonë! Ngatërresat nuk na lënë të ndihmojnë atë që ka nevojë.

PEMA: Pësoni. Ju ngatërroheni, e pse ngatërroheni?. Shikoni më mirë gëzimin e vëllezërve tanë më të vegjël...

JACK: Ju u treguat shumë të zotët! (*Arinjtë kërcejnë nga gëzimi pastaj largohen... të katërt vazhdojnë udhëtimin.*)

PEMA: Tani të ikim...

JACK: Pra Play Station është një lojë me video... Ah, ai nuk e di se çfarë është një videogame... Si dëfreheni këtu?...

AKTIVITËTËT FORMATIVE **fillore**

1. Sos... Kam nevojë për ndihmë Secili fëmijë shkruan mbi një tullë që përdoret për lojën kush e ka ndihmuar të kalojë momentet e vështira që ka jetuar gjatë jetës. Nëse fëmijët janë të vegjël do të ndihmohen duke i shpjeguar kufijtë e mundshëm për të arsyetuar (familja, miqtë, shkolla, sporti, katekizmi, etj). Në rast se nuk kemi një trung ose një shtyllë për çdo fëmijë mund të përdorim kartona, të prerë më parë në formë trungu ose shtylle, mbi të cilën fëmijët do të shkruajnë emrat.

Do të ishte bukur gjithsesi të ngjisni kartonat e vegjël mbi një trung të vërtetë ose mbi shtylla dhe ta përdorni të gjithë për lutje.

2. Bashkimi bën fuqinë Duhet të realizohet më parë një puzzle për çdo skuadër në karton ose kompensatë që paraqet një urë. Çdo fëmijë do ti jepet një pjesë e puzzle-it. Copat e tepruara mund të përdoren nga animatorët. Mbi copën fëmijët dot të shkruajnë me një penel cilësitë e tyre. Për të bërë këtë aktivitet është e rëndësishme që fëmijët të shpërndahen dhe të mendojnë vetëm, për të evituar që mos të shkruajnë të gjithë të njëjtën gjë. Në qoftë se doni mund ti propozoni fëmijëve të ngjyrosin copat përpara se të shkruajnë cilësitë. Pasi të gjithë të kenë përfunduar secili duhet të gjejë pozicionin e pjesës së tij duke ndërtuar kështu figurën e urës. Këshillohet të përdorni puzzle-lat e bërë si SHENJË për lutjen përfundimtare.

3. Hedhja e urave Çdo fëmijë i çdo skuadre shkruan mbi një biletë, të përgatitur më parë, në formë dhe ngjyrë të tulle, të mbështjellë përgjysmë në mënyrë që mos të shikohet se çfarë është shkruar brenda, një MESAZH PAQEJE një shoku ose të njohuri jo “shumë të dashur (që s’të pëlqen shumë)”. Kur të gjithë kanë përfunduar së shkruari biletën rrotullohet nëpër skuadra një “Canoa indiane (lundër)” e bërë me karton ose kompensatë, brenda së cilës vendosen të gjithë mesazhet e paqes. Në lutje do të lexohen disa nga biletat si lutje të fëmijëve.

9-vjeçare

1. Sos... Kam nevojë për ndihmë Të rinjtë, të ndarë në skuadra, ulen në formë rrethi dhe rrotullohet në mes të tyre një “jelek ose veshje” ose kapele të përdorura në lojën 1, së bashku me një penel. Të rinjtë, duhet të shkruajnë sipër emrin e një personi që e ka ndihmuar të kalojë momente të vështira në jetë. Nëse arrin të krijohet një klimë e mirë në grup mund të propozohet një bashkëndarje në të cilën fëmijët i tregojnë të tjerëve situatat e vështira që kanë jetuar. Nëse fëmijët janë të vegjël do të ndihmohen duke i shpjeguar limitet e mundshme për arsyetim (familja, miqtë, shkolla, sporti, katekizmi, etj) Në rast se nuk është kryer loja 1 mund të bëhen gjithsesi bileta mbi të cilat fëmijët do të shkruajnë se kush i ka ndihmuar. Mund të përdoret materiali i aktiviteteve për lutjen përfundimtare.

2. Bashkimi bën fuqinë Të rinjtë e skuadrës ndahen në çifte, mundësisht të njohur. Çdo fëmijë duhet të shkruajë mbi një letër cilësitë e shokut dhe në vazhdim të tijat. E jotja duhet bërë pa treguar emrin. Pasi e kanë bërë këtë të gjithë biletat mblidhen në një kuti dhe të merren me radhë. Fëmijët e skuadrës, të vendosur në formë rrethi, duhet të kuptojnë në bazë të cilësive të përmendura (qoftë ato të shokëve qoftë të atij që ka shkruar) kush është autori i biletës?

3. Hedhja e urave Çdo fëmijë i çdo skuadre shkruan mbi një biletë, të përgatitur më parë, në formë dhe ngjyrë të tulle, të mbështjellë përgjysmë në mënyrë që mos të shikohet se çfarë është shkruar brenda, një MESAZH PAQEJE një shoku ose të njohuri jo “shumë të dashur (që s’të pëlqen shumë)”. Nuk duhet të shkruhet emri i të cilit shkruan as i personit për të cilin shkruan. Kur të gjithë kanë shkruar biletën, mblidhen të gjitha në një kuti dhe lexohen nga fëmijët. Nëse grupi është i pranishëm mund të komentohen së bashku mesazhet duke zgjedhur më të bukurën për tu propozuar në lutjen përmbledhëse.

4. Të bëjmë paqe

Materiali: letra me ngjyra, stilolapsa, topa të vegjël (të fryrë me helium), spagë

Qëllimi i lojës është të bëjmë çdo fëmijë të shkruajë një mesazh të shkurtër paqeje mbi një biletë. Me zgjedhjen e animatorëve, kjo mund ti kushtohet familjeve që në një farë mënyre janë të njohura, për shembull ajo e famullisë, ose personave të largët dhe të panjohur. Në rastin e parë, fëmijët do ti paraprijnë personalisht mesazhit të pritjes, duke e çuar në banesat e lagjes. Në rastin e dytë, biletat do të lidhen me topa aerostatik me ngjyra që do të lirohen më pas të gjithë së bashku, duke bërë një ngjitje simpatike në qiell me efekt koreografik.

5. Mirëpritja e të ndryshmit

Objektivi: Të pranojmë kush është ndryshe ose kë quaj ndryshe nga unë.

Materiali: Letra ose kartona.

Zhvillimi: Çdo fëmijë shkruan mbi një karton në formën e një skice të një njeriu, me ngjyrë të ndryshme, çfarë është ajo që e bën një person të ndryshëm nga një tjetër: ngjyra e lëkurës, seksi, emri, pasuria, kombësia, besimi, kultura, pamja fizike, etj ... Mblidhen të gjithë kartonat e ngjyrosur të të gjithë fëmijëve dhe ngjiten mbi një panel të madh që ndoshta mund të përfaqësojë botën. Duke i vënë të gjithë kartonët sipër zbulohet që ka shumë ndryshime mes personave por që pa këto bota do të ishte e gjitha një ngjyre.

6. Duhet disa rregulla

Objektivi: Një rregull për të qenë bashkë.

Materiali: Letra “bristol” për çdo skuadër.

Zhvillimi: Çdo skuadër mblidhet dhe duhet të stilojë një rregullore, një seri rregullash që të mund të jetojnë së bashku në ato ditë të kampit të përmbledhur, të “Estatë Ragazzi o Grest”. Çdo skuadër do të shkruajë rregullat mbi një “bristol” dhe do t’ja prezantojë të tjerave.

LOJRAT

Fillorja

1. Sot ... kam nevojë për ndihmë

Objektivi: të transportojmë pelushët.

Vendi: Loja zhvillohet jashtë. Disa skuadra

Fiton ai që gjen sistemin me të mirë dhe të shpejtë për të transportuar pelushët

Materiali: dy pelush për çdo skuadër dhe matërialet për stafetat. Arushi Bruno dhe arushi Maks, që janë rojtarët e shtëpisë së Vargno, një liqen i maleve indiane, nuk arrijnë më të kalojnë përmes përroit për t’u kthyer në shtëpi. duhet të ndihmohen! Të gjithë fëmijët e çdo skuadra, Loja mund të komplikohet duke i shtuar variantin që transporti duhet të bëhet në katër mënyra të ndryshme. Në këtë rast duhet vlerësuar fantazia e çdo skuadre pikët e të cilëve do të vlerësohen si shumëzues I pikëve të fituara.

2. Bashkimi bën fuqinë

Objektivi: të bëjnë një shtëg me copa druri o tulla

Jashtë: Pjesëmarrësit: skuadrat

Kush fiton: skuadra që e plotëson shtegun e para.

Materiali: copa druri o tulla aq sa fëmijë, një pelushë për çdo skuadër,. Çdo skuadër do të arrijë të kërkojë arushi i vet duke ndërtuar një rrugë me copat e drurit sa më shumë të gjejë, nëse numri i fëmijëve do të ishte shumë i madh, mund të modifikosh lojën ose të lozë me radhë çdo skuadër.

Zhvillimi: Çdo fëmijë do të vendosë copën e vet të drurit me një distancë rreth gjysmë metri larg paraardhëses, që të jetë rrugë e kalueshme prej fëmijëve. Distanca varet nga numri i lojtarëve. Çdo fëmijë do të ketë mundësi të vendosë tullën e vet. Sa më shumë zgjatët *pasarela* aq më me vështirësi mund ta kalosh rrugën pa rënë. Ndaj fëmijët më të rritur duhet të qëndrojnë të fundit në kalim. **Fiton** skuadra që arrin më shpejt arushin.

9. vjeçarja

1. SOT... kam nevojë për ndihmë

Objektivi: ti transportojmë fëmijët në

Vendi: Në vend të hapur

Me skuadra

Fiton kush gjen mënyrën më të shpejtë për të transportuar fëmijët, lojtarët

Materiali: veshje për djalin – pelush, material për stafetën, djemtë më të fortë të skuadrës mund të transportojnë duke i mbajtur hopa ose disi çdo anëtar të skuadrës me radhë, për ta transportuar

në anën tjetër të fushës. Kur bie bilbili djali i parë vishet si arush. Sapo të mbërrijë duhet të kthehet të zhvishet dhe t'ia japë rrobat tjetrit që vjen pas, mund të ketë dy tre çifte transportuesish. Por numri i fëmijëve për të transportuar duhet të jetë i njëjtë për çdo skuadër. Nëse skuadra gjen një mënyrë origjinale transporti mund të vlerësohet ky aspekt i kreativitete si herës i pikëve të mbledhura, mjafton që transportuesit të jenë të kapur me njëri tjetrin,

2. Bashkimi bën fuqinë!!

Vendi: Jashtë

Materiali: një pelush për çdo skuadër.

Zhvillimi i lojës: Çdo skuadër duhet të arrijë arushin e vet duke ndërtuar një urë kalimi duke përdorur 10 fëmije më të ortë. Këta fëmijë duhet të ulen duke i kapur këmbët të kavaljet e me gjuhë e përthyer përthyer. Të gjithë anëtarët e skuadrës duhet të kalojnë duke ecur mbi gjuhët e shokëve pa humbur ekuilibrin, pa u rrëzuar, nga njëra anë në anën tjetër të fushës. Ata që janë të ulur mund t'u ndihmojnë shokëve të vet duke u dhënë dorën për të mos humbur ekuilibrin. Kush rrëzohet eliminohet.

Fiton: skuadra shumica e lojtarëve të së cilës kalon brenda kohës në anën tjetër.

3. Qëndrojmë se bashku

Objektivi: Të bëjmë paqe

Vendi: Ambient i hapur

Pjesëmarrës: Në skuadra

Fituesi: “Treni” i fundit që mbetet

Materiali: Letra kartoni, muzikë.

Individët e çdo skuadre ndahen në 4 grupe duke mbajtur të gjithë të njëjtin numër fëmijësh dhe pozicionohen në një mënyrë për të formuar një formë treni. Çdo të riu nga treni i parë: i vendoset letra me shkronjën **P**; treni i dytë: i vendoset letra me shkronjën **A**; treni i tretë: i vendoset letra me shkronjën **C**; treni i katërt: i vendoset letra me shkronjën **E**

Në sinjalin e fillimit të lojës, duhet që trenat të lëvizin sa me shpejt dhe duke mbajtur avazin e fillimit. Me sinjalin e mbarimit të lojës do të ndalet muzika, trenat do të zgjidhen dhe djemtë duhet të ndahen në hapësirën që i përket çdo skuadre.

4. Permbledhja e të ndryshmeve

Objektivi: Bukuria në ndryshueshmëri

Vendi: Mjedis i hapur ose i mbyllur

Materiali: Shishe me bojëra: të kuqe, blu, të verdhe.

Me kombinimin e tyre marrim:

Ngjyre e verdhe + Ngjyre blu = Ngjyre e gjelber

Ngjyre e kuqe + Ngjyre blu = Ngjyre

Ngjyre e verdhe + Ngjyre e kuqe = Ngjyre

Një totem për çdo skuadër mund të jetë kartoni ose prej ndonjë material tjetër.

Çdo skuadër e vetme me një stafet të thjeshtë të bere me vrapim, duhet të marrë një shishe me ngjyrat primare. Kur të gjitha skuadrat të kenë përvetësuar ngjyrën e tyre, do të duhet të ngjyrosin totemin (letër kartoni ose materiali tjetër, me një figure indiane; mund të jetë një nga kafshët e shtyllës indiane)

Çdo totem duhet të jetë i ngjyrosur me një ngjyre të qartë por që nuk është primar. Për këtë skuadrat duhet të behen bashke për të bashkuar /kombinuar ngjyrat për të ngjyrosur totemin.

Për shembull: Një totem duhet të jetë i ngjyrosur me portokalli. Skuadra që ka të kuqen dhe ajo që ka të verdhën duhet të bashkohen, duke i përzier ngjyrat primare, për të marrë portokallien. Nëse skuadrat janë më të shumta, do të duhen më shumë ngjyra primare.

LUTJA

Një histori pa fund “I rëndësishëm është trëndafili”

Një poet që jetonte në një qytet të madh për të shkuar në universitet, përshkonte çdo ditë se bashku me miken e tij, të njëjtën rrugë, Në një kënd të kësaj rruge gjendej një lypëse e ulur që priste lëmoshë. Gruaja ulej gjithmonë në të njëjtin vend e palëvizshme si një statujë, me dorën e shtrirë dhe sytë të ngulur përdhe. Poeti nuk i jepte kurrë asgjë, ndërsa shoqja e tij çdo ditë i jepte një euro ose dy. Një ditë gruaja i tha poetit: “Perse nuk i jep kurrë asgjë asaj të shkretë?” “duhet t’i dhurojmë ndonjë gjë zemrës së saj jo vetëm duarve të saja” i përgjigjet poeti. Ditën tjetër poeti arrin me një trëndafil mahnitës të sapo çelur, e vendos në duart e lypëset dhe i bën me shenjë që të iki. Atëherë ndodh diçka e papritur: lypësja ngrehu sytë, shikoi poetin u ngrit me mjerim nga toka, mori dorën e burrit dhe e puth. Pastaj shkoi duke e shtrënguar trëndafilin në gjoks. Për një javë të tërë askush nuk e pau më.

Tetë ditë më vonë ishte ulur përsëri në të njëjtin vend të rrugës, e heshtur dhe e palëvizshme si gjithmonë. “Me çfarë do të kishte jetuar gjithë këtë kohë, në të cilën askush nuk i ka dhënë asgjë?” pyet vajza, “ME TRËNDAFILIN” përgjigjet poeti.

ANGAZHIMI: Të japim diçka për të tjerët

PJESA 6

Tema: Mirënjohja

Objektivi: Të jemi mirënjohës ndaj personave që na ndihmojnë

TËATRI:

(Hyjnë 4 miqtë)

IREN: Shpresoj që ti të gjesh shpirtin që të drejton... sigurisht një gjarpër *(si për tallje)*

JACK: Unë jam i fortë si një ujë. Dhe ujku di të ndërrojë qimen dhe jo vesin... *(Hyjnë 3 ose 4 ujqër.)*

JACK: *(ju drejtohet ujqërve që e rrethojnë)* Nuk ju thashë ju... *(gjithë frikë)*. I urrej ujqërit!!!

PYLLI: Mos lëvizni... Na kanë rrethuar... Qëndroni të ngrirë se na kafshojnë.

PEMA: Ehi, por... *(i drejtohet njërit nga ujqërit)* Këmbë dritë! Miku im i vjetër si je? *(Ujku ulërin dhe përkulet tre herë si shenjë njohje)*

PEMA: *(I drejtohet grupit)* Rrini të qetë. Nuk është rrezik.... ky është Këmbe e dritës, një mik i vjetër i imi që luanim kur ishim të vegjël, kur unë humba në pyll. që ai që më ndihmojë të gjejë gjyshen!

JACK: Dëshiroj ta përkëdhel! *(e afrohet i vendosur).* *(Ujqërit ulërijnë fort! JACK trembet dhe kthehet mbrapa.)*

PYLLI: çfarë diplomati që je!... Nuk bëhet kështu... Edhe këta janë qenje të gjalla dhe shumë inteligjente... Ki kujdes.

IREN: Si zakonisht i trashë! kini durim... *(Ujqërit ulërijnë nga ajo... IREN nuk kupton.)*

PEMA: Motër ujqërit janë shumë të ndjeshëm. Dhe nuk e durojnë atë që flet keq për vëllain e tij...

IREN: Më falni... unë jam e zemëruar me vëllain tim që kur jemi nisur... *(një ujë ulërin.)*

PYLLI: Kërkon pse?

