

ESTEBAN

Prezantimi

Dorshkrimi i “Yjeve fikse” të Aleksander Pikolominit po krijon shumë probleme në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme. i është ndaluar stampimi! Përse? Xhuxhi Grallen nuk i bindet urdhërit, shkon në tipografinë e plakut Restaban për ta stampuar. Menjëherë e marrin rojet e Qeveritarit Mentar dhe e sjellin në burg. Por dorshkrimi po përhapej! I riu i tipografisë, Eseban, e kupton se është në rrezik, ikën drejt portit Abigail. Shpëtimi i Mbretërisë së Dritës së Përjetshme është në duart e tij e të tre djemve të tjerë: Sirio, Dened e Formal, edhe ata kanë një pjesë të këtij dorëshkrimi. Princi Antares, i riu që mbretëronte, por akoma nuk e ka pushtetin në dorë, ka besim tek ata dhe një ditë do ta fitojë Pemën e Jetës që të mund të bashkonte pesë mbretëritë e Tokës së Njohjes: Mbretërinë e Dritës së Përjetshme, dhe Tokën Enduranse, ku jetojnë Njerëzit; Token e Hënës Vagëlluese, ku jetojnë Xhuxhat, Toka e Graham, ku jetojnë Faunët, e Ishulli i njerzve të humbur, ku jetojnë Njomët.

Me këto ngjarje fillon historia “Esteban” që duam të tregojmë. Është një i ri që jeton në këtë botë të quajtur: Toka e Njohjes. Do të kalojë shumë prova për të arritur tek Pema e Jetës, burim i paqes dhe i lumturisë.

Historia tregon ndryshueshmërinë e këtyre pesë Mbretërive, të banuara nga popuj me kultura dhe zakone të ndryshme, pikërisht si në kohën e sotme.

Historia “Esteban” ka një natyrë fantazie, por në të njëjten kohë pasqyron realitetin, sepse na bën të reflektojmë mbi jetën tonë e t’i afrohem Zotit. Pra, Kusarët, Piratët, Faunët, Njomët, Xhuxhat e njerëzit e një populli janë protagonistët e kësaj aventure e na paraqesin një mundësi narrative për të folur me Zotin.

Është një histori shumë e pasur me skena nga më të ndryshme, e do t’ju pëlqejë.

Projekti edukativ dhe tema formuese

Projekti edukativ është baza e realizimit të kësaj dispense. Tema që kemi zgjedhur është : Jeta. Shumë herë Papa Benedikti i XVI ka folur mbi rendësinë e jetës, i ka bërë thirrje Kishës të reflektojë mbi këtë temë. “Në darkën e fundit Jezusi ka pranuar të vdesë për dashuri në kryq, dhuratë që na liron e na shpëton. Ringjallja e tij ka qenë si një shpërthim drite, një shpërthim dashurie që zgjidh zinxhirët e mëkatit e të vdekjes.

Përmbledhja e historisë

Esteban është një i ri që jeton në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme e punon si tipograf pranë një të moshuari me emër Restaban. Në përfundim të diellit një ditë prej dite vjen në tipografi një xhuxh me emër Grallen i dorëzon një dorëshkrim me titull të Yjeve Fikse të Aleksander Pikolomini, të cilit i është ndaluar stampimi në Mbretëri. Xhuxhi zbulohet nga rojet dhe arrestohet menjëherë! Ndalimi i publikimit të dorshkrimit është vepër e Qeveritarit Mentar. Njeri me një të shkuar të errët, ngrihet në pushtet pas vdekjes së Mbretëreshës Adhara, sovranë e Mbretërisë së Dritës së Përjetshme; ku vihet në fron i biri i tij tepër i ri Princi Antares. Tirania e Mentar-it ka bërë të mundur që Princi të mos bëhet Mbret e kështu të mos shkojë në vend plani i tij për të bashkuar mbretëritë e tokës. Princi Antares, së bashku me dijetarin Hamal e Komandantin Vega, punojnë një plan për t’u liruar nga Mentari! Plan i qëndron: të zbulojnë dhe të fitojnë Pemën e Jetës që ka humbur që me vdekjen e Mbretëreshës Adhara, është zhdukur edhe paqja dhe bashkpunimi mes popujve të Tokës së Njohjes. Për të realizuar këtë plan është e nevojshme të ndahet dorëshkrimi e t’u besohet kater të rinjve: Esteban, Sirio, Fomal e Dened. Kater të rinjtë do të kalojnë nëpër shumë vështirësi, e do të udhëtojnë në të gjithë Token e Njohjes në kërkim të Pemës së jetës. Për t’i pritë në portin Abigail, ka dalë Kapiten John Barlou, i ashtuquajtur i terroristi më i madh i Botës së Ujrave. Mbi anijen Shedar

nuk hipen vetëm kater të rinjtë, por edhe disa spiunë të Mentar-it, Alphard e Elnath, qëllimi i tyre ishte të ndalonin udhëtimin.

Do të jetë një aventurë plot me të goditura, e skena shumë tërheqëse që do të sjellë Estebanin të njohë mirë Popujt e Tokës së Njohjes. Njomët që janë në ishullin e njerzve të humbur; Faunët të Tokës së Graham-it, sirenat e përbindëshat në Botën e ujrave; Xhuxhat në Token e Hënës Vagëlluese. Të gjithë këta popuj, me karakteristika të ndryshme, bashkohen për të ndihmuar ose për të ndaluar Estebanin e Princin Antares në gjetjen e Pemës së Jetës. e pozicionuar mes Tokës e Hënës Vagëlluese në fund të Shkallës së Hyjit. Zhdukja, lëngjet misterioze, pozicionet magjike, kështjellat që zhduken pa lënë gjurmë, Katedralja në fund të Ujrave e të tjera intriga janë të përshkruara në dorëshkrimet e Yjeve Fikse të Aleksander Pikolomini që çon protagonistët tanë në kërkim të vlerave më të rëndësishme të jetës. Kush do të arrijë të sjell Pemën e Jetës Peincit Antares? Është ajo që do të zbuloni duke e lexuar këtë histori, që lëviz nga fantazia në realitet.

Personaxhet kryesorë

Esteban: Është protagonist i historisë. Është një i ri i tipografisë, mosha e pa përcaktuar, mund të ketë qenë 12 vjeç, nëse në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme numëroheshin vitet. Bëhet pronari i një libri që i është ndaluar stampa: të yjeve fikse të Aleksander Pikolomit. I ndjekur nga rojet e Qeveritarit detyrohet të largohet; shkon në portin Abigail. Detyrohet të lërë token e tij e të përballet me detin për të jetuar një aventure të re e për të gjetur Pemën e Jetës.

Princi Antares: I biri i Mbretëreshës Adhara. Pas vdekjes së Mbretëreshës mund të hypte në fron, por mosha e tij e vogël ja ndalon. Nuk mund të mbretëronte vetëm. Në ndihmë i vjen Qeveritari Mentar që drejton Mbretërinë. Por Antares, edhe pse i vogël me moshë arrin të kuptojë intrigat e fshehta të Qeveritarit dhe fshehurazi lidhë marrveshje me Kapitenin John Barlou. Në krahun e djathtë të tij qëndron gjithnjë dijetari Hamal që e ndihmon në shumë raste e zgjedhje të rëndësishme.

Mentar: Është Qeveritari i Mbretërisë së Dritës së Përjetshme. Është kryetari i të gjithë rojeve të Mbretërisë. Shumë i keq dhe gënjeshtar. Fiton besimin e princit Antares me mashtrim. Të tij janë ligji më të tmerrshme të Mbretërisë: persekujtimi i xhuxhave e i njerzve të detit, elimini i numërimit të viteve. Fsheh shumë sekrete, është mik i qënjeve më të tmerrshe të Tokës së Njohjes.

Restaban: Është një i moshuar tipograf i Mbretërisë së Dritës së Përjetshme. Është kujdesuar për Esteban-in që në vogli, mes tyre është një dashuri e madhe. I moshuari tipograf fsheh shumë sekrete të historisë që mund të ndryshojnë jetën e Esteban dhe të Princit Antares. Në fillim nuk del në skenë, por do të duket më vonë!

Grallen: Është një Xhuxh. Thotë se është një mik i Mentar-it; bugroset. Si të gjithë xhuxhat i duhet të fshihet në shtëpinë e tij sapo të fillojë e të errësohet. Edhe ai në kohën e Mbretëreshës Adhara, ka ikur nga Toka e Hanës Vagëlluese për t'u strehuar në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme. Është shumë i pasur e fsheh shumë sekrete. Si ka mundësi që është në dorën e tij dorëshkrimi i ndaluar i titulluar yjet fikse të Aleksander Pikolomit?

Kapitano John Barlou: Është një kusar (hajdut) i paguar nga Princi Antares. Është ai që kryen shumë misione sekrete që as Qeveritari Mentar nuk i njeh. Sapo ka marrë nga Princi një leter për të kryer një mision sekret. Është në portin Abigail e flet me marinarët e portit që do të ngjiten me të në anijen Shedar. Është i ashtuquajtur terrori i Botës së Ujrave sepse ka përmbushur shumë të papritura në të gjithë Token e Njohjes e është kthyer gjithmonë shëndosh e mirë e me shumë mistere e të vërteta që ja ka treguar vetëm Princit.

Sirio: I biri i Vega-sit, Komandant i ushtrisë së Mentar-it. Flet pak për veten e tij, por menjëherë bëhet shok i ngushtë i Esteban-it. Ruan disa sekrete mbi jetën e tij, mbi familjen e babain e tij që punon në ushtrinë e Mentar-it, dhe zbulohet pak e nga pak. Edhe ai zotëron një pjesë të dorëshkrimit të yjeve fikse të Aleksander Pikolomini të dhuruar nga ati i tij. Çfarë i bashko Sirio-n e Esteban-in? E çfarë misteresh fsheh ky liber i ndaluar?

Fomal: Vjen nga Toka Graham, është më simpatiku i shokëve. Mik i Esteban-it e Sirio-s. Do të jetojë një aventurë të tmerrshme. Nuk dihet se si ka ardhur në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme, por dihet se dëshiron të kthehet në shtëpi. Kush e pret? Si ka mundësi që nuk e tregon që në fillim origjinën e tij?

Deneb: Djalosh misterioz, u fsheh të vërtetën shokëve. Në fund të historisë tregohet se kush është me të vërtetë!

Hamal: Mosha e tij është misterioze, të gjithë e dinë se është dijetari i Mbretërisë të Dritës së Përjetshme. U bë këshilltar i Mbretëreshës Adhara derisa ajo vdiq. Ka një të shkuar që askush nuk e njeh, zotëron shumë pushtete magjike. Princi Antares i dëgjon gjithmonë këshillat e tij që janë shumë dritdhënse. Por çfarë fsheh pas asaj mjekrre të bardhë e atij manteli të ndritshëm ngjyrë rozë që e mban gjithmonë veshur?

Vega: Është babai i Sirios edhe pse është një udhëheqës i ushtrisë së Mentar-it, i është besnik princit Antares! Kjo lojë e dyfishtë do t'i kushtojë shumë e do të jetë Sirio që do ta paguaj!

Alphard e Elnath: Janë dy ushtarë të ushtrisë së Mentar-it. Së bashku më të kanë thurur planin për të hypur në pushtet e ta rrëzoj nga fronin mbretëror Princin Antares. Janë shumë të këqinjë e bëjnë poshtersira të mëdha! Do të hipin në anijen Shëdar në shërbim të Kapiten John Barlou.

Gomeisa: Është një sirenë e mrekudhueshme që jeton në Detin e Kuq. Edhe ajo banonte në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme derisa Qveritari Mentar jep urdhër të largohen të gjitha vajzat e bukura të Mbretërisë nga frika se mund të bëhen një ditë nusët e Princit Antares. Vjen nga një familje fisnikësh dhe ka qenë e burgosur në Kështjellën e Aldebaran në Ishullin e Njertzve të Humbur.

Treguesi i emrave dhe i vëndeve

Toka e Njohjes: Është vëndi ku zhvillohet historia e Estebanit. Në Tokën e Njohjes banojnë popuj të ndryshëm: Njertzit që jetojnë në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme e në Token Enduranse; Faunët që jetojnë në Token Graham; Njomët janë mbrojtësit e kështjellës së Aldebaran në Ishullin e Njertzve të Humbur; Sirenat e Përbindshat jetojnë në Botën e Ujrave e xhuxhat janë origjinë e Tokës së Hënës Vagëlluese. Secili nga këto popuj jeton në mbretërinë e tyre me karakteristika që i dallojnë me të tjerët.

Pema e Jetës: është Pema e Tokës së Njohjes që paraqet vlerat më të rëndësishme të të gjithë popujve; respekti, dashuria, solidariteti, paqe, besim, ishte e fshehur poshtë Tempullit në shkallen e Hyjit.

Popujt e Tokës së Njohjes

Popujt; njerëz: njerëzit jetonin në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme në Token e Enduranse. ALeanca e paqes dhe e respektit mes këtyre popujve shpjegohej çdo vit në Katedralen e Krishtit të thellësive, derisa Mbreti i Enduranse nuk u duk më, u prish kjo beslidhje dhe të gjithë popujt e Tokës së Njohjes u vunë kundër njëri-tjetrit.

Popujt; Xhuxha: Xhuxhat janë qenjë të ngjashme me njerzit, me shtat vegjël. Kanë fuqi magjike dhe karakterizohen për vende të nëndheshme. Para se të shkonin në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme, Xhuxhat jetonin në Token e Hënës Vagëlluese. Ishin besnikë të Mbretëreshës Adhara dhe si pasojë edhe të Princit Antares.

Popujt; Faunë: jetojnë në Tokën Graham e përzihen me popujt e tjerë pa u zbuluar nga ata. Janë të gjatë rreth një meter e gjysmë e kanë veshë me majë që zhduken në momentin e transformimit. U pelqejnë vëndet solare dhe hapsirat.

Popujt; Njomë: janë roje të ishullit të Njertzve të Humbur ku mbahen të burgosur të gjithë njerzit kundërshtar të Qeveritarit Mentar. Njomët janë krijesa të ngjashëm me njerzit e vegjël.

Popujt; Ujra: janë Sirenat dhe Përbindshat e detit. Mbretëria e tyre është Bota e Ujrave e janë në kontakt me të gjithë popujt e Tokës së Njohjes. Sirenat janë qenjë gjysëm njerëz e gjysëm peshq. Përbindshat e detit janë një pjesë krokodil e një pjesë peshq që kanë si mision të mbrojnë Katedralen e Krishtit të Thellësive

Mbretëria e Dritës së Përjetshme: është Mbretëria e njertzve. Në krye ishte Mbretëresha Adhara. Psa vdekjes hyp në fronin Princit Antares por nuk mund ta ushtrojë akoma pushtetin e tij sepse ishte shumë i ri. Është toka e origjinës së Esteban.

Toka e Enduranse: është Mbretëria e Njertzve. Është quajtur edhe Toka e Mistereve sepse ndodhin gjëra të çuditshme dhe të pashpjeguara. Në brendësi të tij gjendej një Tempull i madh dhe shkalla e Hyjit ku ruhet Pema e Jetës. Sa ishte Mbretëresha gjallë jetonin në paqe të gjithë popujt.

Toka e Hënës Vagëlluese: toka ku jetonin Xhuxhat para se të vinin në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme. Është një mbretëri që karakterizohet nga errësira dhe ndriçohet vetëm nga drita e hënës. Errësira është ambjenti ideal për Xhuxhat që e duan natën.

Ishulli i njerzve të Humbur: është ishulli që ruhet nga Njomët. Në atë kohë ka qenë ndërtuar Kështjella e Aldebaran ku i burgosnin të gjithë armiqtë e Mentar.

Toka Graham: është Mbretëria e Faun-ve. Në shkretëtirë ndodhin gjëra shumë të çuditshme. Në Token Graham banon edhe kali me krahë.

Bota e Ujrave: është bota e detit që jetojnë sirenat dhe përbindshat e detit. Atje gjindet edhe Katedralja e Krishtit në thellësi.

Fjalë të tjera kyçe

Abigail: është porti më i rëndësishëm i Mbretërisë së Dritës së Përjetshme.

Aurea: monella që përdorej në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme.

Ishulli i Resë Termike: është ishulli që rrethohet me re, por mund të ndryshojnë kushtet atmosferike në pak kohë.

Shedar: është emri i anijes së kapiten John Barlou.

Salla e Kuqe e Pallatit Mbretëror: është salla e fronit të Mbretërisë së Dritës së Përjetshme.

Salla prej Floriri e Mbretërisë: është salla ku ruhen sekretet e Tokës së Njohjes. Mund të hyjë vetëm pasardhësi mbretëror.

Kaskata Blu: është një kaskatë uji e pranishme në sallën e Kuqe të Mbretërisë, ku është e mundur të shihet koha reale dhe çfarë ndodh në vënde të tjera. Është një shpikje e dijetarit Hamal.

Lëngu i Tremtit: është një lëng blu që shërben për të lidhur objektet mes tyre, dhe ka pushtet të jap sekrete nga bashkimi i këtyre objekteve.

Cipa e së vërtetës: është një pjesë magjike që tregon të vërtetën.

Pema e helmuar: është një pemë e vogël xhuxhe i ruajtur në shkallen kryesore të Kështjellës së Aldebaran. Helmi i tij bën të vdesë atë që e prek ose i afrohet.

Krishti i thellësive: është një Katedralë që gjindet në fund të ujrave. Në brendësi është një statujë e Krishtit 6 metra i gjatë. Paraqet Jezusin me krahë të hapur e koken lart, drejt sipërfaqes ujit. Duart e statujës janë rreth 12 metra thedhësi kurse trupi 18 metra.

Shkalla e Hyjit: janë shkallat e gjata të vendosur në Token e Enduranse. Paraqitet Kisha dhe ruhet Pema e Jetës.

Përmbledhja

Kjo histori tregon dimensionin e jetës dhe të realitetit, nga e cila del një botë krejtësisht e re, që deporton plotësisht në botën tonë, e transformo dhe e tërheq pas vetes.

Rektor Madhori i Salezianëve, Don Pascual Chávez Villanueva, në Strenen e 2007 dëshiron të tregojë vlerat e jetës njerzore, një thirrje e apasionuar për të gjithë ne, në emër të Zotit: respektoje, mbroje, duaje e shërbeje jetës, dhe çdo jete njerzore! Vetëm mbi këtë rrugë do të gjesh drejtësi, zhvillim, lirinë e vërtetë, paqe e lumturi!"

Kemi zgjedhur **Pemën e Jetës** si imazhin udhëzues për të realizuar këtë dispensë. Pika e referimit ka qenë Zanafilla, por paraqet edhe jetën e çdo të riu: një pemë e vogël që secili mund ta kultivojë e ta rrisë. Bëhet kështu objektivi i protagonistëve të historisë: qëllimi i arritjes së plotësisë së jetës është ai i vëllezërve.

Projekti edukuesi që shoqëron këtë dispensë paraqitet si një udhëtim, sjell protagonistët nëpërmjet vështirësive, të fitojnë gjithnjë e më shumë vetëdijen e aftësive të tyre, e nga pak përgjegjësinë, deri sa të kuptojnë se çfarë është jeta dhe vlerat e krishtera që janë në brendësinë e saj.

Duam të nxjerrim në pah aspektet dhe vlerat kryesore të jetës: dashuria, toleranca, repekti për njëritjetrin, repekti për jetën. Zoti dhuruesi i jetës.

E gjithë materiali që paraqitet në dispensë i referohet një projekti edukues në formë të një teatri, aktiviteteve formative, lutje, lojra, ambienti, sepse jemi të bindur se nëpërmjet animimit të lojrave mund të edukojmë, e të ungjillizojmë.

JAVA E PARË

DITA E PARË

KOORDINATA E PARË

Tema: Jeta është dhuratë

Objekti: Jetën na e ka dhuruar Zoti, ne duhet ta mbrojmë

TEATËR

Jemi në tipografinë e Restabanit në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme. Në tipografi është Estebani që po punon.

NARRATORI: *(është në skenë e i drejtohet publikut)* Është e vështirë të fillohet e të tregohet kjo histori sepse janë shumë mistere e të vërteta që akoma nuk i njohim. Mund të fillojmë nga vdekja e Mbretëreshës Adhara. Në fron u ngrit i biri Antares që ishte shumë i ri. Adoleshent. Nga ai moment Drita e Përjetshme filloj që të shuhej pak e nga pak. Të fillojmë të tregojmë se është Mentar, personi të cilin asnjë njeri nuk dëshiron ta takojë kurrë. Shumë i keq e gënjeshtar, sa që arrin të mashtrojë Princin e ri Antares. Ia besuan atij ligjet e persekutimit të Xhuxhave e të Njerëzve të Detit. Eleminimi i numërimit të viteve, dhe ndalimi i stampës ishte vepër e tij! Ja mund të fillojmë nga kjo: ndalimi i stampës në Yjet fikse të Aleksander Pikolominit

GRALLEN: *(Hynë në shtypshkronjë. Në krah ka një çantë që mban shumë objekte të çmuara).* Mirdita djalosh. Ku është plaku Restaban?

ESTEBAN: Pronari im ka dalë.

GRALLEN: E ku mund të ketë shkuar? *(buzëqesh sikur ta dinte se ku ka ikur)*

ESTEBAN: E ka thirrur Qeveritari Mentar.

GRALLEN: Unë nuk kam kohë të humbas. Më duhet të stampoj deri neser në mëngjes këtë liber. *(nxjerr nga çanta një liber dhe e përplas mbi tavolinë).*

ESTEBAN: Unë nuk mund të pranoj punë. E mbi të gjitha punën që më sjellin Xhuxhat.

GRALLEN: *(i inatosur)* djalosh! Unë kam shumë para e mund ta paguaj menjëherë punën. Mund të jap edhe një mijë Auree.

ESTEBAN: Një mijë Auree? Janë shumë...

GRALLEN: He pra, djalosh! Nuk më intereson shpenzimi.

Estaban: *(nis ta shfletojë dorëshkrimin).* Kjo është i yjeve fikse të...

GRALLEN: *(mbyll dorëshkrimin me shpejtësi e i ngul sytë Estebanit).* Pse kujton ti se të ofroj kaq shumë para, e vij në orarin e mbylljes së tipografisë? Ti e di mirë se ne Xhuxhave kur fillon të perëndojë nuk na lejohet të na shonin të tjerët! Po e shoh se nuk keni shumë punë e një mijë Auree mund t'i shërbejnë shumë plakut Restaban!

ESTEBAN: Boh, të them të vërteten se një mijë Auree nuk na dalin për të jetuar gjithë jetën! Kjo gjë është me rrezik!

GRALLEN: Djalë i mirë rreziku na ndjekë gjithmonë gjatë jetës. Por fati nuk kalon dy herë në jetë!

ESTEBAN: Sa për këtë as rreziku! Nëse ushtria e Mentar na gjen duke shtypur këtë liber, na rras në burg për gjithë jetën, mua dhe pronarin tim.

GRALLEN: Atëherë çfarë mendon të bësh?

(Në atë moment hyjnë dy roje të ushtrisë së Mentar e Grallen shtyn dorëshkrimin në mënyrë që bie ngadalë nga tavolina)

ROJA1: Hej, Xhuxho! Çfarë po bën akoma këndeje? Nuk po e sheh se po përendon?

GRALLEN: Sigurisht që e shoh, jam Xhuxh e jo i verbër!

ROJA2: Po tallësh ë?!?

ROJA1: A mund të na thuash si e ke emrin!

GRALLEN: Jam Grallen, një mik i madh i Qeveritarit Mentar.

ROJA2: Nuk e besojmë! Tani do të vish me ne në Bazen e Mentarit ta vertetojmë atë që the.

GRALLEN: Me çfarë të drejte më kapni?

ROJA1: Me të drejtën që në Mbretërinë e Antares komandon Mentari, e ai mund të bëjë çfarë të dëshirojë! *(e kapin me forcë Grallen, dhe i përplasnin çantën që kishte në dorë)*

ROJA2: Mirupafshim djalosh e qëndro larg Xhuxhave! A e di se janë personat më të këqinjë në Mbretërinë e Dritës së Përrjetshme. *(dalim me Grallen)*

ESTEBAN: *(flet me vete)* Ndoshta më i keqi është Mënkar! *(me zë të lartë)*

GRALLEN: *(sillet nga Estebani i kënaqur)* Mendo djalosh. Fati kalon një herë në jetë.

Estebani hap dorëshkrimet mbi tavolinë e nis t'i shfetojnë. Pastaj vë re çantën që ishte për tokë. E merr, dhe shikon se çfarë ka brenda. Restaban hynë në skenë në tipografi.

ESTEBAN: Restaban, mirë se erdhe! *(e përqafton me dashuri)*

RESTABAN: Faleminderit biro! Si ka shkuar puna sot?

ESTEBAN: Mund të them mirë! Kemi fituar një mijë Auree.

RESATBAN: *(i habitur e i befasuar)* Çfarë? Mos u tall Esteban. Në këtë kohë të vështirë asnjë Auree nuk të japin për të shtypur këtë dorëshkrim! *(i kalon dorëshkrimin)*

RESTABAN: *(e sheh gjithë i inatosur dhe përgjigjet).* Je i çmëndur? A e di se është e ndaluar të shtypet ky libër?

ESTEBAN: Sigurisht që e di! Por nuk mund t'i thoja jo! Para se t'i përgjigjesha u futën në tipografi dy roje të ushtrisë së Mentarit që moren me vete Xhuxhin.

RESTABAN: pse?

ESTEBAN: Nuk kuptova. Ai u tha se ishte një mik i ngushtë i Qeveritarit Mentar, por ata nuk i besuan!

RESTABAN: E tani çfarë të bëjmë?

ESTEBAN: Nuk e di! Sa kuptova unë, Grallen dëshironte që ne ta shtypnim këtë libër sa më shpejt, në këtë natë: fshehurazi!

RESTABAN: A e di se sa e rrezikshme është?

ESTEBAN: E di, por të kemi një mijë Auree a do të ishte më mirë për ne?

RESTABAN: sigurisht. Por...

ESTEBAN: *(Esteban merr ne dorë çantën e Grallenit dhe sheh se ishin brënda të gjitha paratë)* Shiko! Ja ku janë një mijë Auree. Janë edhe këto shishe të çuditshme më lëngje të ngjyrosura e kjo copë druri. *(nxjerr nga çanta 6 shishe me lëngje ngjyrë të kuqe, blu, e të verdhë dhe copa e drurit që ishte e vrmosur nga shpata në të cilën do ta kuptojmë më vonë gjatë historisë. I vendos pas shtypshkronjës)*

RESTABAN: *(i habitur)* E pabesueshme! Sot Qeveritari Mentar na e ka ndaluar të gjithë ne tipografëve që të mos pranojmë punë nga Xhuxhat. Thotë se Princi Antares ka frikë se ata një ditë do të ribelohen kunder tij. Në fund të fundit Xhuxhat kanë qenë më të pasurit e të gjithë Mbretërisë së Dritës së Përrjetshme...

ESTEBAN: A ishte Mbretëresha Adhara që i mirëpriti në mbretërinë e saj kur u përjashtuan nga toka e Hënës Vagëlluese!

RESTABAN: Sigurisht! Qeveritari në kohen e saj ishte një Xhuxh!

Ne jemi në rrezik! Çfarë do gjëje që të ndodhë të jemi të gatshëm të ikim. Unë jam i moshuar edhe nëse mund t'i mbaroj ditët e mija në burg, nuk ka problem, por ti djalosh ke një jetë të tërë për të jetuar. Ke një të ardhme përpara që të pret!

ESTEBAN: Mos thuaj kështu pronairi im! T'i fikim të gjitha dritat, dhe qirinjtë e kështu të fillojmë e ta stampojmë: jam i sigurtë! *(fikin dritat dhe qirinjtë) (hyjnë dy rojet që ishin më parë, shpërthejnë deren, në dorë kanë një shpatë. Esteban i njuh dhe fshihet mbas shtypshkronjës)*

ROJA 1: Plakushi Restaban, ti dhe ndihmësi yt keni tradhëtuar Qeveritarin e nuk jeni bindur urdhërave të tij!

RESTABAN: Jo, nuk është e vërtetë!

ROJA 2: Sot kemi gjetur Xhuxhin Grallen këtu në tipografinë tuaj. E kemi pyetur dhe na tha se ju ka sjellë një dorëshkrim të ndaluar. Gjëja më e keqe është se ti ke pranuar që ta shtypësh!

RESTABAN: Jo, betohem! Unë sot isha me të gjithë tipografët tek Qeveritari! Nuk është e mundur të isha edhe këtu në të njëjten kohë.

ROJA 1: Ishte një djalosh që fliste me të!

RESTABAN: Është Esteban, ndihmësi im! Ai ka ikur në shtëpi...

ROJA 2: Grallen na tha ndërsa po e torturonim se kishte me vete një mijë Auree...

RESTABAN: Nuk e besoj. *(merr çanten e tij nga ballkoni)*, ja kjo është çanta e tij. Shikoni është bosh!

ROJA 1: E ne t'ju besojmë?! Ndoshta djaloshi yt i ka vjedhur?

RESTABAN: Mundet! Kur erdha ai po nxitonte që të shkonte në shtëpi...

ROJA 2: Është zhdukur me një mijë Auree...

RESTABAN: Ju lutem mos më bëni keq! Jam i pafajshëm!

ROJA 1: A duhet të të besojmë, plakush Restaban? Ke shkelur një nga ligjet e Mbretërisë së Dritës së Përjetshme!

RESTABAN: Ju lutem, jo... *(gjunjëzohet duke i kërkuar mëshirë, por një nga rojet nxjerr shpaten)*, Jo, shpaten e hijes së zezë, jo!

ROJA 2: Ke bërë një gabim shumë të madh, se u bërë më Xhuxhat. Qeveritari nuk ta fal!

RESTABAN: Më mirë më mbytni. Por jo me shpaten e Hijes së zezë sepse është e tmerrshme! Nuk e meritoj që të sillem përreth gjithë Mbretërisë së Tokës së Njohur...

ROJA 2: *(roja e shporon Restabanin me shpatë e ai bie për tokë si i vdekur)* Urdhëri u krye!

ROJA 1: Të shikojmë se këtu në tipografi janë dorëshkrimet dhe një mijë Auree!

ROJA 2: Nuk besoj se janë këtu, djaloshi ka dëgjuar e ka ikur. Ta ndjekim. Menjëherë! Mbretëria e Dritës së Përjetshme është në rrezik! *(dalin nga tipografia e nga skena)*

ESTEBAN: *(Esteban del nga ishte fshehur e i afrohet Restabanit duke qarë)* Joooo, çfarë të kanë bërë?

RESTABAN: *(I plagosur e me pak zë)*. Biri im më dëgjo! ky dorëshkrim është shumë i rëndësishëm. Princi Antares nuk është në dijeni për të gjithë atë që po bën Qeveritari, e Mbretëria është gjithnjë në rrezik nëse ai do të qëndrojë në pushtet. Ik se je në rrezik. Ik prej këndeje e shko në një vënd të largët...

ESTEBAN: E ku të shkoj Restaban? Nuk kam njeri përveç teje!

RESTABAN: Ke një mijë Auree, në atë dorëshkrim fshihet një sekret... të jesh inteligjent, kuptoje... ik tani...

ESTEBAN: Jo, Restaban, mos më lër vetëm!

RESTABAN: Ndoshta një ditë do të takohemi. Në fund. Në përjetësi ndoshta edhe unë do ta shoh Pemën e Jetës... *(bën sikur po vdes e Estaban qanë)*

ESTEBAN: Restaban, do të takohemi, patjetër.

NARRATORI: *(hynë në skenë e i flet publikut)* Vrapo Esteban. Mos humb kohë kot! Po të ndjekin... ik larg e më larg! *(Estaban mbledh çanten e fut brënda dorëshkrimin, 6 shishe e copën e drurit)* një dorëshkrim, 6 shishe e një copë druri të duken pa vlerë. Ja thesari yt Estaban, jeta jote është në rrezik.... *(Estabani vrapon e del nga skena)*. Ja si filloi kjo aventurë. Nuk do ta imagjinojmë kurrë se një xhuxh të jetë shkaku i tërë këtij problemi. Por aventurat e mëdha nisën kështu. Esteban nuk e di se ku do të shkojë e çfarë do të hasë gjatë udhëtimit të tij. As ju nuk e dini se ku shkon! *(i drejtohet publikut)*. Historitë do të tregohen pak e nga pak, e për sot është e mjaftueshme! *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Materiali: Kartelon me figurën e Estebanit në qendër, fletë, lapsa, gama, ngjyra, letër ngjitës, fleta me simbolin e rojes.

Në fillim i pyetni se çfarë kanë kuptuar nga historia, pastaj filloni punën.

Veprimi: Secili nga fëmijët vizaton dhe ngjyros mbi një fletë fytyrën e tij, shkruan poshtë emrin, e ngjit mbi kartelon rreth imazhit të Estebanit.

Aktiviteti: klasa 3-4 Fillore

Sot fëmijët njihen me protagonistin e historisë, Esteban që humbet siguritë e tij, e kupton: nëse shpreson duhet të vihet tërësisht në lojë!

Materiali: Një kuti, të shërbejë si “arkë thesari” fletushka dhe stilolapsa për çdo fëmijë, një kartelon.

Veprimi: Fëmijët duhet të njihen me njëri-tjetrin. Të fillohet me një lojë njohje p.sh (lojën e karriges, ose lojën e përsëritjes së emrave p.sh i pari thotë emrin e tij, i dyti thotë emrin e të parit, dhe emrin e tij, i treti thotë emrin e të parit, të dytit e pastaj të tij e kështu me radhë).

Pas lojës së njohjes t’i pyesim fëmijët, çfarë janë në gjendje të bëjnë, cilat janë “dhuntitë” që ata zotërojnë, gjërat positive që kanë në karakterin e tyre, t’i shkruajnë në kartelon.

Më pas të shkruajnë në fletushka atë cilësi, dhunti që ato duan ta vënë në dispozicion të grupit.

Ruani “arkën e thesarit” që do të shërbejë për aktivitete të tjera.

Aktiviteti: klasa 5-6 vjeçare

Materiali Fletë të bardha, një kartelon, pena, penarela, pinzatriçe.

Veprimi: Të vendosen fëmijët në rreth, pas një prezantimi të shkurtër jepni skedat që t’i plotësojnë personalisht dhe në mënyrë anonim. Të lihet 10 min. kohë në dizpozicion. Pastaj grupi të gjejë titullin e dorëshkrimit të skuadres. Vendosni para momentit të aktivitetit, çfarë u kërkohet në skedë: p.sh. emër, mosha, shkolla e klasa, sporti i preferuar, hobby, këngëtari ose grupi i preferuar, 3 mbiemra për të përshkruar vetveten, tre negative e tre pozitive. Nëna ime më thotë se jam..., udhëtimi më i bukur, shija e akullores që preferoj, në shkollë më kanë konsideruar si..., kur të rritem dëshiroj të bëhem..., gjëja që nuk do të dëshiroja të bëj kurrë është..., nëse do të kisha fuqi magjike..., nëse do të kthehesha mbrapa në kohë në jetën time do të ndryshoja.... Në lutje, në mbyllje të ditës “dorëshkrimi” mund të sillet si falenderim për shokët që kam takuar sot, “dorëshkrimi” mund të qëndrojë si vënd takimi i skuadres, një vënd shkëmbim mesazhesh etj.

Aktivitetet për klasen e 7-8

Esteban është një preadoleshent papritur bëhet protagonist i një aventure. Është djalë i guximshëm, që i besohet një detyrë. Nuk e di akoma se ku do të shkojë. Niset... Edhe fëmijët tanë, si protagonist

i historisë, po fillojnë një aventurë të re: të kenë guxim të krijojnë miqësi të re, e të argëtohen në lojra e aktivitete që janë përgatitur për ta.

Materiali: Një kuti e madhe, objekte të ndryshme, një liber, një kartolinë, kartona në formën e shesheve, pena, ngjitës etj.

Veprimi: * Mbushet një kuti me objekte. Marrin një objekt nga kutia, e duhet të tregojnë përse e kanë zgjedhë këtë objekt, çfarë do të tregojë për atë person (p.sh. një top sepse jam i mirë në futboll, një laps sepse di të vizatoj bukur, një pelush sepse jam i butë e i dashur etj.)