IREN: Pse.... kërkon të dijë pse jemi zemëruar Jack?

JACK: Pse?... Boh! Nuk më kujtohet...

PEMA: Atëherë përse shkoni kaq keq? Nuk ka një arsye...

IREN: Në fakt... Unë sillem keq me vëllain tim por ai nuk është i keq!

JACK: Edhe ti motër nuk je e keqe! *(të dy përqafohen... ujqërit ulërijnë fort.)*

PEMA: Ujqërit po kërkojnë që të shkoni të ata e të hani merenden... por mos prisni ëmbëlsira ose çaj...

PYLLI: Ata kanë vetëm pak kocka kafshësh të egra... *(Paspak ndihen të rrethuar nga ujqër që po bëjnë festë. Këmbe e dritës ulërinë fortë e të gjithë qëndrojnë në heshtje. Ujqërit na drejtojnë drejt një shkëmbi që rrjedh ujë si vullkan.)*

PEMA: Ja fëmijë... tani është koha...

PYLLI: Shikoni lumin që bëhet më i dendur. Po merr formë dhe po bëhet si një ujë i madh dhe si një ari. *(I japin formë me fantazinë e tyre)*

IREN: Kuptova! Keni gjete shpirtin tuaj që ju udhëheq.

PYLLI: Shpirtërat tanë? Kjo gjë na bashkon të gjithëve. Ujku dhe ariu...

PEMA: Faleminderit miq ujqër. Faleminderit edhe ti Këmbe e dritës. Që Salmoni i Madh ju mbroftë gjithëmonë. Lamtumirë e mund të jetonin Në paqe për shumë hënë akoma. *(Në kor ulërijnë. fëmijët dalin nga skena.) (qëndrojnë në skenë vetëm dy fëmijët dhe udhëheqësi)*

KRYETARI: Mendoj se e gjetët shpirtin që ju udhëheq! Mbajeni. Tani do të keni një përgjegjësi të madhe. *(fëmijët gjinden përsëri përballë baules)*

JACK: Je një ti moj baule!!!

BAULE: *(qetë qetë)* Unë?... Më tregoni çfarë keni parë...

IREN: Ka qenë fantastike... edhe ne nuk zihemi më...

BAULE: Shumë mirë... Keni bërë një eksperiencë të fortë. Të marrësh pjesë në gëzimet dhe dhimbjet e tjerëve të rrit dhe të gëzon zemrën. Tani fëmijë shkoni të hani darkë dhe shihemi nesër! Mirupafshim!

AKTIVITËTËT FORMATIVE

1. Të bëhemi të mëdhenj

Objektivi: Ka disa etapa për tu bërë të mëdhenj.

Materiali: Karton për të realizuar një "metër"

Zhvillimi: Çdo fëmijë merr një metër mbi të cilin nuk janë të shkruar centimetrat por disa etapa të jetës: 6 vjeç; 8 vjeç; 12 vjeç; 18 vjeç; 25 vjeç; 35 vjeç; 50 vjeç; 70 vjeç; 100 vjeç. Për çdo etapë të moshës duhet të shkruajnë përkrah tyre çfarë mendojnë që në atë moshë mund të ndryshojë në jetën e tyre dhe çfarë do të donin të bënin në atë moshë.

2. I dhuroj diçka timen dikujt

Objektivi: Ti dhuroj diçka timen tjetrit

Materiali: Kutia këpucësh, letra për ti lidhur, fjongo. Në çdo festë nuk mund të mungojë një dhuratë. Secili thirret për të dhuruar diçka tjetrit. Për aktivitete mund të ndërtohen "paketa dhuratash" (për shembull me kutia këpucësh të veshura me letra dhe me fjongo) ku brenda të shkruhet diçka për vetë që pjesëtari i skuadrës mund të vendos të dhurojë një tjetri pjesëtari të skuadrës.

3. Të përgatisim së bashku festën Duhet të organizohet një festë vetëm me punën e fëmijëve. Për këtë aktivitet do të shpërndahen mes skuadrave të pranishme, në mënyrë që ti bëjnë ballë të gjitha nevojave: qoftë atyre relative të përgatitjes së tavolinave dhe të dekorimeve, qoftë të atyre të përgatitjes të ushqimeve dhe të pijeve. Qëllimi i këtij aktiviteti është të tregojmë që kur ka armiqësi dhe bashkëpunim, përveçse të realizojmë gjëra të mira, jemi mirë bashkë dhe argëtohemi.

Gjërat për të përgatitur; kurora lulesh dhe dekorime; ngjyrosni tavolinat me letër; karrige; bëni panine; bëni koktejl me stucikadenti; çaj; pije; muzikë, etj

LOJRAT

1. Të bëhemi të mëdhenj

Materiale : shtylla druri, çarçafë, ngjyra me penel

Numri i fëmijëve i ndryshëm

Zhvillimi: gjithmonë me sistemin e një stafetë çdo skuadër duhet të fitojë elementët për të ndërtuar tënden indiane të cilët u kane kërkuar një ndihme fëmijëve për të montuar kampin e tyre. Elementët që çdo skuadër duhet të fitojë janë: shtylla (të paktën 4), tela, çarçafë, ngjyra për të pikturuar. Kur njëra nga skuadrat duhet të ndërtojë tënden dhe ta ngjyrosë me ngjyra. Mënyra me e thjeshtë është tenda indiane me kon.

2. Festa si Mikpritje

Objektiv: të përgatisim një pjatë tipike indiane e ta hamë së bashku

Jashtë ose brenda

Materiali: receta kuzhine

Lista e gjërat që duhen, ushqimet dhe gjëgjëza

LUTJA

Histori: Pres Zotin Një grua ishte shumë besimtare, lutej shumë. Një natë Zoti i kishte thënë në një vegim se sonte do të vij në shtëpinë tënde. Ajo rregullon shtëpinë, lahet parfumohet edhe dhe bëhet gati të pres Zotin. Pas pak troket dera: një njeri që po e njeknin ta vrisnin, kërkon strehim, por ajo nuk e pranon, i mbyll derën duke menduar se po pret Zotin. Përsëri dera troket, një nënë që kërkon pak bukë të ushqejë foshnjën e saj, edhe atë e përzënë. Ulet përsëri në divan për të pritur Zotin. Përsëri dera troket. Një i plagosur kërkon mëshirë, edhe kësaj here ajo e mbyll derën. Kalon dita dhe Zoti nuk erdhi. Gruaja pastaj i drejtohet Zotit, A më the o Zot se do vije pse nuk erdhe? Zoti përgjigjet: tre herë të erdha por ti ma mbylle derën.

Ti o Zot ke menduar të banosh në zemrat tona. Në mesin tonë. Na ndihmo që të njohim në të varfërit e të braktisurit. Na ndihmo që të mos e mbyllim derën e zemrës askujt se ti je në personat që vuajnë. Na ndihmo t'i pranojmë dhe t'i duam.

ANGAZHIMI: Të pranojmë në rrethin miqësor që gjithë ata që deri tani i kemi mënjanuar.

AVENTURA E KATËRT: EGJIPTI - PJESA 7

Tema: E vërteta

Objekti: Të themi të vërtetën

TËATRI:

(Fëmijët hyjnë në skenë, shkojnë tek baulja)

BAULE: Ah, Ja erdhën xhevahirët e mi, gëzimi dhe kënaqësia ime që merr jetë në ta...

JACK: Çfarë na propozon sot...

BAULE: Tani zgjidheni ju, perlen më të çmuar...

IREN: Shiko ç 'gurë i bukur... është një piramidë e vogël e artë..

JACK: A ka të shkruar...

IREN: Po, por nuk kuptoj asgjë...

JACK: Shiko, kjo është një kornizë e vjetër... Pas është i shkruar emri i një Faraoni... provo...

(Sa e prek i bën të gjinden fëmijët në një shkretëtirë. Në kohën antike në Egjipt.)

JACK: Ahio! Kam rënë mbi diçka të fortë...

IREN: Edhe unë... Janë persona... Duken si një karvan.

ROJA MBRETËRORE 1: A mund të dihet se ç'po bie nga qielli për gjithë hyjnitë?

ROJA MBRETËRORE 2: Kush jeni ju? Jeni mesaxher të Hyjnive?

ROJA MBRETËRORE 1: Atëherë jeni me fat. Ejani me mua në fund të karvanit... Do të takoni faraonin. Si njerëz të qiellit do t'ju kuptojë... *(Hynë Faraoni me një djalë të veshur mirë për krah.)*

MESAL VII: Afrohuni! A e dini kush jam unë? Unë jam i Hyjnueshmi, Ylli i mëngjesit dhe i mbrëmjes... Unë jam Egjipti dhe sjell kororën e dy mbretërive!

JACK: Sjellim omazhet tona.

MESAL: Shërbëtorët e mi besnikë më thonë se jeni mesaxher të hyjnive që kanë rënë nga qielli... çfarë thonë për mua hyjnitë, çfarë mund të bëj për ta?

JACK: Ah, ehm... Ne ju kemi sjell një mesazh nga Zoti nga Zoti Seth!...

MESAL: (ngrihet në këmbë) Si mund të paraqitëni para Faraonit! Si të shkretë shërbëtorë të Zotit të hijeve! Që Zoti Seth ka vuajtur shumë nga ai. Si guxoni të më mashtroni! Roje m'i hiq qafet! Shporruni! Zota apo jo, do ta shijojnë burgun tim! (rojet i lidhin dhe i dërgojnë në burg, kurse karvani ecën përpara..)

JACK: O Zot ku po na çojnë, ne nuk njohim askënd. kam etje.

IREN: Edhe unë kam etje... Kjo shkretëtirë po më shkatërron...

JACK: Kujdes! Po vjen dikush..

RAMARI: (duke u dhënë një shishe ujë) Kurajo të huaj! Farë Zotash apo jo... po më dukeni të lodhur.

IREN: Faleminderit! Ti djalosh qëndron pranë Faraonit.

RAMARI: Të lumtë. Ke një shpirt të mirë vështrimi. Ju kush jeni? Jeni me të vërtetë hynji?

JACK: Jo, nuk jemi hynji. Jemi dy fëmijë që udhëtojnë në dimensione të reja. Vijnë nga e ardhmja. Por nuk jemi hynji... Unë jam Jack.

IREN: Dhe unë Iren. E ti?

RAMARI: Do vi t'ju takoj në burg... tani më duhet të ikë tek ati im. (Në burg... një ditë më pas...)

IREN: Nuk do dalim kurrë nga ky vend? (Hynë një roje me djaloshin që takuan rrugës)

RAMARI: Mirëdita. Ja Jack e Iren, i kujtoj mirë emrat tuaj?

JACK: Po. Kush jeni ju? Do të na lironi nga këtu?

RAMARI: Më vjen keq... nuk kam pushtet të bëj asgjë. Më tregoni pak për botën tuaj...

IREN: Po, ti nuk na beson si mesaxher të Seth-it...

RAMARI: T'ju them të vërteten, jo. Mesaxherët e vërtetë janë të shëmtuar dhe të egër e ju nuk dukeni si të tillë...

IREN: Ti je me të vërtetë i biri i Faraonit? Përse vjen tek ne?

RAMARI: Sepse jashtë merzitëm... jam vetëm!

IREN: Oh, i shkretë... Si quhesh?

RAMARI: Ramari.

JACK: Ne na pëlqen shoqëria jote...

RAMARI: Edhe mua e juaja.

IREN: Oh, Jack! Si ka mundësi Ramari qëndron vetëm? Do jeshë shumë i pasur, plot me gjëra që dëshiron... A ke vëllezër?

RAMARI: Kam gjithçka që më do zemra... por asnjëri me kë t'i ndaj. Jam i vetëm dhe ati im është shumë i ashpër me mua. Jam kështu thotë që një ditë të jem i aftë të hipi në fronin e tij...

JACK: Duhet të jetë ë vështirë! Por, një ditë do jesh Faraon!

RAMARI: E vërtetë, ç 'shijë kanë gjërat nëse nuk i ndanë më miqtë e tu? Im atë nuk do që unë të takoj fëmijë si unë sepse ka shumë frikë. Nëse do e marrë vesh se jam këtu do m'i presë veshët... Më mirë të largohem. Nëse doni vij edhe nesër, ... miq! Të keni besim. Gjithçka do të sistemohet.

JACK e IREN: Patjetër!

IREN: Jemi të lumtur që të vish...!

JACK: Shihemi nesër...

AKTIVITËTËT FORMUESE

1. Oazet

Objektivi: Të perceptojmë rëndësinë e bashkëpunimit dhe të mundësive krijuese që nga ajo mund të zhvillohen.

Materiali: Një shkop fshese, një karrige, një çarçaf ose kopertë për çdo pjesëmarrës, një kuti e madhe (ose baule më mirë).

Zhvillimi: Loja fillon duke krijuar një situatë fantastike (për shembull sikur kanë humbur në shkretëtirë) në të cilën gjendet një baule, që përmban elementët më të vegjël të mbledhur në material. Karriget mund të jenë të vendosura në formë rrethi, duke caktuar kufijtë e vendit të lojës. Secili fëmijë duhet të gjejë një "strategji mbijetese", dhe për ta bërë bëhet pronar i një karrigeje, e një shkopi dhe një çarçafi, me të cilat duhet të ndërtojë një oaz (ose një strehë, një

shtëpi, një ishull, një piramidë.) Më pas, me një sinjal të animatorit, do të jepet këshillë të bashkohen në çifte: secili duhet të zgjedhë një shok duke bashkëndarë materialin, dhe duke formuar kështu banesën e tyre. Kështu me radhë do të formohen grupe me tre, katër, etj derisa të gjithë të bashkohen në një oaz të madh të vetëm, që do të marrë formën e shpikur nga ato.

Shënim: Është e lejueshme të pasurohet loja duke e furnizuar akoma me objekte të ndryshme nga njëri-tjetri, me funksione të ndryshme, në mënyrë që nevoja për bashkëpunim të rritet.

- Mund të përdoren muzikë të ndryshme për të tensionuar momentet e ndërtimit të grumbullimit, në mënyrë që të bëhen veprime spontane.
- Për një zhvillim në ambient të hapur mund të përdoren elementë të marrë nga natyra.

2. Të shtrëngojmë aleancën

Objekti: Të konsolidojmë miqësitë në brendësi të grupit.

Materiali: Stereo, një këngë për miqësinë (për shembull “L’amico e”), fije me ngjyra, gërshërë, letra me ngjyra, penela.

Zhvillimi: Animatori i vendos të dëgjojnë këngën e zgjedhur nga grupi me temën e miqësisë; në fund çdo fëmijë përgatit një byzylyk një miku të shoqëruar nga një biletë në të cilën shkruan një frazë domethënëse mbi raportin e tyre të miqësisë, për shembull një falënderim.

Shënim: Aktiviteti i menduar në mënyrë të veçantë për fëmijët e fillores.

LOJRAT:

1. Ne zbulim të Egjiptit

Qëllimi: Zbulojmë Egjiptin me karakteristikat e tij , traditat e misterin. Loja është e strukturuar në mënyra të ndryshme që fëmijët duhet t’i përballojnë dhe kalojnë me të shkurtër të mundshme.

Vendi: Natyra

Pjesëmarrësit: 4 skuadra ose me shume

Kush fiton: Kush kalon të gjitha provat në kohën më të vogël të mundshme

Materiallet: Letra, ngjyra

Prova:” Mumia” Letër higjienikë, objekte (karrige, banka, topa, shtylla, mbërtheckë, ngjitëse)

Prova: “ Vizato Egjiptin” Bisht fshese, ngjitës, ngjyra, kartone,(tabake)

Prova: Udhëtim në Egjipt: pengese për të kaluar(karrige, banka topa, shtylla)

Prova: Mbushe plot: Shishe me vrime, një luge me ujë, një broke bosh

Prova: Gjej adresën: Imazhe, kutia të mëdha, plush me pamje Egjipti.

Shpjegim:

Prova: Mummia

Një ose me shumë fëmijë të skuadrës mbulohen me letër higjienikë në mënyrë të ngjashme me një mumie. Për të ndjekur këtë prove të fashuarit duhet të kalojnë një vrapim me pengesa e komanduar nga shokët e skuadrës që në distance japin komanda në mënyrë që të përshkojnë distancën në kohën më të vogël të mundshme. N.q.s. gjatë ecjes mumia ç ‘mbështjellët shokët e skuadrës duhet ta risistemojnë dhe të rifilloj vrapimi nga fillimi.

Prova: Vizato Egjiptin

Animatori përgjegjës i provës, shënon një vizatim mbi temën e zgjedhur nga skuadra. Skuadra e vendosur në një distance të nevojshme nga një karton i madh e bardh, me ngjyrtë e lidhura në fund të shkopit të fshesës duhet të realizoj mire me kohën më të shkurtër të mundshme. Secili pjesëmarrës i skuadrës zgjedh një pjese.

Shembull: vizato një oaz të pabanuar (fëmija i pare), një piramidë (fëmija i dytë), deve(fëmija i tretë)

Prova: I bëjmë një foto

Animatori përgjegjës i provës i thotë skuadrës frazën” i bëjmë një foto” e ndjekur nga një simbol i Egjiptit. Çdo lojtar duhet të pozicionohet (në këmbë, ulur, i gjunjëzuar) në mënyrë për të formuar, të gjithë së bashku simbolin e shënuar. Animatori do të zgjedh 3,4 simbole të ndryshme. Shembuj simbolesh: Piramida, faraon, mumie, mace, deve, gamile, oaze.....

Prova: udhëtimi në Egjipt: animatori vendos disa pengesa dhe fëmijët vendosen në rresht të gjithë me sy mbyllur përveç njërit, të gjithë kapen përdore. Ai me sytë hapur duhet t'i udhëheqë të gjithë me në kohën me të shkurtër duke i than me zë të lartë drejtimin shokëve, normalisht i pari i rreshtit duhet të bindet dhe të tjerët pas tij.

(Prova: Mbush oazin): fëmijët vendosen në rreshta dhe duke kaluar një gotë me vrime që i pari në rresht mbush me ujë duhet të mbushin një broke boshe deri në një nivel të shënuar në kohën më të shkurtër të mundshme

Prova (Gjej të dhënat)

Fëmijët në kohën më të mundshme duhet të kërkojnë në një kuti të madhe, të mbushur me objekte të ndryshme ato që i përkasin Egjiptit.

Shembull objektsh: kartonë të vegjël në hieroglifë, një mace prej pelushi dhe figura piramidash.

2. Mbledh hajmalitë

Objektivi: Për të mësuar lojën në skuadër. Për me mbledh numrin më të madh të hajmalive.

Vendi. Në një mjedis të hapur, në një fushë loje në qendër i skicuar një trekëndësh që përfaqëson një piramidë.

Pjesëmarrësit: Dy skuadra në pjesëtar të njohur mirë.

Kush fiton: Fiton skuadra që mbledh më shumë hajmali.

Materialet: Një top i lehtë, një shenjë dalluese për të dalluar lojtarët të skuadrave të ndryshme (mund të përdoren borja për të lyer pjesëmarrësit si faraonë. Çdo skuadër mund të zgjedh ngjyrat e veta dhe stemat e tyre). Në fillim të dyja skuadrat pozicionohen jashtë piramidave. Në këtë pikë me <<nisu >> të animatorit lojtarët e skuadrës kalojnë topin në objektivin për të bërë 10 kalime. Nuk mund t'ia kalojmë topin dikujt që e ka pasur më përpara. Kush e ka topin në duar ka 10 sek kohë për të kaluar tek një shok tjetër. N.q.s topi bie dhe merret nga e njëjta skuadër fillohet të numërohet, numri i kalimeve nga ku kishte mbetur. N.q.s topi merret nga skuadra kundërshtarë, skuadra që humbi topin duhet të vrapojë brenda piramidave: çdo i ri që hyn në trekëndësh përpara se shokut të goditet fiton një hajmali. Skuadra tjetër, gjatë kësaj faze të lojës, duhet të bëjë një kalin dhe fill pastaj duhet të kërkojnë të godasë kë akoma kërkon të hyjë në piramidë. Kur një i ri goditet ndalohej loja dhe i jepet një hajmali, skuadrës që ka arritur të godasë kundërshtarin dhe fillohet me topin në duart e skuadrës që tentonte të hynte. Çdo herë që një skuadër arrin të kryej 10 kalime të njëpasnjëshme fiton 5 hajmali. Pas kësaj topi i kalon skuadrës tjetër dhe fillohet nga fillimi.

3. Në zbulimin e Egjiptit.

Objektivi: Të zbulohet Egjipti në karakteristikat e tij, traditat dhe misteret.

Të kalosh lojëra të ndryshme në kohë më të shkurtra të mundshme.

Vendi: Në mjedis të hapur.

Pjesëmarrësit: 4 skuadra ose më shumë

Kush fiton: Ai që kalon të gjitha provat në kohën më të shkurtër të mundshme.

Materialet:

Provat (Hajmalia udhëtuese): Shkopinj ose pipa, një objekt (hajmali) pa fund (për shembull një gotë letre të përdorur përmbys) një bankë.

Prova:(rrëzo piramidat):Shishe plastike oseboshe, një bankë.

Prova (Dëshifro papiruset): letra dhe penarelë.

Prova (mesazhi misterioz): fletë penarelë

Prova (hajmalia udhëtuese): gota .. pipa etj.

Prova: (rindërto tekstin: Vazo gota., kartonë të vegjël me shkronja të alfabetit.

Prova: hajmalia udhëtare: Të rinjtë të vendosur në rresht kanë në dispozicion një shkop gjithsecili duke e mbajtur shkopin me dhëmbë në pozicion vertikal. duke respektuar terrenin duhet t'ia kalojnë njëri – tjetrin.

Pasi të kenë kaluar një vijë të vogël gjithsecili,të ndryshme (një nga një) pa i bërë të bien deri sa t'i vendosësh mbi një bankë në kohët më të shkurtët të mundshme.

Prova: (Piramida njerëzore)

Të rinjtë duhet të formojnë një piramidë në numër të madh pjesëmarrësish në kohën më të shkurtër të mundshme.

Prova: “Rrëzo piramidën” animatori ndërton piramidën me kanoçe dhe duke caktuar një distancë pajis fëmijët me topa të vegjë . ato godasin dhe kush e rrëzon i pari fiton.

Prova: mesazhi i mistershëm: animatori ka disa fraza ose fjalë ku të gjitha shkronjat janë të spostuar një shkronjë përpara në alfabet. Fiton kush e dëshifron frazën më parë. P.sh: Ëhjq s do të thotë Egjipt e= Ë, gj=h i=j p=q t=s

Prova: rindërto tekstin

Skuadrat do të kenë disa vazo që mbajnë kartonë. Në këtë karton janë shkronja të shpërndara, pra në çdo karton një shkronjë e fjalës. Qëllimi të formojnë të gjithë fjalët sa më shpejt. p.sh. A D A I I M P R. del fjala “PIRAMIDA».

LUTJA:

Ati ynë, të gjithë të kapur përdore...

ANGAZHIMI: Të mos gënjejme

PJESA 8

Tëma: Miqësia

Objekti: Të kujtojmë të gjithë shokët, miqtë që kemi

TËATRI

(Hynë Ramari në burg tek fëmijët.)

RAMARI: Mirë se ju gjej miq! Si e kaluat natën? Rojet ju kanë shqetësuar?

IREN: Jo rojet por minjtë e buburrecat.

RAMARI: Uou! Buburrecat... Kanë ardhur deri këtu? Ato sjellin fat... për ne janë kafshët më të shenjta... *(IREN nxjerr gurin e çmuar në formë piramide. dhe fillon e shkëlqen.)*

RAMARI: çfarë? Kjo... Ta shoh pak... Është Orion! Guri i artë i miqësisë! Dhe po ndriçon... do të thotë se është i aktivizuar!

JACK: Toogo!... E si luhet?

RAMARI: Nuk është një lojë, Jack! Është një çelës! Si ka mundësi e keni ju? Jeni me të vërtetë spiunë?

IREN: Na beso. Ishte në baulen e gjyshes KATË.

RAMARI: Ju besoj. Shikoni: është e shkruar: gjyshja KATË.

JACK: E dija gjyshen të moshuar... por jo kaq majmune!

IREN: Jack!!!

JACK: Më fal... këtë herë ke të drejtë... Përse guri ndriçon, Ramari?

RAMARI: Ky është çelësi i një Tempulli të vjetër që vite e vite e quanin të humbur. Çelësi aktivizohet falë vetëm miqësisë së vërtetë. Pa këtë miqësi askush nuk mund të hyjë në Tempull... Por tani është aktive...

IREN: Do të thotë se jemi miq të vërtetë.

JACK: Këtu duart. *(vendosin dorën në qendër të gjithë në shenjë të miqësisë).*

RAMARI: Isha i sigurt që gjeta miq të vërtetë. Tani që kemi çelësin mund të ikim drejt e në Tempull.

JACK: Si mund të ikim? Jemi në burg.

RAMARI: Ky është çelës universal që hap çdo derë. Tani unë po dal që të mos hetojnë gjë, pas pak dilni edhe ju. Unë po habis rojet, të takohemi në fund të korridorit...

IREN: Faleminderit, Ramari! Je një mik i vërtetë!

(Fëmijët dalin. Ramari mban rojet. Por ata shohin fëmijët që po dalin me gurin në dorë.)

ROJA: Ndaloni! Ku shkoni! Alarm! Të burgosurit po ikin.

(Roja shkon e lajmëron Faraonin.)

ROJA MBRETËRORE: O Shkëlqesi! Të burgosurit ikën. E keqja është se biri yt ishte me ta.

MESAL: Kanë grabitur tim bir?

ROJA: Më keq! Ai i ka ndihmuar të ikin...

MESAL: Atëherë është e vërtetë që i ka dërguar Seth! Shpejt, ndiqni, dhe kur t'i keni kapur vritni të tre! Ta dijë e gjithë Mbretëria që sot nuk kam më djalë! *(Ulet mbi fron si i tërbuar.)*
(Nga ana tjetër djemtë.)

RAMARI: Ja Tempulli i harruar. Vendoseni çelësin në këtë anë.

JACK: Ja u hap.... *(Hyjnë në një tempull të vogël me një altar në qendër... dhe të realizohet sipas fantazisë të skenografit.)*

RAMARI: *(lexon pergamenën)* Kjo është historia e faraonëve! Është edhe historia e atit tim...

IREN: Çfarë tregohet për babain tënd?

RAMARI: Që ka një vëlla. Një vëlla më të madh që priste të drejtën për të hipur në fron. Quhet... Seth. Por në atë epokë do të ishte guri Orion, që zgjedh Faraonin e ri. Sepse guri do ishte në gjendje të lexojë zemrat e njerëzve... të mirët t'i ndajë nga të këqinjët.

IREN: Në fakt diti të lexojë edhe miqësinë tonë...

JACK: çfarë ndodhi pastaj?

RAMARI: Orion zgjodhi atin tim në fron të faraonit dhe Sethi, xheloz, i shpalli luftë. I vodhi gurin babait tim. Gjatë luftës guri humbi... Ja pse babai im u bë i tmerrshëm, nuk kishte besim tek asnjë, i vrau të gjithë vëllezërit e mi, dhe mua më mbylli brenda! Tani vetëm unë mund të hipi në fronin e faraonit.

JACK: Ramari... mos u ndiej në faj për këtë gjë.

IREN: Edhe babi yt mund të ndihet në faj për humbjen e Orion-it. Por tani që kemi gjetur gurin e çmuar gjërat mund të ndryshojnë...

RAMARI: Keni të drejtë. Faleminderit miqtë e mi. T'ia sjellim gurin babain tim.

JACK: Shikoni... Guri po ndriçon pjesën e shkrimit. Është një shkrim magjik... po shkruhet vetvetiu...

RAMARI: Po, letrat e mbretit shkruhen në mënyrë magjike dalë nga dalë që historia vazhdon.

IREN: çfarë shkruan tani? Do të flasë për ne?

RAMARI: pikërisht ashtu... Flet për gjetjen e Orion-it e të miqve të ri dhe për djalin e mbretit... ja po shkruhet...! Sa mrekulli!!!

Më duket se xhaxhai im Seth, po tenton përsëri... do të helmojë babain tim në drekën e sotme...

IREN: Dreka po afrohet?

RAMARI: Duhet të bëjmë diçka. Duhet ta shpëtojmë. *(ikin me vrap).*

AKTIVITËTË FORMATIVE

1. Miku i vërtetë në moment nevoje!

Objektivi: Të provojmë të dallojmë mikun e vërtetë nga miqtë fallco! Sepse miqtë shikohen në momente nevoje!

Zhvillimi: Para se të fillojnë aktivitetin është e rëndësishme të rimarrim historinë së bashku me fëmijët, ti bëjmë të tregojnë se çfarë mbajnë mend, çfarë i ka goditur më shumë, për të verifikuar që në një farë mënyre që mesazhi të jetë marrë mirë. Fëmijët (mbi të gjitha nëse janë shumë) ndahen në grupe më tepër të ndarë në 2 skuadra. Çdo grupi i bëhet me radhë pyetje të thjeshta mbi Egjiptin (ose nga historia e treguar mbi Ramari; me këtë rast mund të evitohet që të nisin nga fillimi). Çdo herë që skuadra përgjigjet saktë merr 1 pikë, në qoftë se gabon humbet një shok. Objektivi është ai që të mos humbasin asnjë shok, por për ta bërë këtë për të mbajtur një mik në grup është e nevojshme që ndonjëherë të heqin dorë nga diçka. Nëse skuadra dëshiron ta shpëtojë, duhet të respektojë kushtet e dhëna nga animatori, për shembull, skuadra mund të vendosë të rimarr me vetë një mik vetëm nëse pranon të humbasë ndonjë pikë në klasifikim, ose

të dhurojë një “bonos pikësh” skuadrës kundërshtare. Në fund të lojës-aktivitete, do të ishte bukur sikur të mendohej për faktin nëse je i lidhur me miqësi të ngushtë je i gatshëm të heqësh dorë nga dëmi jonë!

2. Një trup ne lëvizje.

Objektivi: Të perceptohet rëndësia e bashkëpunimit dhe e komunikimit të mirë, që ka të bëjë me limitët reciproke.

Materiali: materiale për vizatim (fletë, penarela, një vizore...) një lidhëse sysh.

Zhvillimi. Grupi duhet të trajtohet si një organizëm në të cilin çdo pjesëmarrës ka një detyrë ndryshe nga të tjerët. U shpjegohen rolet që duhet të ndjekin fëmijët dhe ata zgjedhin njërin prej këtyre roleve:

- **Syri:** është një vrojtues që ka si detyrë të shohë dhe të përshkruaj një vizatim (të përgatitur nga animatorët) që e mban nën duar; mund të shfrytëzojë një vizore për të dhënë një informacion preciz , ose të ndjekë kritere të tjera.

- **Krahu:** është një zbatues i cili i gjendur në një dhomë tjetër dhe pa e parë pikturën që ka bërë syri, duhet të mundohet të riprodhojë në mënyrë sa me të qartë mbi fletën e bardhë që mban në duar.

- **Zëri:** është i mbështjellë me një shami, dhe duhet të bëjë si një mëqik mes syrit dhe krahut, duke dëgjuar informacionin e të parit dhe duke ja referuar të dytit.

- **Këmbët:** nuk lëvizin dhe duhet të ndjekin zërin që nuk shihet mes syrit dhe krahut.

- **Zotëria “po/jo”:** duke parë që pjesëmarrësit nuk mund të komunikojnë mes tyre, p.sh. (zëri nuk mund të bëjë pyetje të qarat syrit, krahu nuk mund të ja bëjë zërit etj.) ky personazh do të jetë si pikë referimi për çdo vlerësim gjata ecjes dhe mund të japë përgjigje pyetjeve por gjithmonë duke theksuar fjalët “po” ose “jo”. Mund të vendos lirisht se si të sillet dhe si të veprojë.

- **Shikuesit:** Të gjithë ata që nuk kanë pasur asnjë detyrë janë shikues të jashtëm dhe duhet të japin një vlerësim final mbi rolet që janë zhvilluar.

Shënim: loja mund të zhvillohet edhe me skuadra por duke pasur parasysh numrin e lojtarëve: fiton ajo skuadër që arrin të bëjë një përshkrim sa me të mirë dhe sa më të qartë.

3. Shoke bëhesh

Objektivi: Çdonjëri do të njohë mirë një person brenda grupit të tij.

Matëriali: Gërshërë, penarela, fletë me ngjyra.

Zhvillimi: Çdo fëmijë i behet e qartë nga animatori emri i një personi tjetër me të cilin do të kalojnë pak kohë së bashku, në mënyrë që ta njohë më mirë. Fëmija duhet të veprojë në mënyrë sekretë që të mos zbulohet nga tjetri, dhe pasdite çdo fëmijë duhet të vizatojë mbi fletën e tij profilin e stilizuar të një burri të vogël, duke e prerë dhe brenda të shkruhen disa aspekte të karakterit të shokut. Në fund çdonjëri lexon karakteristikat e shokut që i ka shkruar dhe ja dhuron shokut të vet.

Shënim: Aktiviteti mund të fillojë në mëngjes në mënyrë që të gjithë të arrijnë të njohin brenda ditës karakteristikat e shokëve të tyre.

4. Mesazh shokut!

Objektivi: Të reflektojnë fëmijët mbi domethënien e miqësisë nëpërmjet teknologjive që janë pjesë e rëndësishme e jetës sonë.

Zhvillimi: Të bëjmë sikur fëmijëve u vinë mesazhe të ndryshme urimesh në celularë. Të arrijmë që fëmijët ti pranojnë këto mesazhe nga persona që ato i njohin; Të formulojmë pastaj një mesazh përgjigjeje që i zgjon ndjenjat e tyre, dhe impresionon që i vjen pas leximit. Në fund të bëhen dy mënyra reflektimesh:

1. diskutim mbi domethënien e çdo mesazhi të ardhur (duke e interpretuar);

2. diskutim mbi rëndësin që ka mesazhi në jetën reale, në veçanti mbi personin që ta ka dërgua:

Mesazhet e sugjeruara:

1. Ndahen zemrat, këputën zinxhirët, por miqësia jonë është e lidhur fort!!
2. Miqtë janë si engjëjt që na ngrehin nga toka kur flatrat tonë nuk janë të hapura... duke na kujtuar se si fluturohet!
3. Miqësia është si një dritë e ndezur, edhe pse era është e fortë ajo nuk shuhet kurrë.
4. Miqësia nuk mbahet për vetë, por u dhurohet atyre personave që i duam shume, dhe atyre që kanë nevojë për ne.
5. Miqtë janë si Nutella....që nuk mund të jetosh pa të!!!

5. Piramida e miqësisë.

Objektivi: Tu bëhet e qartë fëmijëve që miqësia lind atëherë kur ti nuk e pret, atëherë kur ti duke bashkëndarë me të tjerët arrin të kuptosh rezultatet.