*prezentohem me një liber: lexohet pjesa nga “Histori e pafundme” të M. Ende: *mjafton ta shoh librin e më memorizohet vetvetiu: “Më pëlqen të di se çfarë ka në një liber pa e hapur... në momentin e shfletimit, një surprizë. Ndodhet një histori e tërë. Ndodhen personazhe që akoma nuk i njoh, e ka lloj-lloj aventurash... për t’i kuptuar duhen lexuar. Çdo fëmijë duhet të tregojë se çfarë librash jashtë shkollore ka lexuar, e cili liber i ka pëlqyer më shumë dhe pse? Cili është personazhi që autori ka dashtë të flasë për veten e tij, dhe cili personazh të duket se i ngjan?*

*Çdo fëmijë i dhurohet një karton i vogël në formë të një shishe, në të cilën është shkruar: “Po filloj një aventurë të re: çfarë vendos në valixhen time? Shkruaj 6 gjëra që më duken të nevojshme. (6 shishe e Estebanit)”, mund të ngjiten në një karton të madh.

LOJË *Dorëzo topin*

Materiali: Topa, bilbila, bluza, materiale për shënimin e fushës (shkumsa, shirita).

Xhuxhat, gjithmonë mbrojtës të dorëshkrimit “të yjeve fikse” duhet të arrijnë ta çojnë tek Esteban i cili punon brenda tipografisë së Restabanit. Përgjatë rrugës ka pengesa nga ana e rojeve të qeveritarit Mentar që mundohen t’ua vjedhin dorëshkrimin për ta çuar tek kështjella e vërtetë.

Përshkrimi i lojës: Dy skuadra me numër të njëjtë lojtarësh shpërndahen në një terren loje, të kufizuar nga dy koridore në fund të fushës. Brenda këtyre koridoreve gjendet një “marrës i lëvizshëm” për skuadrën e (Esteban e Mentar) Nëpërmjet një serie kalimesh e driplimesh, secila skuadër duhet të fusë topin (dorëshkrimin) tek “marrësi i lëvizshëm” përkatës.

Rregulla: Topi duhet të bllokohet nga pritësi i lëvizshëm pa dalë nga drejtkëndëshi i lojës, asnjë lojtar, as kundërshtari, as pjesëtari i skuadrës tënde, nuk mund të hyjë.

Është e ndaluar të mbash më shumë se tre hapa topin në dorë; t’ia heqësh topin nga dora kundërshtarit.

Histori: Akrepi

Një murg ishte ulur e po meditante afer një lumi. Kur hap sytë sheh, një akrep që po luftonte i dëshpëruar me ujin për të mbijetuar. Ndjeu dhimbje për të, fut doren dhe e nxjerr nga uji. Insekti si për shpërblim e pickon fortë sa ndjenë shumë dhimbje. Murgu kthehet në meditim, por kur hap sytë sheh akrepin që kishte rënë përsëri në ujë. Përsëri e shpëton. Akrepi edhe herën e dytë e pickon fortë sa që e bën murgun të ulërasë nga dhimbja. E njëjta gjë ndodh edhe për herë të tretë. Një fshatar që e kishte parë se çfarë kishte bërë për insektin i thotë: «Përse e ndihmove atë insekt të keq, a e pe se si ta shpërbleu?». «Sepse ndjekim natyrën tonë» përgjigjet murgu. «akrepi është krijuar për të pickuar kurse unë për të qenë bujar».

LUTJE:

Esteban ka marrë disa dhurata: librin dhe shumë para... Jeta është një dhuratë. Është si një lojë që luhet me pasion; duhet jetuar dhuke u përballur edhe me frikën dhe vështirësitë. Jeta na rezervon shumë surpriza... Çfarë mund të bëjmë në jetë?

Loja e jetës (Anthony de Mello)

Jeta është si një ndeshje në të cilën të gjithë marrim pjesë dhe çdo lojtar përdor maksimumin e energjive të tij. Kush vihet në lojë jo sepse e kanë detyruar, por është e drejta e tij të lozë. Nuk pyetet nëse do të lozë apo jo, të gjithë duhet të marrin pjesë në lojë. Na takon ne të vendosim se si të luajmë.

Dhurata e Shpirtit Zotit

O Zot mos na le të vetmuar, e të braktisur në vështirësi të përditshme, e keqja na ndjek pas, na privon në zgjedhje e vendime. Ti na ke dhuruar Shpirti Tënd: është Ai që e drejton jetën tonë, zjarri që ndizet në zemër, guximi që mund frikën, forca që vepron në dobësinë tonë. Dhurata jote të veprojnë në ne, që jeta jonë të pasqyrohet në Ty. Ti kërkon që ne të besojmë e të bëjmë vullnetit tënd. Na urdhëron të duam, jo me fjalë por me vepra, e na ndihmo që dashuria jonë t'i përngjajë dashurisë tënde si Atë.

Angazhimi: Të falenderoj prindërit që më dhanë këtë mundësi të grupit veror. Angazhohem të jetoj mirë, në paqe me të gjithë.

DITA E DYTË

KOORDINATA E DYTË

Tema: Jeta është një aventurë

Objektivi: Jeta është gjëja më e çmuar. Zoti është dashuria e jetës.

TEATËR

Jemi në skelën kryesore të portit të Abigailit.

NARRATORE: *(hyn në skenë dhe i drejtohet publikut)* Ja, po vjen Estebani! Po e prisja... n.q.s një person do të arratiset e ku mund të shkoj? Në port. Ky është porti më i rëndësishëm në Mbretërinë e Dritës së Përrjetshme. *(e tregon me dorë si për t'i treguar publikut, ndërsa Estebani i mendueshëm ulet afër skelës kryesore.)* Nga këtu janë nisur eksploruesit, prijës e marinarë të mëdhej! Shumë janë nisur por pak janë kthyer. Piratët dhe kusarë! Po, ato rikthehen gjithmonë! Nisen nga porti dhe gjenden në Botën e Thellësive, të populluar që jetojnë poshtë ujit. Përtej botës së Thellësisë ka.... Ndal! Më falni po ju tregoj disa gjëra që është më mirë që t'i shikoni ju vetë me sytë tuaj! *(del nga skena)*

ESTEBANI: *(duke folur me vetveten)* Çfarë të bëj tani? Të ikë! ku? Nuk njoh njeri!

MARINARI: *(kalon afër Estebanit duke ulëritur)* hej ju! Do vini! Anija po niset!

ESTEBAN: Zotëri. Më falni. Ku shkon kjo anije?

MARINAI: Në botën e thellësive në kërkimin e thesareve më të mëdhej ekzistues të Tokës së Njohur... e drejton kapiten Xhon Barlou, i thirrur Terrori i Botës së Thellësive,

ESTEBAN: Kush është kapiteni Xhon Barlou, pirat apo kusarë?

MARINARI: Një kusar, djaloshi im! Piratët zhvasin, vjedhin, krijojnë viktime: janë të jashtë ligjshëm. Ndërsa ai ka një mision të rëndësishëm!

ESTEBAN nga vjen?

ESTEBAN Nuk e njihni famën e Xhon Barlou?

ESTEBAN: Për fat të keq jo. Unë jam një stampues dhe nuk kam lëvizur kurrë nga Mbretëria e Dritës së Përrjetshme!

ESTEBAN: Xhon Barlou është besniku më i madh i princit Antares. Ka marrë nga ai letrën e shpejtë për t'u hakmarrë. Kështu që mund të niset për udhëtim me flamurin e Mbretërisë që të njihet zëri i Princit në të gjithë Tokën e Njohur.

ESTEBAN: E ku po ikën?

MARINARI: I dashur djalosh, misionet e tij janë sekrete. Vetëm kush niset me atë do të dijë se kush është drejtimi i tij, sepse do ta jetojë drejtpërsëdrjeti aventurën! Nga fjalët e tua më dukesh i interesuar!

ESTEBAN: Jam, por.....

MARINARI: E shoh! Je shumë i ri për të qënë marinar!

ESTEBAN: Jo. Unë kam shumë forcë, kam...

MARINARI: Nuk mjafton forca! Duhet më shumë dinakëri, sakrificë, drejtësi dhe mbi të gjitha besnikëri ndaj Princit Antares.

ESTEBAN: Ohh, nuk i kam të gjitha këto cilësi, por i moshuari Restaban, më ka mësuar besnikërinë ndaj Princit Antares dhe më ka treguar për kohrat e bukura të Mbretëreshës Adhara...

MARINARI: E çfarë mendon?

ESTEBAN: Mendoj se paqja është e rëndësishme dhe që Mentar po fiton Mbretërinë pa lejen e princit.

MARINARI: E mendon me të vërtetë?

MARINARI: Shkojmë tek kapiteni.

NARRATORE: *(hyn në skenë) (hyn në skenë kapiten Xhon Barlou me Sirion, Deneb e Formal. Flet pak me ata dhe pastaj ngjiten në anije)* Ja dhe tre djemtë e tjerë që kanë ardhur në portin Abigail dhe duan të arratisen. Do të thoni: Edhe ata? Sigurisht! Ju kam thënë që asnjë gjë nuk ndodh rastësisht. Por tani të kemi kujdes për atë që do të ndodhë me Estebanin. *(del nga skena)*

MARINARI: Kapiten Balou, kam gjetur një djalosh që është i gatshëm të vijë me ne si çirak!

CAPITAN BARLOU: Sapo kam marrë tre të rinj të tjerë... Në anijen time ka vend! Ke dëshirë të punosh?

ESTEBAN: Sigurisht!

CAPITAN BARLOU: E si ka mundësi po ikën nga Mbretëria?

ESTEBAN: Ehh.....Nuk kam më asnjëri. Nuk kam arsye të qëndroj!

CAPITAN BARLOU: e vetme arsyeja për t'u nisur?

ESTEBAN: Sigurisht, dua të zbuloj gjëra të reja dhe ti do të më ndihmosh të mësoj të hartoj yjet dhe të kuptoj domethënien e tyre!

CAPITAN BARLOU: E di që Mentar ka ndaluar që të flitet për yjet në Mbretërinë e Dritës së Përhershme?

ESTEBAN: Por unë jam besnik ndaj Princit Antares, e jo Mentarit!

KAPITEN BARLOU: Të lumtë djalosh! Atëherë je në vendin e duhur dhe me kusarin e duhur! Si të quajnë?

ESTEBAN: Esteban!

CAPITAN BARLOU: Esteban, e pastaj?

ESTEBAN: Vetëm Esteban. Besoj që emri është i mjaftueshëm për një çirak!

KAPITEN BARLOU: Je shumë inteligjent Esteban dhe e kuptoj se nuk dëshiron të më tregosh shumë gjëra për veten tënde! E rëndësishme është besnikëria ndaj princit Antares. Pjesa tjetër nuk më intereson!

ESTEBAN: Faleminderit, kapiten!

KAPITEN BARLOU: Çfarë ke aty në atë çantë?

ESTEBAN: Disa gjëra personale, asgjë me rëndësi...

KAPITEN BARLOU: Mund të njihesh me bashkmoshatarët e tu që do të udhëtojnë me ne, shko *(del nga skena)*

NARRATORE: *(hyn në skenë)* Tani e dimë se Estebani është në nisje, por janë shumë gjëra të cilat nuk janë të qarta! Përse nuk e tregoi të gjithë të vërtetën kapiten Barlou? Kush mund të ketë realisht besim tek ai? Qetësi, ja tek kthehet! *(Estebani i afrohet Sirios, Denebit e Fomalit)*

ESTEBAN: Po ju pse po ikni?

FOMAL: E nga kush?

SIRIO: Nga Qeveritari Mentar. Babai im punon për ushtrinë e tij! Dhe ai ka parë gjëra të tmerrshme!.... disa fragmente të dorëshkrimit të Pikolomini të yjeve fikse.....

FOMAL: vërtetë?

ESTEBAN: Edhe unë po iki për shkak të atij dorëshkrimi!

SIRIO: Çfarë rastësie e çuditshme! Nuk ju duket?

FOMAL: Unë e kam një pjesë të atij dorëshkrimi....

SIRIO: Çfarë?

FOMAL: Po, e kam një pjesë këtu me vete!

ESTEBAN: Edhe unë! Poshtë në bodrum!

SIRIO: Edhe unë. Babai im ka vjedhur një pjesë dhe ma besoi, më tha se ruan një sekret.

DENEB: Unë në fakt nuk e di çfarë është ky dorëshkrim! Unë dua veç të nisem! *(të gjithë e shikojnë me hije dyshimi)*

FOMAL: Çfarë mund të bëjmë?

ESTEBAN: Ndërkohë të shikojmë n.q.s kemi të gjithë të njëjtën mendim! Unë e kam tërë dorëshkrimin.

SIRIO: Nuk e besoj! Di që Xhuxhat i kishte ndarë për të mos e gjetur të tërin në ushtrinë e Mentari....

ESTEBAN: Tek unë ka ardhur pikërisht një xhuxh, një farë Grallen! Ia vlente që të stampohej!

FOMAL: Grallen.... nuk është i ri ky emër!

SIRIO: Babai im më ka thënë se është i ndaluar dhe po kërkon t'i rebelohet pushtetit të Mentarit. Jeta në Mbretërinë e Dritës së Përvetshme është bërë e pamundur qëkur është në fuqi Qeveritari.

FOMAL: E pastaj Mentari është vetëm Qeveritari!

DENEB: Por përse princi Antares nuk bën diçka?

FOMAL: Sepse është shumë i ri.... mesa di unë është bashkë moshatari jonë!

ESTEBAN: Eliminimi i moshës dhe numërimi i viteve ka qenë një shpikje e Mentari-it sepse kështu Princi Antares nuk do të bëhet kurrë Mbret! E ky është projekti Mentari!

NARRATORI: *(hyn në skenë)* Katër djem. Të katërt arratisen. Tre për të njëjtin qëllim. Deneb për një arsye tjetër, vetëm për të udhëtuar? kini kujdes ata dy burrat të cilët po hipin në anije! *(hyjnë në skenë dy marinarë. Hyn në skenë edhe Kapiteni Barlou).* *(del nga skena)*

ALPHARD: Kapiten Barlou! Duam të vijmë me ty!

KAPITEN BARLOU: Më vjen keq, por nuk kemi më vend në anije....

ELNATH: Ju lutem Kapiten, po ia mbathim nga rojet e Mentarit!

KAPITEN BARLOU: E si kështu? Ç farë keni bërë?

ALPHARD: Nuk jemi dakord me atë që po bën Qeveritari!

ELNATH: Sigurisht! Po përdor Princin për të bërë atë ç'ka dëshiron ai!

KAPITEN BARLOU: N.q.s jeni nga ana e Princit, në anije ka vend për ju!

ALPHARD: Faleminderit Kapiten!

ELNATH: Ju jemi shumë mirënjohës!

ALPHARD: Na ke shpëtuar jetën!

KAPITEN BARLOU: Sigurisht, por vetëm për momentin.... Udhëtimi do të jetë i gjatë dhe i rrezikshëm. Nuk mund t’ju garantoj që do të kthehemi shëndosh e mirë në Abigail!

ALPHARD: Mos u shqetësoni Kapiten, dimë të kujdesemi për vetën tonë!

ELNATH: Është me të vërtetë një budalla ky Kapiten Barlou! Na besoi me të vërtetë! (*qeshin mes tyre*)

ALPHARD: po na ecën mirë. Mentari do të jetë i kënaqur me punën tonë!

ELNATH: E vërtetë! Jemi spiunët më të mirë të Mbretërisë... (*dalin nga skena duke qeshur e të kënaqur për punën e tyre të kryer*)

KAPITEN BARLOU: Djema jeni gati për të t’u nisur?

ESTEBAN: Sigurisht Kapiten!

FOMAL: Por drejt kujt do të nisemi?

KAPITAN BARLOU: Koordinatat nuk mund t’jua them, por mund t’ju tregoj se duhet të udhëtojmë gjithë natën që të arrijmë në ishullin e Mjergulles Termike në agim!

DENEB: E si kështu në agim?

KAPITEN BARLOU: Sepse ky ishull është i rrethuar nga mjergulla dhe mund ta ngasim vetëm n.q.s drita e diellit mund të na ndihmojë. Dhe nëse Zoti është nga ana jonë!

DENEB: A keni kaluar ndonjë herë kënde?

KAPITEN BARLOU: Sigurisht! Disa herë.... Por tani mjaft me pyetje të përgatitemi për t’u nisur! Të lëshojmë velat! Nisemi! (*marinarët ulërasin në të njëjtën kohë: Kapiten Barlou....*)

NARRATORI: Tani filloi aventura. Kapiten Barlou! Dy spiuna të Mentari-it! Katër djemë që shumë pakë dinë për botën që i rrethon! Një princ që u ka besuar një mision sekret. D.m.th., një kurth i bukur! Udhëtimi do të jetë i gjatë...(djemtë shtrihen për të fjetur poshtë mbulesave dhe Kapiten Barlou del nga skena) Flini djema sepse nesër Ishulli i Mjergulles Termike ju rezervon shumë surpriza. Por njëri nga ju do ta pësojë! (*Del nga skena*)

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Fëmijët të reflektojnë: Estebani ka frikë nga rojet, vizatimet e imazhit të tyre të ngjiten mbi kartelon afër protagonistit. Fëmijët nga se kanë frikë, t’i konkretizojnë dhe t’i vizatojnë në një fletë, e të ngjiten afër portretit të tyre.

Aktiviteti: klasa 3-4 Fillore

Sot Estebani “niset” për një aventurë të panjohur. Edhe fëmijët tanë janë të ftuar të “nisen”, të ken besim, ta jetojnë jetën.

Materiale: Fasho për sytë, ngjyra, fletë, disa objekte për të bërë rrugë (pengesa, karrige, rrathë etj...)

Koha: 30 minuta

Veprimi: Me rradhë çdo fëmijë duhet të bëjë një rrugë të shkurtër me sy mbyllur deri tek tavolina e vendosur në fund të rrugës. Në ecje do të jenë të udhëhequr nga shokët e tyre që do t’ju thonë çfarë të bëjnë (kujdes, djathtas, majtas, lart, posht, etj...). Në fund do të arrijnë deri tek tavolina, gjithmonë me sy mbyllur të shkruajnë fjalën “besim”

Aktiviteti: klasa 5-6

Sot Esteban, për t’u ikur rojeve të Mentari-it, ka arritur në Portin Abigail, është njohur me shokët e aventurës... E ne? A i njohim dhuntitë tona? Çfarë vendosim në “çantë” për t’u nisur në aventurën e re që është vetë jeta jonë? Zgjedhjet që i bëjmë sot, mund të jenë shtytës për të nesërmen.

Materiale: Fletë, një kartelon, pena, penarela, gërsërë, ngjitës, çantë.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Ndani fëmijët në grupe nga 5-6 e ftoni të shkruajnë individualisht mbi fletë objekte, sjellje, aftësi, që i quajnë më të rëndësishëm për t'i vendosur në çantë, metafora e bagazhit për aventuren e jetës së tyre. Të zgjedhin modelin e çantës e ta ndërtojnë.

Momenti i dytë; kapiteni i skuadres, të sjell të gjitha çantat e t'i "vendosin" në anije. Historinë e sotme shkruajeni në sagome të shisheve.

Pastaj... Mund të diskutohet mbi vështirësinë që kanë hasë, t'i shkruajnë në një fletë e t'i palosin, nga njëra anë aspektet pozitive në punën në grup e nga ana tjetër aspektet negative.

Aktiviteti: klasa 7-8

Esteban ndodhet në anije me shokë e tjerë të aventurës, edhe ata kanë një pjesë të dorëshkrimit, u duhet t'i bësojnë një njeriu që t'i udhëheqë drejt së vërtetës. T'i ndihmojmë fëmijët të kuptojnë se jeta është një aventurë e vetëm nuk jetohej.

Materiale: Fular, ose shamija.

Koha 15-20 minuta

Veprimi: Vihen fëmijët në çift:

- njëri duhet ta lërë vetën të bie (ta lëshojë veten), me sy mbullur, e më shpinë nga tjetri, do ta mbajë fort që të mos bjerë: pastaj ndërrohen rolet; ose:

- njëri nga ata bën një kalim me sy mbyllur e tjetri do ta udhëheqë vetëm me anë të zërit. Në fund vihen në rreth dhe tregojnë përvojën e tyre; si janë ndjerë gjatë lojës. Të thotë emrat e personave të cilëve ju beson më shumë. Në mënyrë që të flasin të gjithë, pasi ka mbaruar së foluri, ka në dorë një lëmsh pe leshi, t'ja gjuaj një tjetri që do të flasë pas tij, e kështu me radhë.

Loja: Rekrutim me kapitenin

Materiale: Pajisje të anijeve: kovë, doreza, brushë, lopata etj. (numri varet nga fëmijët që luajnë). Bilbila, materiale për shënimin e fushës e të bazës (shkumsa, shirita, etj), fushë.

Esteban ka ikur nga rojet e qeveritari Mentar dhe drejtohet për në portin e Abigail ku takon të besueshmin Kapiten Barlou i cili po rekruton marinare për misionin e tij të ri. A e bind Estebani Kapitenin që të lundrojë me anijen Shedar?

Përshkrimi i lojës: Qëllimi i lojës është të çohen paisjet një nga një tek "dhoma e paisjeve" tek Kapitan Barlou në fund të fushës.

Rregulla: Fillimisht skuadrat shpërndahen përgjatë vijës në fund të fushës, në të djathtë e në të majtë të kapitenit. Përballë çdo skuadre nga ana e kundërt e fushës, gjendet një zonë ku ndodhen pajisjet. Këto dhoma janë vendosur në mënyrë të anasjelltë me skuadrat (përballë skuadrës A gjendet skuadra B dhe e kundërta)

Njëri nga lojtarët e skuadrave do të fillojë të vrapojë drejt bazës duke u munduar të marrë një "mjet" që t'ia çojë kapitenit. Sapo lojtari të kalojë vijën e fundit të fushës, e gjithë skuadra kundërshtare do të mundohet ta ndalojë thjesht duke e prekur. Lojtari që preket duhet të rrijë i ngrirë në vend. Mund të lirohet nga një shok i skuadres së tij duke e prekur.

Kur një lojtar ndalohet, niset lojtari tjetër që mund ta lirojë shokun gjatë rrugës. Nëse kapet edhe ai, rradhen e marrjeve të objekteve e ka skuadra tjetër. Nuk mund t'ia kalosh objektin shokëve të tjerë. Loja mbaron vetëm kur të gjitha "materialet e marinarëve" janë çuar tek kapiteni.

Histori: Përse të kemi frikë?

Ishte një familje që jetonte e lumtur. Por një natë në guzhinën e shtëpisë shpërthen zjarri. Ndërsa flaka përhapej në tërë shtëpinë, prindërit dhe fëmijët dalin jashtë. Në atë moment kujtohen se mungonte djali pesë vjeçar. I trembur nga tymi dhe flaka ngjitet lart në katin e sipërm. Ç'mund të bëjnë? Ishte shumë vonë të aventurohen në flakën e zjarrit, dy motrat e vogla filluan të ulërinin. Ja atje lart hapet një dritare dhe dëgjojnë fëmijën që thërret i dëshpëruar: "Babi! Babi!".

I ati e dëgjon edhe i thërret: "Hidhu poshtë!".

Fëmija nuk shihte asgjë tjetër veçse tym dhe zgjarr, vetëm zërin dëgjonte:

"Babi, nuk të shoh...".

"Të shoh unë, po hidhu!", thërret , babai. Fëmija hidhet, shëndosh e mirë në krahët e babait.

LUTJA:

Esteban dëshiron të hyp në anije, marinari i thotë se i shërben jo vetëm forca por edhe dinakëria, sakrifica, drejtësia, besnikëria...

Jeta është një aventurë, është e çmuar, e vetme e duhet mbrojtur. Zgjedhjet që bëjmë çdo ditë mund të na çojnë kundër rrymës, nuk duhet shkurajuar në veshirësi: Zoti është tifoz për ty! Zoti e do jetën, të do edhe ty. Ti nuk e sheh Zotin. Por Ai të sheh. Hidhu!

Aventura e përditshme (Tonin Lasconi, Miku Zot)

O Zot një ditë e re po agon,

një ditë e re ti më dhuron.

Do të jetë e bukur? Do të jetë e merzitshme?

Do të jetë e dobishme?

Nuk e di akoma.

Por jam e/i sigurtë se jam unë që e bëj ditën e bukur apo jo. Më ndihmo o Zot ta kuptoj një gjë të tillë e të jem përgjegjës për atë që bëj.

Ti e krijove njeriun pa e pyetur dhe nuk dëshiron të bësh asgjë pa e pyetur.

Më ndihmo o Zot të shoh se ku gjindem, e kë kam afer,

të dëgjoj zërin e jetës që më fton t'i përgjigjem me guxim e fantazi.

Angazhimi Të lozë e të jem solidar me të gjithë

DITA E TRETË

KOORDIATA E TRETË.

Tema: Jeta është vërtetësi

Objekti: Jetën duhet ta jetojmë në të vërtetë. Të njohim të vërtetën e jetës tonë. E vërteta ju bën njerëz të lirë.

TEATRI:

Jemi mbi anije Shedar në detin e Thellësive.

NARRATORI: (hynë në skenë e ju drejtohet publikut) Duhet gjithmonë t'i besojmë dikujt. Esteban mendon t'i besojë Kapiten Barlou. E kujt se jo? Alfard e Elnath? (te dy hyjnë në skenë duke turfulluar) Ja ku janë. Sigurisht po programojnë ndonjë djallëzire.

ALFARDI: Sa kohë kemi?

ELNATH: Pak... shumë pak!

ALFARDI: Duhet të shkojmë të kërkojmë në bodrum nëse është ajo që ne po kërkojmë!

ELNATH: Jemi spiunë!

ALFARDI: Spiunët çfarë bëjnë?

ELNATH: Kërkojnë diçka të fshehtë?

ALFARDI: E ne çfarë po kërkojmë?

ELNATH: Një dorëshkrim!

(Hyjnë në skenë Kapiten Barlou, Esteban e Sirio)

ALFARD: Detyra jonë është të gjejmë atë dorëshkrim e t'ja sjellim Mentarit (Elnath çohet në këmbë e i mbyll gojën Alfardit)

ELNATH: Pusho, se mund të na dëgjojnë... (dalin nga skena të tërbuar)

KAPITIN BARLOU: Janë të çuditshëm ata dy marinarët!

ESTEBAN: Eh, kapiten Barlou, mbi këtë anije ndodhen shumë persona të çuditshëm!

DENEB: Kapiten, kapiten!

KAPITEN BARLOU: Çfarë ka shkurtabiq?

DENEB: Shiko! Në horizont!

KAPITEN BARLOU: Po shikoj djalë! Po i afrohem ishullit të Mjergullaës Termike....

DENEB: E si mund t'i biem përmes?

KAPITEN BARLOU: Mos u shqetëso. Vetëm kush është gënjeshtar nuk del i gjallë nga këtu!

Në ishullin e Mjergullës Termike jetojnë krijesa të ndryshme që dinë të lexojnë Brendësinë e zemrave të njerëzve.

DENEB: Brendësinë e zemrave të personave?

KAPITEN BARLOU: Sigurisht! Nuk kanë armë dhe ushtri! E vetmja mburojë e tyre është vetëmbrojtja dhe mjergulla. Këtu lagështira arrin 100% dhe temperatura e ajrit zbret nën 0° duke bërë të mundur ngrirjen e ujit. Mjergulla që krijohet ka një fuqi të veçantë...

DENEB: E cila është?

KAPITEN BARLOU: Ajo që i vë të gjithë njerëzit në gjumë. Vetëm ai që e thotë të vërtetën rri zgjuar dhe udhëheqë anije!

DENEB: Zakonish edhe kapiteni?

KAPITEN BARLOU: Eh, sigurisht! Unë kam kaluar këtu shumë herë dhe gjithmonë kam qëndruar zgjuar! Për këtë quhem i Tmerrshmi i Botës së Thellësive!

DENEB: E ai që gënjen?

KAPITEN BARLOU: Do të zhduket menjëherë!

DENEB: E ku do të jetë?

KAPITEN BARLOU: Nuk kam arritur ta kem në dorë këtë dotëshkrim! E dini se Aleksandër Pikolomini ishte një kardinal, Letërar dhe profesor në Universitetin e Padovës në Itali. Ishte i pari që shënoi yjet në bazë të shkëlqimit të tyre me alfabetin latin.

SIRIO: E si është ndaluar stampimi?

KAPITEN BARLOU: Sepse në brëndësi të tyre fshihen harta me rrota të yjezuara që të çon në qendër të misterit të Jetës!

FOMAL: Çfarë do të thotë!

KAPITEN BARLOU: Është, se kush arrin të intepetojë gërmat ka në dorë Jetën. Jetën e vetë dhe atë të botës.

ESTEBAN: Tani kuptoj pse Mentari nuk do që ky dorëshkrim të riprodhohet! Në qoftëse ai arrin të gjejë të gjithë fragmentet do të arrijë të ketë fuqinë në të gjithë Tokën e Njohjes!

KAPITEN BARLOU: Sigurisht, Esteban. Por ai nuk e din që princi Atrares.....

ZË JASHTË FUSHËS: Kapiten! jemi në kufi me Mjerrgullën Termike.....

KAPITEN BARLOU: *(duke ulërirur)* Ekuipazhi përgatitet! Jemi duke u përballur me provën e parë: provën e së vëtetës!

ESTEBAN: Kapiten, sipas teje këto fragmente formojnë të gjithë librin e Pikolominit?

KAPITEN BARLOU: të shohim... (*shfleton dorëshkrimet*) Sigurisht! Shikoni! Disa pjesë janë të ngjashëm, ndërsa disa të tjera ndryshojnë... Këto, që janë të ndryshme njëra nga tjetra, duken si harta të yjeve!

SIRIO: Shiko, mbi timen është shkruajtur Veri!

FOMAL: Mbi timen është shkruajtur Jug!

ESTEBAN: E mbi timen Perëndim!

KAPITEN BARLOU: Duken të ngjashëm! M'i jepni këtu! (*i mbivendos kundra dritës*) Sigurisht, shikoni. Njëra mbi tjetren formojnë hartën yjore!

DENEB: Të cilës pjesë të qellit?

KAPITEN BARLOU: Nuk e di! Por ky është një zbulim i mrekullueshëm!

ESTEBAN: Mungon një koordinim!

KAPITEN BARLOU: Mungon Lindja që është drejtimi nga do të shkojmë.

SIRIO: E si do t'ja bëjmë tani?

KAPITEN BARLOU: Nuk e di... por më duket se..... (*vazhdojnë e flasin nën zë*)

NARRATORE: (*hyn në skenë*) Esteban, Sirio e Formal fituan besimin e kapiten Barlou dhe zbuluan të vërtetën që më parë nuk e njihnin! Ai dorëshkrim në të vëtetë fsheh harta yjore sekrete! Por Kapiten Barlou nuk dinte asgjë? Nuk e dinë akoma as marinarët e anijes, cili është misioni që princi Antares i ka besuar kapitenit! Shikoni po vjen mjergulla të shpëtojë kush të mundet! (*del nga skena duke vrapuar*)

KAPITEN BARLOU: (*në timonin e anijes*) Të gjithë nën mburojë! Po afrohet mjergulla!

(*të gjithë i zë gjumi dhe shtrihen për tokë, edhe Kapiten Barlou. Deneb del nga skena. Vetëm Estebani rri zgjuar*)

ESTEBAN: Çfarë po ndodh! Si kështu, po flejnë të gjithë! (*afrohet afër timonit të Anije dhe fillon të drejtojë anijen*) E si t'ja bëj që ta nxjerr jashtë nga Mjergulla Termike anijen?

NARRATORE: (*hyn në skenë*) Nuk është e lehtë të shpjegohet se si do të ikin nga Mbretëria e Mjegullës Termike e si anija ka arritur të përshkojë ishullin e të dalë në Idenne. Gjëja që na habit është se Esteban qëndroi në timonin e anije në vend të kapiten Barlou. Çfarë nuk na intereson është zhdukja e Deneb! Por të ecim me qetësi.... (*zgjohen të gjithë e çohen në këmbë. Sirio e Formal kërkojnë Deneb*)

KAPITEN BARLOU: Esteban çfarë ndodhi?

ESTEBAN: Nuk e di kapiten! Në një farë pike pashë që ju zuri gjumi dhe mora timonin në dorë...

KAPITEN BARLOU: Qepe! Të urdhëroj të mos thuash asgjë përndryshe fama ime do të ...

ESTEBAN: Mos u shqetëso Kapiten! Do ta mbaj sekret!

SIRIO: Esteban! Denebi nuk duket më!

ESTEBAN: Si nuk duket më! Do të jetë poshtë në bodrum!

FOMAL: Ishte vetëm çanta e tij në bodrum. (*ia tregon të tjerëve*)

ESTEBAN: Dhe asgjë tjetër?

SIRIO: Por ai tha që donte vetëm të largohej për të udhëtuar.

KAPITEN BARLOU: (*nxjerrin nga dorëshkrimi pjesen e katërt të letrës*) Shikoni! Në këtë letër është treguar Lindja!

ESTEBAN: Është pjesa që mungon!

KAPITEN BARLOU: Tani kuptoj pse Deneb nuk është më këtu! Në kalimin e mjergullës Termike kush gënjen zhduket e sot Denebi m'u duk i shqetësuar!

ESTEBAN: Na ka tradhëtuar!

SIRIO: Gënjeshtari!

KAPITEN BARLOU: Nuk ju ka tradhëtuar. Nuk ka treguar të vërtetën dhe e pagoi me jetën e tij!

ESTEBAN: Ka vdekur?

KAPITEN BARLOU: Nuk e di. Nuk e kam kuptuar akoma se çfarë ndodh me ata që gënjejnë! Por mund të them se nuk i kam parë më kurrë! Mos u shqetësoni djema! Ai bëri zgjedhjen e tij. Zgjodhi të mos ishte i lirë dhe të gënjente.

NARRATORI: *(hyn në skenë)* Ngjarja ndërlikohet! Deneb nuk e tha të vërtetën dhe u zhduk misteriozisht. *(djemtë hedhin një shishe me ujë në fytyrën e atyre të dyve që të zgjohen)*... Dy spiunët flejnë. Por kanë shumë pyetje të cilave duhen t'i përgjigjen. Dhe gjeja më e rëndësishme është se Estebani nuk fle gjatë kalimit të Mbretërisë së Mjergullës Termike! Kush është në të vërtetë Estebani? Me siguri jo thjeshtë një djalë.... *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Prezatojnë Kapitenin e tyre John Barlou si një nga miqtë që do të ndihmojnë Estebanin dhe shokët gjatë gjithë aventurës së tyre, edhe fëmijët të nxjerrin kapitenin e grupit pasi t'i kenë mësuar të gjithë emrat, të bëhet edhe një herë loja e përsëritjes së emrave. Fëmijët të thonë kush ata i ndihmon më shumë, (prindërit, vëllai, motra, gjyshja, gjyshi etj.), çfarë bëjnë ata për ta. T'i shkruajnë ose vizatojnë e t'i ngjisin në kartelon.

Aktiviteti: klasa 3-4 Fillore

Sot Estebani "humbet" një nga miqtë e tij sepse nuk ishte i singertë. Objektivi i sotëm është të mësohen fëmijët të thonë të vërtetën.

Materialet: Një fletë dhe lapsa për çdo fëmijë, një kartelon me vizatimin e detit.

Kohëzgjatja: 30 minuta.

Veprimi: Fëmijët duhet të vizatojnë anijen e tyre. Duhet të zgjedhin tipin e anijes (anije naftëmbajtëse, anije tregtije, anije lufte, anije udhtimi etj...), ekuipazhi që i bën unik (speranza, vela, maja, timoni i anijes ..., që janë familja, miqtë, animator, shokë skuadre etj).

Të gjithë simbolet të shërbejnë për të paraqitur veten e tyre dhe të tjerët: P.sh. "po të isha një anije do të isha naftëmbajtëse sepse është gjithmonë në lëvizje; lundër shpëtimi që janë miqtë e mi më të mirë..." speranza ime janë prindërit, era që fryn mbi vela është një shok i imi. Ai më ndihmon të ec përpara...) Të shkruajnë sa më shumë karakteristika në mënyrë që ta bëjnë sa më të pasur përshkrimin e tyre. Në fund, një moment grupi për të bashkëbiseduar, i ndihmuar nga pyetori që vijojnë.