Zhvillimi: Shpërndahen fletë, lapsa, gërshtë, ngjitëse në mënyrë që çdo fëmijë të ketë materialin por jo të mjaftueshëm për të ndërtuar piramidën. Fëmijët duhet të bashkohen për një shkak, për ndërtimin së bashku të piramidës. Edukatori duhet të shpërndajë materialin në mënyrë që mos të favorizojë miqësitë e lidhura brenda grupit, por të arrijnë në lidhje dhe njohje të reja.

LOJRAT:

Fillore

1. Thesari I faraonit

Objektivi: të rrisim lojën e skuadrës dhe të zbulojmë botën e Egjiptit. Të zhvillojmë lojëra të ndryshme në kohën më të mirë të mundshme.

Vendi: në hapësirë

Pjesëmarrsit: Ndahen fëmijët në 6 skuadra

Kush fiton, skuadrat e rrotullohen nga një lojë në tjetrën dhe duhet të mbështesin dhe të kalojnë prova që animatori u propozon atyre. Fiton skuadra që e pare i kalon të gjitha provat. Për detajet e kësaj gjuetie të thesarit i referohemi lojës analoge e organizuar për fëmijët e të mesmes. Mund të mbahet i njëjti thelb i lojës por duke e thjeshtëzuar në këtë mënyrë.

Loja 1: të kalojmë prizmin ndërmjet fëmijëve vetëm 5 herë

Loja 2: “pazëll Egjiptit” të bësh një pazëll me sa më pak copa

Loja 3 : Enigma në vend që të përkthesh (alfabetin e ri) të gjithë pjesën e histori se E.R 2007 me marre një frazë që trajton temën ...

2. Mesazhi i fshehur

Objektivi: për të kuptuar jetën (hieroglifë) duhet sytë e shumëfishtë të miqësisë

Pjesëmarrësit: fillorja

Materialet: fotografi për të ndarë skuadrën në etapa, lojëra, prova dhe gjëgjëza për etapat e veçanta “gur të artë të miqësisë” (një për skuadër), një piramidë për etapën e 5, fleta me hieroglifë (një për skuadër), një kod ndihmës për kodimin.

Vendi: në vend të hapur, më mirë se në lagje apo në oborret e oratorit.

Bëhet fjalë për të njëjtën strukturë të lojës “në kërkim të mesazhit të humbur” por në versione të thjeshtuara kështu që edhe pjesa kulminante të lojës do të jetë më e ngushtuar.

Zhvillimi: struktura mund të jetë e drejtuar drejt një gjuetie të një thesari fotografik për këtë motiv do të ishte më e përshtatshme të zhvillohet aktiviteti jashtë oratorit fëmijët ndahen në skuadra homogjene me nga 10 persona nën drejtimin e animatorit.

Kështu skuadrat të drejtuar rreth adresave fotografike dërgohen në etapa të ndryshme

Etapa1: mbas një loje të thjeshtë me një provë të kaluar mirë dorëzohen *indianët*.

Xhaxhait pasardhës (zio)

Etapa 2: mbas një loje të thjeshtë me provën e kaluar mirë dorëzohet adresa pasardhëse

Etapa 3: mbas zgjidhjes së një gjëgjëze fëmijëve u dorëzohet “ guri i artë i miqësisë “dhe adresa për etapën pasardhëse.

Etapa 4: mbas një loje të thjeshtë me një provë të kaluar mirë dorëzohet l’indi

Xhaxhai pasardhës (zio)

Etapa 5: mbas një gjëgjëze futet guri brenda një piramide, u dorëzohet atyre një letër me “hiroglifen” për ta dëshifruar dhe adresa për etapën pasardhëse

Etapa 6: mbas një prove u jepet atyre një adresë për ti ndihmuar ato të dëshifrojnë mesazhin e hiroglifit

Etapa 7: fëmijët rikthehen në bazë ku i mirëpret Ramari dhe i ndihmon për të dëshifruar hiroglifin

Shënim: duhet të bëjmë të mundur që fraza e hiroglifit të zgjidhet vetëm pasi të gjithë skuadrat të kenë mbledhur së bashku copat (pjeset) e tyre dhe duhet ti kushtojnë vëmendje përgaditjes së disa elementëve si gur, piramida, hiroglife dhe kostumit i Ramarit. Si frazë për t’u koduar ju sugjerojmë “pa miqësi nuk zbulon mesazhin e jetës”

9.- vjecare

1. Fito miq!

Objektivi : të rrisim lojën e grupit dhe strategjinë e skuadrës. Të mbledhim dhe të ruajmë numrin më të madh të hajmalive

Vendi: në hapësirë

Pjesëmarrësit: të paktën 20 fëmijë të ndarë në dy skuadra

Kush fiton: skuadra që grumbullon më shumë amuleta

Materialet: litar, amuleta karton, dy kuti të mëdha dhe shumë kronometra aq sa janë edhe oazet. Dy skuadrat përfaqësojnë respektivisht

- Fëmijët e perandorisë të cilët do të kenë detyrën të kërkojnë të mbledhin amuleta të miqësisë pa arritur të kapen nga rojet
- Rojet e perandorisë që do të mundohen ti fusin në burg

Në fushë duhet të rregullohet terreni i lojës duke krijuar oaze ose disa zona ku mund të fshihen fëmijët e perandorisë që të mos kapen nga rojet. Çdo oaz duhet të mbikëqyret nga një animator me një kronometër për të kontrolluar që fëmijët të mos ndalen me më shumë se 10 sekonda e megjithatë një fëmijë nuk mund të qëndroj më shumë se 3 herë në të njëjtin oaz. Është e nevojshme ndërkaq të përgatiten në burg (edhe ky i kontrolluar nga 1 ose disa animatorë) vend në të cilin do të sillen fëmijët e perandorisë të kapur nga rojet dhe nga i cili mund të dalin vetëm me një amulet. Në një anë fushës afër burgut është vendosur një kuti e madhe me amuletat e miqësisë që fëmijët e perandorisë do të duhet ti merrnin dhe t’ia çonin shokëve në burg për ti liruar, në momentin që të burgosurit do të marrin amuletën do t’ia dorëzojnë animatorit që mbikëqyr burgun dhe do të jenë kështu të lirë. Loja është në kohë e strukturuar në dy pjesë në të cilën ndryshohen rolet e skuadrave. Me skadimin e kohës do të fitoj skuadra që do të ketë mbledhur më shumë amuleta në kuti d.m.th që ka pasur më pak të burgosur

2. Mesazhi i fshehur

Objektivi: Për të kuptuar jetën (hieroglife) duhet sytë e shumëfishtë të miqësisë

Pjesëmarrësit: mesatar

Materialet: fotografi për të ndarë skuadrën në etapa, lojra, prova dhe gjëgjëza për etapat e veçanta “gur të artë të miqësisë” (një për skuadër), një piramidë për etapën e 5, fleta me hiroglife (një për skuadër), një kod ndihmës për kodimin

Vendi: në vend të hapur, më mirë se në lagje apo në oborret e oratorit

Zhvillimi: struktura mund të jetë e drejtuar drejt një gjuetie të një thesari fotografik për këtë motiv do të ishte më e përshtatshme të zhvillohet aktiviteti jashtë oratorit fëmijët ndahen në skuadra homogjene me nga 10 persona nën drejtimin e animatorit

Kështu skuadrat të drejtuar rreth adresave fotografike dërgohen në etapa të ndryshme

Etapa 1 : mbas një loje të thjeshtë me provën e kaluar mirë dorëzohet adresa pasardhëse

Etapa 2 : mbas një loje të thjeshtë me provën e kaluar mirë dorëzohet adresa pasardhëse

Etapa 3: mbas zgjidhjes së një gjëgjëze fëmijëve u dorëzohet “guri i artë i miqësisë” dhe adresa për etapën pasardhëse

Etapa 4: mbas një loje të thjeshtë me një provë të kaluar mirë dorëzohet l’indi

Xhaxhai pasardhës (zio)

Etapa 5: mbas një gjëgjëze futet guri brenda një piramide u dorëzohet atyre një letër me “hiroglifein” për ta dëshifruar dhe adresa për etapën pasardhëse

Etapa 6: mbas një prove u jepet atyre një adresë për ti ndihmuar ato të dëshifrojnë mesazhin e hieroglifit

Etapa 7: fëmijët rikthehen në bazë ku i mirëpret Ramari dhe i ndihmon për të dëshifruar hiroglifin

Shënim: duhet të bejmë të mundur që fraza e hiroglifit të zgjidhej vetëm pasi të gjithë skuadrat të kenë mbledhur së bashku copat (pjesët) e tyre. Si frazë për t’u koduar ju sugjerojmë atë që jepet tek objektivi “për të kuptuar mirë jetën”

LUTJA:

Dora dhe rëra Xhorxho një djalosh 13 vjeçar po ecte me nënën e tij në buzë të detit. Pas pak i thotë: “Nënë, si ja bëhet kur ti ke gjetur një mik, ta mbash përgjithmonë?”, nëna mendon pak, përkulet dhe merr një grusht rërë e shtrëngon në grusht, rëra i bie nga dora. Pastaj merr përsëri rërën dhe e mban dorën e shtrirë, të hapur, rëra qëndron e tëra në dorë. Xhorxho e sheh dhe nuk kupton, pyet nënën, se ç’kuptim ka ky gjest: nëna i përgjigjet: kështu është edhe me miqësinë: sa më fort ta shtrëngosh, ta mbashë për vetë aq më shumë të ikën, shokun duhet ta lësh të lirë, ta duash dhe ta respektosh.

O Zot më ndihmo të jem shok, mik me të gjithë, t’i dua dhe të më duan, t’i respektoj dhe të më respektojnë. Kush gjen një mik gjen një thesar. Mos lejo o Zot të shterohet miqësia ime, por të pasurohet çdo ditë e më shumë.

ANGAZHIM: Të bëjmë dy-tre shokë më shumë

PJESA 9

Tema: SHPËTIMI i Faraonit

Objektivi: Të ndihmojmë shokët në nevojë

TËATRI

(Dreka e Faraonit).

MESAL: Kamariet! Sille verën! E hyjnitë janë shumë të gëzuara! *(Kamarieri sjell gotën me verë. Dhe Seth i veshur për të mos e njohur me helm gati... Djemtë bëjnë që gota e tij të thyhet, edhe i kamarierit.)*

RAMARI: Baba! Mos pi as mos ha! Është i helmuar!

MESAL: Si guxon, Ramari të paraqitësh para Faraonit tënd. Në të gjithë Egjiptin është hapur fjala se Faraoni nuk ka më djalë sepse e ka tradhtuar!

JACK: Prisi! Mund ta provoni se biri juaj nuk gënjen.

MESAL: Kush jeni ju? Ah, spiunët e Seth-it!

IREN: Jo! Jemi miqtë e tij!

MESAL: Miq, thoni! por një sovran nuk ka miq, as të afërm. Roje...

JACK: Roje... kamarieri po ikën kapeni! *(kamarieri ikën. Fëmijët e ndjekin. Rojet ndjekin fëmijët. Fëmijët arrijnë të bllokojnë Seth-in.)*

SETH: Nuk arrij ta kuptoj si më zbuluat... dhe ti nip i dashur... por s’mund t’ia dilni...

JACK: Shkëlqesi... është ai i rrezikshmi. Kemi prova!

MESAL: Seth! Vetëm fakti se keni hyrë fshehurazi në pallatin tim dhe për këtë do ta paguani... Atëherë ju fëmijë që keni pikuar nga qielli çfarë prova keni?

IREN: Nëse do shikoni në rripin e pantallonave ka një filet plot helm. e thotë Papiri i vjetër i tempullit të Mbretit. *(Shikon dhe i gjen helmin)*

MESAL: Qofsh mallkuar, vëlla! Roje dërgojeni në burg, dhe atje do të qëndrosh përgjithmonë!

SETH: Mos të kishte qenë për ata mistrecë tani do isha unë Faraon! Ah!

MESAL: Tek ti, Ramari... Mbetët akoma fakti që nuk më je bindur. A e di se unë jam Egjipti. Ajo që ke bërë është një krim i vërtetë...

RAMARI: E di, Atë... Por atë që bëra sepse e kuptova se të dua shumë, falë miqve të mi, të kërkoj falje për gjithë të këqijat që të kam sjellë... Kam lexuar papirin e mbretit në tempullin e harruar...

MESAL: Një moment... si keni arritur të hyni?

RAMARI: Besoj se kjo gjë të përket ati im! *(Ramari i jep gurin e çmuar Faraonit.)*

MESAL: *(mallëngjehet)* Ti je ylli i Egjiptit biri im! Ti ke luftuar për mua e unë të kam bërë që të vuash nga frika që pata!

RAMARI: *(përqafohen)* baba... të dua shumë. Por merita që ju shpëtuat jetën është e dy miqve të mi: Jack e Iren.

MESAL: Je me fat, biri im që ke miq të tillë. Pra ta dëgjojë sot e gjithë Egjipti se këta fëmijë emërohen Miq të Egjiptit, të Faraonit dhe të breznisë së tij, gjatë të gjithë shekujve të mbrojtur nga guri i çmuar Orion. Dhe tani të festojmë!

JACK: Më në fund të hamë!!!... Iren por pas pak na duhet të kthehemi...

IREN: Po Ramari... ti do qëndrosh miku ynë në zemër gjithmonë...

RAMARI: E imagjinova miq se do ju duhet të ktheheni në kohën tuaj. Do qëndroni në zemrën time edhe ju gjithmonë... Shikoni në gurin e çmuar u dukën dy shenja të reja. Janë shkruar emrat tanë.

JACK: *(e shikon Iren)* Mos e prek... *(vazoja prej qelqi bën që fëmijët të gjinden në tavan afër baules që flet)*

JACK: ...tani! Faleminderit motër. Të bëjmë festë për nderin tonë...

IREN: Sikur s'ke ngrënë mirë tek gjyshja Kate...

BAULE: Ah, ah, ah... Ehm... Mirë se erdhët fëmijë! Atëherë... e patë? Miqësia ka vlerë të fuqishme, hap të gjitha dyert...

JACK: Miqësia i kalon kufijtë e kohës dhe të hapësirës...

BAULE: Shumë të zgjuar, fëmijë, shumë të zgjuar... krenohem me ju. Kujtohuni se kush gjen një mik, ka gjetur një thesar...

IREN: *(përkulet të përqafojë baulen)* dhe ne kemi gjetur ty, plakushe llafazane...

BAULE: *(si në siklet)* oh,... ehm ehm.... po, po,... edhe unë... koff koff... ngrihuni dhe ikni... ehm... se jo darka do ftohet...

JACK e IREN: Shihemi nesër...

BAULE: po, shihemi nesër... *(fëmijët dalin... baula i drejtohet publikut me një frymëmarrje)* Eh, fëmijët e mi... edhe ju të gjithëve... shihemi nesër!

AKTIVITËTËT FORMATIVE:

1. Mik armik

Objektivi: Tu bëhet e qartë fëmijëve që edhe më i largëti ose me mirë “armiku ynë” është shumë i ngjashëm me ne, dhe mundet të jetë shoku ynë.

Zhvillimi: Të lexohet një herë kënga “mik armik”, të rilexohet së bashku dhe të nënvizohen nga çdo fëmijë frazat që ju kanë pëlqyer më shumë dhe nëse është e mundur tu kërkohej pse u ka pëlqyer. Duhet që të kuptojnë fëmijët se duhen kaluar “pengesat”,... dhe të dinë të jenë miq përgjithmonë.

Matëriali: Kënga “Mik armik”

Solisti: Një armik është si një mik
Që të duket i ndryshëm por nuk është,
Një vëlla që e ke humbur
Dhe nuk mund ta gjeshe.
Një pikë uji në det,
Në atë det që noton edhe ti,
Një armik është një mik,

Solisti: Armiku është një mik,

Që ka të njëjtat dëshira si ti,

Të njëjtën muzikë në mendje si ti Oh...

Të njëjtat gjëra që ti bën.

Edhe ai ka një pako me ëndrra dhe me shpresa.

Armiku është një mik,

Ai je ti.

Solisti:

Një armik është një mik,

Edhe nëse nuk është një engjell që ti do,

Se mos jemi të gjithë shenjter.

Ai je ti.

Kori:

Po pse të intereson ngjyra,
Pasaportën që ai ka,
Dhe nuk e di që Zoti lutet,
Më thuaj pak çfarë difference ka.

Kori:

Edhe pse nuk jemi perfekt,
E rëndësishme është të bëjmë më të mirën,
Një armik është një mik,
Ai është ne.

Kori: Një pikë uji në det,
Në atë det që noton edhe ti,
Një armik është një mik,

Solisti:

Ai je...

Kori:

Ne jemi..

Solisti:

Ai je...

Kori:

Ne jemi...

Të gjithë:

Të gjithë së bashku ti!

2. Kam besim tek ti:

Objektivi: Të arsyetojnë fëmijët mbi rëndësinë e lidhjes mes shokëve, në mënyrë të veçantë mbi respektin e ndërsjellët, dhe besimin e plotë.

Zhvillimi: Mund të formohen shumë grupe (jo skuadra sepse çdo grup duhet të jetë i pavarur). Çdo grup ndahet në tre grupe të vogla. Nga dy grupet e para formohen dyshe. Njëri pjesëtar i dyshes së formuar i lidhen sytë me shami dhe vendosen në rresht paralele me një distancë rreth 10 metra. Në këtë rresht vendosen edhe shokët e tyre të cilët nuk i kanë sytë e lidhur dhe pas tyre vendoset një pjesëtar i grupit të tretë. Pasi fillon loja ai që i ka të lidhur sytë duhet të arrijë tek shoku i tij i cili nuk i ka të lidhur sytë vetëm duke ndjekur zërin e këtij të fundit. Ndërsa një pjesëtar i grupit të tretë ka si detyrë të bëj zhurmë sa të mundet në mënyrë që ti ngatërrojë urdhrat e shokut.

3. Shoku i gjetur.

Objektivi: Të reflektojnë fëmijët mbi miqësitë e tyre edhe mbi dritën e mesazhit të krishterë.

Zhvillimi: Të lexohen hapat që duhen ndjekur “për gjetjen e shokut” të Fred Uhlman.

Do të ishte mirë që të bëhet përmbledhja e historisë së dy personazheve të romanit dhe nëse është e mundur të lexohen hapa të tjerë po të njëjtit roman që përshkruajnë të njëjtat karakteristika të lidhjes që i bashkonte.

Konkretisht çdo fëmijë mund të vizatojë një tabelë me dy kolona dhe për çdo episod të romanit që lexohet ta përshtatë me një eksperiencë që jetojnë me shokët e tyre.

Në fund mund të rilexohet romani duke përshkruar një shok (Hans) i gatshëm për të vdekur për të tjerët (Konradin) dhe të marrim fjalët e ungjillit të Gjonit(15,13) në të cilin Jezusi na kujton: “Nuk ka dashuri më të madhe se të japësh jetën për armiq të tu”.

“Nuk e kujtoj saktësisht kur Konradi vendosi të jetë shoku im, por nuk dyshoj në faktin se herët o vonë do të ishte bërë shoku im. Deri sa erdhi ai unë nuk kam pasur shokë. Në klasën time nuk

ishite askush që mund tu përgjigjej ideve të mija romantike që kisha mbi miqësinë, askush që ti besoja, askush që me të vërtetë mund të jepja jetën për të..
Kam hezituat para se të shkruaja se do të jap jetën për dikë, por edhe tani që kam 30 vite diferencë jam i bindur që jo vetëm do të isha i gatshëm të vdisja për një shok, por do ta kisha bërë me dashuri.”(Fred Uhlman, shoku i gjetur, 1971).

4. Kodi i miqësisë.

Objektivi: Të gjinden disa arsye mbi thënien “Bashkimi bën fuqinë”, ose ta kuptojnë se shumë herë vetëm nuk mund të arrijmë asgjë.

Zhvillimi: ndahen fëmijët në grupe të përbërë nga 10 persona. Çdo grup nga 10 persona ndahet përsëri në dy pjesë: A dhe B.

Grupi A ka si detyrë të krijoj një kod me shifra ose fleta, të shkruaj një frazë, ose të rishkruaj një pjesë të gazetës, por të bëjë të mundur që kodi të jetë i LOGJIKSHËM, sepse grupi B do ta marrë këtë pjesë dhe duhet ta shifrojë. Mund të ndryshohen detyrat e grupit A dhe B.

Shënim: Animatori ka si detyrë të kontrollojë që çelësi i kodit të ketë një domethënie logjike!

Kodi duhet të jetë sa i vështirë por edhe i deshifrueshëm Kodifikimi mund të jetë fryt i sistemit të ekuacioneve, llogaritjeve, formulash duke pasur parasysh që moshë e tyre ti dijë këto gjëra!!!
E rëndësishme është që çelësi i leximit të jetë realisht dhe mos të jetë një lëmsh shkronjash.

LOJRAT

1. E njeh Egjiptin?

Objektivi : të vendosim nenvizimet të disa kalimeve të rëndësishme të histories që mund të jene të nevojshme për të përballuar me mire aktivitetët formuese

Pjesëmarrsit: elementare

Vendi: preferohet në vend të hapur, por në qoftë se koha nuk të favorizon dhe janë hapësira të mira të mbuluar mund të përshtaten në ambient të mbyllur.

Shënim është e njëjta lojë e propozuar për të mesmen duke e bërë më të lehtë kalimet e vështira nuk do të ishte diçka e pakëndëshme në këndvështrimin tonë.

Tema kryesore ajo e miqësisë duke organizuar një lojë shumë më të madhe që të grupoj së bashku fëmijët e filllores dhe të 9 vjeçarës për të bërë kështu të përballen temën e miqësisë dhe lidhjet ndërmjet moshave të vështira dhe të ndryshme.

2. Miqësia Egjiptiane

Pjesëmarrësit: skuadrat prej 15 personash në grup në një ambient të madh mund të luajnë në të njëjtën kohë dhe më pas të arrijnë në finale

Vendi: jashtë

Zhvillimi: Ndahet grupi i madh në grupe të vogla në 15 persona për grup

Është një sfidë ku përballen të gjithë grupet së bashku. Tani janë lojtare të kujdesshme për të dërguar në bazën e tyre sa më shumë tulla përpara se të mbaroj koha e planifikuar. Kur kjo të mbaroj ndërrohen rolet. Çdo grup duhet të ndeshet me gjithë grupet e tjera. Në fund të kohës së fiksuar për çdo radhë numërohen tullat dhe shënohen pikët. Fitojnë ata që kanë sjellë në bazë me shumë tulla.

3. Foleja e gurit të miqësisë: Duke bere fole njerëzorë, pjesëmarrësit e skuadrës duhet të krijojnë figura dhe objektet të sugjeruar nga organizuesi. Një hollësi e vogël: për çdo objekt ose figure gjithë pjesëtarët duhet të zgjedhin objekte si piramide, Mesazhet false të zotit Anubi: një pjesëtarit të skuadre i jepet një frazë q duhet ta imitoj me gjeeste dhe shokët duhet ta gjejnë. Ne baze të interpretimit duhet të gjeni fraza pak a shume të vështira.

4.Loja e madhe

Objektivi: tu mësohet fëmijëve që duke punuar në skuadër me raporte miqësie të jene me të fortë kundër vështirësive. T’u lejohet atyre që të krijojnë një lidhje miqësie ndërmjet pjesëtarëve

të skuadrës dhe ndërkohë të lire të përgatisin një plan sulmi kundër animatorve, rojeve të peshtafit(arke e vogël)

Materialet: një peshtaf (për shembull një kuti e madhe e ngjyrosur) dhe shume diamante mbi kartona të ngjyrave të ndryshme, një udhëheqës skuadre për çdo baze. Dy animator afër peshtafit. Disa animator të tjerë dhe grupe me të veshura me shkrime disa vlera të miqësie

Pjesëmarrësit: 40-50 ose me shume fëmijë të ndare ne skuadra me maksimumi 10 lojtar ne mënyrë qe të lejohet të verifikohet një lidhje me e madhe bashkpunimi ndërmjet anëtareve të grupit duhet të jene edhe një grup i mire animatoresh qe të luajnë kundër fëmijëve, një apo me shume arbitëra

Vendi: ne vend të hapur

Zhvillimi: ndarja e fëmijëve në grupe ose skuadra dhe t’ju përcaktohet atyre një baze e ndërtuar ne fushën e lojës, e cila duhet të ketë shume hapësirë dhe ne qendër duhet të pozicionohet peshtafi. Fëmijët duhet, duke u nisur nga baze e tyre të arrijnë peshtafin , të marrin gurin e çmuar dhe ta dërgojnë në bazën e tyre. Grupi i animatorve duhet të ndalojnë fëmijët qe të arrijnë bazën. Ndalimi do të jetë duke u dhënë atyre një prekje qe të kuptohet prej fëmijës (ne shpatull) e cila do të bej të kuptoj që fëmija është penguar kështu ai duhet të dorëzoje gurin e çmuar. Fëmija duhet të rikthehet të peshtafi, të marre një tjetër gur dhe ta dërgoi ne baze. Loja do të mbaroj atëherë kur do të jene mbaruar të gjithë gurët në peshtaf.

LUTJA:

Zemra më e bukur në botë Na ishte një herë një i ri që mburrej para shumë personale në shesh se kishte zemrën më të mirë në botë. Të gjithë e admironin, dukej njeri perfekt. Papritmas del përpara një i moshuar që ta sfidojë dhe i thotë: “të them të vërtetën, zemra jote nuk po më duket aq e mirë sa zemra ime”, kur i moshuari i tregon zemrën e tij, ter plagë, e zemra e djalit ishte shumë e re dhe e pastër. Djaloshi e sheh dhe i drejtohet: po tallesh me mua tani? “ afroje zemrën tënde afër zemrës time dhe t’i krahasojmë!” I moshuari afron zemrën e tij ter plagë dhe i thotë, është e vërtetë se nuk janë të njëjta, por them se të gjitha këto plagë janë formuar nga persona të cilët i kam dashtë shumë dhe në këmbim kam marrë vetëm mosmirënjohje, sharje, keqkuptime, s’ka problem, e rëndësishme është se unë i kam dashtë dhe të gjithë peshojnë në zemrën time. Djaloshi e dëgjon dhe ulet për tokë krenaria e tij, qëndron në heshtje për pak kohë dhe i merr zemrën e tij dhe ja drejton të moshuarit: “merre zemrën time dhe më dhuro zemrën tënde të plagosur, më sfidove! Djaloshi shëron të gjitha plagët e zemrës së plagosur dhe thotë: tani kjo është zemra më e mirë në botë! I moshuari e përqafton dhe i thotë: faleminderit për dashurinë tënde të sinqertë.

ANGAZHIMI: Të vizatojmë një zemër dhe të shkruajmë emrat e personave që na duan shumë.

AVENTURA E PESTË: PYLLI

PJESA 10

Tëma: Familja

Objektivi: Të jemi të gatshëm të ndihmojmë familjen

TEATRI

(Hyjnë Jack e Iren në tavan).

IREN: Jack, ty nuk të ka marrë malli për mamin?

JACK: Po, por dëshiroj të shoh babin.

IREN: Kushedi ç ‘surprizë po na përgatisin.

JACK: Të shkojmë tek baula. Atëherë plakushë... çfarë do gjejmë sot tek ti?

BAULE: A duhet t’ju plotësoj unë dëshirat tuaja gjithmonë... jeni të fortë tani, gjeni rrugën dhe ikni, ikni...

IREN: S'ka asgjë!

BAULE: Mos i besoni pamjes së jashtme... budallenj...

JACK: Nuk ka me të vërtetë asgjë...

BAULE: Esencialja është e padukshme për sytë tuaj...

IREN: Këtu vetëm pluhur, fara dhe pislëqe s'ka gjë tjetër...

BAULE: A e shihni se diçka ka? Fara është pushtët i madh në një shumë gjërash...

JACK: Ok. Atëherë merre, motër....

IREN: Nuk ndodhë asgjë... Provo ti...

JACK: Edhe me mua plakushe Baula po tallesh?

BAULE: Nuk ja lejoj vetës një gjë të tillë... po ju them se në duart tuaja keni një thesar të çmueshëm, por natyra duhet të bëjë gjënë e vet.

IREN: Kuptova. Të shkojmë në kopsht dhe t'i mbjellim... Ciao Baulja...

BAULE: Mirupafshim fëmijë... E udhëtim të mbarë... *(Fëmijët zbresin në kopsht për të mbjellë farat...)*

JACK: Shiko... po lind... shiko si po rritët... shumë e madhe...

IREN: Shumë e bukur... dëgjo ç 'ere e mirë...! Po më vjen gjumë...

JACK: Edhe mua... Po më bëhet çiciiii *(bien në gjumë. Zgjohen pas një gjysme ore në një pyll.)*

IREN: Jack! Jack! Zgjohu!

JACK: Prit mami... 5 minuta...

IREN: E para nuk jam nëna jote! E dyta, më mirë hap sytë e shiko se ku jemi...

JACK: çfarë? Nuk është kopshti ynë!

IREN: Boh. Të kërkojmë ndonjë informacion asaj shtëpie atje...

JACK: Cilës shtëpi? Unë shoh vetëm një shkurre... A ka dyer dhe dritare shkurrja...

IREN: më duket se është dikush që banon... Atëherë ta zbulojmë se kush... *(Trokasin në derë, por askush nuk përgjigjet).*

JACK: Unë po hyj: është e hapur!... A ka njëri?! Eja Iren.

IREN: Mund të hyjmë? Sa çudi, s'ka njeri. nuk duket shtëpi e braktisur.

JACK: Shikoje atë tavolinë... Është e shtruar. Ka djathë dhe arra.

IREN: Është e shtruar për tre persona.

JACK: Duket se kanë ikur me shpejtësi. Oh, unë kam uri...

ROKI: *(Hidhet në hapsirë)* Ya - tta! Ndaloni, ju preva në mes! Ah! Tà Yatta! *(bën hedhje karatë)*

JACK: Është një kaproll...

IREN: Ehi, sa i lezetshëm.

ROKI: I lezetshëm? Oh, nuk arrij të tremb asnjërin...

JACK: Përse do të na trembësh mik?

ROKI: Që të zhdukeni nga shtëpia ime! Jeni hajdutë, apo jo? Jeni të çuditshëm! *(qeshin fëmijët.)*

IREN: Jo, ne jemi dy fëmijë dhe vijmë nga një dimension tjetër... Mendo ç 'efekt po bën ti me ne... ti po flet!

ROKI: Kam mësuar tani vonë të flas... Si ju quajnë?

JACK: Jack e Iren. E ti? Ti jeton këtu? Vetëm?

ROKI: Më quajnë ROKY... Jetoj vetëm, po! Prindërit e mi kanë ikur dhe më kanë lënë vetëm.

IREN: Oh, qyqari. çfarë u ka ndodhur?

ROKI: Asgjë... Nuk më duan më!

JACK: Iren, e mendon edhe ti një gjë të tillë...

IREN: Po më ka shkuar në mendje edhe mua... Kushedi prindërit tanë na kanë çuar tek gjyshja, na kanë braktisur përgjithmonë...

JACK: Joo, por... Nëse do të na kishin braktisur nuk do të na linin tek gjyshja Katë, nuk besoj?

IREN: Ke të drejtë! Na duan fort prandaj na kanë lënë tek ajo.

ROKI: Ejani, po ju bëj të vizitoni dhomën time... dhe të luajmë?

JACK: Ehi, ke Play?

ROKI: çfarë është Play?

JACK: Lëre, s'ka gjë... Iren nuk po vjen?

IREN: Po... vetëm që... Ja diçka ...

JACK: Diçka që nuk më bind... E di. Edhe unë e kam këtë parandjenjë... boh...
(shkojnë në dhomë dhe luajnë me ROKY-n).

AKTIVITËTËT FORMATIVE

1. Shpin për shpin

Objektivi: Tu bëhet e qartë fëmijëve se vetëm nëpërmjet shkëmbimeve reciproke mund të ndërtohet identiteti i tyre. Nuk jemi të formuar në atë mënyrë sa mos të kemi nevojë për personat e tjerë: kemi nevojë për shikimin e atij që kemi përballë, nëpërmjet tij zbuloi edhe defektet e mia.

Zhvillimi: Fëmijët vendosen në një rreth dhe u jepet atyre nga një fletë dhe u vendoset në shpinë. Fleta ndahet në dy pjesë, në njërën pjesë shkruhen “**Vlerat**” dhe në pjesën tjetër “**Defektet**”. Pasi fillon loja të gjithë i shkruajnë njëri tjetrit vlerat dhe defektet që kanë .Pas përfundimit të lojës të gjithë vendosen përsëri në rreth dhe ulen ndenjur. Ngrihet i pari, e heq fletën nga shpina dhe fillon të lexojë vlerat dhe defektet që i kanë shkruar shokët e tij. Në këtë lojë është shumë i rëndësishëm roli i animatorit i cili duhet ti ndjekë fëmijët me një seriozitet duke vërë më shumë në pah vlerat sesa defektet që fëmijët i kanë shkruar njëri tjetrit.

2. Historia e Jozefit

Objektivi: Të merret pjesa e biblës që flet mbi Jozefin ,që shihet shumë mirë roli i egjiptianit në histori. Tu bëhet e qartë fëmijëve që ndërhyrja e Zotit paraqitet nëpërmjet miqësisë së paparashikueshme që pak nga pak rritet mes Jozefit dhe faraonit, e cila lejon pajtimin mes Jozefit dhe vëllezërve të tij.

Zhvillimi: Për klasat e para fillore nga e i deri të e III mund të shihet një film vizatimor mbi historinë e Jozefit. Pas mbarimit, filmi mund të shpjegohet nëpërmjet vizatimeve sidomos pjesët kryesore të historisë së Jozefit dhe duke diskutuar mbi të. Ndërsa persë i takon klasës së IV dhe të V, pasi të jetë lexuar pjesa mund të dramatizohet historia e Jozefit gjithmonë e përgatitur nga animatorët, dhe të prezantohet para të gjithë kampit veror të fëmijëve.

3. Bashkimi bën fuqinë

Objektivi: Të krijohet aftësia e bashkëpunim, të nxitët dëshira për ta zbuluar atë; tu jepet mundësia ta komunikojnë këtë zbulim të gjetur së bashku. Të shkohet më përtej, ti jepet një emër i vërtetë miqësisë “Jezus”.

Materiali: një kuti për person, kartonë të vegjël të shkruar, kartonë të mëdhenj të bardhë, penarela, diskutime.

Zhvillimi: Tu shpërndahet nga një kuti për fëmijë që dallohen mes tyre nga një ngjyrë. Çdo kuti brenda saj duhet të ketë disa fletë të vogla ku duhet të jetë shkruar një frazë p.sh (S.I.N.Q.E.R.I.T.E.T).

Si variant mund të bëhet lidhja e rrokjeve duke i përzier edhe me kutit e tjera. Ndahet grupi në nëngrupe.....