Pyetjet: Cilët janë elementët kryesor në anijen time? Çfarë paraqesin? Cilët janë stuhitë e mia, mbytjet, vështirësitë, të çarat në anijen time? Kush janë shokët e mi në këtë udhëtim? Po ecim rastësisht apo kemi një port ku do të arrijmë?

Pastaj: të gjitha anijet mund të ngjiten në kartelonin që simbolizon "detin" që është grupi jonë.

Aktiviteti për klasen e 5-6

Sot protagonistët përballen me Mjergullen Termike. Mjergulla bën të humbasin ata që nuk e thonë të vërtetën, nuk janë të singertë, shpëtojnë ata që kanë zemren e paster, të gjithë shpëtojnë vetëm një jo. Aktiviteti i sotëm favorizon reflektimin mbi zgjedhjen që bëjmë; të themi të vërtetën apo të gënjejmë.

Materialet fletë, pena, kartelona.

Koha: 45 minuta.

Të ndahet grupi në dy pjesë. Njëra anë janë mbrojtësit e së vërtetës e tjetra anë të gënjeshtres. T'i jepet çmim idesë që të bind më shumë, ajo ide që është më afer realitetit tonë! (të shtrohet lloj lloj problemi që ka të bëjë me jetën e përditshme të tyre).

Veprimi: Ky aktivitet mund të bëhet në dy mënyra, njëra në të njëjten kohë në një sallë. Të zgjedhni avokatin. Të lihen 20 min. në dizpozicion. 15 min. debat e 5 min. të nxirret përfundimi, (sikur të ishte një gjyq i vërtetë).

Momenti i dytë, të zhvillohet në dy vënde të ndryshme, të mbledhen në asamble të dy palët. Kush ka nxjerrë fjalë më shumë e më të besueshëm fiton. Gjykatësi mund të jetë një animator i rritur.

Aktiviteti: klasa 7-8

Deneb është zhdukur në Mjergullen Termike sepse kishte gënjer. Të gënjesh është të humbësh; të thuash të vërtetë fiton.

Materiale: Një CD, fotokopie ne tekstin e një kënge (shih bashkëngjitjen 1 mbi CD-Rom), kartelon.

Koha: 15 minuta.

Veprimi: Të vihen fëmijët në rreth, të dëgjojnë një këngë Don't lie/mos gënje të Black Eyed Peas, pasi t'u jetë dhënë teksti origjinal me përkthimin.

Fëmijët të ngjyrosin me ngjyra të ndryshme fjalët që i pëlqejnë:

- i pëlqejnë sepse i korispondojnë përvojës së tyre;
- nuk kuptojnë, nuk janë dakord;
- janë të rëndësishme e të vërteta. Të bashkëbisedohet në grup, të mbledhen idetë në një karton të madh.

Pyetje

- A të ka ndodhë të gënjesh ndonjë herë? Çfarë të shtynë të gënjesh?
- Në çfarë situatë gënjeni/mashtrojnë? Të gënjesh është të fitosh?
- A ka situata ku nuk mundesh të gënjesh?
- Në bashkëbisedim, në miqësi si në dashuri, çfarë të sjell gënjeshtër?

LUTJA:

Në anije kanë filluar problemet: Mjergulla Termike. Prek zemrën dhe pasionet e personave, vetëm ai që gënjen nuk arrin të kalojë pranë saj: kush ka një zemër të pastër qëndron zgjuar, mund të kalojë proven e së vërtetës “djemtë e kanë të gjithë zemrën e pastër”, thotë Kapiteni. Në të vërtetë jo të gjithë ishin kështu: Deneb, nuk e ka treguar të vërtetën. Të jeshë i vërtetë me vetveten është burimi i lirisë.

Nëse thua të vërtetën bën të triumfojë drejtësia, nëse gënjen bën të triumfojë mashtrimi. (libri i Fjalëve të urta 12,17)

Ata që shpresojnë në Zotin do ta kuptojnë të vërtetën; ata që janë besnik do të pushojnë në dashuri me Ty, sepse të zgjedhurit e Tij fitojnë hirë e mëshirë dhe Ai do t'i vizitojë të zgjedhurit e vet.

(Urtia 3,9)

Lufto deri në vdekje për të vërtetën e Zoti Hyji do të luftojë për ty. (Siracidi 4,28)

Jezusi u tha atyre që besuan në të: - nëse do ta mbani fjalën time, vërtetë do të jeni nxënës të mi; do ta njihni të vërtetën dhe e vërteta do t'ju bëjë njerëz të lirë (Gjoni 8,31-32)

E vërteta

Kush kërkon të vërtetën, kërkon Zotin, edhe pa ditë. (Edith Stein)

Je i vërtetë, vetëm nëpërmjet dashurisë. (Shën. Agostini)

E vërteta

E vërteta është si një pasqyrë e rënë përtokë, e thyer. Secili që e merr një copë, pasqyrohet në të, beson se e mbizotëron krejt të vërtetën. (Jalal ed Din Rumi)

O Zot, kam mëkatuar (P. Maior)

O Zot, kam mëkatuar, kam bërë ç'është e keqe para teje.

I kam munguar ligjit të dashurisë.

Ti e njeh dobësinë time, e mira më pëlqen por e keqja më tërheq.

Ti që e njeh të tashmen dhe të ardhmen time,
Më ndihmo çdo ditë të them të vërtetën,
Të largoj gënjeshtren.
Jam këtu përpara teje, o Zot i varfër e pa vlerë,
i dobët e i humbur në trup e në shpirt.
Fallsiteti më ka bërë të trishtuar,
miqësia me ty është shuar, komunikimi me të tjerët po bëhet i vështirë.
Jam këtu përballë teje sepse ti më do akoma:
mos më braktis pse jam mëkatar,
më fal e unë do të gëzoj në shpresë.
Më trego rrugen e sigurtë që të shpie tek ti.

Më dhuro shikimin e brëndshëm (Shën Agostini)

Eja në mua Shpirti i Shenjtë, Shpirti i Dijes:
më ndihmo të shikoj brendësinë e shpirti që të mos kapem mbas gjërave materiale:
por të kërkoj gjithmonë vërtetësinë e shpirti.
Eja në mua, Shpirti i Shenjtë, Shpirti i dashurisë:
mbushe shpirti tim me ndienjen e dashurisë dhe të bamirësisë.
Eja në mua Shpirti i Shenjtë, Shpirti i së vërtetës:
bëj që të njoh të vërtetën në të gjithë plotësinë e saj:
eja Shpirti i Shenjtë, uji i gjallë që buron për jetën e pasosur: më jep mirësinë të arrij e të shoh
fytren e Atit në jetën time përgjithmonë me gëzim. Amen.

Angazhim: Të themi të vërtetën

DITA E KATËRT

KOORDINATA E KATËRT

Tema: Jeta është në pyetje

Objekti: Në jetë duhet ta pyesësh vetën për gjëra të rëndësishme që të bëjnë të rritesh.

TEATRI:

Jemi në sallën e Kuqe të Pallatit Mbretëror të Dritës së Përvjetshme.

NARRATORI: *(hynë në skenë e i drejtohet publikut)* Sigurisht po mendoni përse nuk jemi më mbi anijen Shedar? Ndoshta po mendoni se kemi ndryshuar histori? Nuk është kështu! Janë disa fakte që kanë ndodhur njëkohësisht, atë që keni jetuar deri tani dhe janë esenciale për të kuptuar thelbin e kësaj historie. *(hyn princi Antares, Mentar dhe dijetari Hamal)* Ja dhe princi Antares së bashku me dijetarin Hamal. Shikoni mbrapa tyre, si një hije dinake është përherë Qveritari i Mbretërisë të Dritës së Përvjetshme: Mentar. *(del nga skena)*

ANTARES: Qveritari Mentar çfarë lajmesh më sjell? Ju shoh të shqetësuar....

MENTAR: Princi im, përfat të keq një xhuxh me emrin Grallen është nën tryshninë e dorëshkrimit të yjeve fikse të Aleksandër Pikolomini

ANTARES: si është e mundur?

HAMAL: A e di Mentar që ai dorëshkrim fsheh të gjitha sekretet e Mbretërisë tonë!

MENTAR: E di, dijetari Hamal, por kam përgatitur planin për ta arrestuar!

ANTARES: E ku është tani? E dua këtu për ta pyetur. Menjeherë! Dua të di se çfarë di ai dhe çfarë sekreti ka përhapur në popull!....

MENTAR: Sigurisht Princi Antares, do e thërrasim menjëherë! Është në burgjet tona.... *(drejtohet me një përrulje dhe del nga salla e Kuqe)*

(hyjnë në skenë Xhuxhi Grallen, i acaruar që kërkon të përdridhet nga Vega, kapo i ushtrisë. Përpara tyre është qeveritari Mentar)

ANTARES: Xhuxhi Grallen, qeveritar Mentar më ka sjell fakte të rënda që keni kryer!

GRALLEN: Princi im, ju e dini që Xhuxhat kanë qëndruar gjithmonë besnik ndaj mbretërisë dhe ndaj Mbretëreshës Adhara nga koha kur ishin të përzënë nga toka e Hënës Vagëlluese, por....

MENTAR: *(duke ulëritur)* Ky xhuxhi është një tradhëtar! Ka futur një ligj të vërtetë që ndalon shpërndarjen e këtij dorëshkrimi. Duhet vrarë! Menjëherë!

ANTARES: Qetësou, Qeveritar! Xhuxhat kanë qënë gjithmonë besnik ndaj mamasë time dhe si rrjedhim edhe ndaj meje! Një arsyje duhet të ketë patur!

GRALLEN: Ka arsye, Princi im Por duhet t'jua rrëfej vetëm juve.

ANTARES: Mirë! Qeveritarë Mentar dilni nga salla e kuqe ju lutem...

MENTAR: Princ nuk mund t'ju lë vetëm me këtë tradhëtar?

ANATRAS: Mos u shqetësoni Qeveritar. Do të qëndrojë këtu Komandant Vega... dijetari Hamal merrni ju lutem dyllin shurdhues e vendose në veshët e komandantit në mënyrë që të mos dëgjojë atë që ne themi... *(Hamal merr dyllin e afrohet dhe ja vë në veshë Komandantit Vega)*

MENTAR: Oh... Princi im!

ANTARES: Mjaft Qeveritar, nuk kam kohë të humbas... dil menjëherë!

MENTAR: *(duke folur me vetë del nga skena)* I mallkuar, do të ma paguash.

ANTARES: Mbylleni derën e Sallës së Kuqe!

VEGA: *(Vega fillon e zgjidh xhuxhin Grallen).* Princi im po shkon gjithçka sipas planifikimit!

ANTARES: Faleminderit Komandant Vega. Besnikëria juaj do të shpërblehet!

GRALLEN: Princ kam bërë gjithçka më keni urdhëruar ju! Kam shpërndarë dorëshkrimin kater djemve të zgjedhur!

ANTARES: Esteban ka qënë i fundit që i është dorëzuar ky dorëshkrim?

GRALLEN: Sigurisht, Princ Antares! Pastaj më hetuan rojet dhe më arrestuan, kështu kater djemtë kishin kohë për të ikur.

ANTARES: Ku mund të jenë tani?

GRALLEN: Në bazë të planifikimit tonë mund të kenë ikur drejt portit Abigail. Drejt Mbretërisë së Dritës së Përrjetshme, është e vetmja rrugë...

ANTARES: Të thërrasim Kapiten Xhon Barloun! *(Vega del nga skena për të thirrur Xhon Braun-in)*

NARRATORI: Tani po duken qartë shumë gjëra! Duket një plan sekret mes Grallen-it dhe Princit Antares. Por ç'hynë këtu Estebani? E si ka mundësi se shpëtimi i Mbretërisë së Dritës së Përrjetshme kalon përmes këtij djaloshi? Pas bashkëbisedimit me Qeveritarin Mentar u kuptua se diçka po ndodhte, por nuk dihet mirë se çfarë? Ja! Mentar po provon mbi shpatullat e tij këtë situatë. E keqja e tij e kishte udhëhequr mirë drejt rrugës së shtrembur edhe kësaj here po ia dilte mrekullisht! Shikoni se ç'po ndodh jashtë Sallës së Kuqe. *(Hyjnë Mentar, Alfardi, Elinthi e vendosen pas derës së Sallës së Kuqe),*

MENTAR: Mirë ushtarë, erdhët tamam në kohë!

ALFARDI: Nën urdhërin tuaj zoti Qeveritar!

MENTAR: Rrini gati për t'u nisur. Kemi një mision për ju. Është shumë i rëndësishëm... dua të them: për rëndësinë e të ardhmes time... edhe të tuajën, se nuk po shkon mirë!

ALFARDI: Jemi në gadishmërinë tuaj, zoti Qeveritar... *(kalon afër tyre Komandant Vega, e Kapiten Xhon Barlou e hyjnë në Sallen e Kuqe)*

ALFARD: Cili është plani Qeveritar?

MENTAR: Planin është ky... *(dalin nga skena të tre duke folur mes tyre)*

VEGA: Princ, çfarë të bëjmë me xhuxhin Garllen?

ANTARES: Të ndjekim planin që është i shkruar në leter. Ti dërgoje në burg dhe dijetari Hamal me një magji të tijën do të bëjë të flejnë të gjithë ushtarët që janë nën urdhërin e Qeveritarit Mentar, kështu ai do të ketë mundësinë të ikë e të vazhdojë udhëtimin!

VEGA: Shumë mirë Princ. Ashtu do të jetë! Dua vetëm t'ju kërkoja një nder...

ANTARES: Patjetër, Komandant Vega!

VEGA: Do të dëshiroja të shoh se ku është biri im Sirio! Ai u nis me një pjesë të dorëshkrimit, por nuk kam arritur t'i shpjegoja tërë planin Kisha dëshirë të di se ku ndodhet tani.

ANTARES: Sigurisht Vega. Besnikëria jote kundrejt meje ka bërë që edhe biri juaj të ketë pjesë në këtë plan, e të falenderoj shumë. Dijetari Hamal, të shohim në Ujëvarat Blu të së tashmes se ku janë kater djemtë!

(Hamal hap dy porta të mëdha brënda sallës e mbrapa tyre është një ujëvarë blui)

HAMAL: Ja Princ Antares, shikoi djemtë... *(Hynë Estaban me thesin e tij dhe ecën përballë kaskatës)*

ESTEBAN: Çfarë mund të bëj? Porti Abigail është i vetmi port që mund të ikim për në Mbretërinë e Dritës së Përrjetshme... *(del nga skena e hyjnë Fomal e Siri)*

FOMAL: Edhe ti në ikje?

SIRIO: Në portin Abigail... ku mund të nisemi! *(del nga skena)*

ANTARES: Mirë! Gjithçka po ecën sipas planit. Djali yt Komandant Vega është mirë siç e pe...

VEGA: Faleminderit Princ Antares! *(fillon e lidh përsëri xhuxhin Garllen)*

ANTARES: Forca Kapiten Barlou. Nisu për port e do të shpjegojë Komandant Vega planin tonë. Nisu shpejt...

KAPITEN BARLOU: Mirë, Princ Antares! *(Grallen, Vega e Barlou përkulen dhe dalin nga dera e Sallës së Kuqe)*

ANTARES: Si ka mundësi nuk po duket Dened?

HAMAL: Nuk e di Antares. Edhe ai duhet të ishte nisur!

ANTARES: Kam frikë Hamal!

HAMAL: E si ka mundësi? Ka shumë kohë që po thurim këtë plan...

ANTARES: E di, por mjafton një gabim i vogël që gjithçka të shkojë në tym!

HAMAL: I dashur Antares, kjo është e bukura e jetës! Ti mund të bësh zgjidhjet e tua por këto janë të lidhura ngusht me zgjidhjet e personave të tjerë!

ANTARES: Po e pyes veten shumë herë se cili është motivi i jetës sime? Jam një Princ që nuk mund të bëjë asgjë. Jam këtu në këtë pallat që kur ka vdekur nëna ime. Nuk mund të bëj asgjë për popullin tim, për t'i dihmuar! Kush po e ushtron pushtetin në vëndin tim di vetëm të bëjë keq!

HAMAL: Mos u shkurajo Antares. Ti po bën shumë për popullin tënd. Po lufton për t'u bërë Mbret e Qeveritar me drejtësi e dashuri, për të mirën e tyre, si bënte nëna juaj, Mbretëresha Adhara.

ANTARES: Shpresojmë se gjithçka të shërbejë për një të mirë të vërtetë!

HAMAL: Mos u shqetëso. Kush impenjohet për një jetë më të mirë ka gjithmonë sukses e ti po bëhesh gjithnjë e më njerëzor, i pjekur sepse ia bën vetes këto pyetje!

ANTARES: Unë u besoj fjalëve që më the...

HAMAL: E bën mirë t'u besosh Antares! *(hynë në skenë Restabani i veshur me një mantel blu të shndritur)*

RESTABAN: Gjithçka po shkon drejt drejtësisë tënde Antares. Estaban është nisur dhe Denedi po shkon ta zërë në port!

ANTARES: Faleminderit im atë!

NARRATORI: Mendoj se tani gjërat janë më të qarta! Por kush është realiteti i planit të Princit Antares që po e shënon Kapiten Xhon Barlou-n? E çfarë po ndodh e rëndësishme në këtë tokë të quajtur Enduranse? Besoj se na duhet të kthehemi tek anija Shedar për të kuptuar më shumë. Të shkojmë! *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Kush e ndihmon Estebanin? Po ne kush na ndihmon? Vendosim figurën e kapitenit Barlou, fëmijët vizatojnë prindërit dhe animatorin e tyre i shkruajnë edhe emrin dhe e ngjithni mbi kartelon. (Do të ishte dëmthënëse n.q.s edhe animatori do të vizatohet me kapelen e kapitenit). Të shkruajnë se çfarë fëmijët kanë nevojë, çfarë presin nga prindërit e animatorët.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Materiali: Fotokopje e mbashkëngjitur një përmbajte CD-rom dhe stilolapsa për çdo fëmijë.

Koha: 30 minuta

Aktiviteti: Fëmijët ulen në dy rrethë qëndrojnë përballë njëri-tjetrit në mënyrë që çdo fëmijë të ketë një shok me të cilin të flasë. Kanë 3 minuta kohë për t'i bërë pyetje shokut përballë. Me të mbaruar tre minutëshi vetëm rrethi i jashtë do të rrotullohet në krahun e orës për të pasur përballë një tjetër shok. Përsërisni intervistën me 5 persona të ndryshëm. të shënohen mbi fotokopje përgjigjet e shokut. Kjo duhet të zgjasë 15 – 20 minuta, pastaj të bashkëbisedohet duke patur parasysh pyetjet që vijnë.

Pyetje: Si ndihesh pasi ke treguar diçka nga vetja?

Si je ndjerë kur u ke bërë pyetje të tjerëve?

Ke zbuluar diçka të re tek shokët?

Mendon se ke njohur më shumë shokët ?

Aktiviteti: klasa 5-6

Princi Antares sot pyet veten përse jeton. Edhe ne të favorizojmë raste për t'i bërë pyetje vetes, e personave që ju besojmë mbi kuptimin e gjërave që bëjmë, të mendimeve, të jetës sonë.

Materiali Fletë e pena, një kartelon, penarelë, magnetofon, makinë fotografike.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Të realizohet një intervistë. Të ndahen në grupe të vegjël. Së bashku me fëmijët përgatiten pyetjet duke u nisur nga objektivi i sotëm, marret shkas Princi Antares. Të ndahen rolet në grupe të vogla, vendosen disa rregulla, pytet kështu:

☐ ☐ Cili është roli ynë në jetë?

☐ ☐ Përsë kemi lindur, kush na e ka dhuruar jetën?

☐ ☐ Përsë vdesim, a kemi frikë nga vdekja? Etj.

Për të gjithë koha në dispozicion rreth 20 minuta. Kur të kenë mbaruar të gjithë, nëse ka kohë mund të dikutohet në grupin e madh mbi pyetjet, vendosin intervistën në kartelonin e madh.

Lëreni bosh një pjesë të kartelonit, nëse ndonjë që dëshiron të lë mbi të pyetjen ose përgjigjen e tij.

Aktiviteti: klasa 7-8

Së bashku me princin Antares, fëmijët po rriten, është koha për t'i bërë pyetje vetes mbi jetën dhe projektin e jetës, ëndërrat që duan t'i realizojnë. Antares shqetësohet sepse zgjedhjet e tji janë të lidhura ngushtë më të tjerëve. dhe secili është përgjegjës për gabimet e veta. Hamal e fton të mos

humbasë guximi, sepse kush i bën këto pyetje e angazhohet për një botë më të mirë është në rrugë të drejtë.

Materiali: Një kartelon, lapsa e goma, lapsa gjytrash.

Koha: 40 minuta.

Veprimi: Çdo fëmijë ta shprehë me viztim, ose të shkruaj diçka që i ka pëlqyer (situata) ose ndoshkush (persona) gjatë ditës, pozitive e negative. Pastaj zvizatohen duart, duke lënë një shenjë. Në fund flitet në grup. Cilat situata ose persona takojnë gjatë ditës? Çfarë shenje lënë tek ne dhe ne tek ata. Shenjat tona janë të ngjashme me të tjerëve? Zgjedhjet dhe veprimet tona mund të ndryshojnë ndonjërin që na qëndron afër, kur flasim, kur veprojmë.

Pyetje

A i ke bërë vetës ndonjë herë këto pyetje:

☐ ☐ Përse jeton?

☐ ☐ Ç'kuptim ka jeta?

☐ ☐ Çfarë shërben jeta ime? Nëse po, kur dhe përse i ke bërë këto pyetje?

LOJA

Komplot ndaj kështjellës

Ndërsa Esteban po kërkonte të hypë në anijen Shedar, në Kështjellën e Princit Antares, Mantari i pabesë po mendon një plan kundër Mbretërisë së Dritës së Përherhme. Duhet ta kaloj shumë shpejt kështjellën, e të ketë shumë kujdes sepse në çdo korridor, një spiun mund ta ndalojë ecjen e tij.

Lojtarët: Të dy skuadra me numër të njëjtë lojtarësh.

Materiale: Bilbila, shkumsa për ndarjen e fushës dhe shënimin e bazës.

Përshkrimi i lojës: Pozicionohen fëmijët në bazat fillestare të fushës, rreth fushës së lojës dhe dy skuadrat sistemohen si në figurë. Për fëmijët e rritur duhet të bëhet një xhiro rreth fushës. Nisen nga baza, kalojnë nëpërmjet kundërshtarëve dhe arrijnë në basen e fundit të fushës. Sa herë që lojtari kryen një xhiro komplete fiton një pikë për skuadrën e tij. Mbrojtësit do të mundohen të pengojnë arritjen e bazës finale duke goditur me një top lojtarët në vrapim.

Rregullat: Përgatitni fushën e lojës duke shënuar të paktën 4 baza “dhoma e kështjellës” rreth fushës, mes njëres bazë dhe tjetres formohet një “korridor virtual” të largësisë së bazave në të cilat mbrojtësit nuk mund të hyjnë për të goditur kundërshtarët.

Me të filluar loja, lojtari i skuadrës A hedh topin me dorë brenda fushës së lojës. Të gjithë lojtarët e skuadrës A duhet të vrapojnë për të mbërritur tek baza pasuese. Mbrojtësit e B kapin topin e do të mundohen të godasin çdo lojtar të A ndërsa vrapojnë në koridore. Bazat janë zona asnjëanëse në të cilat s'mund të goditet askush. Kur një lojtar i A goditet, loja ndalet me të gjithë ata që s'kanë mundur të shkojnë në një bazë. Duhet të kthehen në bazën e nisjes. Vendoset që pas numrit të caktuar të nisjeve, rolet e skuadrës të ndërrohen.

Skuadra B e cila është në mbrojtje mund të pozicionohet si në qendër të fushës ashtu edhe jashtë korridoreve për të marrë më shpejt topin e të ndalojë atë që vrapon.

Histori

Dy shokë

Shumë vite më parë, në Kinë, jetonin dy miq. Njëri ishte shumë i zoti e i binte harpës. Tjetri ishte shumë i aftë të dëgjonte e të shijonte muzikë. Kur i pari i binte harpës, për lumin, i dyti thoshte: «Dëgjoj ujin që rrjedh nëpër gurë».

Një ditë, ai që dëgjonte sëmuret dhe vdes. Shoku i tij pret telat e harpës e nuk këndon më.

Egzistojnë njerëz që dëgjojnë me të vërtetë. Dhurata më e madhe që mund të kemi dhe mund t'i dhurojmë dikujt është: të dëgjojmë «me të vërtetë».

LUTJA:

Kemi kuptuar nga historia e miqve tanë se ndodhet një plan sekret që është shpëtimi i Mbretërisë së Dritës së Përjetshme e kalon nëpërmjet katër të rinjëve. Mjafton një gabim i vogël të hidhet në erë gjithçka. Mundet dhe duhet të bëjnë zgjedhje, por këto zgjedhje janë të lidhura me të tjetër, edhe Princi

Antares pyet veten se ç'kuptim ka jeta e tij që i duket kaq e padobishme i mbyllur në një pallat. Për atë që angazhohet për një jetë më të mirë e i bën pyetje vetes se si t'i realizojë, do të ketë një jetë të qëndrueshme. Duhet t'i bëjmë pyetje vetes si p.sh: përse jetoj? A ja vlen të jetosh? Është e rëndësishme të dëgjosh veten dhe të tjerët.

Të dëgjoj (*Tonino Lasconi, Miku Zot*)

Zoti im, më kanë thënë se ti, shumë herë, u ke folur miqve të tu:

Abramit, Moisiut e Davidit, birit tënd Jezus kur jetoj me ne, e Shen Françeskut....

Zoti im, më kanë thënë se ti i flet atij që të dëgjon. Tërë universit, krijesave, njeriut, Bibla flet shumë për ty. Shumë zëra i dëgjoj gjatë ditës, prindërit, mësuesit, shokët, këngëtarë e kampjonë, t.v. e gazetatat...

Të gjithë duan të thonë të tyren. Unë ulem, vihem në qetësi, me zemër të qetë, me trup të qetë.

Ja, mes shumë ngjarjesh, dua të vihem më sintoni me Ty. Jam gati, Zoti im. Më fol, unë të dëgjoj.

Angazhimi: Sot angazhohem të dëgjoj miqtë e mi, animatorët, prindërit... të kuptoj atë që më thonë e të përmirësoj jetën.

JAVA E DYTE

DITA E PARË

KOORDINATA E PESTË

Tema: Jeta është e padobishme nëse...

Objektivi: Gjithçka është kotësi nëse nuk jetoj nën dritën e besimit dhe të takimit me Zotin. Të kuptojnë rëndësinë e kohës që kanë në dispozicion dhe si ta kalojnë atë. Koha është e çmuar

TEATER:

Jemi mbi anije Shedar. Afer Kapiten Barlout janë të pranishëm Estaban, Fomal e Sirio.

NARRATORI: (*hyn në skenë e i drejtohet publikut*) Pasi kaluan Mjergullën Termike përreth ishullit, kusarët tanë kanë kaluar të qetë e në kohë me anijen Shedar. Ndoshta ju kujtohet se dijetari Hamal do të kishte bërë ndonjë magji mbi ushtarët e Qeveritarit Mentar që të lirojnë xhuxhin Grallen nga burgu. Këto magjira i ka bërë edhe për ata dhe i kanë shpëtuar.... Si shpërblim Garlleni tani është i lirë. (*del nga skena*)

ESTEBAN: Kapiten Barlou cili është drejtimi ynë?

KAPITEN BARLOU: Po shkojmë drejt Enduranses!

SIRIO: Enduranse? Atje është toka e mistereve.

FORMAL: Asnjeri nuk është kthyer nga ai vend!

KAPITEN BARLOU: Unë po, jam kthyer.

ESTABAN: E si u ktheve?

KAPITEN BARLOU: Nuk mund ta tregoj!

ESTEBAN: Përse po shkojnë në atë drejtim?

KAPITEN BARLOU: Je shumë kurioz. Është një mision sekret që Princi Antares ma ka besuar.

ESTABAN: Çfarë të bëjmë me hartat tona të yjeve?

KAPITEN BARLOU: Sillini këtu! Do ju shpjegoj disa gjëra!

ESTABAN: (*nxjerr hartën nga thesi i tij*) Ja. Nëse i vëmë njëra mbi tjetren hartat na përshkruajnë kater drejtimet!

KAPITEN BARLOU: *(I merr në dorë dhe i shikon me vëmendje)* Sigurisht. A e dini se libri i Pikolominit është themelore për Mbretërinë e Dritës së Përjetshme!

SIRIO: Përse?

KAPITEN BARLOU: Sepse përmban të gjithë emrat e yjeve e banorët e Mbretërisë së Dritës së Përjetshme kanë emrin e një ylli.

FORMAL: Si ka mundësi?

KAPITEN BARLOU: Shiko këtu! Ky është ylli Sirio!

SIRIO: E ky është Formali:

ESTABAN: Ja shikoni është edhe ylli Antares!

KAPITEN BARLOU: Po është ylli më i bukur të gjitha yjeve qiellore, për këtë Mbretëresha Adhara i ka dhënë këtë emër djalit të vet.

FORMAL: Ku është Estabani.

KAPITEN BARLOU: Nuk ka asnjë yllë që quhet Esteban!

ESTEBAN: Si ka mundësi?

KAPITEN BARLOU: Nuk e di Estaban.

ESTEBAN: Këtu është edhe ylli Restaban që është emri i plakut të tipografisë që më ka rritur!

KAPITEN BARLOU: Të gjithë emrat janë të ruajtur në lartësitë qiellore!

ESTEBAN: Përse të gjithë kemi një emër ylli?

KAPITEN BARLOU: Mbretëresha thoshte se për të gjithë ne është i rezervuar një vend në qiell, e ylli na tregon vëndin. Për të gjithë ne ka një të ardhme në jetën e Tokës së Njohur.

SIRIO: E mrekullueshme! Pse ka qenë ndaluar stampimi i Pikolominit? Ai u jepte shpresë të gjithëve për një të ardhme më të mirë!

KAPITEN BARLOU: Pikërisht për këtë arsye Qeveritari Mentar e ndaloi! Nëse i heq shpresën njeriut, çfarë do t'i mbesë e rëndësishme në jetë?

FORMAL: Çfarë është kjo erë e fortë që vjen nga jugu?

KAPITEN BARLOU: Është era e Detit Ueppell. Shtynë të gjithë anijet me vela drejt Ishullit të Njerëzve të Humbur!

SIRIO: Është ishulli ku Mentari ka dërguar të gjithë armiqtë e tij!

ESTEBAN: Çfarë të bëjmë me këtë hartë, Kapiten?

KAPITEN BARLOU: Do të duhej lëngu i Tremisit i hedhur mbi hartë që t'i mbajë të bashkuar.

SIRIO: Çfarë të bëjmë tani?

KAPITEN BARLOU: Të bashkojmë mirë hartat së bashku pastaj të hedhim lëngun sipër!

FOMMAL: E si mund të thahet?

KAPITEN BARLOU: Kjo erë e thanë menjëherë.

ESTEBAN: Secili të mbajë mirë hartën e tij e pastaj të hedhim lëngun!

SIRIO: Jemi vetëm kater! Si t'ia bëjmë? *(hynë në skenë edhe Alfardi)*

KAPITEN BARLOU: Hej, ti marinar, eja këtu!

ALFARDI: Sigurisht z.Kapiten!

KAPITEN BARLOU: Mbaje këtë hartë mirë që të mos lëvizë!

ALFARDI: Shumë mirë!

KAPITEN BARLOU: A jeni gati? Duhet të qëndroni të ngrirë përndryshe do të ngjiten keq edhe është e vështirë të ripozicionohen! *(fillon të hedhë lëngun e Tremisit e Alfredi bën sikur era e sposton harten e lëngu bie për tokë)*

ESTABAN: Çfarë po bën?

ALFARDI: Më falni, por era më spostoi!

ESTABAN: E tani çfarë të bëjmë? Janë ngjitur keq! *(hynë Elanth)*

KAPITEN BARLOU: *(I drejtohet Elnathit)* Marinar, hajde këtu! Lidhe këtë njeri dhe çoje në bodrumin e anijes e lëre aty një ditë dhe kështu do të kuptojë se kush jam unë!

ALFARDI: Por kapiten nuk e kam bërë me qëllim!

KAPITEN BARLOU: Nuk më intereson! Hiqmani sysh! *(Alfardi dhe Elnathi dalin nga skena)*

SIRIO: E tani si do t'ja bëjmë?

KAPITEN BARLOU: Pa prit ta shoh. Vetëm një koordinim është i gabuar, po çfarë po ndodh?

FOMAL: Harta po transformohet.

ESTEBAN: E çfarë duhet të jetë?

KAPITEN BARLOU: Më shumë duket si harta e kokës së Njohjes dhe nuk është një hartë treguese siç ne e mendonim.

ESTEBAN: Çfarë është kjo pika këtu e shënuar me kryq?

KAPITEN BARLOU: është një Katedrale e cila është ndërtuar shumë shekuj më parë dhe që tani është e fundosur!

ESTEBAN: E si është fundosur?

KAPITEN BARLOU: Nuk kemi njohuri për të. Dihet që aty është statuja e Krishtit me një thesar të fshehur!

FOMAL: Dhe kjo hartë mund të na tregojë thesarin?

KAPITEN BARLOU: Mundet! Por nuk jam i sigurt!

ESSTEBAN: Mund të arrijmë aty dhe të hidhemi në ujë. Në thellësi!

KAPITEN BARLOU: Nuk është kaq e lehtë Esteban! Ka shumë përbindëshat që e rrethojnë këtë Katedrale nën ujë,...

ESTEBAN: E çfarë janë përbindshat?

KAPITEN BARLOU: janë peshq deti gjysëm krokodila e gjysëm peshq që ruajnë Katedralen e Krishtit në Thellësi!

SIRIO: E si mund t'i mposhtësh?

KAPITEN BARLOU: Deri tani nuk njoh asnjë njeri që të ketë arritur deri aty poshtë i gjallë...*(hyn Elnathi)*

ELNATHI: Kapiten Barlou e kerva detyrën time. Alfardi është i burgosur në bodrumin e anijes!

KAPITEN BARLOU: Mirë marinari Elnathi! *(era bëhet gjithmonë e më e fortë dhe fillon të bjerë shi)*

ELNATHI: Në ç' drejtim po ikim?

KAPITEN BARLOU: Era po na tërheq drejt Detit Uepell...

ELNATH: Por kapiten a e di se është e rrezikshme të hysh në ato detra. Janë ujrat e piratëve.

KAPITEN BARLOU: Sigurisht që e di, marinar! Lartësoni velat e pemës mjeshtër, të drejtoheni drejt veriut! *(hyjnë në skenë disa marinarë dhe fillojnë të lartësojnë velat)*

ELNATH: Dakort kapiten! Por era është shumë e fortë e si do t'ja bëjmë! Shikoni po vjen një stuhi në orizont!

KAPITEN BARLOU: *(ulëret)* Të gjithë marinarët të ulen. Stuhija po vjen! Djema shpejt lidhuni me litarë në anije përndryshe era dhe uji do t'ju marrin me vete!

DJEMTË: Dakort kapiten. *(nisin që të lidhen)*

KAPITEN BARLOU: Forca marinarë nuk kemi kohë të humbasim... *(ndjehet një zhurmë e fortë në anije duket sikur është ndeshur me ndonjë diçka në detë)*

ELNATH: Kapiten! Çfarë po ndodh?

KAPITEN BARLOU: Nuk e di. Diçka duhet të ketë goditur trupin ballin e anijes! Shiko nëse ka dëmtime!

ELNATH: Dakort kapiten!

KAPITEN BARLOU: Djema mbahuni fortë nëse e kalojmë këtë stuhi me këtë det jemi me të vërtetë heronj! Forca marinar! Një minutë vonesë dhe jemi të vdekur!

SIRIO: Esteban, kam frikë!

ESTEBAN: Edhe unë Sirio, por jemi në duar të sigurta!

SIRIO: E di, por kam frikë gjithsesi! *(bien shi, ka erë dhe anija është e provokuar nga dallgë që sjell stuhia)*

KAPITEN BARLOU: *(ulëret)* Forca duhet të dalim nga kjo stuhi. Ky është objektivi ynë! Forca marinarë!

FOMAL: Të gjitha ikin.... Ndiej që nuk do t'ia dalim!

ESTEBAN: Mos u shqetëso Fomal! Çdo njëri nga ne ka një qëllim në këtë udhëtim dhe duhet t'ia dalim. Duhet të jetë kjo që të na japi forcë!

FOMAL: Por qëllimi im është i pa mundur të realizohet!

ESTEBAN: Nuk e besoj Fomal! Çdo gjë është e mundur!

FOMAL: Nuk e besoj Esteban Unë jam një banor i Tokës së Graham. Atje dua të kthehem.

ESTEBAN? Çfarë je një... një fauno?

FOMAL: Po kam ardhur shumë vite më parë në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme... *(ndjehet një ulërimë e fortë e një gruaje)*

ELANTH: Kapiten, m'u duk se dëgjova një ulërimë që vinte nga ato dallgë!

KAPITEN BARLOU: Ku?

ELNATH: Atje poshtë!

KAPITEN BARLOU: Po e shoh.... po duket...

ELNATH: Duket një sirenë!

SIRIO: Një sirenë! Unë nuk kam parë kurrë sirena!

ESTEBAN: As unë. Kam parë vetëm në librat vizatimorë!

KAPITEN BARLOU: Shpejt hidhni një litar në det!

ELNATH: Patjetër kapiten! *(dukei folur sirenës)* afrohu drejt anijes...

GAMEISA: Ndhimë, ndhimë...

KAPITEN BARLOU: Shikoni po i rrjedh gjak.... është e plagosur! Shpejt tërhiqeni në breg!
(Gomeisian e tërheqim në breg)

NARATORI: Një objektiv: Katedralja e Krishtit në thellësi! Një banor del papritur: Fomal. Një sirenë në fill të jetës: Gomeisa. Dhe anije Shedar që ecën vetë. Ishulli i Burrave të Humbur në Detin Uepel, i gjatë; i ndaluar nga piratët e të gjitha deteve të Thellësive. Është e vështirë të mendosh për një rrugë dalje në këtë situatë për heronjtë tanë..... por nëse ke një objektiv të caktuar në jetën tënde gjithçka bëhet më e lehtë! (del nga skena)

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Fëmijët të ngjyrosin një yll, të shkruajnë emrin në të, siç është në traditën Mbretërore të Dritës së Përvetshme. Mbledhni yjet dhe vendosen në kartelon. Të formohet qielli me yje, hëna (emri i animatorit).

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Rëndësia e kohës që kanë në dispozicion dhe si ta kalojnë atë.

Materiale: Fotkopje me figurën e një ore që gjendet në 2 CD-rom, lapsa me ngjyra, dosje me vlerat që janë të bashkëngjitur 3 në CD-rom.

Koha: 30 minuta.

Veprimi: Fëmijët kanë në dispozicion 1 orë, d.m.th. (60 minuta) kohë. Si e përdorim në kohën përkatës në minuta? (nga kjo orë deri në këtë orë unë flej gjumë, nga kjo orë në këtë orë studio etj.) Çdo fëmijë duhet të mbushë orën e vet me atë që mendon se për të është e rëndësishme. Të shënohet vlera përkatëse të çdo aktiviteti që bën në atë orë. Çdo herë që fitojnë një vlerë shënohet çmimi përkatës në minuta mbi orën që çdo fëmijë ka në dispozicion. Nuk mund të shpenzojmë më shumë se 60 minuta.

Aktiviteti: klasa 5-6

Sot Esteban gjen domethënjen e shishes së vogël të lëngut me ngjyra që xhuxhi ia ka lënë sëbashku me një pjesë të dorëshkrimit... një objekt që dukej i padobishëm, ka një domethënjë të fortë në jetën e protagonistëve. Edhe në ndonjë herë na ndodhë të mos t'i vlersojmë gjërat e rëndësishme e nuk e dimë se ajo që është e rëndësishme është shumë e thjeshtë dhe e takojmë çdo ditë.

Materiale: Fletë, pena, kuti me një dritare si ajo e letres, një kartelon si kuti letrash.

Koha: 30 minuta.

Të përgatiten me kohë kutia e letrave e të vendosen në qender, në mënyrë që fëmijët të punojnë përreth kutisë.

Veprimi: Pasi të ripërsëritet historia u thuhet fëmijëve të shkruajnë mbi një fletë të bardhë, shkurtimisht historinë se si mund të vazhdojë:

Jeta është e padobishme nëse humbas kohë për...

Jeta është e padobishme nëse nuk impenjohem për...

Jeta është e padobishme nëse nuk vë re

Jeta është e padobishme nëse mendoj...

Jeta është e padobishme nëse jam i bindur që...

Kur të kenë mbaruar, t'i vendosin fletët anonim në kuti. E rastësisht të merren nga fëmijët e të lexohen. Mbi fletën me ngjyra të shkruajnë vazhdimin e frazës “jeta është e plotë nëse...”.

Të mendohet sëbashku se ç’emër t’i vëmë kësaj kutie poste, “Posta shqiptare” e të gjejnë një spot reklame, një shërbim i ri “Postal”.

Aktiviteti: klasa 7-8

Protagonistët duhet të përballojnë një stuhinë të madhe, e dikush ka frikë, por Estebani u jep guxim shokëve të gjejnë forcë, të kenë parasyshë objektivin; përse kanë hypur në anije, qëllimin që duan të arrijnë. Fëmijët të kuptojnë se jeta nuk ka kuptim nëse nuk ka një qëllim, objektiv për të arritur. Jeta është një dhuratë e çmuar që Zoti ja bën njeriut çdo ditë, nëse nuk e jeton në dritën e takimit me Jezusin rrezikon ta shpenzosh jetën kot.

Materiale: Kartonë me ngjyrë, pena, gërrshërë, fotokopje e tabelës dhe aktiviteti i javës (shih të bashkëngjiturën 2 në CD-Rom).

Koha: 30 minuta.

Veprimi: Çdo fëmijë merr një karton mbi të cilin është shkruar: “24 ore të...” e aktiviteti që do të zhvillojë. Aktiviteti duhet të jetë për “ngrënjë” e “fjetje” (këta kartonë duhet të jenë më shumë), e të tjerë si: sport, muzikë, rromane, deryrat e shtëpisë, tërë dita me aktivitete që më pëlqejnë. Si zhvillohet loja? Nëse p.sh, unë kam 24 orë për “të ngrënë”, e dua dy orë “sport”, shkoj tek ai që ka kartonin “sport” e i kërkoj nëse mund t’i jap dy orë “për të ngrënë” e ai të më dhurojë dy orë “sport”. Nëse m’i dhuro, duhet të shkruaj në një anë të kartonit orët e fituara, e nga ana tjetër orët e humbura (kujdes, bëni mirë llogaritë, në mënyrë që të keni gjithmonë 24 orë). Në mbarim të kohës (që e vendos animatori), mbledhen fëmijët në rreth, e do të tregojnë atë që kanë ndjerë, nëse kanë fituar atë që kanë dëshiruar, nëse do të donin të ndryshonin gjë, nëse në jetën e tyre reale gjërat janë ashtu si është rezultati i lojës ose ndryshe.

Pyetje

U jepet të gjithëve një tabelë me orët e javës (në total duhet të jenë 168).

- ⇒ Cilat janë aktivitetet që u kushton më shumë kohë?
- ⇒ Sa kohë humbas në aktivitete të padobishme?
- ⇒ Sa kohë ja kushton Zotit?
- ⇒ Sa kohë ja kushton vetvetes dhe të tjerëve?

LOJA: Komardarja për Gomeisen

Stuhia lëkund anijen Shedar. Të gjithë marinarët kërkojnë të shpëtojnë Gomeisen që gjindet në det. Të hidhet një komardare ose një top në një rrethi që ruhet nga dy kundërshtarët. Do të ishte bukur të paraqitej një karton i vizatuar apo një sirenë përreth këtij rrethi.

Rregulla: Dy skuadrat mund të ndeshen në një fushë të madhe. Në vend të topit do të kenë **frisbee**. Lojtari me komerdare (top) në dorë nuk mund të bëjë më shumë se tre hapa dhe pastaj duhet të pasojë. Për të shënuar pikë duhet të hedhë komerdaren (topin) në një rreth (rreth 70/80 cm) i ngritur nga dy kundërshtarë që ndodhen me shpinë nga fusha e lojës që lëvizin vazhdimisht horizontalisht nëpër vijën e fundit.

Lojtarët me rrethin (të cilët përfaqësojnë Gomeisen e cila lëviz vazhdimisht në det nga dallgët) lëvizin me shpinë nga fusha, nëpër vijën e fundit dhe pa parë lojën; ato janë të mbrojtur nga një hapësirë rreth 2 metra brenda së cilës kundërshtarët nuk mund të hynë për të hedhur (si nga ana e anijes drejt detit)

Lojtarët: Dy skuadra, nga dhjetë lojtarë të cilët duhet të alternohen gjatë lojës për të ruajtur rrethin. Loja të zhvillohet me rregullat e shpjeguara përveç momentit final të gjuajtjes në portë e cila duhet të bëhet në rrathë.

Materiale: Frisbee ose topa, rreth (rreth 70/80 cm), materiale për shënimin e fushës.

Histori: Gjuetari

Një i ri indian u nis në gjueti të rosave të egra në bregun e një lumi. Kishte vetëm një tip llastiku me vete. Mbledh ca gurë të vegjël në bregun e lumit e fillon të gjuaj rosat me sa forcë që kishte. Merrte në shenjë vetëm zogj që ndalonin afer bregut të lumit. Gurët përfundonin në ujin e thellë të lumit. Vetëm dy gurë të vegjël goditën dy zogj edhe ato gurë përfunduan në rrymen e ujit. Kur i riu arriti në qytet, kishte në çantë dy rosat, e një nga gurët që i kishte mbetur në dorë. Në hyrje të tregut dikush i thotë: "Është një diamant (gurë i çmuar), ajo që ke në dorë! Vlen më shumë se një mijë rupe". I riu përgjigjet: "Sa budalla jam treguar! Kam përdorur të gjithë ato diamantë për të vrarë dy rosa... nëse do t’i kisha shikuar mirë tani mund të isha i pasur, e i hodha në rrymën e ujit që i mori me vete!"

Çdo ditë është si një diamant i çmuar. Ajo që vlen është ta kuptojmë e mos të humbasim kohë në "gjueti".

LUTJA:

Skenat në teater nuk mbarojnë: harta që nuk ngjit, Katedralja në fund të ujrave, stuhia e sirenat... por nëse ka një objektiv në jetë gjithçka bëhet më e thjeshtë. Për të gjithë është i rezervuar një vend në

qiell, ylli na tregon vendin. Për të gjithë është një e ardhme përtej Tokës së Njohjes. Jeta është e padobishme nëse humbasim kohën kot, nëse nuk kemi një objektiv, një qëllim për të arritur.

Çdo gjë ka momentin dhe kohën e vet. Është një kohë për të lindur, një kohë për të mbledhë, e një kohë për të shkukur... një kohë për të prishur e një kohë për të ndërtuar. Një kohë për të qarë e për të qeshur, një kohë për t'u argëtuar e një kohë për të kërcyer... një kohë për të përqaftuar e një kohë për të qëndruar larg. Një kohë për heshtje e një kohë për të folur... ç' vantazh ka ai që vepron me ankth? Kam kostatura çfarë Zoti ka bërë për njeriun. Ai çdo gjë e ka bërë në kohën e duhur, ka vendosur në brendësi të zemrës nocionin e përjetësisë...

Kam kostatuar se nuk ka gjë më të mirë se kjo, të gëzosh e të reagosh mirë në jetë. (Qohelet 1,1-12)

Vlera e kohës

Për të zbuluar vlerën e një viti, pyet një student që ka ngelë në provimin e fundit.

Për të kuptuar vlerën e një muaji, pyet një nënë që ka nxjerr në jetë një fëmijë shumë shpejt.

Për të kuptuar vlerën e një jave, pyet një gazetar të një gazetë njëjavore.

Për të kuptuar vlerën e një ore, pyet një të dashuruar që po pret të dashurën.

Për të zbuluar vlerën e një minuti, pyet dikë që ka humbur trenin, autobusin ose aeroplanin.

Për të kuptuar vlerën e një sekondi, pyet dikë që ka pësuar aksident dhe jeton akoma.

Për të zbuluar vlerën e një gjysëm sekondi, pyet një atlet të olimpiadave që ka fituar medaljen e argente.

Koha nuk pret askënd. Prite çdo moment që vjen, sepse ka vlerë të madhe. Bashkënadaje me një person special, e do të bëhet akoma më e madhe.

Më ndihmo ta përdor mirë kohën (Jean Guittou)

Zoti im, më ndihmo ta përdor mirë kohën që ti më dhuron, e të angazhohem mirë, pa përtesë.

Më mëso të parashikoj para se të më kapë gjumi,

më mëso t'i shikoj gabimet e bëra në të kaluarën, pa rënqime e lot.

Më mëso ta parashikoj të ardhmen pa humbur truan.

Më mëso të qaj mbi gabimet e mia, pa rënë në dëshpërim.

Më mëso të regajoj në qetësi, e të ndaloj pa u afëruar afër gërminës.

Më mëso të bashkuj nxitimin me ngadalësinë, qetësinë me zhurmen, zedhin me paqen.

Më ndihmo kur të filloj, sepse pikërisht atëherë jam i dobët.

Vigjëlo mbi kujdesin tim kur punoj, e mbi të gjitha mbushje ti boshllëkun e veprave të mia.

Bëj që unë ta dua kohën, që i përngjan Hirit Tënd, sepse ajo sjell gjithçka në vendi e vet e i përkryen.

Të gjeni kohën

Të gjeni kohë për të lozur, është sekret i rinisë e i përjetësisë.

Të gjeni kohë për të lexuar, është burimi i dijes.

Të gjeni kohë për të dashur, e që t'ju duan, është Hiri i Zotit.

Të gjeni kohë për miqësi, është rruga e fatlive.

Të gjeni kohë për të qeshur, është muzika e dashurisë.

Të gjeni kohë për të mësuar, është burimi i veprimit.

Të gjeni kohë për të dhuruar, nuk i le kohë egoizmit.

Të gjeni kohë për të punuar, është çelësi i suksesit.

Të gjeni kohë për t'u lutur, është forca më e madhe mbi tokë.

Angazhimi: Të mos humbas kohën kot. Ta shfrytëzoj mirë kohën.

DITA E DYTË

KOORDINATA E GJASHTË

Tema: Jeta është përvujtëri

Objektivi: Të jesh i thjeshtë e i përvujtë. Përvujtëria është e kundërta e mburrjes.

TEATER:

Jemi në bregun e ishullit të Njerëzve të Humbur. Mbi rërë janë të shtrirë gjysëm të vdekur Esteban, me çanten e tij, Formali, Sirio e Gomeisa!

NARATORI: *(hyn në skenë dhe i drejtohet publikut)* Stuhia kaloi, ishte aq e fortë sa litarët nuk arritën t'i mbajë të lidhur në anije djemtë tanë. Ja ! gjysëm të vdekur. Jemi në Ishullin e Njerëzve të Humbur! Po ku është anija Shedar? Po kapiten Barlou? Qetësi po zgjohen! *(del nga skena)*

FOMAL: Ku jam? Jam shumë i lodhur!

ESTEBAN: Sigurisht kemi kaluar gjithë natën duke u përplasur sa me një anë në një tjetër në anije me tërë atë stuhi!

SIRIO: Shikoni është një sirenë atje!

FOMAL: Është e plagosur! *(çohen të gjithë në këmbë dhe shkojnë që t'a ndihmojnë)*

ESTEBAN: Hej zgjohu....

GOMEISA: *(e frikësuar)* Kush je?

SIRIO: Jemi njomët e anijës që të kemi shpëtuar!

GOIMEISA: Tani më kujtohet..... *(qetësohet)* Jo, jemi përsëri në ishullin e Njerëzve të Humbur!

ESTEBAN: Ku?

GOIMESA: Në ishullin e Njerëzve të Humbur! Ku Qeveritari Mentar ka dërguar të gjithë personat që ishin kunder tij.

FOMAL: Edhe ti ishe kunder?

GOIMESA: Po. Familja ime është fis mbretëror. Këtu ishin të burgosur të gjithë fisnikët e Mbretërisë të Jetës së Përjetshme.

FOMAL: Përse jeni edhe ju këtu?

GOIMESA: Duke parë që kam prejardhje mbretërore, mund të isha nusja e ardhshme e princit Antares.

ESTEBAN: Po sigurisht, nëse Princi do të martohej atëherë ai do të ishte menjëherë mbret.

SIRIO:.... e këtë Mentari nuk e do!

ESTEBAN: Por si je bërë një sirenë?

GOIMESA: Prindërit e mi duke ardhur në ishull u bënë skllevër të Njomëve që banonin prej shekujsh. Për të më shpëtuar ato i kërkuan Njomit që të merrnin të gjithë Aureet e tyre dhe të transformonin mua në një sirenë. Që do të mund të arratisesha dhe të kthehem në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme....

SIRIO: Nëse je një sirenë nuk mund të jetosh për shumë kohë jashtë ujit, e vërtetë?

GOIMESA: E thatë mirë! Por është një gjë e veçantë që bën të mundur kthimin tim në një vajzë normale....

FOMAL: E cila është?

GOIMESA: Jua shpjegoj një herë tjetër. Këtu jemi në rrezik.

ESTEBAN: Dakort spostohemi... gjithsesi unë jam Estebani.

FORMAL: Ndërsa unë Formal.....

SIRIO:e unë Sirio.

GOIMESA: Edhe ju të gjithë emra yjesh. Edhe unë! Më quajnë Goimesa....

FORMAL: Si mund ta gjejëm anijen Shedar?

GOIMESA: Nuk bëhet fjalë. Kush arrin në këtë ishull është i burgosur.....

ESTEBAN: Si i burgosur?

GOIMESA: Nuk mund të ikni.

GOIMESA: Është një nga magjitë e Qeveritar Mentar që kush të vijnë në këtë vend mos të ketë mundësi të ikë....

ESTEBAN: Kemi rënë në kurth!

GOIMESA: Sigurisht!

ESTEBAN: Nuk është e mundur! Njomët kanë qënë gjithmonë armiq të banorëve të Mbretërisë të Dritës së Përjetshme! Është një tradhëtar!

GOIMESA: Për pushtet do të bënte gjithëçka. Ndaj i ka premtuar Enduransen nëse do të arrinte të bëhej Mbret.....

ESTEBAN: Çfarë? Toka e Misterit? Por ai as që e njeh....

GOIMEISA: Kjo është marrëveshja!

SIRIO: E ti nga e di? Kush na thotë që ti nuk je një spiune dhe na tregon gjithë këto pallavra vetëm për të na futur në kurth dhe të na torturosh?

ESTEBAN: Qetësohu Sirio! Të dëgjojmë e pse duhet të torturohemi?

GOIMEISA: Sepse kështjella Albedaran nuk është Mbretërore...

ESTEBAN: Çfarë do të thotë?

GOIMEISA: Mund të zhduket nga një moment në tjetrin!

ESTEBAN: Dhe nëse ne jemi brenda avullojmë me të ?

GOIMEISA: Po!

SIRIO: Por na quan për budallenj? Ne duhet të hyjmë në një kështjellë që mund të zhduket nga një moment në një tjetër, për të marrë një çelës që as nuk e dimë se ku është, për të shpëtuar ne dhe ti nga Njomët që akoma nuk i kemi parë.....e pa besueshme....*(nga larg vijnë dhjetë Njomë të armatosur dhe drejtohen drejt atyre duke u fshehur)*

GOIMEISA: Ja Njomët ju këshilloj që t'ja mbathni!

FOMAL: Ku janë?

GOIMESA: Dy të keqtrajtojnë dhe një të ruan nga larg për të arritur në kështjellë.

GNOMI: Ja të huajt!

GOIMEISA: Mbathjani, ikni *(hidhet në ujë dhe ja mbath)*

(Fomal dhe Sirio kërkojnë që të mbrohen nga Njomi me një dru ngrirës e i bëjnë statuja dhe më pas i transportojnë në kështjellën e Aldebaran. Esteban arrin që të fshihet dhe fillon që t'i ndjekë nga pas.)

ESTEBAN: Si do t'ja bëj që t'i liroj! Ndoshta Goimeisa kishte të drejtë! Nuk mund t'i braktis.....

NORATORE: Punët bëhen të vështira... Fomal dhe Sirio janë të burgosur dhe Goimeisa ja ka mbathur nëpër shkretëtirë për të mos u keqtrajtuar. Konkretisht Estebani ka pak mundësi për të zgjedhur sesi duhet t'i shpëtoj miqtë e vetë... Por kurajon e ka! Edhe zgjuarsinë.... *(gjithësesi Njomët arrijnë në portën e madhe të kështjellës dhe hyjnë brenda me dy të burgosur, marrin llambushe dhe vaj jashtë kështjellës për të bërë dritë)* Këtu të gjithë fisnikët e Mbretërisë të Dritës së Përjetshme kanë qënë të burgosur nga Qeveritari Mentar dhe jetojnë në varfëri ekstreme. Asnjë lluks, asnjë flori, asnjë para

ESTEBAN: *(I drejtohet tregimtarit)* Qetësi! Boll fole! Do që të më zbulojnë? *(del nga skena)*

(Vrapon drejt kështjellës, vjedh një llambushë, më pas kthehet dhe fshihet mbas një shkëmbi)

ESTEBAN: si t'ja bëj t'ju liroj... jam vetëm dhe nuk kam asnjë armë. Kam vetëm këtë në dorë *(shkop)* nuk di as se çfarë është. Këtë shishe me lëngë që nuk e di çfarë fuqie ka. Dhe këtë dorëshkrim..... pra gjithçka të domosdoshëm për....

HAMAL: *(Hyn në skenë)* për të shëptuar miqtë e tu!

ESTEBAN: I madhi dijetari Hamal, por çfarë bën këtu?

HAMAL: Esteban, në të vërtetë nuk jam këtu për ty, por po të flasë nga Salla e Kuqe e Pallatit Mbretëror!

ESTEBAN: Çfarë?

HAMAL: Ai që sheh nuk është trupi im, është një ologramë... Është një imazh mendor që mund të veprojë në ty!

ESTEBAN: E si e njeh emrin tim?

HAMAL: Sepse ti ishe i zgjedhuri!

ESTEBAN: I zgjedhuri? E nga kush?

HAMAL: Nuk mund të tregoj më shumë! Por mund të ndihmoj që të hysh në kështjellën e Aldebaran!

ESTEBAN: Më thoni, dijetari Hamal! Kam dy miq për të shpëtuar!

HAMAL: E di! Di dhe që po rrezikon jetën tënde për t'i shpëtuar!

ESTEBAN: nuk ka problem, dua t'i shpëtoj!

HAMAL: Mirë.... Shiko brenda dorëshkrimit dhe ndoshta do të gjesh mënyrën për të hyrë në kështjellë!

ESTEBAN: Po ku? Më ndihmon!

HAMAL: Nuk mund të them më shumë. Paç fat Esteban! *(zhduket duke dalur nga skena).*

ESTEBAN:*(nis të shfletojë dorëshkrimin derisa arrin në një faqe të bardhë)* e çuditëshme kjo faqja e bardhë! Më duket se është e ngrohtë....*(fillon që ta fryjë)* nëse i fryn bëhet e ftohtë....përkundrazi është ngrirë tani!*(fillon të mendojë)* në këtë faqe është shkruar: “yjet e ngrohta mund të bëhen të padukshme ndaj syrit të njeriut që janë afër me të ftohtin”. Kush e di ylli që quhet Esteban është një yll i ngrohtë! Por kapiten Barlou më tha se emri Esteban nuk ishte një emër ylli! Ndoshta ylli i tij ka qenë në fund të horizontit dhe tani është zhdukur.... *(Alfardi dhe Elnath hyjnë në skenë dhe fshihen mbas një shkëmbi tjetër)* Çfarë bëjnë këtu ato dy marinarë?

ALFARDI: Çamarokët u kapën.

ELNATH: Nuk do të jemi ne ato që do t'i lirojmë!

ALFARDI: Kush do t'i ketë dorëshkimet?

ELNATH: Para stuhisë në det i kishte Estebani në çantë...

ALFARDI: Por ai nuk është këtu?

ELNATH: Do të jetë në ndonjë pjesë të ishullit? Ndoshta Njomët do ta kenë torturuar!

ALFARDI: Nuk mund t'i lejojmë Njomët të na zbulojnë sekretin!

ELNATH: E çfarë të bëjmë?

ALFARDI: Të hyjmë në Kështjellë. Kemi këto dy shpata dhe këto dy pozicione magjike! *(nxjerrin jashtë dy shishe që brenda kanë lëng të tejdukshëm)*

ELNATH: Kush t'i dha këto pozicione magjike?

ALFARDI: Komandanti Vega dhe më tha të bëhem i padukshëm për pak kohë.

ELNATH: Je i sigurtë?

ALFARDI: Sigurisht. Komandanti Vega është njeri i besuar. Punon për Qeveritarin... është në krye të ushtrisë së tij!

ELNATH: Shkojmë!

ESTEBAN: Këta dy marinarë janë tradhëtarë! Janë në shërbim të Mentarit! Po si nuk i kuptuam! Alfardi e bëri me qëllim spostimin e hartës kur ishim në kalimin e ujit.... Zhvendosja.... Duhet të hyj para tyre! *(e fërkon faqen e dorëshkrimit në trup)* Shpresojmë që Estebani të jetë një yllë i ngrohtë! *(del pas)*

NARRATORI: Ja që loja bëhet e vështirë. Estebani ka zbuluar spiunët dhe shpreson që të jetë i padukshëm *(Estebani hyn në mes të dy marinarëve dhe këto vazhdojnë të flasin mes tyre pa e parë)*

ESTEBAN: *(I mbushur me gëzim)* jam i padukshëm! Nuk më shohin!

NARRATORI: Por i dashur Esteban të dëgjojnë!

(Alfardi dhe Elnath nxjerrin shpatat dhe fillojnë që të bëjnë duel me boshllëkun)

ELNATH: I kujt ishte ai zë?

ALFARDI: Mu duk si ai i Estebanit!

ELNATH: Ai është!

ALFARDI: Ku është? Përse nuk e shohim? Ti më sheh?

ELNATH: Sigurish, të shoh!

ALFARDI: Edhe unë të shoh!!!! *(Estebani vrapon dhe kalon derën e madhe duke dalur kështu nga skena)*

NARRATORI: Esteban ti ke kuptuar se fuqia që ke nuk të mjafton për gjithçka. Brenda në Kështjellën e Aldebaran është ushtria e Njomëve që do të mbrojë pikërisht fitimet e saj.... Të shkojmë brenda të shohim se çfarë ndodh! *(I bën një shenjë publikur për ta ndjekur dhe hyn nga dera, dalin nga skena. E ndjekin Alfardi e Elnath që hyjnë nga Porta duke vazhduar duelin në boshllëk.)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Të ngjyrosin një yll, ta vendosin në kuti. Pastaj të vendosen në rreth, animatorët përziejnë yjet dhe me radhe i marrin ato (jo atë me emrin e tij. Niset nga vendi i tij, duhet të vrapojë jashtë rrethit për t'i dorëzuar yllin shokut që mban emrin e shkruar.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Të jemi të thjeshtë, si ka qenë sot Estebani.

Materiali: Fletë, penarela, lapsa, imazhe gazetash ose revistash, foto të një animatori, apo të ndonjë shenjti.

Koha: 30 minuta.

Është e rëndësishme, që fëmijët pasi të jenë vizatuar si superjorë, të sillen në realitetin e përditshëm, t'u shpjegohet atyre se nuk është e rëndësishme të jenë superiorë, e të kenë pushtete të mëdha, por të vlersohen për atë çfarë janë e kanë në këtë moment, me thjeshtësi. Përvujteri është të njohësh edhe difektet e tua e të përmirsohesh.

Veprimi: Fëmijët duhet të paraqiten me anë të një vizatimi mbi si super-heroit. Mund t'i ndihmoni me këto pyetje: çfarë mund të bësh nëse do të kishe superpushtet? Çfarë superpushteti do të kishe? Si do të vishesh? Pastaj të bashkëbisedohet e të paraqiten gjërat e çdo individi (p.sh: emri e pushteti i heroit). Pastaj animatori vë në qender të rrethit një imazh të një "heroi": një vullnetarë që ndihmon të varfërit, një animator që ndihmon fëmijët, një profesor, një shenjti, nëse na duket e arsyeshme

edhe imazhi i Jezusit. Ju kërkohet fëmijëve çfarë mendojnë për imazhin e zgjedhur, e çfarë ndryshimi ka mes heroit dhe këtij personazhi. Është e rëndësishme që gjatë diskutimit të dalë ideja e përvujtërisë dhe krenarisë. Mund të përdoren pyetjet e mëposhtme

Pyetje: Çfarë mendoj unë mbi imazhin e paraqitur nga animatori? Të bëj që dobësia ime(difektet e mija) mos të jetë pengesë, por një rast mirësie e dëfrimi?

Aktiviteti: klasa 5-6

Sot Gomeisa i tregon Estebanit dhe të tjerëve se në ishullin e njerzëve të humbur edhe fisnikët e mbretërisë të asaj kohe duhet të jetojnë në përvujtëri e të ndihmojnë njëri-tjetrin. Të njohin vetveten dhe dhuntitë e tyre, e të vihen në shërbim të tjerëve. **Materiali** Fletë të vizatuar një udhëtim, lapsa ngjyrash, pena, ngjitës.

Koha: 30 minuta.

Vizatimi i udhëtimit mund të jetë në një kartelon, i ndarë me numra, sa pjesmarrës janë në grup, ose mund të vendosen fletët e fëmijëve afer njëra tjetres.

Veprimi: Pasi të jenë vendosur fëmijët në një rreth të ulur përtokë në vendin e caktuar të aktivitetit, i jepet secilit një fletë me një pjesë udhëtimit, të plotësohet pasi të shpjegohet domethënja e shënjave që gjenden në fletë, dhe të shkruajnë dhuntitë që secili njej mbi vetveten në pjesen e vizatuar të udhës. Të rilexohen të pakten tre dhunti. Të vendosin pjesën e udhëtimit në tokë, të kenë kujdes që të mos i ndryshojnë shenjat e rrugës që keni vendosur mbi fletë. Pastaj fëmijët të komentojnë atë çfarë kanë shkruar.

Pyetje: Çfarë është ndërtuar? Cilët janë “tullat” të këtij shtegu-udhë? Cili është ndryshimi, të njohësh vetveten e dhuntitë? Sjellja jonë është pjesë e asaj që bëjmë apo jo? A të kanë ndihmuar, ose të kujtohe nëse ke ndihmuar ti, dhe a e ke bërë për mburrje?

Pastaj... Të shikohet një pjesë nga jeta e Nënë Terezës, fëmijët të ndërtojnë mbi kartelon pjesen e filmit, që t’ju tregohet më të vegjëlvë përvujtëria dhe shërbimi ndaj të afërmit.

Aktiviteti: klasa 7-8

Materiali: Një kartelon i vizatuar një “gjarpër i madh” të 34 kutia; një zar (të mëdhenj prej sfungjeri); dy birila ngjyrë të ndryshme, lista e provave (shih bashkëngjitjen 3 mbi CD-Rom).

Koha: 20 minuta.

Veprimi: Ndani fëmijët në dy skuadra. Me rradhë dy skuadra hedhin zarin.

Qëllimi i lojës është të fitojmë kasetën e “Botës së Re”. Në kasetë “?” drejtuesi i lojës drejton skuadren me pyetje pyetjet që i korrispondojnë numrit të kutisë: nëse përgjigjet janë të sakta, qëndrojnë në kuti; nëse janë të gabuara do të shkojnë në kutinë që kanë qenë më përpara. Në kutinë “!” drejtuesi i lojës i tregon gjithë grupit situatën e lojës ose faktin pozitiv që i korrispondon numrit të kutisë, skuadra ecën përpara në tre kuti. Në kutinë “#” drejtuesi i lojës i tregon gjithë skuadres situatën ose faktin negativ korrispondues në numrin e kutiave, skuadra zbret tre kuti.

Variantet: animatori i kërkon fëmijëve nëse fakti i ndihmon të ndërtojnë një botë më të mirë ose jo, së bashku vendoset se duhet të ecet përpara ose mbrapa (mund të vendoset se në 1 ose 2 ose 3 kuti sipas rëndësisë së faktit).

LOJË: Të hyjmë në Aldebaran

Është e rrezikshme të hyhet në Aldebaran, ka xhuxha, roje dhe spiunë të Mentarit të cilët mundohen të ndalojnë misionin e Estebanit. A do të mundet heroi ynë të hyjë në kështjellë pa rrezikuar jetën?

Përshkrimi i lojës: Faza 1: fëmijët të ndarë në skuadra duhet të ndërtojnë me kartona, tabakë të mëdhenj, kordonë, ngjitëse kështjellën e Aldebaran brenda bazës të së cilës do të ruhet çelësi i Krishtit të Thellësive. Xhuxhat (animatorët) do të vlerësojnë kështjellat dhe do të japin në mënyrë të fshehtë pikë.

Faza 2: fëmijët duhet të hyjnë në kështjellë të bazave kundërshtarë, të vjedhin çelësat dhe t’i çojnë në bazën përkatëse.

Rregulla: Të gjithë fëmijëve duhet t’u shpërndahet një shami. Lojtarët duhet të hyjnë në kështjellat e kundërshtarëve pa u kapur nga kundërshtarët. Nëse një lojtar kapet pa hyrë në një bazë duhet të luajë me sfiduesin kush e kap shaminë. Kush humb dorëzon shaminë kundërshtarit i cili do të vazhdojë të luajë ndërsa ai të kthehet të marrë një shami tjetër.

Kur një lojtar arrin të hyjë në një bazë kundërshtari mund të marrë çelësin mbrojtës në atë kështjellë e ta çojë në bazën përkatëse.

Loja është më e bukur nëse bëhen 3 ose 4 skuadra në këtë mënyrë loja nuk mbaron kur ke marrë një çelës por kur një skuadër ka arritur të këtë të gjithë çelësat e skuadrave të tjera; ndërkohë çelësat mund të merren vazhdimisht nga skuadrat.

Me të mbaruar koha, fiton skuadra e cila ka të gjitha çelësat e skuadrave të tjera apo ajo që ka çelësa më shumë.

Spiunët (animatorët) do të dalin nëpër terren të lojës duke formuar larmi. Do të rrëmbejnë disa lojtarë e do t'i shpien në burg. Lojtarët e skudrës së tyre do t'i lirojnë duke i sfiduar animatorët me një provë (zgjedhje e fantazisë së animatorit!) bashkë me të burgosurin.

Për rregullat e lojës italiane scalpo shiko tek lojrat tradicionale.

Materiale: Kartona, tabakë të mëdhenj, ngjitëse, gërrshërë, për çdo skuadër (numri i shamiye duhet të jetë më i madh se numri i lojtarëve). Materiale për shënimin e fushës, bilbila.

Histori: I fundit i klasës Kur ishte seminarist, Gjon Batista Vianney, shenjt i ardhshëm i kurato d'Ars-it, kishte shumë vështirësi në shkollë. Nuk arrinte të kuptonte as mësimet më të thjeshta. Epërorët e Seminarit disa herë e kishin dëbuar nga shkolla. Ishte tashmë 21 vjeç e shkonte në shkollë me fëmijët e moshës 10 vjeç. Një djalë që ishte 11 vjeç më i vogël se ai fillon ta ndihmojë në mësimet. Gjon Batista Vianney ishte shumë mirënjohës mësuesit të tij të vogël, por vështirësitë vazhdonin: nuk kuptonte, nuk kujtonte, humbiste truan, belbëzonte. Djaloshi i vogël ankohet tek shokët e tij. Gjon Batista Vianney e dëgjon. Çohet në këmbë, i afrohet djaloshit dhe i thotë «Më fal pse jam kaq budalla».

Në një arë më grurë, të gjithë kallinjtë qëndronin me kokë lart. Vetëm njëri e kishte koken ulur, e shoqet e shikonin me vëmëndje.

«Ne jemi më të mirat» i përshpëritnin. «Ne nuk jetojmë të përkulura për tokë si skllave, ne dominojmë hapsiren dhe qiellin, krejt situatën. Por era që njih jeten e të gjithëve, erdhi menjëherë e u thotë: “ju qëndroni drejt se e keni kokën bosh!”, dhe i përplas për tokë.