Miqësia = Dashurin, këtu shohim se cili ka qenë shok i vërtetë i njerëzve.

LOJRAT:

1. Natyra

ambientimi: vëllezërit sapo kanë mbërritur në ambienti e ri në pyll dhe sapo mbërritën bëjnë pyetje pse janë aty dhe mbi gjërat e reja që shohin fëmijët do t'u ndihmojnë për të dhënë përgjigjet.

Skuadra me nga 8 persona

Materiali: fletë me pyetje që do të vendosen në vende karakteristikë edhe një fletë e bardhe ku të shënohen përgjigjet.

Zhvillimi: fëmijët, të ndarë ndër skuadra, duhet t'u përgjigjen pyetjeve mbi natyrën. Pyetjet i bën vetë pylli. Ata do të sillen në zonën e lojës dhe do të gjejnë të ngjitura pyetjet. PSH. Çfarë

duhen rrathët brenda trungut të pemës?. përgjigjet skuadra që i përgjigjet të gjitha pyetjeve sa më saktë.

2. Sinjale në pyll

Ambientimi: Dy binjakët sapo kanë arritur në pyll dhe kanë shumë frikë, ndaj fshihen dhe ecin të ndarë duke komunikuar me alfabet të çuditshme mes tyre. objektivi i tyre është të arrijnë në shtëpinë e ketrit ndaj fëmijët duhet t'i ndihmojnë .

Dy skuadra ose me shumë me nga 8 veta.

Materiali: shirit i bardhe e i kuq, fletë, stilolapsa, elektrik dore, 4 kopje të alfabetit mors , dy kopje të alfabetit semaforik, dhe katër fraza për çdo skuadër.

Zhvillimi: përgatitët fusha e lojës: për çdo skuadër rrethohet me shirit 4 zona me nga tre metër katror. çdo bazë 10m larg bazës tjetër. Po prej secilës bazë të mund të shikohen tre të tjerat. Në secilën prej tyre lihet një frazë e ndryshme që edukatorët mund të shpikin mbi bazën e dialogut në grup

Në bazën e parë vendoset një kopje e alfabetit Mors po kështu edhe në të dytën, edhe në tretën e këtij alfabeti dhe një nga ai semaforik.

Në bazën e dytë mund të vendoset edhe një pishtar ndërsa në të katërtën kodi Mors. Skuadra ndahet në dy grupe të barabarta dhe njëra skuadër të baza e pare dhe tjetra tek e dyta. Fëmijët do të gjejnë aty alfabetin Mors dhe pjesën e pare të një fjalie. Detyra do të jetë kjo që të transmetojë atë pjesë të fjalisë pjesës të grupit tjetër e cila ndodhet në bazën numër dy. Për të realizuar këtë transmetim duhet të përdoret teknika e sinjalizimit Mors me anë të kohërave dy krahë të hapura vize ndërsa një krah i hapur pike. Kur të transmetohet mesazhi kjo skuadër s'postohet në vendin e tretë ku do të gjejnë një frazë të re për t'ia shtuar alfabetit semaforik. Por me pare duhet të marre frazën që do të vijë nga ndalesa e dytë.

Gjysma e dytë e skuadrës që ndodhet në ndalesën e dytë më parë duhet të marre një mesazh në Mors me krahë e me pas duhet sinjalizuar gjithmonë të njëjtin kod Mors por duke përdorur një pishtar. Kur skuadra e dytë të ketë dhënë mesazhin s'postohet të pozicioni numër katër ku në fillim duhet të marre mesazhin dhe ta transmetojë atë sipas alfabetit semaforik e me pas të shkojë të animatori i grupit duke dorëzuar katër mesazhet e marra nga pozicione të ndryshme të qendrës. Fiton skuadra që ka arrit të transmetojë mesazhe sa me shpejt dhe sa me saktë.

3. Derisa barka të shkojë (lojë për ditët e plazhit???)

Ambienti: Vëllezërit janë të tronditur nga bukuria e natyrës dhe e pyllit ne të cilin ndodheshin, por janë të gjithë entuziastë nga rrjedha e përroit në pyll. Të gjithë së bashku miqtë, kafshe organizuan një kompeticion duke ndërtuar barka të vogla duke u lëshuar ne sfide.

Protagonistët: Skuadra është e përbërë nga tetë persona.

Materiali : Shishe gjysme litri, disa lloj mishrash(qebap), letra, ngjitës, spango gazhinë, letra e të tjera.

Zhvillimi: çdo skuadre i jepet materiali minimal i nevojshëm për të bërë barkën e vet pra dy shishe gjysme litërshe, 3m spango, një rrotull me skotch, një fletë letre, penarelë dhe një palë gërsërë. Secila skuadër do të bëjë barkën me vela që ta bëjë barkën sa më funksionale dhe të bukur. nëse u duhet material shtesë duhet të shkojnë tek animatori që përpara se t'u japë materialin fishkëllen një muzikë që fëmijët duhet ta gjejnë. këshillohet ndërtimi i një jurie për të vlerësuar barkat dhe funksionalitetin e tyre. Kështu fillon sfida ndaj duhet një liqen ose një pellg. Cila skuadër fiton më shumë pikë në kompleks do të jetë fituesja

LUTJA:

Lutje spontane për familjen të bërë nga vetë fëmijët

Historia: Angazhimet

Djali 10 vjeçar ishte ulur në divan dhe po shkruantë angazhimet e tij të ditës. Nëna po hekuros rrobat në një qoshe të dhomës. Djali shkruant: “Nëse do të gjendesha përballë një shtëpie që po digjej do të hidhesha në flakë për të shpëtuar ndonjërin që mund të ketë mbetur brenda, nëse do

të gjendem në një vend që të ketë rënë termet, do t'u hidhesha në gërmadha për të nxjerrë ndonjërin. Nëse do të ndodhem në breg të liqenit dhe një njeri thërret ndihmë, unë me gjithë rroba do të hidhem për ta shpëtuar. E kështu me radhë vazhdon djali duke bërë një listë me angazhime. Ndërsa djali vazhdon e shkruan nëna i thërret dhe i thotë: “Të lutëm shko këtu afër është dyqani e na merr bukën se kam harruar!”, djali i vendosur i përgjigjet: “Nënë nuk e sheh se po bie shi!”

Na ndihmo o Zot të mos bëjmë angazhime të kota, por të jemi të gatshëm të ndihmojmë familjen në çdo gjë që mundemi ta bëjmë.

ANGAZHIMI: Të bëjmë një gjest konkret ndihme në familje.

PJESA 11

Tema FESTA E jetës

Objekti: Ta duam dhe ta respektojmë jetën

TEATRI

(IREN dhe JACK po luajnë me ROKY-n).

JACK: Hei ku shkon atje?

ROKI: Nuk më kap! Nuk më kap!

IREN: Shiko, shiko! luajnë si dy fëmijë!

JACK: Jemi fëmijë!

IREN: si bebusha... Oh, po troket dera! *(Vijnë zotërinj Kastoro. Qëndrojnë tek dera.)*

KASTORO: ROKY! ROKY! Ku je? Po të presim të gjithë! Vetëm ti mungon!

ROKI: Nuk jam! Mbylleni dhe mendoni se unë nuk ekzistoj! Oh këta!

KASTORO: Forca, djalosh! Babi yt na dërgoj të të marrim dhe të jesh ti që të asistosh lindjen e vëllait tënd! Forca! Zbrit!

IREN: Çfarë? Atëherë prindërit nuk të kanë braktisur!

JACK: Do të jenë në spital dhe presin lindjen e vëllait tënd! çfarë gënjeshtarit...

ROKI: Jo, e ç ‘vëlla...

IREN: Përse nuk do të shkosh?

ROKI: Jo. Nuk dua të shkoj. Është e vërtetë që prindërit e mi nuk më duan më... tani që po lind vëllai i vogël nuk kujtohen më për mua. Tani unë jam i madh. Mund të jetoj edhe vetëm.

IREN: Roky... çfarë po thua... kuptova: je xheloz për vëllain e vogël që po lind...

JACK: Tani po zbulojmë sekretin tonë. Unë dhe Iren jemi vëlla e motër. Prindërit tanë na duan shumë të dy!

IREN: E ne jemi super të kënaqur. Sepse sa mërzitës është të jesh i vetëm në shtëpi... Të jesh në dy është më mirë, unë dhe Jack kemi bërë shumë aventura së bashku!

ROKI: Edhe vëllai im do të më dojë shumë?

JACK: Sigurisht! Edhe prindërit tu...!

IREN: Forca shko tek zotëri Kastori e thuaju të të presin...

ROKI: shko ti, të lutëm?

IREN: ok...! *(Kastorët që po ikin)* Prisni ju lutëm...

KASTORO: E ti kush je? Oh! Një buburrecë.

IREN: Më quajnë Iren e vij nga larg. E Jack-u është vëllai im. Jemi shokë të rinjtë të Roky-t. Tani nuk ka më turp dhe do të vijë të spitali... *(Roky del i turpëruar)*

KASTORO: Një ketër i mirë nuk duhet të sillet kështu! të vijë turp. Babai yt mendjen e ka vetëm tek ti. Të shkojmë forca.

ROKI: Mund të vijë edhe këta?

KASTORO: Po. faleminderit fëmijë... Arritët aty ku asnjëri s’ka guxuar. Jeni të mirëseardhurit e pyllit. *(Hynë me vrap një Arushë.)*

KAPROLLI: Zotëri Kastoro! Shpejt! Nuk kemi kohë. Ejani. Nënë Kastoro, duhet të shkoj në

kliniken e gjelbër...

KASTORO: Të shkojmë shpejt.

(Hyjnë dhe dalin në një kasolle e bërë me shelqe. Secili nga këta mban një ambulancë specifike. Nëna Kastoro hynë brenda. Të tjerët qëndrojnë jashtë dhe presin. Krijohet përreth një atmosferë e madhe kafshësh p.sh lepuruash, kuaj, gomar, pula gjela etje.)

KAPROLLI: *(ju drejtohet fëmijëve Irenë dhe Jack)* Mirëserdhët në pyll fëmijë të dashur! Ju lumtë keni bërë një punë të mirë me ROKY-n.

ROKI: Janë miqtë e mi.

KAPROLLI: Je me fat që ke kësi miqsh.

JACK: Faleminderit për mikpritjen. ROKY është shumë bukur këtu.

IREN: Më përpara nuk kuptonim... Kishe vetëm pak xheloz...

JACK: çfarë janë ato tenda të bëra me degë shelqe?

KAPROLLI: Kjo është klinika jeshile, një spital. Këtu është nëna e ROKY-t që po lind bebushin e vogël. *(Nga një vrimë del një nuselale e bardhë.)*

NUSJA E LALES: Uh, uh, uh... Kanë lindur! Janë dy binjakë të mrekullueshëm!!!

(Të gjithë bëjnë festë. ROKY hynë brenda në kasolle. Pas pak del Roky me babin.)

BABI: U bëra përsëri baba! Jam i gëzuar se erdhe edhe ti ROKY. A i pe sa vëllezër të bukur ke?! *(Ju drejtohet binjakëve).* Ja edhe ju fëmijë të dashur, jam shumë i kënaqur për ju, më ka treguar Roky gjithçka.

IREN: *(i drejtohet vëllait)* Të gjithë na falënderojnë por në të vërtetë nuk e di çfarë bëmë me të vërtetë.

JACK: Faleminderit edhe ju për mikpritjen. Jemi shumë të kënaqur që kemi njohur ROKY-n.

ROKI: Unë dhe babi kemi menduar t'ju bëjmë një surprizë, edhe mamit i pëlqeu shumë. kemi menduar se binjakët tanë t'i quajmë Jack dhe Iren!

IREN: Oh, sa mendim i mirë. Faleminderit.

JACK: *(me zë të ultë)* Unë mendova se do të na dhuronin një Play të re... *(të gjithë hidhen nga gëzimi)*

NUSJA E LALES: Ops! Jemi në spital, Dhe nëna ka nevojë për pushim.

BABI: Jeni të gjithë të ftuar në shtëpinë tonë për të festuar!

AKTIVITËTËT FORMATIVE

1. Pra, çfarë është miqësia?

Materiali: 8 fletë me ngjyra. Mbi çdo fletë të shkruhet njëra nga shkronjat e fjalës “Miqësia”. Çdo fletë duhet të rrotullohet dhe të lidhet me një shirit. Pastaj të përgatitet një tabelë e kësaj fjale.p.sh: M=mikpritje; I=interesim; Q=qëllime=ëmbëlsirë; S=simpat; I=iniciativë; a=arsyetim

Zhvillimi: Kjo lojë mund të zhvillohet në dy variante:

- 1) të fshihen fletët dhe të organizohet një gjetje e shpejtë e thesarit të ndarë në dy grupe.
- 2) Fëmijët, të ndarë në grupe, kthejnë përgjigje disa gjëegjzave sikur të ishte një kuis televiziv. Çdo herë që skuadra përgjigjet saktë i dorëzohet një nga fletët e fjalës “Miqësia”. Në fund të lojës fëmijët mblidhen i bashkojnë fletët duke formuar fjalën e dhënë në mënyrë që të shihet nga të gjithë fëmijët.(shkronjat ngjiten në një karton të madh). Pasi të bashkohet fraza, duhet të merren shkronjat një nga një dhe tu thuhet domethënia e tyre. Pastaj fëmijët me anë të një votimi shprehin gjykimet e tyre mbi çdo frazë.

Objekti: Tu mësohet fëmijëve rëndësia e të qëndruarit në shoqëri dhe vlerat e saj.

2. Të mësojmë të njihemi se bashku.

Objekti: shpeshherë mendojmë se e njohim shumë mirë një shok, por në realitet është një njohje sipërfaqësore, duke lënë të “fshehur” disa aspekte më të rëndësishme.

Zhvillimi: Fëmijët ndahen në çifte (që janë shokë), dhe u jepet atyre një kohë në dispozicion (p.sh rreth një çerek ore)gjatë së cilës ata duhet ti bëjnë pyetje njëri tjetrit dhe nëpërmjet pyetjeve të arrijnë të njohin më mirë njëri tjetrin(është mirë që të mos marrin shënime, kështu që mësohen të mbajnë mend). Në fund fëmijët vendosen në një rreth, dhe ne çifte të vendosur shpine për shpine shkojnë në mes të rrethit. Animatori u bën pyetje të ndryshme dhe ata japin përgjigje

sikur të ishte shoku i tyre. Këshillohet që animatori në fillim të bëjë disa pyetje sipërfaqësore (p.sh si qubesh, cila është pjata jote e preferuar...) pastaj për të arritur dalëngadalë në pyetje më të vështira për tu përgjigjur nga ana e fëmijëve). Kjo bëhet për arsye se shpesh herë ndalohemi në disa gjëra sipërfaqësore dhe nuk sforcohemi për të zbuluar shoqëritë e vërteta.

3. “hasta” miqësi!

Materiali: Një kopje të testit dhe 100 medaljone për skuadër, 1 karton, dhe një laps.

Zhvillimi: Të ndahet grupi në nëngrupe të formuar nga 3 deri 4 fëmijë dhe ti dorëzohet çdo skuadër një kopje të testit duke ja bashkangjitur 100 medaljonet që shërbejnë si monedha. Detyra e çdo skuadër duhet tu jetë që në momentin e parë tu përgjigjet pyetjeve të bëra nga drejtuesi i lojës. Duhet të kemi kujdes gjatë dëgjimit të përgjigjeve dhe vlerësimit të skuadrës. Shuma më e madhe e monedhave do ti jepet asaj skuadër që ka përgjigjur me saktë, ndërsa skuadra tjetër do të vlerësohet më pak.

Testi mund të formulohet në këtë mënyrë:

Kush është shoku yt? 1. ai që të qëndron gjithmonë afër. 2. ai që të ndihmon në rast nevojë.

3. ai që është i ngjashëm me ne.

Shoqëria si duhet të jetë? 1. e përkohshme. 2. që zgjat. 3. e paçmueshme.

Shoqëria është? 1. e sigurtë. 2. besnike. 3. false.

A mund të ekzistojë një miqësi mes një burri dhe një gruaje? 1. Po 2. Jo 3. Ekziston, por shpesh është e turbullt në dashuri.

Si e sheh miqësinë në jetën e përditshme? 1. Reale 2. Imagjinatë 3. Të largët.

Teknologjitë e reja (celulari, interneti) e forcojnë apo e dobësojnë miqësinë mes personash.

1. Po. 2. Jo.

Kur i beson shokut tënd një problem: çfarë pret nga ai? 1. Shumë këshilla të nevojshme. 2. Një dëgjim të vëmendshëm. 3. Një dialog të sigurtë.

Sipas teje në çfarë momentesh mund të njihet një shok ? 1. Kur je në nevojë. 2. Kur je i mërzhitur

3. Kur keni interesat e përbashkëta.

Çfarë është e rëndësishme në një raport miqësie? 1. Aftësia për të dëgjuar në momente kur kemi nevojë 2. optimizmi që një person arrin të ngjallë besim 3. Gatishmëria për të kaluar shumë kohë së bashku.

Cilat defekte mund të sjellin krizën e miqësisë? 1. kur je në humor të keq. 2. pretendimi për të marrë diçka pa dhënë. 3. humori i keq i formuar nga një person i tretë.

4. Për magji e për dashuri

Objektivi: Të arrijmë të pranojmë vlerat që të tjerët na transmetojnë, ti bëjmë të tonat mendimet, komentet që persona të tjerë mund të na i dhurojnë, ti vlerësojmë për një pasuri tonën personale.