LUTJE:

Kemi dëgjuar se të gjithë fisnikët e mbretërisë të Dritës së Përzetshme janë burgosur në ishullin e Njerzve të Humbur, ata duhet të jetojnë në varfërinë më ekstreme, në përvujtëri e duke ndihmuar njëri-tjetrin... pa luks, pa lule, pa Auree...

Pa asgjë! Fakti që janë gjallë është një fitore e madhe!

Të kultivosh një ndjenjë përvujtërie do të thotë të vlersosh dhuntitë. Përvujtëria është arma e më të fortëve. Përvujtëria nuk duhet të ngatërrohet me përlutësinë (të bën të ndiesh turp). Zoti u bë njeri, mori natyrë e shërbëtorit. Ky është shëmbulli i përvujtërisë më të madhe të Zotit në favor të secilit prej nesh.

Gjithashtu, edhe ju të rinj, vishuni të gjithë me përvujtëri njëri kundrejt tjetrit, sepse Zoti i mund krenarët, dhe i lartëson të përvuajturit. Përvujtërohuni para Hyjit, që t'ju lartësojë në kohen e duhur. Lëshoni në të, të gjitha preokupimet tuaja, sepse ai ka kujdes për ju. Të jeni të kujdesshëm. Armiku juaj, djalli, si luani kërkon t'ju përpijë. (1Pjetri 5,5-8)

O njeri, të kanë mësuar se ç'është e mirë, ç'kërkon Zoti prej teje: të praktikosh drejtësinë, të duash mëshiren, të ecësh në mënyrë të përvuajtur me Zotin tënd. (Mikea 6,8)

Burimi i fshehur (T. Carlyle) Vepra e një njeriu të mirë është si ujë i fshehur nën tokë, në fshehtësi bën të rritet bari.

Forca e të dobët (Aelredo di Rievaulx)

O Zot Jezus, unë jam i varfër edhe ti je i varfër:

jam i dobët edhe ti je i dobët:

jam njeri, edhe ti je njeri;

Çdo madhështi e imja vjen nga vogëlsia jote:

çdo forcë e imja vjen nga dobësia jote;
çdo dije e imja vjen nga çmënduria jote!
Vrapoj tek ti o Zot, që shëron çdo sëmundje,
forcon të dobtët, e u jep gëzim zemrave të mbushur me trishtim. Unë të ndjek, Zot Jezus.

Majfton (*Averardo Dini*)

Mjafton një flok dëbore që të lind një lum.
Mjafton një yll për të ndriçuar qiellin.
Mjafton një lule për të lulëzuar shkretëtiren.
Mjafton një buzëqeshje që të lind një miqësi.
Mjafton një “po” për t’u dhuruar personit që dashuron.
Mjafton një lot për të fshirë një mal me mëkate.
Mjaftojnë pak para që të rritet thesarin.

Ti je një Zot i jashtzakonshëm, sepse e gjykon të madhe dhe të mrekullueshme atë që është i vogël dhe i rregullt; sepse ti asgjë nuk mat me meter e peshore. Por vetëm e gjithmonë në bazë të qetësisë e fshehtësisë së zemres që rreh.

Më ndihmo, o Zot, çdo ditë të dhuroj të mirën që kam, edhe pse është pak, nga momenti që ti nuk më kërkon të bëj gjëra të jashtzakonshme, por vetëm të bëj gjërat e zakonshme në mënyrë të jashtzakonshme.

ANGAZHIM: Të mos jem mëndjemadh e prepotent, por i përvuajtur, dëshiroj të ndihmoj shokët.

DITA E TRETË

KOORDINATA E SHTATË

Tema: Jeta kërkon kujdesi

Objektivi: Kujdes do të thotë të zbulosh të mirën e vërtetë e të gjesh mjetet e nevojshme që t’i realizosh.

TEATER:

Jemi në Sallën e Kuqe të Pallatit Mbretëror. Janë të pranishëm Mentari dhe Komandanti Vega.

MENTAR: Komandanti Vega çfarë lajmesh kemi nga Elnath dhe Alfardi?

VEGA: Zoti Qeveritar, për fat të keq nuk kemi asnjë lajm. Dimë që janë nisur me anijen Shedar. Por më pas asgjë.

MENTAR: Po për dorëshkrimin? I gjetët djemtë që i kishin marrë?

VEGA: Dimë se kanë ardhur në Portin Abigail, por më pas asnjë gjurmë!

MENTAR: (*I acaruar*) Nuk është e mundur! Kam të bëj me të papërgjegjshëm! Për ushtarët e mi: pak lajme! Për djemtë me dorëshkrim: asgjë! Dhe Xhuxhi Gralle është arratisur! Kërkojeni! Menjëherë.....

VEGA: Si urdhëron zoti Qeveritar!

MENTAR: nuk do të jem për disa ditë në Mbretërinë e Dritës së Përjetshme...

VEGA: (*e ndërpret*) e ku do të shkosh?

MENTAR: Janë punët e mija! Duhet të zgjedh diçka me Faunët!

(dalin nga skena duke folur dhe hyn tregimtari)

NARRATORE: Mentari ka me siguri ndonjë plan në mendjen e tij djallzore. Faunët janë banorë të Tokës Graham dhe Fomal është njëri prej tyre! Karakteristika e tyre është që nuk e tregojnë identitetin dhe shtiren si një popullsi tjetër. Asnjë në fakt nuk e kishte kuptuar se Fomal ishte një Fauno! (*hyjnë në skenë Antares dhe Hamal*) Ja tek vjen Princi Antares dhe dijetari Hamal! (*del nga skena*)

ANTARES: Hamal ke lajme për Estebanin dhe të tjerët?

HAMAL: Po, Antares!

ANTARES: Ku janë në këtë moment?

HAMAL: Në këtë moment janë zhytur në ishullin e njerëzve të humbur....

ANTARES: Gjithçka sipas planeve?

HAMAL: Sigurisht. Kam dërguar stuhi dhe anija Shedar ka shkuar drejt ishullit, djemtë janë hedhur në rërë

ANTARES:dhe e kanë takuar....

HAMAL: Po! Goimeisa është takuar me ata!

ANTARES: E si e gjete? Ka shumë kohë që është zhdukur nga Mbretëria e Dritës së Përjetshme....

HAMAL: Bëra të mundur që të gjindej në afërsi të anije kur filloi stuhia dhe me një magji e bëra që të dukej e plagosur.....

ANTARES: je një gjeni!

HAMAL: Faleminderit Princ Antares....

ANTARES: E tani?

HAMAL: Sirio dhe Fomal janë në burg tek Njomët, por Estebani më duket seka humbur! Nuk din ç'të bëjë

ANTARES: E si mund të lëvizim?

HAMAL: Mund t'i shfaqem dhe ti jap ndonjë këshillë!

ANTARES: ki kujdes, dijetari Hamal! E din se Estebani duhet të bëj zgjedhje personale, përndryshe, zbulohet nga ndokush, dhe plani nuk do të ketë asnjë efekt!

HAMAL: E di Antares! Problemi është se në qoftëse ai hyn në kështjellën Aldebaran dhe nuk ve në praktikë njohuritë e dorëshkrim, rrezikon jetën!

ANTARES: Një tjetër problem është se ai nuk di akoma për Pemën e Jetës!

HAMAL: Ky është problemi më i madh! Ai po sillet pa ditur se ku shkon (objektivin), di vetëm që duhet të zhduket nga Mbretëria e Dritës së Përjetshme!

ANTARES: Ku janë dy ushtarët që Mentari i ka vendosur për të spiunuar?

HAMAL: Edhe ata kanë arritur në breg dhe po lëvizin drejt kështjellës!

ANTARES: Forca Hamal... bëj diçka. Shfaqju Estebanit dhe bëje të reflektojë!

HAMAL: Dakort Princ.....do ta bëj! *(del nga skena dhe hyn Resteban me Vegën)*

VEGA: Princi Antares, jemi në telashe!

ANTARES: Përse?

VEGA: Guvernatori Mentar është nisur për Tokën e Graham-it. Që është shumë afër Endurases dhe Pemës së Jetës....

ANTARES: Duhet të dërgojmë dikë që të ndihmojmë djemtë!

VEGA: Ku janë në këtë moment?

ANTARES: Jam në Ishullin e Njerëzve të Humbur, Kam një lajm të keq për ty.

VEGA: Sirio?

ANTARES: Po! Për fat të keq nuk mund të lëviz nga Njomët dhe po e dërgojnë drejt kështjellës së Aldebaran...

VEGA: *(I shqetësuar)* E imagjinoja që mund të ndodhte diçka!

ANTARES: e di, por në të njëjtën kohë duhet të lirosh djalin tënd Sirio dhe Fomal, që nuk dimë ku janë të burgosur në Kështjellë!

VEGA: Esteban është një djalë i jashtëzakonshëm. Jam i sigurt që do t'ja dalë mbarë!

ANTARES: Edhe un besoj tek ai! Në këtë moment është e rëndësishme të kesh kujdes. Çdo lëvizje e jona e gabuar mund të hedhi në erë çdo plan!

VEGA: Mund të shkoj t'i ndihmoj!

ANTARES: Mendoj se ti duhet të arrish Mentar-in në Tokën Graham... kështu do të jesh afër Estebanit, kur të arrij atje!

VEGA: Princi Antares, ti beson shumë në arritjen e planit tonë!

ANTARES: E di, kemi shumë kohë që projektojmë këtë plan dhe nuk mund të dështojë. Populli i Tokës së Njohjes duhet të njohin lirinë dhe jetën e vërtetë. Është detyra ime si Mbreti i ardhshëm!

VEGA: Sigurisht Princ. Por po ika unë kush do t'ju mbrojë? *(hyjnë në skenë Mentar me tre ushtarë, duke ndenjur të fshehur mbrapa Portës së hyrjes të Sallës së Kuqe Origjinale)*

ANTARES: Mos u shqetëso. Nëse Mentari është nisur nuk ka probleme! Vetëm ai është një i rrezikshëm për mua...

VEGA: Mirë Princi Antares. Nisem menjëherë! *(i bën një përlule Princit dhe del nga skena nga ana ku në parë kishte dalë Hamali nga porta kryesore)*

NARRATORI: *(hyn në skenë)* Kur gjithëçka duket sikur po shkon më së miri është pikërisht aty ku ngjarjet përshpejtohen dhe marrin një drejtim tjetër! *(tregimtari shkon në qoshe të skenës dhe shikon atë që po ndodh ndërsa Mentari dhe ushtarët me shpata hyjnë në Sallën e Kuqe duke shpërthyer portën)*

ANTARES: Çfarë po bëni Qeveritar?

MENTAR: I dashur Princ për ty erdhi fundi!

ANTARES: Çfarë thoni?

MENTAR: Jam i lodhur me ty... çamarok i vogël! Kujtove se mund të më mashtroje, por unë jam më dinak se ty. Di gjithëçka!

ANTARES: Çfarë?

MENTAR: E di planin tënd dhe atë të komandantit Vega që prej kohësh bën lojë të dyfishtë me mua.

ANTARES: Ndaloni menjëherë!

MENTAR: Përndryshe?

ANTARES: Përndryshe do t'i thyej rregullat e Mbretërisë të Dritës së Përjetshme! Do të akuzohesh për tradhëti të lartë të Mbretërisë!

MENTAR: *(qesh)* Ah, ah, ah. Nuk shoh asnjë njeri që t'ju mbrojë i dashur princ! Të gjithë do ta kuptojnë se ke vdekur!

ANTARES: Çfarë ke ndërmend të bësh? *(ushtarët i afrohen Antares dhe e lidhin)*

MENTAR: Hiqmani sysh! Kam pritur prej kohësh këtë moment! Nga ky moment Mbretëria e Dritës së Përjetshme është e imja!

ANTARES: Nuk do ia hedhësh kollaj... *(përpiket të lirohet)*

MENTAR: As ti i dashur Antares. Ylli yt është duke u shuar... Pema e Jetës pas pak do të jetë në duart e mia! Largojeni nga këtu! *(dalin nga skena ushtarët me Princin Antares, ndërsa Mentari ulet në fron i kënaqur)*

NARRATORI: *(kthehet në qendër të skenës)* Pushteti gjithmonë ka qënë motorri i botës. Kush e ka pushtetin është më i etur dhe kush nuk e ka do të dëshironte të paktën ta ketë pak! Fuqia gjithmonë ka qënë arma e më të fortëve e Mentari nuk ka qënë shumë i kujdesshëm. Përkundrazi ka qënë shumë i papjekur! Por e dini dhe ju se xhelozia dhe zilia mund të verbojë edhe njeriun më të mirë të Tokës së Njohjes. Kush do të arrij ta gjejë Pemën e Jetës i pari? Mentari në këtë moment sigurisht që është më në avantazh. *(duke treguar Mentarin të ulur në fron)* ta lëmë të shijojë këtë moment gëzimi.....duke shpresuar, për atë, që të zgjasë! *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Fëmijët të ndërtojnë një letër (zarf) dhe ta ngjyrosin. Në letër të shkruajnë, ose vizatojnë gënjeshtër, kë kanë bërë dhe si kanë gënjyer!

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Çfarë do të thotë të kesh kujdes: të mendosh para se të zgjedhësh, të zgjedhësh të mirën, të kërlesh të mirën me sineritet e qëndrueshmëri.

Materiali

Këngë dhe fotokopja e tekstit (e lidhur në 4 në CD-rom) të “Jam edhe unë” të 883, një kartelonë, penarela.

Koha: 30 minuta.

Të dëgjohet kënga para se të fillohet aktivitetin, nëse nuk e njohin, të analizojnë vetëm aspektet që u duken më të dobishëm. Të theksohet e mira e vërtetë, përgjegjësia e zgjedhjeve personale! Protagonisti në fillim të këngës na tregon një objektiv, me shumë bindje do t’ja arrijë, e kupton se të tjerët kanë besim në të.

Veprimi: Shpjegoni aktivitetin me një brain-storming: mbi një kartelon, i vendosur në qendër, shkruani “zgjedhjet”. Animatori shkruan mbi një kartelon atë çfarë fëmijëve thonë. Nënvizoni përkufizimin ose shprehjen që mund të na ndihmojë.

Dëgjoni pjesën, i jepet çdo fëmije fotokopja e tekstit, (nëse është e nevojshme, të ridëgjohet kënga). T’i pyesim fëmijët, çfarë kanë kuptuar dhe çfarë ju ka pëlqyer më shumë nga kënga.

Pyetje: A e ke ndjerë vetën ndonjë herë si protagonistin e këngës, një person që do t’ja arrijë objektivit?

Çfarë objektivi ke me shokët e tu, në shkollë, në kohën e lirë? Për t’ja arritur qëllimit tënd ke mashtruar?

Ja ke lejuar vetes ndonjëherë të zgjedhësh gjëra të gabuara? Ndonjë herë je tallur dhe ke mashtruar njeri?

Aktiviteti: klasa 5-6

Sot Antares flet me dijetarin Hamal se si të jetë i kujdesshëm Estebani në Ishullin e Njerzëve të Humbur.

Aktiviteti na kujton zgjedhjet që ne bëjmë çdo ditë, se si veprojmë e se çfarë shpërblimi na pret. Çdo zgjedhje, çdo gjë që bëjmë, mund ta ndryshojë drejtimin tonë...

Materiali Kartona të vegjël, pena, penarela, ngjitës.

Koha: 30 minuta.

Të vizatohen mbi tre kartonë të vegjël ose të përgatiten me tekniken e kolazhit: 2 imazhe shkolle, 2 imazhe të paraqitur në PC, dy kopje të pemës.

Veprimi: Fëmijët të vërejnë mirë kartonët e të identifikojnë gjërat e shkollës/internetit/t.v/rrugës. Të vihen në dispozicion fleta, pena; të shkruajnë mbi fletë sjelljet e këqija, që i vënë në veprim në “vende-situata”. Të gjejnë cilët janë komponentët që duhet të kenë kujdes në këto situata? T’i aplikojnë një e nga një mbi kartelon atë që kanë shkruar.

Pyetje: Çfarë të shtynë të kesh sjellje jo të mira? Ju ka ndodhur ndonjë herë? Tregojni...

Hamal e ndihmon Estebanin, e ju kujt i drejtoheni për t’i kërkuar ndihmë në zgjedhjet që bëni?

Aktiviteti: klasa 7-8

Protagonistët e historisë kanë ardhur në momentin kryq të misionit. Antares e din se në këtë moment duhet të jetë shumë i kujdesshëm sepse çdo hap i gabuar mund të hedhë në erë të gjithë planin. Akoma edhe një herë gjithçka varet nga zgjedhjet personale që bëhen. Fëmijët të kuptojnë se edhe nëse të tjerët mund të na drejtojnë apo të na ndihmojnë, jemi ne që zgjedhim një rrugë ose një tjetër e

jemi përgjegjës të zgjedhjeve tona. Pra, është e rëndësishme të kërkohej e mira e vërtetë mes shumë zërave që na bombardojnë çdo ditë.

Materiali: Kartonë të vegjël me tergues, një çels.

Koha: 30 minuta.

Veprimi: Një gjetje thesari me sygjerime të sakta ose të gabuara. Pasi të ndahen fëmijët, të kërkojnë çelsin që hap thesarin. Mund t'ju vijnë sipas treguesve me shkrim mbi fletë të fshehura. Lajmëroni nëse mbi fletë janë tregues të vërtetë apo fallsë: ato fallsë dallohen sepse brënda është një gabim (p.sh. "50 hapa djathtas plus 10: në të gjithë 60" dhe "bëj 50 hapa djathtas + 10: gjithsejt janë 30"). Çdo tregues, edhe pse i gabuar, sjell një tjetër fletë e kështu me rradhë.

Zgjedhi një nga grupi, dërgojeni larg e shpjegoni që në mes shumë fjalëve që do të dëgjojnë (p.sh. paqe, luftë, urrejtje, miqësi...) duhet të ndërtojë fjalën "e mirë" (paqe, miqësi...). Një animator tjetër që qëndron me grupin do t'u japë të gjithëve një fjalë e do t'ju shpjegojë që në sinjalin e tij duhet të ulërijnë secili në fjalën e tij përkatse. Vendosi fëmijët në grup dhe filloni lojën. Loja në fillim do të jetë e vështirë, por mund ta përsëritni disa herë.

LOJË: Të lirojmë princin Antares

Në Mbretërinë e Dritës është i fortë akti i komplotit ndaj Princit Antares. Djema duhet ta ndihmojmë sepse është i fshehur. A do të mundemi ta lirojmë nën drejtimin e komandant Vegës?

Përshkrimi i lojës: Qëllimi i lojës është të lirohet dhe të shpihet një pjestar i skuadrës (Princi Antares), i cili është i lidhur dhe i burgosur brenda bazës kundërshtare, në bazën përkatëse.

Rregulla: Çdo skuadër ndan rolet. Është e këshillueshme që skuadrat të jenë të përbëra nga i njëjti numër lojtarësh dhe me numër të madh. Lojtari që luan rrolin e Princit Antares është i fshehur në skudren kundërshtare. Si është fshehur? Kanë veshur me rroba të ndryshme disa lojtarë, skuadra duhet ta gjejë me një herë. Nëse nuk e gjenë merr peng edhe një lojtar tjetër. Fiton ajo skuader që e gjenë i pari të burgosurin e tij. Loja përsëritet disa herë. Ose kanë fshehur një kukull mes shumë të fshehurash të tjera, me njëherë duhet ta gjejnë.

Materiale Një grumbull rrobash, kukull, materiale për shënimin e bazave (shkumsa, shirita).

Histori: Presja

Ishte një herë një presje si e shuar nga mos konsiderata e të tjerëve. Edhe fëmijët e shkollës u tallnin me të. Çfarë është një presje? Në gazeta askush nuk e përdor më. E hedhin. Një ditë presja ribelohej. Do ta shohin ata që nuk më konsiderojnë, unë do të spostohem pak e gjithçka do të jetë ndryshe. Presidenti i një vëndi shkruan një leter Presidentit kundërshtar: "Paqe, e pamundur të lirohen kriminelët" e ja kalon Gjeneralit, (presja spostohet) "Paqe e pamundur, të lirohen kriminelët". E shpërtheu lufta Botërore.

Ki kujdes për gjërat e vogla. Janë fara e gjërave të mëdha. Të kesh kujdes në zgjedhjet që bën.

LUTJE:

Intrigat bëhen më dinake, konkretizohen dyshimet për njëri-tjetrin, të gjithë veprojnë me kujdes... vetëm njëri jo: Mentar. Ka arrestuar edhe princin Antares e është ulur në fronin e tij me mendimin që të ketë Mbretërinë në dorë. Sigurisht kjo gjë i pelqen shumë.

Për të vendosur duhet kujdes, të gjindet e mira e vërtetë e të zgjidhen mjetet e nevojshme për t'i realizuar. Në jetë është e nevojshme kujdesi, edhe pse ndonjëherë na duhet të veprojmë në kundërshtim me të tjerët.

Biri im, nëse i pranon fjalët e mia dhe nëse i ruan në brendinë tënde urdhrat e mi, duke ja vënë veshin urtisë dhe duke e prirur zemrën tënde për ta njohur mençurinë; nëse patjetër do ta vësh në veprim kuptimin e nëse do ta ftosh maturinë, nëse do ta kërkojë si argjendi, veç atëherë do ta kuptosh frikën e Zotit dhe do ta gësh dijen e Hyjit. Sepse ai që e dhuron urtinë është Zoti dhe prej gojës së tij del dija e mençuria. (Libri i Fjalëve të urta 2,1-6)

Kujdesi nuk është kurrë i tepruar. Kush ka kujdes nuk pendohet kurrë. Nga kujdesi vjen paqja e nga paqja vjen pasuria. Mund të impunosh ligjin por jo kujdesin. Freni drejton kalin, e kujdesi njeriun. (Fjalë të urta)

Më bëj o Zot të kujdesshëm në të folur

O Zot, ti thua se ai që di të flasë është njeri i përkryer:

bëj o Zot që t'i vë fre gjuhës time, sepse me gjuhen time dua të të lavdëroj: bëj që me gjuhë të mos ta mallko kurrë njeriun e krijuar në shëmbëlltyren tënde.

I vëmë fre kuajve që të na binden:

vendose në ne, o Zot, frerin atëherë kur duam të mallkojmë.

Anijet të shtyra nga era, por udhëheqen nga një timon i vogël:

bëj që me gjuhen time unë të drejtoj të dashurit e mi nga ti.

Një zjarr i vogël djeg një pyll të tërin:

bëj që unë të ndez me dashurinë tënde zemrat që i dua.

Si do ta ruaj të paster djaloshi udhën e vet? Duke i zbatuar fjalët e tua.

Të kërkoj me gjithë fuqinë e shpirti tim: mos lejo t'u shmangem urdhërimeve të tua.

Fjalët e tua i fsheha në zemrën time, që të mos gaboj kunder teje.

I bekuar je o Zot, ma mëso vullnetin tënd.

Me buzët e mia i shpall një e nga një të gjitha gjyget e gojës sate.

Më shumë i gëzohem udhës së dëshirave të tua se pasurisë tejet të madhe.

Do të ushtrohem në urdhërimet e tua, do t'i kujtoj udhët e tua.

Do të kënaqem në rregulloret e tua, s'do ta harroj Fjalën tënde. (Psalmi 118,9-16)

ANGAZHIM: Të kem kujdes. Asnjë fjalë ofenduese. Nga goja ime të dalë vetëm fjala e mirë.

DITA E KATËRT

Tema: Jeta: të viresh në kërkim

Objektivi: Në jetë kemi një qëllim të vetëm: të kërkojmë Zotin. Kërkimi është burimi i dijes. Të kërkojmë të vërtetën.

TEATER:

Jemi brenda në sallën qendrore të Kështjellës së Aldebaran ku është mbrojtur Pema e helmit (paraprakisht një bonsai, pemë xhuxhe) dhe mbrapa një enë qelqi e vogël ku brenda ka një çelës. Në një tendë është e lidhur një orë rëre. Dy njomë të armatosur me shpata po bëjnë rojen. Estebani është i fshehur mbrapa perdes.

GNOMO1: Në ç'orë mbaron turni im?

GNOMO2: Nuk e di! Dhe nuk më intereson!

GNOMO1: Faleminderit, shumë i sjellshëm!

GNOMO2: Kur të vijë një Njom tjetër, e kupton se ka mbaruar turni yt dhe mund të ikësh në shtëpinë e të krehësh mustaqet dhe mjekrën tënde! Ose të ndërrosh atë kapelen tënde që të mban erë!

GNOMO1: Çfarë do të thuash? Që nuk lahem?

GNOMO2: Eh, ndoshta ujin mund ta kesh parë kur ke lindur, po në 113 vitet pasardhëse nuk është e mundur të kesh prekur ujë me dorë.....(hyn Gralleni i veshur në Njomo, me një topuz brenda një thesi dhe një shpatë)

NARRATORI: (hyn në skenë) Jeta është e vështirë për të gjithë. Mendoni për një Njom që kalon një pjesë të madhe të kohës së tij në kështjellën Aldebaran në vend që të jetë një shtëpi e rehatshme është bërë një burg. Këtu Brenda janë të burgosur të gjithë fisnikët e Mbretërisë Dritës së Përjetëshme dhe të gjithë njerëzit kundërshtarë të Mentarit. Në qendër të kështjellës është kjo dhomë: këtu është mbrojtur Pema e Helmit. Dhe ajo pemë e vogël. (e tregon), por jashtëzakonisht e rrezikshme sepse është e përbërë me substanca toksike. Të gjitha shigjetat e Njomëve janë në brendësi me përbërjen e kësaj peme, kështu që janë vdekjeprurëse për ata që i prekin... (duke

treguar Estebanin) Ja Estebani, që ka ardhur këtu brenda pa u parë nga ky Njom që sapo ka hyrë dhe Xhuxhi Grallen..... i veshur si Njom! *(del nga skena)*

GRALLEN: Kanë ardhur për ndrimin e turnit! Kush do të dalë?

GNOMO2: Ai! Njomi qelbësirë!

GNOMO1: Çfarë thua.... mjaft më ofendove *(fillojnë të shtyjhen dhe të zihen)*

GRALLEN: Mjfat u zutë! *(nxjerr jashtë topuzin dhe godet dy Njomi dhe bien në tokë pa ndjenja)*

ESTEBAN: *(Duke qeshur nën zë)* Sa budallenj! Duken që janë Njomë!

GRALLEN: Esteban! Dil jashtë!

ESTEBAN: *(surprizë, duke folur nën zë)* kush je ti? Si e di që jam këtu?

GRALLEN: Lëviz nuk kemi kohë për të humbur! *(shkon mbas murit dhe e çon afër pemës)*

ESTEBAN: Kush jeni? më thoni të vërtetën!

GRALLEN: Jam Grallen....Të kujtohem!

ESTEBAN: Sigurisht! Tani më kujtohesh! Je ai Xhuxhi që për fajin tënd kanë vrarë pronarin tim Resteban....

GRALLEN:Prit, të shpjegoj.....

ESTEBAN:për fajin tënd jam detyruar të arratisem nga Mbretëria e Dritës së Përjetëshme! Pra, je fatëkeqësia ime!

GRALLEN: Prit. Mos u nxeh, më ler të të shpjegoj!

ESTEBAN: E çfarë ka për të shpjeguar! Më ke shkatërruar jetën!

GRALLEN: Jam këtu për të ndihmuar. Di që Sirio dhe Fomal janë në burg. Nuk kemi shumë kohë duam t'i shpëtojmë.

ESTEBAN: Nga i di emrat e tyre?

GRALLEN: Nuk mund të shpjegoj gjë. Dije vetëm që jam nga ana jote. Të kam kërkuar në të gjithë kështjellën dhe më në fund të gjeta!

ESTEBAN: Unë të të besoj?

GRALLEN: Nuk ke shumë alternativa....sirena Gomeisa të foli për një çelës. Është mbrapa Pemës të Helmit.

ESTEBAN: Njeh edhe Goimeisa?

GRALLEN: Ki besim. Duhet të nxitojmë....*(shkon drejt shkrimit të qelqit, e hap dhe fillon të bie një alarm)* shpejt nga ky moment kemi vetëm katër minuta kohë për të dalur nga Kështjella përndryshe mbetemi përgjithmonë të burgosur!

ESTEBAN: E sa janë katër minuta?

GRALLEN: Merre këtë orën e rërës që është në murë. Rëra që përmban derdhet për katër minuta. Ktheje përmbys dhe lidhe në këmbë....

ESTEBAN: *(Estebani e ndjek)* Përse po e bëni gjithë këtë gjë?

GRALLEN: Për të shpëtuar miqtë e tu. Për të shpëtuar Mbretërinë e Dritës së Përjetëshme. Që të jetojmë!*(merr këmbë dhe shpëton prej dy Njomëve në tokë dhe e hedh sipër Pemës së Helmit dhe e vë brenda shkrimit të qelqit)*

ESTEBAN: Çfarë ke?

GRALLEN: Duhet ta marrim më vete, por nëse e prekim me duar të pa mbuluar vdekja është e sigurtë. Trungu, gjethet dhe lina, del jashtë, ka përmbajtje të lartë toksike. Edhe po t'i qëndrosh afër për një kohë të gjatë është e rrezikshme. Vdekjeprurëse!

ESTEBAN: E ku duhet ta dërgojmë ?

GRALLEN: Me vete! Mjaft me pyetje. Fute këtë shkrim brenda në thes dhe ki kujdes që mos të hapet.

ESTEBAN: Dakort, por tani duhet të lirojmë Formalin dhe Sirio.....

GRALLEN: Sigurisht..... janë në burg. Nga ajo anë..... *(dalin nga skena)*

NARRATORI: *(hyn në skenë)* katër minuta janë pak, por duhet të mjaftojnë sepse gjërat po ndërlikohen..... *(hyn në skenë Grallen me Estebanin çdo njëri përmban një thes me Formalin e Sirio)*

GRALLEN: Hidhe, shpejt! Koha po mbaron, duhet të lëvizim!

ESTEBAN: Ata janë akoma në gjumë?

GRALLEN: Fuqia e Njomëve është e madhe. Magjia që kanë hedhur mbi ta do të shuhet vetëm kur të dalin nga Ishulli i Njerëzve të Humbur! Hidhe shpejt....*(hynë në skenë Elnath e Alfardi të armatosur me shpatë)*

ALFARDI: Ku mendoni të shkoni?

ELNATH: Alfardi, shiko kush na qeka! Xhuxhi Grallen!

GRALLEN: Jeni në shërbim të Qeveritarit Mentar, e vërtetë?

ALFARDI: E të kujt, nëse jo?

GRALLEN: Qeveritari po bën të pamundërën për të marrë vendin e Princit Antares!

ALFARDI: Një arsye duhet ta ketë!

GRALLEN: Sigurish që ka! Dhe është lakmia për pushtet dhe jo e mira për Popullin e Mbretërisë së Dritës së Përjetshme.

ELNATH: Qeveritari do të na e shpërblejë! Po kërkon në të gjitha anët pjesët e dorëshkrimit të librit Pikolominit.....

ALFARDI: Më jep dorëshkrimet! Mjaft me llafe....

GRALLEN: Dakort! *(hap thesin e Estebanit nxjerr shkrimin e qelqtë me brenda pemën dhe e hedh drejt Elnathit)*

ELNATH: Çfarë po bën? Xhuxh i mallkuar! *(bien në tokë pa ndjenja dhe fillon të ulërasë nga dhimbja)*

ALFARDI: Çfarë ke bërë? *(kërcënon Estebanin e Grallen me shpatë)*

GRALLEN: Po të isha në vendin tënd nuk do të qëndroja shumë. **ELNATH:** Më ndihmo Alfard! Të lutem!

ALFARDI: Çfarë i keni bërë?

GRALLEN: Kjo është Pema e Helmimit.... Kush preket nga ajo vdes menjëherë!

ELNATH: Më ndihmo të lutem!

GRALLEN: Unë mund të ndihmojë. Kam kundër helmin me vete për të shpëtuar....

ALFARDI: Ma jep menjëherë! *(e kërcënon duke i drejtuar shpatën në fytyrë)*

GRALLEN: Ta jap nëse na len të shkojmë! Menjëherë ...

ALFARDI: Unë jam këtu për dorëshkrimin... nëse ai vdes nuk më intereson më asgjë!

GRALLEN: Nuk besoj që do të arrish vetëm të dalësh nga kështjella në kohë.... Kështu që të leverdis të pranosh ofertën time.....

ELNATH: Më ndihmo më ndihmo!

ALFARDI: Dakortë më jep kundërhelmin!

GRALLEN: (*rrëmoi në thesin e Estebanin dhe nxjerr jashtë shishen e kuqe*) Ja kundërhelmi!

ALFARDI: Duhet të besoj?

GRALLEN: Nuk ke alternativë tjetër.... E vetmja gjë është se do të vdesësh gjithsesi!

ALFARDI: Of, jepma! (*merr shishen nga duar e Grallenit dhe fillon që të hedhë përmbajtjen në gojën e Elnathit*)

GRALLEN: T'ja mbathim Esteban.... Shpejt....

ESTEBAN: Erdha!

GRALLEN: Sa kohe kemi?

ESTEBAN: Pak, të ikim me vrap! (*dalim nga skena duke tërhequr thesin ku brënda është Fomali dhe Sirio*)

ALFARD: Miku im të lutem merre!

ELNATH: Është keq, ndihem gjithnjë dhe më keq!

ALFARD: Përse ky kundërhelm nuk po bën efekt?

ELNATH: Ndoshta sepse nuk është me të vërtetë ajo që Grallen na ka dhënë!

ALFARDI: I mallkuari Xhuxh!

ELNATH: lërmë këtu të lutem. Shpëto jetën tënde të lutem....

ALFARD: Nuk mund të të le këtu!

ELANTH: Jo, shko shpejt. Ke një misjon për të përmbushur. E dija se diçka do të shkonte keq!

ALFARD: Ja del..... (*i mbyll sytë sikur të kishte vdekur*)

ALFARD: (*duke qarë*) Lamtumirë, miku im.....(*del nga skena*)

NARRATORI: Secili nga ne kërkon diçka nga jeta. Esteban kërkonte një çelës. Grallen kërkonte Estebanin. Elnath e Alfardi kërkonin dorëshkrimin....Të gjithë kërkonin diçka: ndoshta nga rrugët e pafundme misrerieze, ndonjë herë me arrogancë dhe ndonjë herë pa shpresa; vetëm për pak kohë dhe për një jetë të tërë.... por unë më shumë! Kam kërkuar e kam gjetur.... por Estebani çfarë është duke kërkuar me të vërtetë? Kush do të mund të dalë i gjallë nga kjo Kështjellë? Ndoshta ato që nuk janë më në këtë dhomë! (*del nga skena*)

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Ftoni secilin nga fëmijët të shkruaj një frazë të thjeshtë inkurajimi për Estebanin që po ikën nga Kështjella Aldebaran. Pastaj ta vendosin në zarf, të shkëmbehen letrat me shokët që preferojnë. Frazat t'i ngjitni në kartelon.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Sot historia na tregon se të gjithë kërkojnë, në jetë, një kuptim, përgjigje. Me fëmijët të mendojmë mbi rendësinë e kërkimit, atë që është e vërtetë, e rendësishme, pa humbur shikimin nga bota që na rrethon, pikërisht si ka vepruar Esteban!

Materiali: Kutia e grupit që kemi bërë ditën e parë të aktivitetit, pazëlli, dy për çdo skuader, njëri me shkrimin e tjetri me kodin.

Koha: 30 minuta.

Aktiviteti i sotëm është për të gjithë fëmijët, e duhet përgatitet së bashku me animatorin.

Është një lojë “kërkimi”! fëmijët duhet të kalojnë disa prova. Objektivi është të kërkojmë gjërat më të rëndësishme, për këtë në fund të aktivitetit do të gjejnë Jezusin. (në Kishë)

Veprimi: Mblidhen fëmijët në një vend, ndahen në dy skuadra. Dy animatorë japin një pjesë pazëlli të shkruar (YLJËXO) e shpjegojnë lojën. Vënde ku të zhvidhohet loja e shumë animatorë aq sa skuadra janë. Fëmijët duhet të kërkojnë e të gjejnë animatorin e vërtetë (është më mirë të mos jetë i skuadre së tij). Çdo animator ka pjesen tjetër të pazëllit, i jep vetëm skuadres që i është caktuar, pasi të kenë kaluar një provë të vogël (p.sh: sillni 7 objekte që fillojnë me gërmen R).

Në pjesën e dytë të pazëllit që marrin do të jetë “kodi” që ka domethënjen e pjesës së parë:

Y=C, L=H, J=I, E=E, X=S, O=A

Pasi të kenë kaluar proven do të shkojnë në vendin e caktuar të pazëllit, të gjejnë kutinë e çdo grupi (simbol i rëndësishëm të secilit prej tyre) të gjejnë objektivin e vërtetë të kërkimit.

Pyetje: Një animator të nxjerrë konkluzionin: jeta si kërkim i të mirës së vërtetë. Jeta një vazhdimësi kërkimi i kuptimit të saj, është dikush që na ndihmon për t’i dhënë kuptim gjërave që bëjmë: angazhimi ynë për të afërmin.

Aktiviteti: klasa 5-6

Të ndjesh kënaqësi kur kërkon e të jesh i ndërgjegjshëm se ke nevojë për “të kërkuar” të Mirën e Vërtetë...

Materiali: Një kartelon me skemën fjalëkryqje të zmadhuar (shih bashkëngjitjen 1 në CDRom), penarela, pena, fotokopie të skemës së fjalëkryqjes.

Koha 30 minuta.

Të përgatitet karteloni me skemën e fëmijët ta gjejnë gati në dhomën e aktivitetit... do të jetë karteloni që t’i entuziazmojë.

Veprimi: Fëmijët të vërejnë ç’të re shohin në grup. Pyetni fëmijët nëse e njohin këtë lojë enigmatike.

Si ka mundësi sot gjenden përballë një fjalëkryqi, ç’lidhje ka me historinë e sotme? T’u jepet të gjithëve një fletë me fjalëkryq, të gjejnë fjalët e zgjedhjet e saj. Në kollonën e vjësuar do të duket një frazë e Ungjillit.

Si përfundim të ftohen fëmijët të shkëmbejnë përvojën mbi modalitetin dhe përmbajtjen e fjalëkryqit.

Pyetjet Çfarë kërkohet? Përse vihem “në kërkim”? Kërkimi është diçka që të përket? Të ka ndodhur të mendosh “gjithçka ka marrë fund” ? A mendon se ndodhet një moment në jetë në të cilin nuk kemi më nevojë të kërkojmë? vihem “në kërkim” më mirë vetëm apo në grup? Në ç’rast vetëm e në ç’rast së bashku?

Aktiviteti: klasa 7-8

Në kështjellë Esteban, Grallen, Elnath e Alphard rastësisht takohen. Secili nga ata kërkojnë dikë dhe diçka: një çels, një dorshkrim, një person. Edhe ne kërkojmë dikë ose diçka që i jep kuptim jetës sonë. Dikush e gjen menjëherë, të tjerët janë akoma në kërkim, disa mendojnë se e kanë gjetë, pastaj kujtohen se ishte një iluzion. T’u tregojmë fëmijëve disa dëshmitar që kanë gjetë në Jezusin domethënjen e jetës së tyre. Të dëshmojmë ne gëzimin që besojmë në Jezusin që na shpëton, na dhuron jetën e tij e na qëndron pranë si mik i vërtetë.

Materiali: Një magnetofon me CD, fotokopie me tekstin e këngës (shiko bashkëngjitje 4 mbi CD-Rom).

Koha: 15 minuta.

Veprimi: Të vihen fëmijët në rreth e të dëgjojnë këngën I still haven't found a hat I'm looking for degli U2 (1987), pasi t’u jepet teksti me përkthimin. Ndahen fëmijët në dy grupe, të ndarë meshkujt nga femrat. Çdo grup do të ketë një karton që paraqitet kënga me një ose më shumë vizatime. Mund t’u jepni edhe revista në mënyrë që të bëjnë kolazh me imazhe e fotografi. Një propozim alternativ që sigurisht do t’ju pëlqejë fëmijëve, por mund të bëhet vetëm nëse keni në dispozicion një computer, e krijimin e një paëer point me këngën të komentuar nga imazhe e fotografi. Si përfundim mund të diskutoni së bashku mbi frazat që ju kanë pëlqyer më shumë e të tregojnë si e jetojnë mardhënjen me Zotin.

Si do t'ja bëjë Estebani të ikë nga kështjella e Aldebaran pa u vënë re nga spiunët? Sa spiunë fshihen gjatë rrugës për të ndalur nismën e tij? Esteban është momenti që të vësh në pah të gjitha energjitë tuaja!

Përshkrimi i lojës: Të ndash lojtarët në dy skuadra: Esteban dhe spiunjtë të cilët do të pozicionohen në bazat përkatëse. Skuadra e Esteban duhet të arrijë të nxjerrë jashtë kështjellës së Aldebaran çelësin e Krishtit të thellësive pa u përgjuar nga spiunët. Skuadra e spiunëve duhet të bëjë sa më shumë lojtarë për vete.

Rregulla: Esteban duhet të transportojë çelësat të bazës përkatëse (brenda kështjellës) të anijes Shedar të siguruar buzë detit (bazë e fshehtë). Esteban-et kanë në ballë një numër me 3-4 shifra. Spiunët mund të bllokojnë një Esteban duke lexuar numrin në ballë. Me t'u bllokuar lojtari dërgohet në burgun e kështjellës e duhet të qëndrojë për 4 minuta (koha për një "orë me rërë"). Gjatë kësaj ore mund të lirohet nga një Esteban që duke hyrë në bazën e spiunëve do t'i sjellë një **Alce Rossa të re**. Me të kaluar këtë kohë lojtari ka humbur dhe do të mbesë gjithmonë në Aldebaran duke u bërë një spiun. Çdo Esteban mbrohet duke goditur me topa letre që përfaqësojnë pemën e helmit.

Materiale: Kartona **Alce Rossa** me shumicë, **ngjyra me tempera**, **talona vita** me çelësin për Esteban, kartonat "spiunë" për spiunët, munizione letrash për çdo djalë Esteban, një fushë futboll.

Histori:

Një mësues u bë i famshëm sa ishte gjallë. Tregonin se edhe Zoti i kishte kërkuar këshillë: «dua të luaj lojen fshehurazi me njerzimin. I kërkoja engjëjve cili është vendi më i mirë për t'u fshehur. Disa thonin në thellësinë e oqeanëve. Disa të tjerë në majen e maleve më të larta. Tjerët në anën e fshehtë të hëmnërës ose të yllit më të lartë. Ti çfarë më këshillon?». Përgjigjet mësuesi: «Fshehu në zemrë time. Është i vetmi vend që nuk kujtohet askush.».

LUTJE:

Sot të gjithë kërkojnë diçka. Esteban kërkon një çelës. Grallen kërkon Estebanin. Elnath e Alfard kërkojnë dorëshkrimin... Për Estebanin çfarë është ai çelës që po kërkon? Të kërkojë do të thotë të pranosh kushtet në të cilin ndodhesh e në ato kushte të arrish të vërtetë. Gjëja më e rëndësishme e jetës është të kërkojmë Zotin, burimi i gëzimit dhe i së vërtetës.

Kështu i thotë Zoti shtëpisë së Izraelit: më kërkonin e do të jetoni! Mos shkoni pas idhujsh, ... kërkonin Zotin e do të jetoni. Kërkonin të mirën e jo të keqen, nëse doni të jetoni, Zoti Hyji i ushtrive, që është me ju. (Amos 5,4.5.6.14)

O Zot! Na ke krijuar për vetën tënde... e paqetë është zemra jonë, derisa të pushojë në Ty! (Shën. Agostini, Mendime)

Të kërkojë (Romano Battaglia)

Duhet të kërkojmë pa u lodhur. Duhet të ecim në rrugën e jetës me butësinë e një fëmije e forcën e një gjiganti. Duhet të ndalojmë e të shikojmë qiellin mbrëmjeve e të dëgjojmë zhurmen e erës që kalon lehtë lehtë mes pemëve. Duhet të kërkojmë sepse edhe zëri i detit mund të na tregojë diçka. Duhet të kërkojmë sepse në çdo gjë të universit gjejmë pafundësinë.

Përshpirtëria e rrugës

O Zot, më mëso se jeta është një ecje, jo me rregulla strikte të pakuptuara.

Më mëso të kem kujdes për gjëra të vogla.

Për hapin që hedh bashkë me të tjerët, për fjalët që të mos bien në boshlllek. Për gëzimin dhe dëfrimin e ditës.

Më mëso të kuptoj se jeta ime është një ecje, një ecje që bëhet sëbashku me të tjerët, në thjeshtësi e qetësi e pranimin e dobësive.

Në gëzim se gjithçka kemi marrë nga bujaria jote.

O Zot më mëso të kuptoj se jeta është një ecje me ty,

për të mësuar me ty, si ti, të dhurohem për dashuri.

Ti, je rruga e gëzimi.

Të kam gjetur (*Chiara Lubich, shkrime shpirtërore, vol. 1*)

Të kam gjetur në shumë vende, o Zot! Të kam dëgjuar në qetësinë e një Kishe të mbyllur në tabernakull. Në frymarrjen e shumë personave që të duan dhe mbushin jeten e tyre me himne gëzimi. Të kam gjetur në gëzim, të kam folur nga lartësia e kupës qiellore, ndërsa naten, në qetësi, duke u kthyer nga puna në shtëpi.

Të kërkoj e shpesh të gjej.

Por ku të gjej më shpesh, është dhimbja, si një ushëtimë kampane që thërret të fejuaren e Zotit në lutje.

Kur hija e kryqit duket, shpirti mblidhet në tabernakullin e shpirti të tij e duke i rënë kampanës tingting të «sheh» e të flet. Je ti që më viziton. Jam unë që të përgjigjem: «Ja o Zot, Ty të dua, Të kërkoj».

Në këtë takim shpirti bjen në qetësi, është sikur të zhytet në dashurinë tënde: unë në Ty, e Ti në mua, derisa të jemi një. Pastaj i hap sytë drejt jetës, një jetë jo e vërtetë, që kthehet shpesh herë në luftë e të çon drejt luftës.

ANGAZHIM: Të vihemi në kërkim të së vërtetës.

JAVA E TRETE

DITA E PARË

KORDINATA E NËNTË

Tema: Jeta është burim drite

Objektivi: Burimi i jetës është Zoti. Vetëm përball tij mund të arrijmë të kuptojmë domethënjen e vërtetë.

TEATER:

Jemi në breg të ishullit të Njerëzit të Humbur. Estebani ka ardhur me Xhuxhin Grallen. Sirio dhe Formal dhe janë akoma në gjumë Brenda në dy thastë.

NARRATORI: (*hyn në skenë*) Estebani dhe Grallen kanë shpëtuar! Tashmë nuk kanë më forcë... Por nevojitet me të vërtetë një magji që të zhdukim anijen Shedar! (*tregon anijen. Në breg është Kapiten Barlou*)

KAPITEN BARLOU: Esteban jam këtu!

ESTEBAN: Kapiten Barlou? Eja më ndihmo.... Jam i rraskapitur, nuk kam më forcë!

KAPITEN BARLOU: Shpejt ngjituni në Shedar. Duhet të ngjitemi menjëherë! (*ngarkojnë dy thastë dhe hypin në anije si Grallen dhe Esteban*)

GRALLEN: Esteban ki kujdes me rërën e orës!

ESTEBAN: Përse?

GRALLEN: Sepse mund të na duhet!

ESTEBAN: Të gjithë njerëzit e Mbretërisë së Dritës të Përjetëshme janë zhdukur me kështjellën?

GRALLEN: Për momentin po! Kemi vetëm gjashtë ditë kohë për të gjetur pemën e Jetës!

ESTEBAN: E çfarë është Pema e Jetës?

KAPITEN BARLOU: Është pema që po e kërkojmë! Si ne edhe Qeveritari Mentar!

ESTEBAN: E çfarë është kjo pemë?

GRALLEN: Është Pema që Mbretëresha Adhara e ruante në mbretërinë e saj për arsye që të zgjasë jeta mbretërore, në një botë me paqe, ku të kishte dashuri dhe respekt për të gjithë...

ESTEBAN: E tani ku është?

KAPITEN BARLOU: Nuk e dimë.

GRALLEN: Dimë vetëm se Mbretëresha Adhara para vdekjes së saj ka bërë të dalë nga Mbretëria e Dritës së Përjetëshme

KAPITEN BARLOU: Mendohet se është në Enduranse!

ESTEBAN: Ku?

KAPITEN BARLOU: Në Enduransë: në tokën e Mistereve!

GRALLEN: Duhet të dishë se ti je i zgjedhur nga Princi Antares për të shpëtuar Mbretërinë e Dritës së Përjetëshme!

ESTEBAN: *(fillon të qeshë)* Ah, Ah, ah! Unë? Po unë jam vetëm një tipograf i gjorë! E çfarë mund të bëjë unë....

GRALLEN: Ti në fakt mund të bësh shumë, Esteban!

ESTEBAN: Atëherë nuk ishte rastësi arrestimi juaj në tipograf? Edhe dorëshkrimi...

GRALLEN: ...ke të drejtë! Nuk ishte një rastësi!

ESTEBAN: Po Resteban?

GOIMEISA: *(duke ulëritur nga deti)* ndihmë, ndihmë!

KAPITEN BARLOU: Kush është duke ulëritur? *(kthehen të gjithë drejt nga Goimeisas)*

GRALLEN: Shikoni, aty është një sirenë?

ESTEBAN: Po është Goimeisa?

KAPITEN BARLOU: Shpjet tërhiqeni në breg! *(hedhin një litar në detë ku Goimeisa mund të kapet dhe afrojeni në anije)*

ESTEBAN: Goimeisa, je gjallë? *(përqafohen nga gëzimi)*

ESTEBAN: Kapiten Barlou, tani duhet të zgjojmë Fomalin dhe Sirion!

KAPITEN BARLOU: Mos u shqetëso. Sapo ikim nga deti Ueppell do të zgjohen vetë. Magjitë e Njomëve kanë efekt vetëm në territorin e tyre....

ESTEBAN: E tani ku do të ikim?

KAPITEN BARLOU: Në Krishtin e Ujrave. Ky është drejtimi ynë!

ESTEBAN: Përse duhet të ikim atje?

GOIMEISA: Sepse aty gjejmë Dritën që na udhëheqë në udhëtim!

ESTEBAN: Vërtetë!

GOIMEISA: Në Mbretërinë e Dritës së Përjetëshme unë isha nusja e ardhëshme e Princit Anatares!

ESTEBAN: Nuk e besoj?

GRALLEN: Besoje, Esteban! Ajo është e bija e familjes së vërtetë të Enduranses!

ESTEBAN: Çfarë?

KAPITEN BARLOU: Sigurisht! Ishte dërguar nga i ati i saj për të njohur Antares. Por kur Mentari vihet në dijeni e dërgon në Ishullin e Njerëzve të Humbur dhe u transformua në sirenë!

GOIMEISA: Dhe një sirenë nuk mund të bëhet Mbretëreshë e Tokës së Njohur!

KAPITEN BARLOU: Kështu duke u martuar Princin Antares do të ishin bashkuar dy Mbretëritë e Tokës Njohur...

GOIMEISA: Sigurisht! Por fatëkeqësisht planet u dështuan! E ja ku jam....

KAPITEN BARLOU: Dielli po perëndon. Është mirë që të pushoni pak... ditët që na presin me siguri nuk do të jenë më të ashpëra se ajo që sapo keni kaluar!

ESTEBAN: Dakort Kapiten Barlou.....*(të gjithë ulen të pushojnë)*

NARRATORI: *(hyn në skenë)* Drejtimi: Krishti i Thellësive. Atje në fund të Botës së Ujrave është ajo Katedrale e zhytur në det! Një herë ishte vendosur në tokën e pushtuar e filloi të fundosej në momentin kur Mbretëria e Dritës së Përjetëshme dhe Eduranse hynë në konflikt. Këtu vijnë në pelegrinazh çdo vit familja mbretërore, mbretërit shkëmbejnë dhurata dhe premtime besnikërie. Në vitin e fundit të mbretërimit të Mbretëreshës Adhara Mbreti Enduranse nuk u paraqit! Nga ai moment thuhet se Katedralja filloi të humbej Ja, po del dielli dhe kur në qiell duken re, si sot, është peisazhi i një dite të pa lumtur! *(del nga skena ndërsa ekuipazhi zgjohet)*

KAPITEN BARLOU: Zgjohuni shpejt...

FOMAL: *(del nga thesi)* Ku jemi?

ESTEBAN: Jemi përsëri në Shedar! Shëndosh e mirë!

KAPITEN BARLOU: Djema shpejt! Shikoni horizontin!

ESTEBAN: Kapiten Barlou, si ka mundësi që deti atje në fund është kaq i cunguar?

KAPITEN BARLOU: Sepse jemi afër Korrentit Alfarka....

ESTEBAN: Ku?

KAPITEN BARLOU: Afer Korrentit Alfeka. Pra në këtë momet jemi siper Krishtit të thellësive!

ESEBAN: E çfarë të bëjmë tani?

GRALLEN: Esteban, në thesin tënd është një copë druri. Merre!

ESTEBAN: *(e nxjerr nga thesi)* Ja ku e ke!

KAPITEN BARLOË: Zhytu në fund të ujrave, mbi dysheme përball derës së Katedrales, është një vrimë në të cilën vendos pjesën e drurit...

ESEBAN: Më falni, por unë nuk di të notoj! Nën ujë më merret fryma: mund të vdes!

GOMEISA: Vij unë me ty, Esteban.

ESTEBAN: Faleminderit për ndihmen por nuk besoj se do t'ja arrijë!

KAPITEN BARLOU: Esteban: Është shumë e rëndësishme që ti të zhytesh me Gomeisen e të vendosni atë copë druri...

ESTEBAN: E si shkohet atje? Nuk di të notoj!

GOMEISA: Thërrasim përbindshat të na shoqërojnë. Derisa je në shpinën e tyre mund të marrësh frymë edhe nën ujë....

ESTEBAN: Nuk besoj!

GOMEISA: Duhet të besosh!

ESTEBAN: Nuk arrij të kuptoj përse-në e gjithë kësaj gjëje! Pse nuk shkon Sirio në vëndin tim!

SIRIO: Po, unë shkoj!

KAPITEN BARLOU: Faleminderit për guximin tënd Sirio, por duhet e mundet të shkojë vetëm Estebani!

GRALLEN: Të shpejtojmë. Koha po kalon...

ESTEBAN: *(i mërzhitur)* ok. Do bëj çfarë të më thoni, por qoftë hera e fundit... !

KAPITEN BARLOU: Shumë mirë Esteban...

ESTEBAN: *(I drejtohet Gomeises me ironi)* Thirri miqtë e tu përbindështa!

ESTEBAN: Pyes veten nëse e gjithë kjo gjë ka një kuptim!

GRALLEN: Ka kuptim Esteban. Duhet të kemi durim e në kohën e vet gjithçka do të jetë e qartë!

ESTEBAN: të zhytemi! *(hypin mbi dy përbindsha fillojnë e zbresin në fund të detit e kështu përsonazhet tjerë dalin nga skena)*

ESTEBAN: *(zhyten deri në fund të ujrave)* Ja atje. Duket Katedralja!

GOMEISA: Po, shkojmë tek dera e hyrjes... *(I afrohen derës)*

ESTEBAN: Ja vrima.

GOMEISA: Forca, të vendosim copen e drurit!

ESTABAN: Afrohu.

GOMEISA: Kujdes, të mos biesh nga përbindëshat, përndryshe do të mbytesh!

ESTEBAN: Nuk jam aq budalla! *(vendosin së bashku copën e drunjtë e nga ai moment lirohet një dritë shumë e madhe që verbon Estebanin e Gomeisen)*

GOMEISA: Çfarë është kjo dritë?

ESTEBAN: Nuk e di! *(fillon një farë termeti e Katedralja fillon të lëvizë)*

GOMEISA: çfarë po ndodhë?

ESTEBAN: Po lëviz Katedralja! Po ngjitet në lartësi!

GOMEISA: Kujdes!!!

(Esteban bie nga përbindshat dhe një rrymë e merr me vete, del nga skena, ndërsa Gomeisa zhduket si sirenë e kthehet në një vajzë)

GOMEISA: *(ulërinë)* Esteban, Esteban!

NARRATORI: *(hynë në skenë)* Sa shumë mistere! Gomeisa u kthye në një vajzë. Ajo dritë që doli nga Katedralja kishte një domethënjë të veçantë! Cila? Qëndron fakti se Esteban ka rënë nga përbindshat dhe nuk arrin të marrë frymë nën ujë. A do të shpëtojë? *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Vizatoni pemën e jetës, ngjyrosni lulet, të shkruajnë në qendër emrat e tyre. Vizatoni lulet me petale të mëdha (max 5) dhe krimbin me një fytyrë “dinaku”, t’i ngjyrosin me ngjyra të ndezura si fëmijëve u pëlqejnë.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Të vihet në dukje respekti e vlera e trupit sepse jeta është burim drite.

Materiali: Fletë, lapsa, ngjyra, pena e një kartelon.

Kohë: 30 minuta.

Veprimi: Në kartelon të vizatohet një fëmijë si sagomë e madhe, me rradhë fëmijët shkruajnë difektet dhe mangësitë. Ose në fillim t’u jepet fëmijëve një fletë. Të vizatojnë një sagoma secili e të shkruajë, në brendësi të trupit, tre mangësi, e në sipërfaqe, tre difekte. Pastaj të ngjiten në kartonin e madh punët e tyre. Në këtë mënyrë mangësitë dhe difekter bëhen të gjithëve e sëbashku mund t’i transformojnë në virtyte.

Aktiviteti: klasa 5-6

Sot xhuxhi Grallen na kujton se kanë mbetur vetëm 6 ditë për të gjetur Pemën e Jetës... sa e rëndësishme është të krijosh diçka mbi tokë, 6 ditët e krijimit, përjashtuar ditën e 7 që është ditë pushimi. Propozimi formues sot na paraqet rastin të favorizojmë reflektimin tonë mbi Krijesat, që është jeta.

Fletët, revistat, gërsdhërë, ngjitse, penarela, një kartelon të madh ose 7 kartelona të vegjël.

Koha 30 minuta.

Të mbledhim me kohë një numer të madh revistash, të kemi kujdes, të zgjedhim ato positive; revista sportive, etj. Puna mund të bëhet ose në kartelonin e madh ose në 7 kartelonat e vegjël. Mos të punohet më shumë se 8 veta në një kartelon të madh.

Veprimi: Lexohet pjesa biblike e Krijimit (Zanafilla 1,1–2,4). Pyete fëmijët se çfarë ju ka pëlqyer (në referim të ditëve, përsëritjet, ujrata, përfundimi i tregimit etj.)

Në kartelonin e madh supozohen 7 kollona (ose përdoren 7 kartelona të vegjël veç e veç) një për secilen ditë të Krijimit. Fëmijët që janë në grup do të gjejnë në revista fotografi që tregojnë ditët e krijimit p.sh dita kur Zoti krijoi ujrata, gjendet një foto me detë, ose oqean etj. Pasi të keni përfunduar kolazhin afër çdo foto të shkruhet, një frazë të krijuar nga vetë fëmijët ose nga Bibla “Zoti sheh se gjithçka ishte e mirë”

Pyetje: Përse natyra sot nuk është sikur atë ditë kur Zoti e ka krijuar? Për çfarë shërben natyra, që të flitet vazhdimisht për Zotin ose të ofrohet mundësia e jetës së njerzimit?

Pastaj... Mund t'i bëni fëmijët të pastrojnë fushen e sportit, oborrin e lojës, klasat e banjot, ose një pastrim territori në një lagje të qytetit ose fshatit. Të reflektojmë fëmijët se Zoti e ka krijuar token të paster, jemi ne që e bëjmë të papaster ambienti.

Aktiviteti: klasa 7-8

Të vënë në pah aftësitë e tyre e të besojnë në dhurata që Zoti u ka dhuruar.

Materiali: Rrotull karte, peneli shumë të mëdhenj, lapsa ngjyrash, **Koha:** 30 minuta.

Fëmijët të reflektojnë mbi faktin që Esteban ka marrë një mision nga Princi Antares por nuk e kupton. Edhe pse nuk kupton, e pranon me guxim misionin sepse i beson. Në çanten e tij ka një copë druri të kotë që ka një rol shumë të rëndësishëm për të dhe për botën mbarë. Secili nga ne ka dhunti të fshehura, çdo dhunti ka një detyrë specifike në projektin e Zotit. Të ndihmojmë fëmijët që të zbulojnë e të vënë në dizpozicion të të tjerëve këto dhunti.

Veprimi: Aktiviteti ndahet në dy momente:

1. Të ndahen fëmijët në 3 ose 4 persona e të tregojnë dhuntitë e aftësitë e tyre (p.sh jam i aftë të shpik lojra, di të vizatoj...) rreth 10 min. kohë në dizpozicion.
2. Të ndërtohet një murales (mbi një fletë të vetme të madhe të vendosur në mur) që, përmes shenjave të thjeshta, të nxjerrin në pah aftësitë e tyre.

Pyetje: Arrin t'i njohësh aftësitë që Zoti t'i ka dhuruar?

A të kujtohet ndojnë përvojë në të cilën ke djerë gëzim për faktin që ke vënë në dizpozicion të të tjerëve aftësitë e tua? Të duket se prindërit dhe shokët tuaj i njohin dhuntitë dhe aftësitë e tua?

LOJË: Të bëjmë shenjë tek Krishti i Thellësive

Esteban dhe Gomeisa duhet të ndërmarrin së bashku një mision të rëndësishëm, të fusin çelësin në portën e madhe të Krishtit të thellësive. Është e vështirë sepse deti fsheh shumë rreziqe u duhet shumë stërvitje. Ndoshta duhet të stërvitemi edhe ne.

Përshkrimi i lojës: Të bëhet “kosh” brenda një bidoni. Bidoni të jetë në qendër të një rrethi.

Rregulla: Lozet me dorë, asnjë lojtar nuk mund të hyjë në rreth. pasohet topi brënda tre hapave të mundshëm. Topo nuk mbahet në dorë për kohë të gjatë, duhet pasuar. Çdo herë që bëhet “kosh” shtohet një pikë për secilën skuadër. Loja luhet me pjesë.

Materiale: Top minibasket, bidona, bilbila, materiale për shënimin e fushës dhe të bazës (shkumsa). Në qendër të rrethit vendoset një bidon që do të përdoret si “kosh”.

Histori: Dita e Tetë

Një ditë më pas, Zoti u kthye të shohë krijesat e tij. Ishte diçka për t'u ndrequr. Ishin disa gur të bukur afer bregut të lumit, ngjyrë gri, jeshil me pika pika. Por nën tokë gurët qëndronin të shtypur e vuanin. Zoti frynë në ato gurë dhe ja dolën diamantë të shndritshëm.

Zoti sheh lulet, njëren më të bukur se tjetren. U mungonte diçka, mendon, e frynë mbi ta një erë të lehtë: lulet u mbushen me aromë. Një zog gri e i trishtuar u ul mbi doren e Zotit. Ai fryu një fishkëllimë, e zogu filloj të këndojë. E i thotë diçka në vesh qiellit, e qielli u skuq nga gëzimi. Lindi kështu perëndimi. Por çfarë Zoti mund t'i ketë fishkëllyer njeriut që ai të jetë njeri? I thotë lehtë, lehtë në vesh vetëm dy fjalë: "Të dua"

LUTJE:

Shokët tanë janë zhytur në thellësinë e detit për të kërkuar Katedralen e Krishtit të thedhësive. Esteban nuk ishte i detyruar; nga ajo zgjedhje mvarej jeta dhe vdekja e shumë personave.

Diçka shihet menjëherë, nga dera e Katedrales del një dritë e madhe, Katedralja lëviz e serena. Gomeisa kthehet në një vajzë normale. Akoma dhe një herë drita është burim jete. Është burimi i jetës së Zotit. Vetëm përball tij arrijmë të kuptojmë domethanjen e vërtetë të jetës. Drita e vërtetë që jep kuptim jetës dhe besimit në Zotin.

Në fillim ishte Fjala, e Fjala ishte pranë Hyjit, Fjala ishte Hyji. Kjo ishte në fillim në Hyjin: prej Saj, u bë çdo gjë, e pa të nuk u bë asgjë. E çdo gjë që u bë, e pati në Të jetën e Jeta është drita e njerëzve; e drita shndriti në errësirë, errësira nuk e pushtoi. Qe një njeri i dërguar prej Hyjit. Emri i tij ishte Gjon. Ai erdhi si dëshmitar, për të dëshmuar Dritën, që të gjithë të besojnë nëpër të. Ai nuk është Drita, por, për të dëshmuar Dritën, Drita e vërtetë që shndrit çdo njeri, erdhi në botë, për të shndritur çdo njeri. (Gjoni 1,1-9)

Në ty o Zot është burimi i jetës, në driten tënde ne e shohim driten. (Psalmi 36,10)

Gjithçka flet për Zotin (Shën. Agostini)

Pyeta token a je ti Zoti, dhe m'u përgjigj: "Nuk jam unë Zoti yt".

Gjithçka që jeton mbi sipërfaqen e tokës më është përgjigjur në atë mënyrë.

Pyeta detin, e gjallesat që jetojnë në të, m'u përgjigjen:

"Nuk jemi ne Zoti juaj, kërko në lartësi".

Pyeta qiellin, diellin, hënën e yjet:

"As ne nuk jemi Zoti që ti kërkon".

Atëherë pyeta të gjitha gjallesat që unë njoh nëpërmjet ndienjave të mija

"Më flisni për Zotin tim, me që ju nuk jeni, më tregoni diçka për të".

Me një zë të fortë thanë:

"Është Ai që na ka krijuar!".

Në vend të pyetjes, unë i admirova, sepse përgjigjja ishte bukuria e tyre.

Kur errësira ta ketë pushtuar jetën tonë, nuk e dimë nga të shkojmë e çfarë të bëjmë, takojmë një dritë. Dora e Zotit dhe dashuri na drejton në rrugë të sigurtë. Atij që është drita dhe udhëheqja jonë i dhurojmë këngën e lavdit.

Drita (Rabindranath Tagore, Gitanjali LIX)

Po, unë jam, nuk është gjë tjetër veçse dashuria jote

kjo dritë e ndritur që vallëzon mbi gjethë,

këto re dembele që ecin ngadalë në qiell,

kjo brymë që kalon duke lënë pas freskinë mbi ballin tim.

Drita e mëngjesit më ka hapur sytë:

ky është mesazhi yt në zemrën time.

Përkule fytëren, sytë e ty të prekin sytë e mi,

zemra ime i ka prekur këmbët e mia.

Lutja e krijimit (Kahlil Gibran)

Nëse e dëgjoni pyllin dhe natën në qetësinë e saj,

do t'ju thuhet në qetësi:

"Ati ynë, vullneti ynë atë që ti dëshiron.

Dëshia jonë, qoftë dëshira jote.

Urdhëri yt transformoftë natën time,

që është nata jote,

dita që është dita jote.

Nuk mund të kërkojmë asgjë, sepse ti e njeh nevojën tonë, përpara se ato të egzistojnë:

nevoja jonë je ti, që dhuron vetveten, na dhuron gjithçka".

ANGAZHIM: Angazhohem të sodis natyrën: qiellin, barin e gjelbër, malet, lulet... që na rrethojnë e falenderoj Zotin për dhuratën e jetës.

DITA E DYTË

KOORDINATA E DHJETË

Tema: Jeta është shpëtim

Objekti: Të sakrifikosh për Zotin është të fitosh jetën e përjetshme

TEATER:

Jemi në anijen Shadar. Janë të pranishëm Kapiten Brlou. Xhuxhi Grallen, Sirio. Formal e dy marinarë.

NARRATORI: *(hynë në skenë)* Dikush po përjeton një emocion e dikush tjetër përkundrazi po pret se ç'po ndodhë. Kapiten Barlou e xhuxhi Grallen kanë shpresa të mëdha në këtë... nuk i dihet motivit. Ndërsa Siri e Formal janë në ankth duke pritur që të dalë nga ato ujra shoku i tyre Estaban...! *(del nga skena)*

KAPITEN BARLOU: ç'është ajo dritë që po del nga uji?

GARDHEN: Është shumë e fortë...

KAPITEN BARLOU: Ja arritën qëllimit. *(sëbashku me xhuxhin Gardhen hidhen nga gëzimi)*

FORMAL: Do t'i ketë ndodhur ndonjë gjë Estabanit?

SIRIO: Unë nuk i besoj asaj sirenës! *(një ulërimë e fortë dëgjohej në anijen shedar)*

KAPITEN BARLOU: Çfarë po ndodhë?

FORMAL: Ndoshta kanë arritur të vendosin copën e drurit në vrimë!

KAPITEN BARLOU: Sigurisht! Është e mundur... por nuk duket askush që t'i ndihmojë!

GOMEISA: *(duket mbi ujë dhe ulërin)* Ndhimë, ndhimë!

KAPITEN BARLOU: Ja ku është Gomeisa!

SIRIO: Estabani ku është?

KAPITEN BARLOU: Shpejt silleni në breg Gomeisen! *(marinarët hedhin një litar dhe e tërheqin për në breg)*

SIRIO: *(E shikon gomeisen si i hutuar)* oh... Shikoni!

FORMAL: Nuk është më një sirenë!

GRALLEN: Është një vajzë normale!

SIRIO: Na trego!

FORMAL: ku është Estabani?

GOMEISA: Arritëm gjithçka ishte programuar. Kemi vendosur copën e drurit në vendin e caktuar dhe doli një dritë e madhe. Pastaj ka filluar të lëvizë gjithçka... Na u duk sikur Katedralia po dilte në sipërfaqe...

GRALLEN: Po, pastaj?

GOMEISA: Pastaj, Estabani ka rënë nga përbindëshat dhe e ka marrë rryma... *(fillon e qanë)*

FORMAL: Është e kotë që po qanë tani! Je gënjeshtare...

SIRIO: Po, ti a dije se nëse do të shkoje atje poshtë do të ktheheshe në një vajzë normale, dhe ke bërë që të sakrifikohet një person tjetër!

FORMAL: Estaban!

SIRIO: Si nuk e kuptuam më përpara!

GOMEISA: Më kuptoni, nuk është e vërtetë! Unë e dija se do të kthehesha një vajzë normale...!

SIRIO: Nuk të besojmë!

GRALLEN: Qetësohuni! Sigurisht se ka një shpjegim për gjithçka...

GOMEISA: Nëse ka rënë nga përbindëshat duhet patjeter të jetë rrembyer nga rryma!

FORMAL: Ai nuk di të notojë? *(një ulërimë tjetër nga anija e bën që të ulen të gjithë përtokë)*

KAPITEN BARLOU: Çfarë po ndodhë?

GRALLEN: Nëse është ashtu si mendoj unë, katedralja po ngjitet drejt siperfaqes e nëse nuk largohemi do ta shkatërrojë anijen!

KAPITEN BARLOU: Ke të drejtë Grallen! *(ulërijnë)* marinarë të nisemi! Shpejt drejt veriut në drejtim të Enduranses!

GOMEISA: Kapiten Barlou nuk mund të nisemi pa Estebanin!

KAPITEN BARLOU: Mos u shqetësoni do të spostohemi vetëm pak që të mos na shkatërrojë Katedralja!

SIRIO: Por, Estabani nuk di të notojë!

FORMAL: Kapiten... duhet të bësh diçka?

KAPITEN BARLOU.: Forca marinarë, të kthehemi. Të shkojmë drejt perëndimit e kështu të shkojmë drejt Krishtit të Thellësive...

GOMEISA: Faleminderit Kapiten Barlou!

KAPITEN BARLOU: Mos të humbasim kohë... Estaban e Sirio kanë nevojë për ndihmën tonë!

MARINARI 1: Kapiten, shiko atje në horizont! Duket një njeri!

KAPITEN BARLOU.: Po, me siguri, të shkojmë drejt tij... *(hynë në skenë duke notuar Alfardi)*

ALFARD: Ndihmë... ndihmë!

GRALLEN: Është Alfardi! Çfarë të bëjmë? Ta lëmë në det?

KAPITEN BARLOU: Ta shpëtojmë më mirë sepse do të ketë informacione të dobishme mbi Qeveritarin Mentar!

GRALLEN: Por brënda Kështjellës së Aldebaran ka tentuar të vrasë veten!

KAPITEN BARLOU: E di, por janë më të rëndësishme informacionet që do të na sjellë. Do ta mbajmë në burg...