Materiali: Këngë, fjalët e këngës, 6 diamante, 6 nëngrupe, kartonë për të shkruar mendimet.

Zhvillimi: Fillon kënga dhe çdonjëri e ndjek ne tekstin që ka përpara. Në një kuti të vogël janë të vendosur disa perla që prapa kanë të shkruar një frazë të këngës. Janë tri perla njësoj, për këtë arsye nëse grupi është i formuar nga 12 fëmijë në kuti duhet të jenë 4 ngjyra të ndryshme që kanë formën e një guaske, dhe tri guaska njësoj si ngjyre të shkruara në njërin anë në mënyrë që fëmijët që formojnë të njëjtën ngjyrë përbëjnë grupin dhe diskutimi është i njëjtë. Pas një kohe të caktuar, bashkohen në grupe dhe japin mendime e tyre duke ndërtuar një kartëlon.

Frazat që duhen të shkruhen prapa duhet të jenë sipas dëshirës, por këto që po shkruajmë ne janë vetëm për një ndihmë.

1) Bëj që koha e një njeriu mos të jetë si një moment që ikën dhe nuk len asgjë të sajën në historinë e gjithë njerëzve të shkretët.

2) Bëj që d.m.th e një njeriu mos të jetë frika për të dashur ose dallgët e një barke që nuk niset kurrë.

3) Bëj që udhëtimi i një njeriu mos të jetë gënjeshtër e arritjes, por e vërteta e rrugës që është e gjatë dhe sekretë.

- 4) Bëj që qielli i një njeriu mos të jetë kjo natë pa fund, por një agim jetë mbi krejt tokën, dhe që lufta e fundit ka mbaruar në një botë që ka pak padrejtësi, e aftë për një gjest paqeje dhe miqësie.
- 5) Bëj që i afërmi yt mos të jetë vetëm ai që të qëndron afër, por edhe ai që vjen këtu.
- 6) Për magji e për dashuri.

Për të reflektuar: - A je i bindur se je i vetmi dhe i papërsëritshëm? E ndjen vetën se prania jote është me vlerë në ambientin në të cilin jeton?

- Të duash dhe të ndihesh i dashur është dëshira jote më e madhe: ke frikë të duash?.

- A ke ndonjë objektiv në jetën tënde? Cilët janë?

- A e ndjen vetën të aftë të dalësh nga rrethi jot shoqëror për të krijuar shoqëri të re dhe eksperiencë të reja?

- Je i bindur se dashuria është ajo që ndryshon botën?

1) Nuk jetojmë vetëm për vetvete, por për tu realizuar si një bashkësi dhe një shoqëri e pandashme. Aspiratat tona duhet të jenë gjithmonë e më të mëdha, pra të jemi të dobishëm në ambientin në të cilin jetojmë, duke lënë një shembull të mirë, paqe dhe shpresë, duke e ndërtuar pozitivisht historinë tonë. Nëse e mendojmë mirë, ne të gjithë kemi detyrime ndaj atyre që kanë qenë para nesh. Por është e rëndësishme që të japim kontributin tonë për një të ardhme sa më të mirë, duke ja dhënë dorën personit që ka mbetur prapa gjatë udhëtimit.

2) Shpesh herë frika na bllokton! Pse?

Sepse të duash do të thotë të rrezikosh, të zhvishemi nga vetvetja dhe të shkojmë drejt të tjerëve duke i pranuar ashtu siç janë, pa bërë dallime.

“Barka e lidhur që nuk niset për dete” është një metaforë e bukur për të na shpjeguar vështirësitë që takojmë në jetë dhe kurajën që na duhet për të përballuar në jetë. Shpesh herë jemi të lidhur shumë në siguritë tona dhe e “reja” na tremb.

3) Në jetë, shpresa është ajo e cila në shtynë për të ecur përpara. Një jetë pa shpresë do të ishte pa domethënie! Një thinje e vjetër thotë: “Edhe nëse kam ndihmuar vetëm një njeri për të shpresuar jam i sigurt që nuk kam jetuar kot”. Shpresa është një hapësirë e lirisë sonë e cila na mbështet në momente të vështira.

4) Qëllimi që ne dëshirojmë të arrijmë shkon përtej mirëqenies njerëzore: është paqja e brendshme, mirëqenia e shpirtit, e vërteta.

Një e vërtetë që na mban zgjuar gjatë rrugës që shumë herë është me pluhur, e vështirë, sekretë, që kërkon qëndrueshmëri, impenjim dhe fe. E rëndësishme është që të vazhdojmë rrugën në kërkim, dhe gjatë rrugës na hapen horizonte të reja.

5) Lufta nuk duhet të jetë mjeti kryesor për të zgjidhur problemet mes njerëzve. Rruga më e privilegjuar është ajo e dialogut të sinqertë, e autokritikës dhe e verifikimit të gjitha situatave të padrejta që janë rrënja e shumë luftërave. Pikënisja e një familje njerëzore dhe respekti për jetën duhet të na sjellin gjeste puqjeje, miqësie dhe solidariteti. Vetëm kështu mund të jetë gjithmonë një agim për jetën dhe për njerëzimin.

LOJRAT

1. Një vëlla po të pret

Materiali : një fushë lojë sa një fushë voleybolli dy tullumbace

Zhvillimi: dy skuadrat vendosen në dy linjat fundore të fushës secila me një tullumbace. Qëllimi i çdo skuadre është t’ia dalë të çojë vetëm me shula tullumbacen e vet në vijën fundore të kundërshtarit. loja bëhet me pjesë që mbarojnë në momentin kur skuadra ia del të bëjë pikën e saj dënohet me - 1 pike të kape topi me dorë ose të preket kundërshtari. Kur të mbarojë kohë fiton skuadra që ka mbledhur më shumë pikë.

2. Shekinah

Zhvillimi: fëmijët të shpërndarë në fushë duhet mblidhen në grupe të kapur përdore në fushë. Grupet duhet të formohen sipas numrit që thotë animatori që drejton lojën. ata që nuk formojnë grupin psh. me nga pesë, eliminohen. Kur animatori në vend të numrit thotë **shekinah** do të thotë se çdo grup do të ketë një numër të ndeshem nga grupet e tjera s’vlejnë grupet me shumë fëmijë

as ato me 1. nëse ka grupe me të njëjtin numër eliminohen të gjitha. Çdo turn fitohet nga 3 të fundit që mbetën në lojë.

9- vjeçare 1. Festa e jetës

Ambientimi: vëllezërit festojnë bashkë me familjen që më në fund bashkohet. Mungon vetëm këngëtari që të japë fillimin festës. ndaj duhet të gjejnë copa e poezisë t'i sistëmojnë për të filluar vallen. Fiton skuadra që e para ndërton poemën.

Fëmijët ndahen në skuadra.

Material: fraza :”*në festën e familjes takova shumë kafshë që festojnë lindjen e ketrushëve.* Ishin.. (mund të shtohen emrat e kafshëve aq sa janë pjesëmarrësit e skuadrës që kanë nevojë për një fletë të ngjitur në ballë).

Të gjithë festuan e kujtuan gëzimin e dashurisë së atyre që na kanë sjellë në jetë” kjo pjesa e fundit shkruhet në një karton të madh. Fraza ndahen në tre pjesë e para dhe e dyta marren fjalë për fjalë mbi letër adesive kurse tjetra ndahet e shkruhet mbi tre kartelona.

Zhvillimi:

çdo djali i jepet një fjalë e shkruar mbi letrën adezive që i ngjitet mbi ballë. Qëllimi është që të lexohen fjalët e tjetrit dhe të ndërtojnë sa më parë frazën . që të mos lejojnë skuadrën kundërshtarë t’ia lexojnë fjalën mund të vendosen me ballin ngjitur me një shok por jo ta mbulojnë me diçka ose të fshihen pas ndonjë objekti.

meqë fjalët e tjera janë në kartelona kjo bën që fëmijët të vrapojnë sa andej këndeje dhe loja bëhet më e vështirë.

2. Një vizion fantastik

Ambientimi: dy vëllezërit që po festojnë duan të vizatojnë në fletore gjërat e bukura që kanë parë për t’ia treguar prindërve. Fëmijët do t’i ndihmojnë që vizatimi të dalë i bukur.

Skuadra me nga 8 persona.

Materiali: një kartelon i madh ku vizatohet pylli , vendi i festës së familjeve, shtëpia e rroki me korridor , kuzhine, dhome gjumi, banjë, një shënjesë për çdo skuadre dhe letër e penarelë.

Zhvillimi: skuadrat me shënjesën e vet duhet të gjejnë Rockyn nëpër shtëpi. Dhoma mund të jetë e përfunduar kur skuadra ka gjetur tre objekte. Për të gjetur objekt që janë në dhomë një lojtar për skuadër thirret dhe animatori i tregon vetëm atyre se ç ‘objekt duhet të gjejnë. Kur bie bilbili fillojnë vizatimet duke parë nga skuadra e vet , aspo skuadra e gjen objektin dhe skuadra fiton një objekt për atë dhomë. Kur t’i gjejë tre objektët atëherë shënjesën mund a spostoje në dhomën tjetër ndërsa skuadrat e tjera mbetën ku ishin. Meqë fëmijët s’postohen në dhoma vizatuesit vizatojnë njëkohësisht edhe objekte të ndryshme.

LUTJA

Himni i jetës “Nënë Tereza”

ANGAZHIMI: Të bëjmë një poezi mbi jetën, falënderimin (familjen, mësuesit, animatorët, shokët, shoqet), të përdoret në lutjen e ditës së fundit

PJESA 12

Tema: PËRSËRI NË shtëpi

Objekti: Të kujtojmë ditët e bukura që kemi kaluar së bashku

TEATRI

(Festa në shtëpinë e Kaprollit. Janë dy fëmijët dhe shumë kafshë të tjera.

IREN: A nuk je kurjoz të dish pse këta kafshë flasin?

JACK: Po jam kurjoz por...!

KAPROLLI: *(në mënyrë solemne)* Mirëdita fëmijë.

IREN: Më falni zotëri kaproll si ka mundësi në këtë pyll ju kafshët flisni? Në botën nga ne vijnë kjo gjë nuk ndodh.

KAPROLLI: *(qesh)* Shiko e dashur... kjo është magjia e pyllit...

JACK: Uou! çfarë magjie është?

KAPROLLI: *(qeshë përsëri)* Shikoni përreth, çfarë shihni?

IREN: Të gjithë të kënaqur...

KAPROLLI: Përse të kënaqur?

IREN: Sepse janë të gjithë së bashku...

KAPROLLI: Ke thënë mirë... sepse janë të gjithë së bashku... të gjithë të vegjlit kanë nënën dhe babain e tyre. Janë një familje. Cila është magjia më e madhe që ka origjinën në familje?

JACK: DASHURIA!

KAPROLLI: Pikërisht kështu... Në familje lind dashuria.. dhe kur familjet jetojnë afër njëra-tjetrës dashuria forcohet. Magjia më e madhe është se dashuria të bën të flasësh. Magjia e pyllit është kjo.

JACK: Më mirë se Play!

IREN: Por nëse ROKY do të kishte qëndruar vetëm me të vërtetë?

KAPROLLI: DASHURIA nuk do të ishte e plotë. Për këtë ju keni bërë një gjë shumë të madhe duke i bërë të kuptojnë ROKY-t se sa e rëndësishme është familja ...

NUSJA E LALES: Uh, uh, ja po dalin krapojt.

(HYJNË NË SKENË e gjithë familja e kaprojtve. mama mban në krahë dy binjakët)

BABI: Siç e shikoni u bëra baba edhe një herë. Ja para jush Jack e Iren.

ROKI: Dhe tani për ju miq, të afërm dhe të largët... Pro propo proprorr... çoj një dollin për vëllezërit e mi.

IREN: Ah sa qejf, u kënaqëm... *(dëfrehen)*.

JACK: Nuk të mungojnë mami dhe babi?

IREN: Po. Do të doja shumë ta shikonte mami këtë festë... Po më vjen gjumë...

IREN: Po, edhe mua... *(bien të flet)*

EPILOGO: shpresa që vazhdon e ëndërron *(Në kopshtin e gjyshe KATË.)*

MAMA: Zgjuhuni gjumashë! Nuk dini më ku flihet?

BABI: E dashur, ndoshta janë mërzhitur këto ditë...

GJYSHJA KATË: S'ma merr mendja... Janë lodhur duke luajtur...

JACK: Mami!!!!!! *(përqafohen)*. *(zgjohet edhe IREN dhe përqafohen.)*

IREN: Ta dish sa gjëra të bukura kemi bërë këto ditë...

JACK: Kemi parë vende të mrekullueshme...

IREN: Falë baules se gjyshe në tavan... Kemi qenë në Egjipt.

JACK: E mes lëkurëkuqeve... A e di cilët janë shpirtrat tanë që na udhëheqin?

IREN: Kemi parë një dragua të vërtetë... nuk ishte tamam e vërtetë por...

JACK: Sa bukur isha i veshur si piratë... në fund të fundit na dëgjuan!

IREN: E pastaj pylli magjik, na bën të ndjejmë mall... sa do donim t'i shohim përsëri...

MAMA: çfarë po thonë, mos po flasin për baulen tënde gjyshe?

GJYSHJA KATË: *(u bën me sy fëmijëve)* Po, baulja që kanë luajtur me shumë fantazi...

JACK: Ti mami nuk na beson?

JACK: Gjyshe, thuaju edhe ti që ke një baule magjike që flet... ejani e shihni...

MAMA: Keni kaluar ditë të bukura... por tani mos e ekzagjeroni... tani është ora të ikim në shtëpi...

GJYSHJA KATË: Fëmijë... ka qenë shumë mirë, keni mësuar shumë gjëra nga ëndrrat tuaja...

Mos pushoni së ëndërruari... Dëgjoni aventurat se të dëgjosh do të thotë të jetosh...

JACK: Është e vërtetë që ka qenë e gjitha një ëndërr?

BABI: Forca, hipni në makinë...

JACK: Ehi, nuk përshëndetëm baulen...

BABI: Të përshëndetni baulen? Pse nuk thoni gjyshen...

IREN: E vërtetë! *(kthehen dhe përshëndetën me gjyshen)*

JACK: Mirupafshim gjyshe KATË dhe faleminderit!

IREN: Ciao! Të duam shumë! *(gjyshja i përshëndetë...)*

GJYSHJA KATË: Lamtumirë të zgjedhurit e mi... Jemi kënaqur së bashku... Ndërsa makina niset, fëmijët shohin gjyshen që nxjerr nga xhepi një gurë...

JACK: Shiko Iren: është Orion!

IREN: pikërisht ai... Ja si shkëlqen! Atëherë ishte gjithçka e vërtetë...

(gjyshja u bën me sy. fëmijët gjithashtu. Imazhi i vetëm që mbetet ndërsa makina ecën dhe gjyshja që i përshëndetë me dorë duke mbajtur gurin e çmuar që shndrit si diell që perëndon...)

AKTIVITËTËT FORMATIVE

1. Gjeje gjethin tënd Krejt pylli është i përbërë nga pemë dhe gjethe shumë të ndryshme njëra nga tjetra. Çdonjëra nga këto kanë jetë dhe origjinë të ndryshme.

Fëmijët janë të ftuar të zgjedhin një gjeth dhe ta ngjisin në karton. Gjethja do të shërbejë për të përshkruar karakterin e tyre (mund të zgjedhin një gjeth të tharë, mund të zgjedhin ngjyrën etj). Pasi ta kenë bërë këtë, fëmijët e tjerë të grupit do të thonë se pse shoku i tyre ka zgjedhur pikërisht këtë gjethe. Në fund të lojës të gjitha gjethet do të ngjiten të pema që është e vizatuar në një karton.

2. Pylli im Fëmijëve u jepen tre topa të ndryshëm që simbolizojnë tre vende të ndryshme të pyllit: përroi, nën pyll, qielli. Animatori i fton fëmijët që të mendojnë pemë dhe kafshë që mund të gjinden në atë pjesë të pyllit (ujë, tokë e qiell). Do të dorëzohet topi atij fëmijë që do të shprehë atë që do të vijë ndër mend. Të gjitha gjërat do të shkruhen nga animatori në një fletë. E njëjta gjë do të përsëritet edhe për dy ambientet e tjera. Nëse fëmijëve nuk u kujtohen gjëra të tjera, duhet të vizatojnë në një karton ambientet e tyre dhe fjalët që kanë thënë më sipër.

3. Shtëpia ku është? Aktiviteti i propozuar i bën fëmijët të reflektojnë mbi rendësin për të pasur një shtëpi në të cilën mund të ndihemi të qetë. Shtëpia është vendi ku ndihemi më të sigurtë. Pra u kërkohet fëmijëve që të lidhin sytë dhe u jepet në dorë një copë e vogël plasteline me të cilën do të ndërtojnë pa parë shtëpinë e tyre nga vijnë. Mund të përdoret një sfond muzikor, do të ishte mirë të zgjidhet një këngë që flet për shtëpia.

Në fund çdo fëmijë do të shpjegojë arsyen se pse pikërisht ka zgjedhur atë vend. Pra do të arrijmë të kuptojmë që shtëpia nuk është vetëm një ndërtesë, por një grup njerëzish që duhen mes tyre dhe e ndihmojnë njëri tjetrin.