GRALLEN: Mirë, por jam i sigurtë se nuk do ta ketë jeten e gjatë!

KAPITEN B.: Mos u bëj i keq xhuxh Grallen! Edhe ai ka bërë një zgjedhje në jetën e tij! Ka zgjedhur rrugën e gabuar! Nuk është gjithmonë e lehtë të kuptosh se cila është e mira dhe e keqja! Sigurisht Qeveritari Mentar e ka bërë të besojë se ajo që po bënte për të ishte diçka e mirë!

GRALLEN: Punon për Qeveritarin Mentar e ke tentuar të vrasësh veten!

ALFARD: Po! Ndiqnja urdhërat që ai më kishte thënë!

KAPITEN BARLOU.: E çfarë urdhëri të kishte thënë?

ALFARD: Nuk mund të flas!

KAPITEN BARLOU: Nëse nuk flet, marinarë ta hedhim në det! Merreni... shpejt!

ALFARD: Jo, jo ju lutem... nuk dua të vdes!

GRALLEN: Atëherë fol. Përse doje ta vrisnjë veten?

ALFARD: Në realitet unë dhe Elnath donim të nisemi për të ndjekur Kapiten Barlou e ekuipazhin e tij e për të marrë dorëshkrimin e Pikolominit...

KAPITEN BARLOU: Por, ne tani kemi një avantazh: e dimë planin e tij!

FORMAL: Kapiten Barlou! Për Estabanin s'dihet gjë akoma?

KAPITEN BARLOU. Është e vërtetë... e kjo që më preokupon!

GRALLEN: A e di Kapiteni se Princi Antares na patë urdhëruar të kemë kujdes për Estabanin!

KAPITEN BARLOU. E di Grallen, por nuk di se ç'të bëjë!

GRALLEN: Shpresojmë se rryma ta ketë dërguar drejt Enduranses!

KAPITEN BARLOU: Po vjen nata...

GRALLEN: ... është edhe pak fresk!

GOMEISA: Estaban ku je?

FORMAL: *(Duke ulëritur)* Estaban.... Estaban...

NARRATORI: *(hynë në skenë).* Për të shpëtuar një njeri kanë humbur dy të tjerë në Botën e Ujrave. Ky det që na çon në mbretërinë e Dritës së Përjetshme, dhe në Enduransë nuk i shpëton asnjëri! As edhe dy të rinjtë shumë të zellshëm si Estaban e Sirio. Nisu Kapiten Barlou. Nise anijen tënde drejt Enduranses sepse të presin akoma shumë aventura, por mbai në zemer këta dy të rinjtë që për të shpëtuar Mbretërinë e tyre kanë dhënë jetën... *(hyjnë në skenë Estaban e Sirio duke notuar. Sirio mban në krah Estaban sikur është i vdekur ose i ka rënë të fikët)*

Sirio: *(ulërinë)* Hei ndaloni! Jemi këtu! *(dalin të gjithë nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Pyetni fëmijët kush janë personat më të dashur për ata, të shkruajnë në një fletë emrin (P.sh. babi mami etj...) do t'i vendosin në petalet e luleve (një emër për çdo petal) ngjitni lulet mbi kartelon

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

T'u shmanjen gjërave pavlerë që nuk shërbejnë, për të fituar ato të rëndësishmet e mbi të gjitha jetën e pasosur.

Materiali Një qiri të vogël për çdo fëmijë, fletë A4, pena.

Koha: 30 minuta.

Veprimi: 1) Më ka ndodhë ndonjë herë të "sakrifikoj", të mohoj diçka të rëndësishme për të ndihmuar dikë?

2) Çfarë mund të mohoj negative "që të kem shumë fryte" pozitive? Unë mendoj të jemë dritë për të tjerët, si?, të shkruajnë tre gjëra pozitive për të qenë dritë, si simbol të ndizet një qiri. (çdo fëmijë ndez një qiri). Ose të vizatohen në kartelon një qiri i ndezur e rreth tij të shkruhen gjërat pozitive.

Aktiviteti: klasa 5-6

Materiali: Një fotokopje nga pjesa e intervistës së Nënë Terezës i prerë në 10 pjesë si pazëll. Fletë të bardha, ngjitës, penarelë.

Koha: 30 minuta.

Të lexohet pjesa e intervistes së Nënë Terezës para aktivitetit, të vendosen fjalët që ju kanë pëlqyer më shumë.

Veprimi: Jepni fëmijëve një pjesë nga "fragmenti" i intervistes bëni që të ndërtojnë artikullin, e t'i ngjisin në fletë të bardhë: pasi ta kenë lexuar të nënvizojnë me ngjyra tre fraza, tre fjalë, që ju kanë pëlqyer më shumë. Në fund të bashkëbisedojnë mbi frazat që kanë zgjedhur, duke shpjeguar pse-në?

Pastaj... frazat – fjaët e zgjedhura, të sillen e të ngjiten afer portretit të Nënë Terezës. Portreti mund të sillen në momentin e lutjes si shenjë falenderimi për gjithë ditën.

Aktiviteti: klasa 7-8

Materiali: Fletë, penarelë, kartelona, fotokopie fraza të shifruara (shih bashkngjitjen 5 në CD-Rom).

Koha: 30 minuta.

Në reflektimin në grup mund të vihet në dukje se si Jezusi e do jetën (mjafton të mendohet ringjallja e Lazrit: Gjoni 11,1-44, e e bija e Xharios: Mk 5,35-43) e gruaja për shpëtimin tonë. Edhe ne, në të

përditshmen tonë të vogël jemi të ftuar të dhurojmë jetën për të tjerët me shenjave të thjeshta e gjeste bamirësie, shërbimi e miqësie.

Veprimi: Të ndahen fëmijët në grupe nga 4 ose 5 e t'u jepni atyre fraza të shifëruara (bashkngjitje 5 në CD-Rom) që ta përkthejnë. Kur të gjitha grupet ta kenë përkthyer, të reflektohet së bashku mbi përmbajtjen. Në fund të diskutimit të ftohen fëmijët të thonë në ç'mënyrë, gjatë ditës mund të angazhohen të bëjnë diçka për të tjerët, e ta shkruani mbi kartelon e të vendoset pastaj në sallon.

LOJË: *Shpëtim në det*

Esteban ka ndjekur të gjitha udhëzimet që i janë dhënë dhe tani është zhdukur në det, ç'të bëjmë? Duhet të bashkëpunojmë që ta shpëtojmë por do të jetë e rrezikshme sidomos nga peshkaqenët të cilët janë gati të kafshojnë çdo marinar që hidhet në det.

Përshkrimi i lojës: Grupi i fëmijëve është ndarë në tre skuadra: njëra e Esteban e dy të tjerat ndihmëse me numër të njëjtë lojtarësh. Është mirë që loja të zhvillohet në një vend të larmishëm. Qëllimi i lojës është të shpëtojë sa më shumë Esteban pa u kapur nga peshkaqenët (animatorët).

Rregulla: Skuadra e Esteban është në det dhe ka kërkuar ndihmë që të mos mbytet. Para se të fillojnë lojën do të shpërndahen në mënyrë të çrregullt në fushën e lojës dhe s'do të lëvizin. (kujdes të shpëtuarit të cilët do mundohen të ikin duke vrapuar). Skuadrat ndihmëse fillimisht gjenden mbi Shedar: baza e nisjes me një flamur të vizatuar stemën mbretërore. Me të filluar loja skuadrat ndihmëse duhet t'i largohen peshkaqenëve (animatorëve) që sillen nëpër det dhe kanë për qëllim të humbin kohë. Kur vërejnë një grup me Estebanin duhet ta përballojnë duke sfiduar Esteban me "luftën e kapëses së rrobave" (çdo animator mban 2 kapëse një për vete dhe një për Esteban sfiduesin).

Nëse animatori humb duhet të largohet, por nëse fiton. "Viktima" do të shënohet në fytyrë ngjyrë të kaltër dhe do të bëhet një peshkaqen në ndihmë të animatorëve. Ndihmësit do të shkojnë në kërkim të të mbyturve të tjerë dhe do të ndihmojnë skuadrat ndihmëse. Pas një kohe të caktuar ndërrohen rolet e një skuadre Esteban me një skuadër ndihmëse. Do të bëhen 3 **raunde** në mënyrë që të gjithë të bëjnë të mbyturit në det. Fiton skuadra e cila në të tre **raundet** mundet të shpëtojë më shumë të mbytur.

Lufta e kapsëve të rrobave: është një luftë mes dy lojtarëve ku secili mban një kapëse rrobash në dorë. Fiton ai i cili arrin t'i ngjitë kapsen në rrobat e kundërshtarëve.

Lojtarë: Duhet të siguroheni që tre skuadrat të kenë numër të njëjtë lojtarësh.

Materiale: Kapëse rrobash, ngjyra për animatorët, baza e nisjes me flamurin Shedar, litarë, bilbila.

Histori: *Duar të pastra*

Pas vdekjes, një njeri u paraqit tek Zoti. Me shume krenari i tregoi duart.

"O Zot, shikoi si janë të pastra duart e mija!".

Zoti i buzëqesh, por me një hije trishtimi, i përgjigjet: "Është e vertetë, por janë bosh!".

Mbushi duart me duar e të tjerve. E shtërngoi fort. Do të shpëtojmë së bashku.

LUTJE:

Nuk është e lehtë të kuptohet e mira dhe e keqja, cila është zgjedhja e drejtë që duhet bërë. Sot miqve tanë i është duhur të përballen me shumë vështirësi. Të hidhesh në det për të shpëtuar shokun në rrezik. Të shpëtosh anijen me gjithë ekujpazhin ose të kërkosh të shpëtosh një person? Njeriu dëshiron të shpëtojë jetën e tij, edhe pse disa zgjedhje të tij e vënë në rrezik. Disa herë jeta është vuajtje, angazhim, sakrificë, deri edhe martirizim. Kush e humbet jetën për Jezusin në realitet fiton jetën më të rendësishme: atë të përjetshmen, sakrifica e bërë për Zotin është jeta e përjetshme.

Atëherë ju drejtua popullit dhe nxënsëve të vet e u tha: "Nëse ndokush dëshiron të vijë pas meje, le t'i bjerë mohit vetvetes, ta marrë kryqin e vet e të më ndjekë. Sepse, ai që do ta shpëtojë jetën e vet, do ta bjerrë, përkundrazi, ai që do ta bjerrë jetën e vet për mua e për Ungjill, do ta shpëtojë. E njëmënd, çka i vlen njeriut të fitojë mbarë botën, nëse e humb jetën e vet? (Marku 8,31-37)

Parajsa e fituar parakohe

Një fëmijë i shtruar në spitalin "Jezusi fëmijë" një ditë mirëpret propozimin e priftit të spitalit: "Ana a dëshiron të dedikosh vuajtjet tua si shenjë lutje Jezusit për kthimin e mëkatarve?". "Po, dua", e nga ajo ditë tregon frati fëmija u bë shumë e ndjeshme dhe nuk pushonte duke e rinovuar offerte çdo ditë në zemrën e saj. Por, një ditë Ana thërret atë Mauricion e i thotë: "atë Mauricio eja, dua të them një gjë!". "çfarë Ana!". "Sot kam parë Jezusin". "E çfarë të tha?" Sa bukur! Më përkëlleli, më buzëqeshi e pastaj më tha faleminderit Ana dhe u zhduk". Disa ditë më vonë Ana hyri përgjithmonë në atë dritë të cilën e kishte parë sa ishte mbi tokë e buzëqeshja e saj nuk do të mbarojë kurrë.

O Zot, bëj që të vë bast mbi jetën time

O Zot unë dëshiroj të jem një nga ata që rrezikojnë jetën, që e dhurojnë jetën.
Për çfarë mund të shërbejë jeta, nëse nuk e dhuron?
O Zot, ti që ke lindur në një fshat të thjeshtë, e ke vdekur në një kryq si një ndër kriminelët, më liro nga egoizmi e nga pretendimi i një jete të rehatshme.
Unë të mos kem frikë nga vuajtjet e përditshme e nga sakrificat.
Më bëj të gatshme për aventura ta reja që ti më thërret.
Dua ta drejtoj jetën time sipas Fjalës tënde. Dua ta vë në lojë jetën time, Jezus në dashurinë tënde.
Të tjerët mund të jenë të mençurit e botës, ti më thua të jem asgjë.
Të tjerët i basojnë ligjit, ti më thua t'i besoj Dashurisë.
Të tjerët sistemohen, ti më thua të ec, e të rri gati.
Në gëzim e në dhimbje, të fituar e të mundur.
Të mos e vë besimin në vetvete, por në ty, ta luaj lojën si i krishterë pa u preokupuar për pasojat.
Dhe në fund të rrezikoj jetën, duke i besuar Dashurisë.

ANGAZHIM: Të sakrifikosh për të mirën e shokëve.

DITA E TRETË

KOORDINATA E NJËMBËDHJETË

Tema: Jeta është dashuri

Objektivi: Jeta vjen nga Zoti, por lumturia mvaret nga zgjedhjet që bëjmë. Dashuria e vërtetë është të zbatosh udhërimet e Zotit.

TEATER:

Jemi në anijen Shedar. Janë të pranishëm Kapiten Barlou, Grallen, Sirio, Formal, Gomeisa e dy marinarë. Deti është i tërbuar sepse po kalojnë detin Alfeka. Protagonistët lagen nga uji që përplasat me anijen.

NARRATORI: (hynë në skenë duke u tronditur nga deti i tërbuar). Dikush ka shpëtuar e dikush nuk ka arritur të shpëtojë! (rrëshqet drejt Kapiten Barlou që ai e mban) më falni zoti Kapiten!

KAPITEN BARLOU: Forca marinarë! Mos të humbasim kohë! Lartësoni velat... korrenti do të na çojë deri në Token Graham!

MARINARI 1: Shumë mirë, Kapiten!

MARINARI 2: Nën urdhërat tua zoti Kapiten!

FORMAL: Kapiten! Edhe sa kemi për të arritur?

KAPITEN BARLOU: Edhe pak! A ke qenë ndonjëherë në Token Graham?

FORMAL: Unë vij nga ajo tokë! Kam jetuar atje rreth 10 vite!

KAPITEN BARLOU: E si mund ta dishë se ishin 10 vite, kur Qeveritari ka fshirë numërimin e viteve?

FORMAL: Në realitet unë jam...

KAPITEN BARLOU: *(sjedhin Alfardin të lidhur...)* Alfard më thuaj si ka mundësi që anija po shkon në drejtim të kundërt ndërsa era shtynë drejt jugut!

ALFARD: Nuk e di kapiten!

KAPITEN BARLOU: Hidheni në det!

ALFARD: Jooo, ju lutem!

KAPITEN BARLOU: Atëherë na trego menjëherë!

ALFARD: Di vetëm se në veri është ishulli i Atlantides!

KAPITEN BARLOU: E përse drejt këtij ishulli?... që nuk egziston?

ALFARD: Sepse atje mund të na kapin me lehtësi...

GRALLEN: Sigurisht! Nga piratët, kështu mund të eliminohemi pa patur nevojë Mentar të zhysë duartë!

KAPITEN BARLOU: Është shumë dinak! Çfarë mund të bëjmë Grallen?

GRALLEN: Të marrin dotëshkrimin! Ndoshta ka ndonjë mënyrë për t'u zgjedhur nga kjo situatë!

SIRIO: Kush e ka dorëshkrimin?

GRALLEN: Besoj se Estabani, brënda çantës së tij!

KAPITEN BARLOU: Vrapo e thirre!

GRALLEN: Gomeisa, ti që ke jetuar në det për shumë vite, di ndonjë gjë për këtë Atlantidë?

GOMEISA: Jo, të gjithë thonë se është fryt i fantazisë! Por në veri e di se egziston një forcë manjetike që tërheq anijet...

GRALLEN: A e di se si mund ta hynjizojmë!

GOMEISA: Jo, fatkeqësisht!

ESTABAN: *(hynë në skenë me dorëshkrimin)* Ja dorëshkrimi!

KAPITEN BARLOU: Ta shohim!

GRALLEN: Në pjesën e librit që ta kisha besuar ty ishte një faqe ku ishte vizatuar një çelës!

ESTABAN: Po, më kujtohet! *(shfleton dorëshkrimin dhe gjenë faqen)*, ja ku është!

GRALLEN: Më duket se ka të njëjtat përmasa me çelsin që kemi gjetur në Kështjellen e Aldebaran-it!

ESTABAN: Është e vërtetë! Mund të ketë qenë një e papritur?

GRALLEN: Në Token e Njohjes nuk egzistojnë të papritura! Provo ta vendosësh çelsin mbi faqe të librit!

ESTABAN: Ja, u bë! *(pushon stuhia dhe anija fillon të lundrojë në ujra të qeta)*

KAPITEN BARLOU: Çfarë po ndodhë?

GRALLEN: Dijetari Hamal më kishte shpjeguar se gjithçka të gjejmë në ecjen tonë do të ishte e dobishme. Do të sforcohemi të kuptojmë vetëm se si t'i kombinojmë elementët...

KAPITEN BARLOU: Pra keni kuptuar se forma e çelsit të dorëshkrimeve është e ngjashme me çelsin që keni gjetë!

GRALLEN: Po.

KAPITEN BARLOU: Tani po e kuptoj pse Mbretëresha Adhra kishte si dijetarë, këshilltarë xhuxhat!

GARLLEN: Faleminderit zoti Kapiten për këtë kompliment! Shpresoj se Mbretëria e Dritës së Përjetshme mund ta përdorë përsëri dijen tonë!

KAPITEN BARLOU: Jam i sigurtë për këtë Grallen!

FORMAL: *(duke ulëritur)* Kapiten! Tokë, tokë!!!

KAPITEN BARLOU: Ja këtu para jush toka e Graham-it! Është mbretëria e faunave!

ALFARD: Kush janë faunët?

KAPITEN BARLOU: Janë qenje pak më të vegjël se njerzit, me veshë me maje!

ALFARD: Sa çudi!

KAPITEN BARLOU: Janë një popull shumë paqësor! Pastaj kanë aftësi të transformohen e të maskohen si popujt e tjerë, është e vështirë t'i zbulosh se kush janë!

ESTABAN: Në fakt në mes nesh është një!

FORMAL: Jam unë!

SIRIO: Formal? E pamundur... dukesh një djalosh si ne!

FORMAL: Ke thënë mirë: dukem! Në realitet jam një faun!

GOMIESA: Përse nuk na e ke thënë?

FORMAL: Kisha frikë se do të më merrnit si një armik ose një aleat i Mentar.

KAPITEN BARLOU: Përkundrazi për besnikërinë tënde në Fron ke qenë i zgjedhur nga Princi Antares për të sjellë një pjesë të dorëshkrimit.

FORMAL: Po, për këtë jam shumë i nderuar!

KAPITEN B.: *(duke ulëritur)* Marinarë, jemi afer bregut... hidhni sperancat! *(anija ndalohet e pasegjerët dalin mbi rërë)*

SIRIO: Çfarë duhet të bëjmë Kapiten Barlou?

KAPITEN BARLOU: Na duhet të kalojmë Token Graham që është një shkretëtirë e madhe, e shumë nxehtë për të arritur në në barrikatën e kohës së Erës që zëvendëson kufirin me Enduranse!

SIRIO: Nuk më duket aq lehtë? Kapiten B.: Jo, Sirio nuk është e lehtë! Por ne kemi kaluar aq shumë aventura që mund ta kalojmë edhe këtë!

GRALLEN: Thonë se Pema e Jetës ruhet në Enduranse në fund të Shkallës së Zotit!

GOMEISA: E si shkohet deri atje poshtë?

FORMAL: Mos u merzit... unë jam i këtij vendi e mund t'ju ndihmoj! *(fishkëllen dhe i vijnë tre kuaj me krahë)* Ja! Këta tre kuaj me krahë mund t'ju ndihmojnë deri ku të dëshironi të shkoni!

ESTABAN: Janë vetëm tre! Si mund të spostohemi të gjithë?

FORMAL: Këtu në token e Graham-it nuk mund të udhëtoni në grupe të mëdha, jo më shumë se tre vetë, për ndryshe ju burgosin.

ESTABAN: Përse?

FORMAL: Sepse tre është numri perfekt.

ESTABAN: Atëherë kush do të udhëtojë?

FORMAL: Unë them: Estebani, Gomeisa e Sirio!

KAPITEN BARLOU: Nuk mund të shkoni vetëm ju të tre: jeni tepër të rinjë!

GRALLEN: Është e vërtetë se jam shumë i ri, por kam qenë edhe i zgjedhur nga dijetari Hamal e nga Princi Antares!

ESTABAN: E ti Formal? A mund të vish me ne! ti e njeh mirë atë tokë e mund të na udhëheqësh!

FORMAL: Jo, miqtë e mi. Udhëtimi im mbaron këtu!

ESTABAN: Përse nuk mund të udhëtojmë vetëm!

FORMAL: Jam i sigurtë se do t'ia dilni edhe vetëm!

ESTABAN: E ti?

FORMAL: Unë do të shkoj e të kërkoj prindërit e mi! Ka shumë kohë që nuk i shoh e kam shumë dëshirë t'i përqafoj!

ESTABAN: Pasi t'i kesh gjetur mund të vish me ne!

FORMAL: Nuk besoj! Nëse Qeveritari Mentar do të arrijë të më bindë, preferoj të vdes në duar të personave të cilët i dua shumë. Por nëse Princi Antares të arrijë të marrë Pemën e Jetës, atëherë do të shihemi ne kurorëzimin e Mbretit të Mbretësisë së Dritës së Përjetshme!

GOMEISA: (*qan*) Mos na braktis këtu!

FORMAL: Nuk po ju braktis... kam qenë pjesë e kësaj aventure! Por dashuria për token dhe familjen time më shtyjnë të qëndroj këtu!

KAPITEN BARLOU: Ka të drejtë Fomal!

ESTABAN: Lamtumirë miku im! (*përqafohen*)

FORMAL: Mirupafshim (*i përshëndet të gjithë*).

KAPITEN BARLOU: Forca djema, nuk kemi kohë të humbasim!

GRALLEN: Estaban, merre çanten tënde me dorëshkrimin, shishet me lëngjet... e këtë shkopin e vogël!

ESTABAN: Çfarë është?

GRALLEN: Është shpata e dritës! Mund të na shërbejë!

ESTABAN: Faleminderit... a jeni gati të nisemi?

GOMEISA – Sirio: Po, jemi gati!

ESTABAN: Lamtumirë Fomal! Shihemi së shpejti!

FOMAL: Lamtumirë miku im, Estaban!

(*Estaban, Gomeisa e Sirio nisen duke fluturuar mbi një kalë me krahë dhe dalin nga skena. Personazhët e tjerë qëndrojnë për të përshëndetur Fomal-in, ndërsa hyn narratori*)

NARRATORI: Dashuria na shtynë për të kryer veprime që na duken të pabesura! Estaban, Gomeisa e Sirio nisen për të kërkuar Pemën e Jetës për dashuri të lirisë e të paqes, rrezikojnë edhe jetën për Princin që nuk e kanë parë kurrë! Fomal përkundrazi vendos, për dashuri, të braktisë të gjithë miqtë e vet për të kërkuar familjen! Edhe kjo dashuri është! (*bën me gisht nga Alfardi që po ikën*) është edhe ai, gjithmonë për dashuri të lirisë e të jetës së tij, ikën! Shkallët e Zotit janë shumë të thepisura dhe do të jetë e vështirë të shkohet tek Pema e Jetës... edhe pse Mentari është në horizont! (*duket Mentar nga mbrapa duke qeshur, pastaj dalin të gjithë nga skena*).

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Pyetni fëmijët çfarë ëndërrojnë të bëhen kur të rriten (p.sh. futbollist, balerinë etj...) Jepini secilit nga një mollë dhe ftoni të vizatojë ëndrën e tyre.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Materiali Fletë A4, penë e një dëshmi e vogël.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Fëmijëve u lexohet dëshmia e vogel e Luizës. Pastaj çdo fëmije i jepet një fletë mbi të cilin të shkruaj si mund ta ndihmojë Luizen e vogel që është në vështirësi. Në fund të lexohen me radhë fletët që ata kanë shkruar se si mund ta ndihmojnë Luizen.

Dëshmia

Jam e trishtuar dhe e zhgënjyer për një gjë që nuk mund ta shpjegoj. Shoqja ime e ngushtë, shoqja e klasës që unë i besoj gjithçka ka filluar të më tallë përballë shokëve të tjerë të klases. Më ka nxjerrë edhe disa sekrete, gjëra që unë i kam thënë të mos i tregoj askujt. Kjo gjë më tronditë shumë, e nuk e di se si të veproj. Nuk dua ta prish miqësinë me të. (Luiza, 9 vjeç)

Aktiviteti: klasa 5-6

Të stervitemi për të mbledhur dritëzat e dashurisë hyjnore të mbledhura në jetën e përditshme.

Materiali: Foto të eksperiencës së gruverit, disa kopje të Bibles, kartelonë, ngjitës, gershërë, penarela.

Koha: 30 minuta.

Të mblidhen me kohë foto të grupeve, të animimit, të lojës, të shetitjeve... të ndani disa pjesë biblike si p.sh (Gjoni 13,34 etj.) që tregojnë dashurinë e Zotit.

Veprimi: Pasi ta kenë mbaruar aktivitetin t'i lexojnë pjesët biblike që kanë zgjedhur e t'i komentojnë së bashku. Pra fotot e zgjedhura të jenë të kombinuara mirë me pjesët biblike mbi dashurinë e Zotit, mbi dashurinë për njëri-tjetrin e për animatorët. Fotot mund të vendosen sipas konceptit të frazës p.sh. foto (dua jeni njëri-tjetrin... ; si unë ju kam dashur...)

Pastaj... Nëse në grup (fëmijët ose animatorët) të kenë kopetencë teknike, mund t'i montojnë fotot, pjesët biblike e fotot në një paër point, duke zgjedhur edhe muzikën e duhur; mund ta përdorni për lutjen e darkës, mbylljen e ditës.

Aktiviteti: klasa 7-8

Ti ndihmojmë fëmijët të kuptojnë se është dashuria që i bën të kryejnë vepra të mëdha. Kur e do tjetri nuk llogarit asgjë, dhuron gjithçka.

Materiali: Test mbi këngën e Herbert Pagani "Sai che basta l'amore" (bashkngjitja 6 në CD-Rom), magnetofon me CD.

Koha: 30 minuta.

Veprimi: Të dëgjoni këngën e Herbert Pagani almeno 2 x e provoni ta këndonit sëbashku. Ta rilexoni tekstin e të nënvizoni fjalët që vihen në dukje si dashuria mund të ndryshojë zemren e njeriut (mund t'a gjeni materialin për diskutim në bashkngjitje në CD). Fëmijët të lexojnë tekstin, të thonë mendimin e të flasin mbi përvojat e tyre personale dhe të miqve të tyre. Në fund të diskutimit, të ndahen në grupe, të shkruajnë mbi karton një akrostik (çdo gërmë një fjalë..) mbi gërmat e fjalës Dashuri.

Si alternativë për krijimin e akrostikut, mund të paraqitet një dëshmi të ndonjë të riu që ka jetuar jetëm me shumë dashuri: Domenico Savio, Laura Vicuña, Piergiorgio Frassati ...

LOJË: Loja e faunëve

Në tokën e Graham faunët, dihet se kanë bisht, kanë shpikur një lojë të re me topin që kishte karakteristikë të çuditshme të ndalojë një lojtar duke e kapur për bishti.

Përshkrimi i lojës: Lojtari duhet ta çojë topin përtej një porte të gjerë rreth 4 m dhe e shënuar në fund të fushës kundërshtare.

Rregulla: Të gjithë lojtarët duhet të mbajnë prapa një shami (shirit), i cili mundësisht duhet të jetë të së njëjtës ngjyre për të gjithë lojtarët të së njëjtës skuadër. Luhet me top futboll. Kush ka në dorë topin mund të bëjë maksimumi tre hapa me top në dorë dhe pastaj duhet ta pasojë. Nëse një lojtar ndërsa ka topin në dorë, i marrin bishtin, lë topin dhe rri jashtë loje për një minutë.

Loja fillon duke u rreshtuar lojtarët në vijën e fundit të fushës dhe topi në qendër të fushës. Me t'i rënë bilbilit a loja fillon duke marrë topin. Duke tribluar me top në tokë është e mundur të përshkohet e gjithë fusha.

Materiali: Top, shami për çdo lojtar, bilbila, fushë dhe porta.

Histori: Eko-ja e jetës

Babë e birë po ecin nëpër pyll. Papritmas të birit i rrëshqet këmba e bie për tokë..

Dhimbja e madhe e bën të ulërin: "Ahhhhh!".

Pas pak, dëgjon zërin që ushton nga mali: "Ahhhhh!".

Pastaj ulërinë: "Kush je?" – e vetmja përgjigje që dëgjon është: "Kush je?".

Zemërohet dhe ulërin: "Je një ushtimë!" – zëri përgjigjet:

"Je një ushtimë!"

I habitur, shikon babain dhe i thotë se ç'po ndodhë.

Babai përgjigjet: "Dëgjo mirë, biro!", e ulërinë: "Të dua shumë!" - e zëri përgjigjet: "Të dua shumë!". Pastaj ulërin: "Je fantastik!" - e zëri përgjigjet:

"Je fantastik!"

Fëmija habitet, por akoma nuk e kupton se çfarë po ndodhë. Babai i shpjegon: "Njerzit e quajnë 'eko', në të vërtetë është vetë jeta. Jeta të dhuron gjithmonë atë që ti i dhuron: është një pasqyrë në veprimet e tua.

Do dashuri? Të jep dashuri! Do më shumë mirësjellje? Jep më shumë mirësjellje. Do mirëkuptim e respekt? Dhuro edhe ti. Nëse dëshiron që njerzit të jenë të duruar e të respektuar kundrejt teje, të jesh ti i pari i duruar e i respektuar.

Kujtohu, biri im: ky ligj i natyrës aplikohet në çdo aspekt të jetës sonë".

Në të mirë e në të keq, merr gjithmonë atë që jep: pasqyra e veprimeve tua.

LUTJE:

Dashuria të shtynë të përmbushësh gjëra të pamundura! Esteban, Gomeisa e Sirio janë nisur për të gjetur Pemën e Jetës për dashuri, liri e paqe, duke rezikuar jetën për një Princ që nuk e kanë parë kurrë! Fomal përkundrazi vendos për dashuri të lëshojë miqtë e tij për të kërkuar familjen! Gjithmonë dashuri është, secili prej nesh ka lindur për të dashur, e nga një dashuri. Dashuria e vërtetë është gratis, nuk kërkon kthim. Është Zoti që na ka dashur i pari, jeta vjen nga ai, por lumturia mvaret nga zgjedhjet tona të lira.

Po ju jap një urdhër të ri: ta duani njëri-tjetrin; si unë ju desha ju. (Gjoni 13,34)

Nuk kemi qenë ne që e kemi dashur Zotin, është Ai që na ka dashur e ka dërguar Birin e tij si viktimë për mëkatet tona. (1Gjoni 4,10)

nëse dikush thotë: «Unë e dua Zotin», e urren vëllain e tij, është gënjeshtar. Kush në fakt nuk e do vëllanë e vet që e sheh, nuk mund të dojë Zotin që nuk e sheh. (1Gjoni 4,20)

Nga kjo shihemi se jemi bijtë e Hyjit: nëse e duam Hyjin e i mbajmë urdhërimet e tij, (1Gjoni 5,2)

Fryti i dashurisë është shërbimi (Nënë Tereza)

Lutja aktive është dashuria, e dashuria aktive është shërbimi. Jemi të gjithë bijtë të Zotit për këtë është e rëndësishme të bashkëndajmë dhuratat me njëri-tjetrin. Kujtohem se ajo që bëjmë është vetëm një pikë ujë në oqean, por oqeani pa atë pikë është më i vogël.

Fruti i besimit është dashuria (Nënë Tereza)

Sëmundja më e tmerrshen, nuk është tuberkolosi o gërbula, por mos ta ndjesh dëshirën për të dashur e për t'i besuar dikujt. Kura e vetme është dashuria.

Kur ti ta kuptosh se sa Zoti është i dashuruar me ty, mund të jetosh vetëm duke u pasqyruar nga dashuria. Dashuria nuk ka kuptim nëse nuk bashkëndahet. Ajo që mbetet nuk është se sa bën, por sa dashuri vendos në atë që bën e bashkëndanë me të tjerët. Të duash do të thotë edhe të bashkëndash vuajtjet dhe gëzimet.

Zoti do atë që dhuron me gëzim.

Një urim për të gjithë (Marilena)

Bekuar qoftë fytyra jote, nëse në fytyrën tënde do të pranosh lotë të përsoneve të pafajshëm.

Bekuar duart e tua, nëse duart e tua kanë pranuar punën e një vëllai.

Bekuar buzët e tua, nëse kanë trasmetuar një mesazh dashurie, e kanë përqaftuar një armik.

Bekuar sytë e tu, nëse kanë ditë të qajnë në qetësi.

Bekuar veshja jote, nëse mbuloheni në varfëri e përvujtëri.

Bekuar këmbët tuaja, nëse kanë shkuar tek vëllezërit më nevojtarë, drejt Hyjit.

Bekua ai që ndjek Zotin, e dinë ta zbulojnë.

Por, Zoti di të dojë edhe armiq të, edhe atë që e tradhëton.

Sy hapur

O Zot, nëse mendoj për jetën time, e di se ç'më vjen në mëndje? Një garë me pengesa! Nga shkolla, sporti, muzika... Nuk arrij të ndalohem pak e të shikoj përreth. Më duket vetja si ata dishepujt në Emaus: ecin bashkë me ty pa të njohur. Më ndihmo, o Zot, të qëndroj gjithmonë "sy hapur" që të shoh fytyrën tënde, si refleks i prindërve të mi, të miqve të mi e sidomos të fytyrave që vuajnë nga sëmundjet e ndryshme, nga varfëria, burgimi... Bëj, o Zot, të arrij te Ti, e të zbatoj urdhërin e madh të dashurisë

O Zot më mëso të flas... (Nënë Tereza)

O Zot, më mëso të mos flas si një kambanë që tingëllon, por me dashuri.

Më bëj të aftë të kuptoj e më dhuro besim që bën të lëvizin malet, dhe dashuri.

Ma mëso atë dashuri që është gjithmonë e duruar, e njerzishme, kurrë xhelozë, egoiste, ziliqare: dashuri që provon gëzim në të vërtetë, gjithmonë e gatshme për të falur, që beson, shpreson e duron. Kur të mbarojë gjithçka, gjithçka del në pah, e qartë, që unë të jem refleks i dashurisë tënde të përkryer.

ANGAZHIM: Angazhohem të kryej një gjest mirësie, mikpritje, dashurie kundrejt shokëve të mi në këtë grup veror.

DITA E KATËRT

KORDINATA E DYMBËDHJETË

Tema: Jeta është e ardhmja

Objektivi: Njeriu jeton për të zbuluar të ardhmen. E ardhmja është edhe jeta përtej vdekjes: është jeta e amshuar

TEATER:

Jemi në sallën e Kuqe të Pallatit Mbretëror. I ulur në fron është Mentari

MENTAR: Më në fund ëndrra ime po realizohet! U lirova nga çamarroku Princi Antares...

NARRATORI: *(hyn në skenë dhe bashkëbisedon me publikun)* Ndoshta e keni harruar qëndrimin e pabesë të Qeveritarit Mentar. Brenda mendjes së tij djallëzore po projekton të ardhmen e tij. Mbret nuk mundet të jetë kurrë sepse nuk është prej fisit mbretëror, por mund të martohej me njëren nga Princeshat: P.sh. atë të Endurances! E kush është? E keni njohur. Në këtë moment Princi Antares është dërguar në burgjet e Mbretërisë të Dritës së Përjetëshme. Ndërsa Vega po kthehet në pallat i thirrur urgjentisht nga Qeveritari! *(qëndron në skenë duke parë dialogun në vazhdim)*

VEGA: *(hyn në skenë)* Më keni telefonuar Qeveritar?

MENTAR: Sigurisht! Dua të të besoj një detyrë të re!

VEGA: Më falni Qeveritar por ndoshta nuk e keni kuptuar që jeni ulur në fronin e mbretit!

MENTAR: E di shumë mirë, Komandant Vega!

VEGA: Por, nëse të shohin se je ulur aty ju burgosin menjëherë!

MENTAR: E kush duhet të më shohë?