4. Nuk të gjeje. Objektivi që duhet të arrihet nëpërmjet këtij aktiviteti është që të zbulohet bukuria e natyrës dhe e vendeve që nuk i njohim. Shpesh herë jemi mësuar që ta shohim natyrën vetëm nëpërmjet pamjeve televizive, ose në kinema por që nuk arrijmë të perceptojmë ato gjëra të vogla që janë të mrekullueshme. Fëmijët dëgjojnë nga animatori i tyre një fjalë që ju sugjerohet dhe që ju bëhet sensacion që mund të provokojë kontaktin me një objekt. Kjo mund të jetë diçka që ekziston në vendin ku zhvillohet aktiviteti, por që mund të jetë edhe diçka që animatorët mund ta vendosin me dashje.

Fëmijëve u lidhen sytë dhe ata duhet të arrijnë të gjejnë diçka në dhomë ose në ambientin e jashtëm. Pasi ta gjejnë objektin e kërkuar fëmijët duhet të shkojnë dhe ta vendosin mbi një tavolinë. Pasi ta zbulojnë objektin atyre u zgjidhen sytë dhe shkruajnë emrin e objektit mbi një karton. Nga çdo shkronjë fëmijët duhet të shpikin nga një fjalë që lidhet me pyllin. Me të gjitha fjalët e investuara duhet të shkruajnë një poezi ma anë të së cilës duhet të dëshmojnë dhe të falënderojnë Zotin për rëndësinë e krijimit.

5. A me kujton mua?

Aktiviteti që na propozohet këtu është që tu bëhet e njohur fëmijëve karakteristikat e personazheve të rëndësishëm që kanë mbetur si model, ato që mund të konsiderojmë si pikë

takimi dhe si shembull për jetën tonë. Duhet të gjeni disa fraza që duhet tu korrespondojnë personazheve domethënës. Aktiviteti duhet të zhvillohet me skuadra dhe duhet të shërbejë për të gjetur dhe për të stimuluar dëshmitar të tjerë të ngjashëm me prindërit e tyre.

- “Zot, çfarë dëshiron që unë të bëj?” Shën Françesku
- Çfarë ngjashmërie ka mes dedective dhe një akrobati të cirkut? "të dyja punojnë në pista.
- “Fryti i qetësisë është lutja, fryti i lutjes është feja, fryti i fesë është dashuria. Fryti i dashurisë është dedikimi. Fryti i dedikimit është paqja”: E lumja Nene Tereza e Kalkutës..
- “Çfarë ngjashmërie ka mes një polici dhe një treni? ”ku të dy fishkëllejnë.
- “Duaje të afërmin tënd si vetveten”: Jezusi i Nazaretit
- Çfarë ngjashmërie ka mes një profesori dhe një lule?”Profesori
- Çfarë ngjashmërie ka mes Jobit në bibël dhe nënës tënde? Ku të dy kanë shumë duresë.
- “Unë jam një punëtor i përvuajtur në vreshtin e Zotit”: Benedikti 16
- “Mos kini frikë që ti hapni dyert Krishtit”:Xhovani Paulo II
- “Duaj dhe bëj çfarë të duash”: Sh. Agustini
- “Çfarë ngjashmërie ka mes një libri dhe një Margaritë”. Ku të dyja shfletohen.

6. Fotoromani i familjes sime

Fotoromani është gjithmonë i pranishëm në traditën tonë italiane.

Me këtë aktivitet u propozohet fëmijëve që të krijojnë një histori duke përdorur në mënyrë sa më të thjeshtë mjetet që kemi në dispozicion. Në momentin e parë u kërkohet atyre të shkruajnë një histori e cila përbëhet nga pesë pjesë që na parqet jetën e një familje. çdo pjesë duhet të jetë e specifikuar mirë dhe të paraqitën në mënyrë specifike protagonistët që do të marrin pjesë. Kalohet në fazën e fillimit të paraqitjes. Grupi mund të ndahet në nëngrupe dhe të fillojnë të gjejnë tekstin, muzikën, pozicionet që duhet të kenë aktorët. Grupi i parë shkruan një tekst që shpjegon në mënyrë të përmblendhur 5 fotografite që do të bëhen. Do të jetë detyrë e tyre që të përgatisin një karton në të cilin do të ngjisin fotografite tona. Ndërsa grupi i dytë mund të shkruaj një këngë dhe ti bien muzikës ndërkohë që fotoromani është duke u shfaqur. Ndërsa grupi i tretë përgatit 5 pjesët që do të bëhen fotografite, dhe një grup tjetër që përgatitë aktorët, prelatit veshjet. Kur gjithçka është gati, me një makinë fotografike mund të një kompjuter bëhen disa fotografi dhe të dërgohen për ti larë. Nëse keni në dispozicion, fotoromani mund të paraqitët edhe me anë të një Power Point ku mund të jetë një kujtim i mirë edhe nga ana e fëmijëve.

7. Larg paragjytimeve

Roki është në ankth për atë që do të ndodh. Ka frikë dhe frika krijon një paragjykim. Me këtë aktivitet duhet tu bëhet e qartë fëmijëve që ai që është afër nesh mund të na mahnitë dhe të na çudisë, por jemi ne ato që shpesh herë nuk e lejojmë të bëjë asgjë.

Çdo fëmijë duhet të varë me një lidhëse në qafë një qese plasmasi. Në atë qese duhet të mbledhë gjethet që ja dhurojnë shokët e tij çdo herë që ato çuditën dhe ndërrojnë opinionin për të. Si detyrë e ditës është ajo për të bërë sa me shumë vepra të mira dhe të fitojë sa më shumë gjethë. Në fund të ditës gjethet e mbledhura mund të vendosen në herbarium.

8. Mirë se vjen vëlla Kemi të bëjmë me historinë e Rokit, me xhelozin që ka ai për lindjen e vëllait të tij. Çdo fëmijë merr një letër në dorë dhe fillon të shkruaj për vëllain e vogël që është duke i lindur. U jepet mundësia të shkruajnë çdo gjë, por në veçanti ju kërkohet të tregojnë botën që do të gjejnë.

Do të ishte shumë bukur që tu bëhet e qartë fëmijë që çdo krijesë e re e Zotit që vjen në tokë duhet të pranohet, dhe ne si bashkësi kemi përgjegjësi që ta bëjmë të banueshëm vendin në të cilin do të jetojë.

9. Ndërtoj vëllain tim të vogël Ndodh shpesh që në familjet tona dëshirojmë të kemi një pjesëtar në përngjasimin tonë. Edhe një vëlla që na lind na bën që të jemi të ngarkuar me parashikime që mund të na devijojnë nga rruga dhe ndërtojmë një realitet jo të vërtetë.

Objektivi i këtij aktiviteti është që të kërkojmë të shohim një ndryshim mes imagjinatës dhe realitetit dhe të gëzohemi me faktin se realiteti është ai që duhet jetuar dhe duhet pranuar. I jepet çdo fëmijë nga një karton dhe makarona të tipave të ndryshme. Me makaronat fëmijët duhet të ndërtojnë pamje ideale të vëllezërve dhe motrave të tyre. Mund ta ngjyrosin pastën para se të fillojnë të ndërtojnë. Në fund puna që kanë bërë duhet tu paraqitet të tjerëve, dhe të bëhet dallimi mes vizatimit të vëllait ideal që kanë bërë dhe mes atij që realisht kanë.

Në rast kur janë fëmijë të vetëm këshillohet që ata të zgjedhin shokun e tyre me të ngushtë në mënyrë që të mos ndihen në vështirësi.

10. Pasqyra e papafingos

Një pasqyrë arrin të komunikojë shumë gjëra atij që e sheh. Shpesh herë shihemi në pasqyrë vetëm për të parë nëse jemi shëndosur ose jemi dobësuar dhe shumë pak na qëllon që të shihemi në sy. Nëse e shohim me kujdes ky aktivitet mund të na ndihmojë shumë që të nxjerrim jashtë pjesët e fshehura. Do të ishte mirë që të gjendet një pjesë e papafingos për të zhvilluar historinë e Rokit që u fshehët prindërve të tyre. Fëmijët formojnë një rreth dhe pasqyra vendoset përtokë. Një pjesëtar i grupit shkon merr pasqyrën dhe ulet afër një shoku tjetër në mënyrë që të shihen të dy së bashku. Duhet të tregojë diçka të vetvetes dhe të shokut të tij që shpesh herë nuk arrin ta zbulojnë. Fakti që ky duhet të flasë përpara për shokun do ta ndihmojë kur të fillojë të flasë për vetën e tij. Animatori duhet që të zhvillojë lojën sa më mirë dhe të gjithë fëmijët të kenë mundësinë që të marrin pasqyrën.

11. Po të isha në vendin tënd.

Shumë herë e kemi të vështirë të kuptojmë se çfarë provojnë të tjerët.

Aktiviteti që propozojmë këtu është shumë simpatik dhe duhet të zhvillohet me kujdes dhe të përfundohet brenda kohës së caktuar. Animatori përgatit disa kartonë ku shkruan emrin e një fëmijë tjetër të grupit. Këto kartonë u shpërndahen fëmijëve dhe çdo pjesëtar i grupit merr kartonin e një tjetri.

Përfundimi do të ishte ai i arritjes deri në fund të kohës së caktuar duke u sjell si personi tjetër. U kërkohet fëmijëve që të sillen dhe të bëjnë disa gjeste si të tjerët. Loja është pak e komplikuar për këtë arsye është e këshillueshme që çdo fëmijë ti vendoset një karton në qafë ku të ketë të shkruar personin të cilin është duke e interpretuar. Do të ishte bukur që aktiviteti të mbyllet me një moment dreke, kohe të lirë... Animatori largohet nga roli si gjykatës dhe kontrollon gabimet që bëjnë fëmijët.

12. Ndërtojmë me gur.

Guri ka qenë gjithmonë edhe në traditën hebraike një simbol i forcës dhe simbol lidhje dhe bashkim me familjen. Duke pasur parasysh këtë traditë të vëllezërve tonë hebrenj, u kërkohet fëmijëve që të përgatisin një gurë dhe tua çojnë familjarëve të tyre kur të kthehen në shtëpi. Në këtë gurë mund të vizatojnë me lapsa atë çfarë dëshirojnë, është mirë që në fund të lojës të paraqitet eksperiencia e ambienteve të cilët i kanë vizituar. Fëmijët mund të përgatisin disa gurë për familjarët e tyre në kujtim të asaj që kanë përjetuar.

13. Jemi familja me e bukur në botë!!!

Ky aktivitet parashikon një sfidë mbi bukurinë e familjes së tyre. Dy vëllezërit janë kthyer në shtëpi, por kanë një dëshirë të madhe të vazhdojnë të ëndërrojnë. Rrigjejnë pra dhuratën e madhe të familjes së tyre. Çdo fëmijë merr një letër që mbështillen pakot mbi të cilën me ndihmën e animatorit vizaton profilin e vet. Është momenti në të cilin duhet të vizatojë vetveten dhe të shkruaj gjërat më të bukura që ai do ti kishte thënë mbi familjen e vet. Kur të gjithë e kanë

mbaruar marrin nga një karamelle ose një merendo tjetër. Kjo na dëshmon se duke parë aspektet pozitive të personave tjerë na ndihmon që të mos qëndrojmë të trishtuar.

14. Festa Ky aktivitet na ndihmon që të hyjmë në kontakt me lutjen. Kërkohej që të rindërtohet shëmbëlltyra e atit të mëshirshëm. Fëmijët duhet të rikrijojnë historinë duke ecur dhe gjatë rrugës takojnë animatorët të cilëve u tregojnë karakteristikat e personazhit dhe u bëjnë prova të ndryshme. Provat duhet të konsistojnë

Baba (personi që fal). Fëmijët duhet të lidhin në një dru një fletë në të cilën kanë shkruar herën e fundit që janë nervozuar në familje. Në një flakë që do të ndizet duhet të djegin fletën me qëllim që të familjarët e tij.

Fëmija i madh (drejt mikpritjes). Fëmijëve u jepet një konop dhe duhet ta lidhe me një fëmijë të grupit tjetër që fillimisht nuk e kishte njohur mirë.

Fëmija i vogël (duhet të kërkoj falje). Në kulturën tonë shpesh faljet janë shoqëruar nga një dhuratëNuk është e rëndësishme dhurata por mendimi.... Fëmijët duhet të kërkojnë në kopsht(ose në natyrë) material për të ndërtuar një dhuratë të vogël.

LOJRAT

1. Një ere që s'harrohet

Ambientimi : dy fëmijët ndejnë në ajër shumë profume. Të prindërve të vet që i zgjojnë nga gjumi, të gjyshes por edhe të shumë aventurave të jetuara dhe të asaj bauleje që u ka dhuruar shumë momente të paharruara. Gjatë lojës u duhet të gjejnë erërat familjare që do t'u japin fitoren.

Pjesëmarrësit: skuadra të formuara nga gjashtë fëmijë.

Materiallet: shume parfume të ndryshëm aq sa janë skuadrat pjesëmarrëse, makijazh për personazhet.

Zhvillimi: u kërkohej fëmijëve të shpërndahen në dhomë ose në fushë. Animatori kalon afër çdo fëmijëve dhe u hedh pak parfum në qafë secilit. Çdo skuadër ka një parfum të ndryshëm në të vërtetë detyrë e skuadrës është të gjejë vetëm me anë të nuhatjes pjesëmarrësit e secilës skuadër. Pasi skuadra ta ketë gjetur vetën do të kërkojë disa objekte që kanë po të njëjtin parfum dhe brenda tij do të gjendet bojërat për makijazh me të cilat do të lyejnë njërin prej anëtarëve, si njërin prej personazheve. Fiton ai i cili kur bie zilha e ka lyer më mirë personazhin e vet.

2. Stafeta e orizit

Ambientimi: sapo janë kthyer në realitet vëllezërit mezi presin të hanë përsëri pilafin e mirë që nëna përgatit gjithmonë për ta. Fëmijët duhet t'i ndihmojnë për të mbledhur orizin për t'ia çuar mamit.

Pjesëmarrësi: 2 ose më shumë skuadra me nga 10 veta

Materiali: dy shkopinj kinezë për të kapur orizin dy mbajtës plastike.

Zhvillimi: anëtarët e çdo skuadre vendosen në resht dhe i par ka shkopinjtë kinezë në dorë. Kur fillon i pari shkon tek ena plastike dhe mundohet të kapë sa më shumë kokrra orizi që mund dhe vrapon për rreth 4 m ku gjen një tjetër enë plastike ku mund të hedhe kokrrat që ka kapur, pastaj kthehet prapa dhe ia jep shkopinjtë të dytit. stafeta vazhdon derisa të mos e boshatisin enën me oriz. Ose kur mbaron koha numërohen kokrrat e orizit.

9. vjeçare

1. Një përrallë që vazhdon

Ambientimi: jemi tashmë në fund të udhëtimit tonë por dy protagonistët brenda në makinën që largohet nga shtëpia e gjyshes e ndiejnë se aventura po mbaron. kuptojnë se akoma mund të ëndërrojnë e t'i realizojnë ëndrrat në të tashmen. i fton fëmijët të shikojnë në zemër dhe të gjejnë ëndrrat e veta.

Materiali: fletë që ngjiten me emrat e personazheve të përrallave

Zhvillimi: çdo fëmijë ka në ballë një fletë ku është shkruar personazhi i përrallë. Emrin e të cilit nuk e di. Gjëja e parë personazhet duhet të grupohen sipas përrallave pa u thirru me emër. Pastaj

mbliidhen në rreth dhe do të tregojnë përrallat një e nga një, pa i përmendur emrat që kanë në ballë. Në çdo moment animatori mund t'a ndërrojë emrin që kanë mbi ballë duke e bërë të vështirë tregimin. Animatori në fund mund të krijojë një histori duke futur personazhet që nuk kanë lidhje me njëri-tjetrin.

2. Pluhuri i baules

Ambientimi: tashmë personazhet janë kthyer në shtëpi dhe vendosin të mendojnë të hanë përsëri ushqimet e ndryshme që kanë provuar duke vizituar vende të ndryshme. duhet të gjejnë përbërësit e recetave (mundësisht animatori të vishet si personazh i asaj botë që kanë vizituar.

Pjesëmarrësit: tre skuadra

Materiali: tre litra qumësht, ngjyrosësh ushqimor dhe mjaltë.

Zhvillimi: çdo skuadër do të gjejë materiale që të bërë “pluhurin e baules”. do të gjejnë tek animatorët këto përbërës, vetëm nëse animatori i do të shohë së skuadra e meriton.

Qumështi do t'u jepet vetëm pasi të kenë vlerësuar me precizon përbërësin në decilitra në një shishe të mbushur pjesërisht (sasinë animatori duhet ta dijë që përpara), **mjalti** do t'u jepet nëse do të dinë masën e saktë, kurse **ngjyrosësi** nëse do të gjejë të paktën afërsisht t lartësinë ku do të varet shishja. Bashkë me materialet do t'u jepen edhe disa kartona 5 në maksimum nga të cilët sipas gabimeve hiqen nga një për çdo gabim. Në fazën e dytë do të ndeshen për të marrë sa më shumë kartona nga njëri tjetri për të blerë materialet e tjera të pluhurit të baules (biskota, ngjyra të tjera, lëng frutash) për të. Ndeshja konsiston në kapjen e gishtit nga tre për çdo ndeshje (nëse tre janë skuadrat) nëse skuadra ka persë kartona mund të marrë njërin nga materialet që i nevojitet.

LUTJA: Poezitë e bëra nga fëmijët një ditë më përpara (falënderimi për Zotin, jetën, animatorët, familjen, shokun etj.)

ANGAZHIMI: Të bëhet një peshtaf (kuti) ku të vendosen të gjithë xhevahirët e grumbulluar gjatë gjithë gruerit.

**PUSHIME TË MBARA!!!
JU PRESIM NË SHTATOR!**