VEGA: Princi Antares ose Hamal!

MENTAR: Princi Antares ka firmosur këtë pergamen ku jep dorheqjen, dhe Mbretëria më takon mua. Të madhërueshmin Mentar!

VEGA: çfarë!

MENTAR: E dëgjove mirë! Shikoje këtë pergamenë!

VEGA: Sigurisht! Është firma e tij, e njoh mirë! Është edhe vula mbretërore me dyllin e kuq.

MENTAR: Shoh se i njeh mirë procedurat, Komandant Vega. Të kam thirrur këtu sepse nga ky moment ti je Qeveritari i ri i Mbretërisë së Dritës së Përjetëshme!

VEGA: Çfarë? Po talleni? Nuk mund ta pranoj!

MENTAR: E përse nuk mundesh?

VEGA: sepse...(nën zë thotë)... unë i jam besnik Princit Antares!

MENTAR: Çfarë the?

VEGA: Thashë nuk jam i denjë. E pastaj e si mund t'ju zëvendësoj?

MENTAR: Oh, është e qartë se nuk do keshë gjithë pushtetin që kisha unë! Përndryshe më kundërvihesh!

VEGA: (nën zë) Si u bërë Mbret!

MENTAR: Kam menjëherë një detyrë për ty!

VEGA: Nën urdhërat tuaja Qeveritar!

MENTAR: Mbret! të më thërrasësh Mbret! Qeveritar je ti tani!

VEGA: Nën urdhërat e tuaja Mbreti Mentari!

MENTAR: Kërko dijetarin Hamal dhe dërgoje këtu menjëherë...

VEGA: U tha u bë Mbreti im!

MENTAR: Pastaj fillo të organizosh Celebrimin për kurorëzimin tim.

VEGA: Por, ju nuk mund të bëheni Mbret sepse nuk jeni i fisit mbretëror!

MENTAR: (ulëret) E di këtë! Si mund të më përgjigjesh kështu! Unë do të bëhem mbret, sepse do të martohem me Princeshën Enduranse

VEGA: Kë?

MENTAR: E dëgjove mirë! Princeshën e Enduranse. Kështu martesë me atë do të më bëjë Mbret. Mbasi të jem martuar do të modifikoj ligjin dhe do të vendos që vetëm burrat mund të mbajnë fron!

VEGA: Plan i bukur Mbreti Mentari! Po Princi Antares ku ka ikur?

MENTAR: Bën shumë pyetje pa vënd! Ndiq atë që të thashë dhe mbylle.

VEGA: Dakort Mbreti im! (bën një përrulje dhe ikën)

NARRATORI: Plani është djallëzor. Mentari e ka planifikuar mirë të ardhmen e tij. Gjithçka duket sikur shkon në drejtimin e duhur. Pushteti tani është e tij. I mungon vetëm një pallat mbretëror: një princeshë gati për t'u martuar! (Mentari çohet dhe del nga skena) Sa keq që e ardhmja nuk shkruhet vetë!

(... dhe hyn Hamal dhe Vega)

VEGA: Hamal, ky është plani i Mentarit!

HAMAL: Cila do të jetë lëvizja tjetër, sipas teje?

VEGA: Besoj se do të shkojë drejt Enduranses dhe do të kërkojë Princeshën...

HAMAL: E vetmja mundësi është që ti të ndjekësh Mentarin! Nuk duhet ta zbulojë që ti i je besnik i Princit Antares.

VEGA: Mirë, po nëse gjen Princeshën?

HAMAL: Kur të vijë momenti ti mund të ndërhysh, që princesha mos të martohet me të.

VEGA: Sigurisht Hamal!

HAMAL: Unë ndërkohë duhet të kërkoj! Mentari ka burgosur Princin Antares!

VEGA: Me magjitë e tua nuk duhet ta keshë të vështirë!

HAMAL: Në fakt është e vështirë edhe për mua! Ti ndërkohë ik! **VEGA:** Ika Hamal... *(del nga skena dhe hyn Restaban)*

HAMAL: I dashur Restaban, e ke marrë vesh se çfarë i ka ndodhur Antares?

RESTABAN: Sigurisht zërat qarkullojnë shpejtë në Mbretërinë e Dritës së Përjetëshme. Populli po del në shesh për të protestuar!

HAMAL: Është e qartë! Kush do të dëshironte një mbretë të lig në krye të mbretërisë?

RESTABAN: Duhet të bëjmë diçka Hamal. E menjëherë! Gjëja e parë duhet të gjejmë Antares-in!

HAMAL: Të provojmë të shikojmë te Kaskata Blu ku ishte dërguar! *(hapin dy dyert mbas së cilës janë kaskatat)*

ANTARES: *(Hyn përpara kaskatave Princi Antares i lidhur me dy roje)* Më lini të shkoj! Ju thashë më lini të shkoj!

ROJA 1: Qetësohu Princ. Tashmë ti nuk vlen asgjë në Mbretërinë e Dritës së Përjetëshme!

ANTARES: Këtë gjë e thoni ju! Do të shihni kur të lirohem se ç'do t'u ndodhë!

ROJA 2: Do të jetë e vështirë të lirohesh i vdekur!

ANTARES: Unë i vdekur?

ROJA 1: Po. Qeveritari Mentari ka vendosur se sonte do të të vrasë!

ANTARES: Çfarë?

RESTABAN: Çfarë?

ROJA 1: Po. Pikërisht sonte!

ROJA 2: Na tha se nuk dëshiron të humbë kohë sepse është rrezik për të!

ROJA 2: Do të nisemi pas pak në Malin e Errët!

ANTARES: Pse?

ROJA 1: Sepse atje do të vdesësh!

ANTARES: Në mal?

ROJA 2: Jo. Shumë e thjeshtë! Çfarë ndodhet atje afer?

ANTARES: Shkëmbi i Alkorit!

ROJA 1: Ja! Ju do të hidheni nga shkëmbi! Vdekja është e sigurtë, të gjithë do të thonë se keni vdekur i çmëndur!

ANTARES: Në fakt: është ajo që mendon Mentari e ju i besoni! Më ka bërë të firmos pergamenën në të cilën është e shkruar që i kalohet atij çdo pushtet... Kjo mjafton për popullin që të besojnë se jam i çmëndur. Të hidhem nga shkëmbi sikur po vetvritem!

RESTABAN: Është shumë i keq!

HAMAL: Shumë, shumë i keq, Restaban!

ANTARES: Më lironi... më lini të shkoj. Ju urdhëroj! *(del nga skena më rojet)*

RESTABAN: Hamal duhet të bëjmë diçka!

HAMAL: Është e vështirë të lirohet. Mund të bëj një magji, por nuk e dimë saktësisht se ku ndodhet!

RESTABAN: E atëherë çfarë mund të bëjmë? Nuk mund të rrimë duar kryq! Është biri im!

HAMAL: E di Restaban. Edhe unë e dua shumë! E kam rritur në ato vite kur ti nuk ishe në Pallat!

RESTABAN: E di Hamal. Po vuaj shumë. Nuk ta merr mendja se sa herë jam penduar për zgjedhjet që kam bërë!

HAMAL: Mos u shqetëso. E di se në qiell është e shkruar një e ardhme e bukur për ty!

RESTABAN: Faleminderit Hamal...

HAMAL: Ja plani im. E dimë se Princi Antares po dërgohet në Malin e Errët. Unë do të shkoj në mënyrë që të jem atje kur ta sjellin e kështu shoh se çfarë mund të bëj!

RESTABAN: Ide e mirë...

HAMAL: Ti, mos u duk atje. Salla e Argjente e Mbretërisë nuk ka siguri. Shko në vëndin e fshehtë...

RESTABAN: Mirë Hamal... Kujdes! E ardhmja e Mbretërisë së Dritës të Përjetshme është në doren tënde!

HAMAL: Jo vetëm në duart e mia! Secili nga ne ka një detyrë për të kryer...

RESTABAN: Ke të drejtë: edhe Esteban po e kryen detyren e tij!

HAMAL: E vërtetë. Ikim mos të humbasim kohë. *(del nga skena duke vrapuar ndërsa nga porta hynë Deneb që vrapon drejt Restabanit dhe e përqafton)*

RESTABAN: Mirë se erdhe Deneb! A e kreve detyren tënde?

DENEb: Po, Mbreti im!

NARRATORI: Në Token e Njohjes e ardhmja nuk mund të parashikohet më! Çfarë bën Deneb në Pallatin Mbretëror! Nuk ishte zhdukur në Ishullin e mjergulles Termike? Sigurisht nuk e kishte thënë gjithë të vërtetën! Çfarë misteri fsheh ai djalosh? E si ka mundësi Restaban e njeh? Nëse koha na premtonte patjetër do të na e tregojë gjithë të vërtetën! *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Zëvendësoni lulet me frutat në pemën e jetës dhe ftoni të reflektojnë mbi rritjen e tyre. Si lulja bëhet frut ashtu do të rriten. Të shkruajnë llojin e frutit, p.sh (dashuri, miqësi, paqe, harmoni etj)

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Të kuptojnë fëmijët rëndësinë e thirrjes (Zoti i thërret).

Materiali Fletë, penë, tre pjesë nga Ungjilli.

Koha 30 minuta.

Ja një shëmbull për zhvillimin e aktiviteteve: u zura me një shok e nuk dua të bëj paqe më me të. Isha shumë mendjemadh për t'i kërkuar falje. Pretendoj që ai ta hedh hapin e parë. Jezusi nuk më ka mësuar të sillem kështu: Të jem unë që ta hedh hapin e parë, edhe pse më kushton shumë. Ashtu bëra, shkova tek ai e i kërkoja të falur. Ka qenë momenti më i bukur, jo vetëm që fitova miqësinë me të, por ndjeva Jezusin pranë që më mbante e më këshillonte.

Veprimi: Ndani fëmijët në tre grupe, e secilit grup jepni nga një pjesë të Ungjillit:

Mt 4, 18-22; Mk 2, 13-17; Lk 5, 27-31

Pasi ta kenë lexuar me kujdes, secili grup ta parqesë pjesën e lexuar në teater para të gjithëve. Një nga fëmijët e grupit do të ketë një fletë ku të shkruaj momente nga jeta e tij (ku, si, kur) në ç'vënd është ndier më afer Jezusit e të shkruaj cilat kanë qenë rezultatet.

Aktiviteti: klasa 5-6

Shpresojmë të imagjinojmë një të ardhme të lumtur, në të cilën besojmë.

Materiali: Fletë, pena, një kartelon, penarela.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Të mendojnë fëmijët për disa objekte që ndodhen “në fillim” të diçkaje tjetër (p.sh. un lëmsh leshi => triko, një vezë => zog pule, një farë => një pemë, një fletë e bardhë => një vizatim, mielli => buka, një trung peme, një raft, një karrige etj). të ndahet fleta në dy kollona. Në anën e majtë, të vizatojnë objekte që janë fillimi i diçkaje që do të jetë më vonë. Të mendohet se ai objekt mund të transformohet. Si do të jetë objekti në të ardhmen të vizatohet nga ana e djathtë e fletës.

Ndihmoni të gjejnë se si do të jetë e ardhmja e atij objekti që kanë vizatuar në të majtë. P.sh fara në të majtë e pema në të djathtë. Egziston edhe për njeriun e njëjta gjë. Ajo që jemi tani nuk do të jetë e njëjtë me atë që do të jetë në të ardhmen.

Pyetjet: Çfarë e bën faren një pemë? A vlen e njëjta gjë edhe me njeriun?

Egziston një moment në jetë që e kuptojmë se ç'rrugë të ndjekim për të arritur të ardhmen?

Kush ka pushtet të drejtojë rritjen e farës drejt së ardhmes? E ardhmja e një lëmshi? E ardhmja e një personi?

Mendo për të ardhmen tënde? Sa? E Kur? Çfarë mendon për të ardhmen? E të tjerët, luajnë rol, peshojnë në të ardhmen tënde? Cilët?

Pastaj... Reflektimet që dalin mund të vendosen në një kartelon të madh të grupit, si në teknikën së librit vizatimor, të përdoren kode verbale, e jo vetëm fjalë.

Aktiviteti: klasa 7-8

Të kuptojnë fëmijët se e ardhmja që ka menduar Zoti, është një e ardhme lumturie. Të reflektojnë mbi lumturinë e vërtetë që e mbush jetëm me gëzim.

Materiali: Karteloni me frazë të shkruar: "*Mund të jemi të lumtur nëse...*", një muzikë të ëmbël që të favorizojë reflektimin, penarela, kartonë të vegjël të bardhë

Koha: 30 minuta.

Veprimi: Nëpërmjet teknikës së brainstorming, t'i bëjmë fëmijët të mendojnë dhe të shkruajnë mbi një karton domethënjen e frazës "*Mund të jemi të lumtur nëse ...*".

Kur të gjithë ta kenë dhënë mendimin e tyre, animatori i rilexon frazat më domethënëse (grupohen ato të ngjashme në një frazë të vetme), fëmijët të shkruajnë mbi kartonë se cilat mund të jenë situata praktike në të cilën është e mundur realizimi i asaj që është thënë.

Në fund të punës, animatori lexon atë që është shkruar në grupe e fton pjesmarrësit të zgjedhin një si angazhim të ditës.

LOJË: *Burgosja e Princit Antares*

Grushti i shtetit ka ndodhur. Mentari është në fron të Mbretërisë së Dritës së Përhjetshme, i cili burgosë dhe mendon të vrasë Princin Antares.

Përshkrimi i lojës: Loja po vështirësohet. Antares ikën nëpër kështjellë me rojet nga pas. Nëse e kapin do ta burgosin dhe do ta shpien në Faro di Alcor. Sa fund i hidhur e pret. Mënyra e vetme për t'u liruar është të luftojë me forcat e veta.

Lojtarët ndahen në tre skuadra, dy roje e një Antares. Loja ndahet në tre pjesë. Qëllimi i lojës është të arrijë të kapë sa më shumë Antares të jetë e mundur.

Rregulla: Të gjithë Antares-ve do t'i shpërndahet një shenjë dalluese (një shami, një bluzë etj.)

Në fishkëllimën e parë Antaresit duhet të ikin brenda fushës së lojës, në një fishkëllimë të dytë rojet do të fillojnë kërkimet. Me të gjetur një Antares duhet ta prekin dhe t'i matin forcën. Rojet të udhëtojnë dyshe, njëri prej të dyve të bëhet arbitri i lojës. Nëse humb Antares duhet t'i shpjerë në Faro di Alcor (në bazë) ku duhet t'i dorëzojë animatorit talonin e tij të jetës dhe kështu mund të kthehet në bazën e tij për të pasur një tjetër. Nëse humb roja duhet të qëndrojë në vend, bashkë me arbitrin, për një kohë të caktuar sa t'i lejojë Antares-it të ikë. Fiton skuadra që në fund të tre raundeve ka numrin më të madh të jetëve.

Histori: Qendisja e Zotit

Kur isha i vogël nëna ime qëndiste shumë. U afrova afer saj e pyeta se ç'po bënte. Ajo më përgjigjej se po qëndiste. Vëreja punën e nënës time nga këndvështrimi më i ulët nga ai që ishte ulur. E më dukej shumë konfuz. Ajo më buzëqeshte, vështroi poshtë e më thotë: "Biri im, shko jashtë e luaj e kurë të kem mbaruar të vë në prehërin tim e të lë të shikosh nga pozicioni im Mendoja përse përdorë fije peri shumë ngjyrshë e përse më dukeshin shumë të çrregulltë nga ku unë i shikoja. Disa minuta më vonë dëgjoj zërin e nënës që më thotë: "Biri im, eja e ulu në prehërin tim". Unë u ula menjëherë e u emocionova duke parë lulet dhe përdorimin e bukur në atë qëndisje. Nuk arrija të besoj; nga poshtë shihej vetëm konfuzion. Atëherë nëna ime më thotë: "Biri im, nën të dukej shumë keq e konfuz, por nuk e mendoje se siper ishte një projekt. Ishte një vizatim, unë po e ndiqja. Tani shiko nga ana ime e do të kuptosh se çfarë po bëja".

LUTJE:

Edhe në Tokën e Njohjes nuk është e lehtë të zbulohet e ardhmja: Kush do të jetë Mbreti? Ç'zgjedhje jete do të bëjnë personazhet e tjera të historisë?

Çdo njeri jeton për të ardhmen; e ardhmja jonë është e shkruar në jetën e Jezusit. Zoti na thërret të jetojmë në dashurinë e tij. Jeta jonë është një ecje për të gjetur të ardhmen tonë me Zotin. Me Zotin jetojmë, me të vdesim e më të ringjallemi në jetën e re: Parajsa. E ardhmja është edhe jeta pas vdekjes: Jeta e amshuar.

Zoti na ka shpëtuar e na ka thirrur jo si motiv i veprave tona të mira, por sipas mëshirës së vet, është hiri që na u dhurua nëpërmjet Jezu Krishtit nga përjetësia. (2Letra e Shën Palit drejtuar Timoteut 1.9)

Nëse jemi të bashkuar në vdekje me të, do të jemi edhe në ringjallje... (Letra e Shën Palit drejtuar Romakëve 6,5)

Ju përbëhem unë, i burgosuri i Zotit, jetoni denjësisht si i ka hije thirrjes që keni marrë: me plot përvujtëri, durim, e butësi, durojeni njëri-tjetrin me dashuri. Bëni çmosin ta ruani njësinë e Shpirti me anë të paqes që ju bashkon. (Letra e Shën Palit drejtuar Efesianëve 4,1-3)

Nga ajo ditë jeta ime ka ndryshuar (intervista a Nënë Terezës së Kalkutës)

Një ditë, ndërsa po ecja në rrugët e Kalkutës për në shtëpinë time, pashë një grua që qëndronte në trotuar e ulur. Ishte shumë e dobët, shihej shumë e sëmurë. Era e sëmundjes së saj ishte shumë e fortë. Aq e fortë sa më vinte për të vjellur edhe pse po i kaloja vetëm afër. Vazhdova rrugën dhe pashë minjë të mëdhenj që kafshonin trupin e saj pa shpresë, pyeta veten: kjo është gjëja më e tmerrshme që kam parë. Ajo që dëshiroja në atë moment ishte të largohem sa më parë, e të harroja atë çfarë pashë me sytë e mi e mos ta kujtoj më kurrë. E fillova të vrapoja, sikur ai vrapim do të më shpie larg e më larg. Para se të arrij në anën tjetër të rrugës një dritë e brëndshme më ndalon. E qëndrova aty në atë trotuar të Kalkutës. Kam parë se ishte vetë Krishti i ulur në atë trotuar. U ktheva përsëri te ajo grua, dëbova minjtë, e ngrita dhe e dërgova në spital. Nuk donin ta pranonin e na thanë të zhdukemi që andej. Kemi kërkuar një spital tjetër, me të njëjtin rezultat, akoma edhe një tjetër, derisa gjetëm një dhomë private për të, e unë vetë e kurova. Nga ajo ditë jeta ime ka ndryshuar. Nga ajo ditë projekti im ka qenë i qartë: që të jetoj për dhe me të varfërit e tokës, ku ata janë.

Po-ja ime (John Henry Neëman)

Unë jam krijuar për të bërë diçka e për të qenë dikushi, askush nuk e zë vendin tim. Unë zë një vend të veçantë në këshillat e Zotit, e në botën e Hyjit: një vend që askush nuk mund ta zë.

Pak rendësi ka nëse jam i pasur apo i varfër, i përçmuar apo i vlersuar nga njerzit: Zoti më njeh dhe më thërret për emër. Ai më ka besuar një punë, që askujt nuk ja ka besuar. Unë kam misionin tim. Ai nuk më ka krijuar të padobishëm. Unë dua ta bëj mirë, punën e tij. Do të jem një ëngjëll paqeje, një predikues i së vërtetës.

Të Rinjtë: e ardhmja!

O Zot, jemi ne, të rinjtë, që ti i beson një mision që të përhapim shpresa të mira, shpresa të vërteta, shpresa të reja.

Por, e dimë se lufta jonë do të ketë sukses vetëm nëse do të luftojmë jo për të vërtetën tonë por Tëndën. Jo për drejtësinë tonë por Tëndën.

Na mëso të punojmë me pasion e të sillemi mirë. Na ndihmo të luftojmë për të mirën e vështirë kundër të keqes së lehtë.

Na i ndalo zakonet që na shkatërrojnë jetën.

Atëherë, o Zot, mund të fluturojmë siper qytetit, sipër malit më të lartë, e sipër kohës, e ti japim një veshje rinore jetës.

Do të kuptojmë se asgjë nuk është "profan", asgjë, as gjërat, as personat, gjithçka ka një dimension të shenjtë. Faleminderit, o Zot, për jetën, për rininë; bëj që të rritesh në trupin dhe shpirti tonë; na u dhuro të gjithëve, edhe atyre që nuk të njohin; është gjithmonë një shënjë e ringjalljes tënde.

ANGAZHIM: Të bëj një projekt për jetën. Të dëgjoj thirrjen që Zoti më bën e të kem besim.

JAVA E KATERT

DITA E PARË

KOORDINATA E TREMBËDHJETË

Tema: Jeta është përjetësi

Objekti: Besimi na ndihmon të jetojmë momentet e vështira. Përjetësia na bën të mendojmë Zotin

TEATER:

Jemi në shkretëtirën e Tokës Graham. Esteban, Sirio e Gomeisa hyjnë në skenë mbi kuaj me krahë)

NARRATORI: *(hynë në skenë e dialogon me publikun)* Ja heronjtë tanë! Disa ditë më parë ishin të rinj të thjeshtë, shikoni sot mbi kuaj me krahë! Esteban ishte një djalosh i urtë i tipografisë. Gomeisa ishte një sirenë e burgosur në Detin Uppell. Për Sirion dimë pak. Shumë pak. Njohim babain e tij që është Komandant Vega, asgjë më tepër! Besoj se do të kemi disa surpriza. Por të shohim se çfarë po ndodh! *(del nga skena)*

ESTEBAN: Mendoni se po shkojme ne drejtimin e duhur?

GOMEISA: Edhe unë besoj se jemi në rrugë të drejtë?

ESTEBAN: Je lodhur Gomeisa?

GOMEISA: Pak. Ka shumë kohë që po fluturojmë e unë kam etje!

SIRIO: Edhe unë Esteban kam etje. Edhe fluturimi na bën të ndjejmë etje!

ESTEBAN: Mirë. Shikoni atje shoh një oaz. Atje mund të ketë ujë!

GOMEISA: Faleminderit Esteban! *(ulen afer oazes, e zbresin nga kuajt me krahë)*

SIRIO: Shiko Esteban! Është një Faun atje! E pyesim për ujë!

ESTEBAN: Më falni zotëri Faun, a pihet ky uji?

FAUNO: Sigurisht që pihet. Më jepni paguret tuaja...

SIRIO: Na fal, por nuk kemi pagure!

FAUNO: E si i bini shkretëtirës e Tokës së Graham pa asnjë pagure uji! Nga vini?

ESTEBAN: Ke të drejtë Faun i mirë, fatkeqësisht nuk e kemi parashikuar një udhëtim të tillë...

FAUNO: ...nuk jeni të parët që kalojnë në këto anë! Ka kaluar një njeri me disa roje. Nëse nuk gabohem ishin nga Mbretëria e Dritës së Përjetshme

SIRIO: Kush mund të ketë qenë?

ESTEBAN: Nuk e di! Çfarë ju tha!

FAUNO: Më tha se ishte drejtuar drejt Enduranses për të gjetur një vajzë dhe një pemë të veçantë!

SIRIO: Me roje? Mund të ketë qenë Mentar?

ESTEBAN: Qeveritari?

SIRIO: Po ai? A e di se do të sundojë me çdo kusht dhe po mundohet...

ESTEBAN: Atëherë të kemi kujdes!

FAUNO: Tani po më kujtohet! Kam dëgjuar t'ju thotë rojeve se Princi Antares ka vdekur!

ESTEBAN: Çfarë?

FAUNO: Po, thotë se ishte hedhur nga shkëmbi Alcor sepse ishte çmëndur! *(u jep djemve paguret me ujë)*

ESTEBAN: E pamundur!

GOMEISA: Princi Antares nuk e bën kurrë një gjë të tillë...

FAUNO: Ehh, mos më besoni, por kjo është ajo që kam dëgjuar!

ESTEBAN: Na falni zoti Faun, nuk dyshojmë në sinqeritetin tuaj por të atij personi që po flisnit!

GOMEISA: Tani çfarë të bëjmë?

ESTEBAN: Të vazhdojmë misionin tonë...

SIRIO: Dielli po perendon. Mund ta kalojmë këtu natën!

ESTEBAN: Ide e mirë... të pushojmë pak. Dita nesër parashikohet e vështirë!

FAUNO: Unë po iki, djema! Udhëtim të mbarë!

ESTEBAN: Ju nuk banoni në këto oaze?

FAUNO: Jo, jetoj rreth tre km. larg...

ESTEBAN: Mund ta kalojmë naten këtu në këtë oaz? Ka siguri?

FAUNO: Një vend i hapur kurrë nuk ka siguri. Ju këshilloj që të flini me turme në mënyrë që njëri të qëndrojë zgjuar gjithmonë!

ESTEBAN: Faleminderit... e udhëtim të mbarë edhe ju!

FAUNO: Udhëtim të mbarë... *(del nga skena)*

ESTEBAN: Të pushojmë sepse nesër na pret Pengesa e Kohës dhe e Erës!

SIRIO: Kush fle i pari?

ESTEBAN: Unë nuk dua të fle sepse do të shoh dorëshkrimin nëse na tregon ndonjë gjë për udhëtimin nesër!

GOMEISA: Mirë Esteban, unë po fle... jam shumë e lodhur! *(shtrihet për tokë e fle menjëherë)*

SIRIO: Edhe unë jam i lodhur. Naten e mirë Esteban kujdes mos fli!

ESTEBAN: Mos ki merak... *(nxjerr jashtë dorëshkrimin dhe nis ta shfletojë. Hynë në skenë Mentari me dy roje e fshihet pas një peme të shkurtër)*

MENTAR: Ja ku janë.

ROJA 1: Kë të marrim?

MENTAR: Vajzen. Ajo është e rëndësishme. Me ata te dy bëni çfarë të doni, por atë e dua të gjallë!

HAMAL: *(hynë në skenë)* Esteban?

ESTEBAN: Dijetar Hamal, çfarë bën këtu?

HAMAL: Nuk jam këtu për ty. Ajo që po sheh është një projektim i imi, një ologramë. Unë jam në Pallatin Mbretëror!

ESTEBAN: Kemi marrë vesh se Princi Antares ka vdekur!

HAMAL: E sheh se lajmi i keq përhapet shpejt! Nuk jam i sigurtë!

ESTEBAN: Çfarë ka ndodhur?

HAMAL: Qeveritarri Mentari ka pushtuar Pallatin Mbretëror gjithashtu edhe sundimin e Mbretërisë Dritës së Përvetshme! Antares-in e kanë çuar në një vend që as unë nuk e di!

ESTEBAN: E çfarë mund të bëjmë?

HAMAL: Ti Esteban vazhdo në misionin tënd. Duhet të shkosh tek Shkalla e Zotit në Enduranse të marrësh Pemën e Jetës!

ESTEBAN: Nuk është e lehtë!

HAMAL: E di. Duhet të kini kujdes tek Pengesa e Kohës dhe e Erës, sepse është e rrezikshme e mund të bini në kurth!

ESTEBAN: Çfarë?

HAMAL: Po! Kjo pengesë ishte menduar për të mos lënë të huajt të hyjnë në Enduranse...

ESTEBAN: E si mund të kalojmë pa rënë në kurth?

HAMAL: Duhet të mbyllni sytë e t'i jepni koordinatat kalit me krahë. Në asnjë mënyrë nuk duhet ta shikoni rrugen! Ki kujdes se në Enduranse mund të takohesh me Qeveritarin Mentar!

HAMAL: Atëherë ki kujdes. Unë jam këtu me Mbretin për të menduar diçka!

ESTEBAN: Me Mbretin? Antares është zhdukur?

HAMAL: Të tregoj gjithçka kur të kthehesh! Për tani të mjafton të dishë se Mbreti është babai i Antares!

ESTEBAN: Nuk kishte vdekur?

HAMAL: Jo... të shpjegoj!

ESTEBAN: *(i tërbuar)* Çfarë? Mbreti? Nuk është e mundur? Ka vdekur disa vite më parë!

HAMAL: Më duhet të shkoj, Esteban. Udhë të mbarë e mos ki frikë... *(zhduket, del nga skena)*

ESTEBAN: Do të mundohem dijetar Hamal!

GOMEISA: *(zgjohet)* Me kë po flet?

ESTEBAN: Me askënd... të nisemi! Këtu nuk jemi të sigurtë...

GOMEISA: Dakord! Të zgjojmë Sirion!

ESTEBAN: Sirio, zgjohu. Do të nisemi!

SIRIO: Tani?

ESTEBAN: Po. Këtu nuk jemi në vend të sigurtë. Për të kaluar Pengesen e Kohës dhe të Erës na duhet të mbyllim sytë në mënyrë që të mos biem në kurth...

SIRIO: E nëse biem në kurth?

ESTEBAN: Do bredhim poshtë e lart tërë jetën!

SIRIO: S'kuptoj?

ESTEBAN: Gjithë jetën në kurth! Të nisemi!

GOMEISA: Për ku?

ESTEBAN: Drejtimi: Enduranse! 100 km. për veriperëndim! *(mbyllin sytë te tre)* A jeni gati?

GOMEISA: Unë gati jam.

SIRIO: Edhe unë!

ESTEBAN: Mirë! Të nisemi! *(te tre nisen, rojet e Mentar dalin nga pema e vogel: i mbyllin gojen Gomeisa-s edhe e ulin nga kali me krahë dhe kali niset pa të... Esteban, Sirio e tre kuajt me krahë dalin nga skena duke fluturuar)*

MENTAR: *(qesh)* Ah, ah, ah. Tani je e burgosura ime! Toka e Njohjes pas pak do të ketë një Mbret. Të Madhërueshmin Mentar! *(del nga skena dhe rojet tërheqin Gomeisa)*

NARRATORE: (*hynë në skenë*) Gjithçka po shkon keq! E keqja është pas derës e spiunon, dëgjon, pastaj reagon në persona të pafajshëm. Përjetësia fitohet me shumë mund... Esteban e Sirio janë në rrugë të drejtë. Gjithmonë arrijë shëndosh e mirë në shtëpi! (*del nga skena*)

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Materiale: Kartelon, vizatime çelsash një për çdo fëmijë, model bravash në numër më shumë se sa janë fëmijët, letër ngjitës, ngjyra, lapsa, stilolapsa, listë me emrat e personazheve të historisë.

Fëmijët të ngjyrosin çelsat, të shkruajnë pas emrin e një personazhi (më mirë nëse e kopjojnë nga lista), sigurohuni që të jetë një çelës për secilin.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Materiale: Disa shënja, objekte ose imazhe të përgatitura para se të shërbejnë për historinë.

Koha 30 minuta.

Shëmbull për zhvillimin e aktivitetit. Imazhë nisje: pus.

Historia e parë: Jezusi dhe samaritana;

historia e dytë: samaritani i mirë (elementi i përbashkët: Samaria);

historia e tretë: dishepujt e Emmaus-it.

Imazhi i nisjes: engjëlli.

Historia e parë: Besimi (Feja) e Marisë që pranon të bëhet nëna e Jezusit kur engjëlli Gabriele i shfaqet;

historia e dytë: Feja e Jozefit që beson dhe pranon të bëhet babai i Jezusit kur engjëlli Gabriel i shfaqet në ëndërr;

historia e tretë: Engjëlli që u duket te varri e lajmëron ringjalljen e Jezusit.

Veprimi: Animatori paraqet një shenjë, një fjalë, një imazhë nga historia e Biblës. Një nga fëmijët do të tregojë historinë/episodin të paraqitur në Bibël që tregohet nga shënja e dhënë. Fëmija që vjen më pas duhet të tregojë historinë, ose ndonjë histori tjetër të ngjashme. Mund të ndihmohet duke i tregua pak nga pjesa Biblike. Është e nevojshme që animatorët ta njohin mirë pjesën.

Aktiviteti: klasa 5-6

T'u ofrohet rasti; të bëjnë përvojën e "parajsës", duke eksperimentuar mikpritjen, ndihmen reciproke e bashkndarjen, që është materia e parë e Jetës, së asaj Toke që paraqet jetën njerzore.

Materiale: Karamela, ngjitës, ase druri me gjatësi prej 50 cm. kartelon e penarelë, një sallë me një tavolinë, kopje nga historia "Purtekë (shufër) në parajsë" (shiko bashkëngjitjen 3 në CD-Rom).

Koha: 30 minuta

Veprimi: Ndani fëmijët në dy grupe e bëni të ulen përreth një tavoline:

hapi i parë: të bllokohen krahët e shtrirë në asë me ngjitës, në mënyrë që të mbështesin pjesët e brrylave. Pastaj të marrin karramelet që janë në tavolinë e t'i hanë pa lëvizur nga vëndi, e me krahë të gozhduar, të përdoren vetëm duart. Do të duket e pamundur. Vazhdoni në të njëjten mënyrë duke ndërruar vende me gjysmen tjetër të skuadres. T'u lexohet fëmijëve historia e "Purtekë (shufër) në parajsë".

Ftoni fëmijët të eksperimentojnë "tekniken e parajsës" e të hanë me njëri-tjetrin.

Pyetje: A keni menduar ndonjë herë se parajsa e ferri mund të jenë kështu, e vogël dhe e madhe në të njëjtën kohë?

Përjetësia është një koncept që të tremb?

ballafaqohesh me dikë mbi këtë argument? Me kë?

Do të pëlqentë të vazhdosh e të bisedosh mbi përjetësinë?

Të besosh në jetën e përjetshme është e mundur?

Në ç'moment të ndodh të shpresosh e të besosh në Përjetësi?

Kur dyshon?

Pastaj... Mund të vazhdohet me historinë e Bruno Ferreros "Një hajdut në parajsë" i marrë nga libri i Elledici-ve: *sekreti i peshqëve të kuq*

Aktiviteti: klasa 7-8

Kater aktivitetet e fundit janë pjesë e të njëjtit aktivitet që plotësohet me krijimin e pemës së jetës. Pema që bëhet më klasat e 7-8 mund të mendohet për skenografinë finale të animimit. Ose mund të

ndërtojnë pemën e jetës në permasa të vogla për çdo fëmijë. Është e rendësishme që të gjithë fëmijët të marrin pjesë në ndërtimin e pemës së jetës. 4 aktivitetet janë të menduara në dy momente: njëra bashkbisedim në grup (rreth 10 min). e dyta, puna e dorës për ndërtimin e pemës së jetës. Struktura dhe modeli i ndërtimit është në librin e vogel "lojrat e yjeve" i bashkëngjitur në dispensen ose në CD-Rom.

Obiettivo: "e keqja është gjithmonë mbas deres... merr në shenjë të dobtit e tij. Nëse ke rrënjë të thella në besim nuk duhet të kesh frikë asgjë". të ndihmohen fëmijët që të rizbulojnë rrënjët e besimit e vlerat që e ushqejnë.

Materiali: Ajo që tregohet në librin e vogel "lojrat e yjeve" për ndërtimin e pemës së jetës.

Koha: 30 minuta.

Para së të kalohen në ndërtimin e pemës së jetës (rrënjët), është mirë që 10 min. t'i kushtohet temës së këtij aktiviteti, reflektim në grupe. Nga ky aktivitet duhet të dalin disa vlera që e gjejnë origjinë në rrënjët e besimit (të pakten 6 sepse 6 janë rrënjët). Për lehtësimin e këtij aktiviteti janë të përgatitur disa sugjerime për secilen ditë e disa pyetje për reflektim.

Reflektojmë sëbashku...

1. Zoti na ka bërë një dhuratë të madhë, ajo e jetës. Por, nuk duhet harruar edhe dhuratë e madhe të besimit, e ta duam njëri-tjetrin, e të kemi qartësinë se jemi të shpëtuar, të besojmë në një Atë të vetëm, të dashur që na thërret ta duam edhe ne njëri-tjetrin si bijë të tij.

2. Dhurtata e besimit i ka rrënjët në Jezusin që na fton të jetojmë një jetë të lumtur:

☐Dashuri; ☐Bindje; ☐Dhuratë; ☐Besnikëri; ☐Besim në Zotin; ☐Braktisje në vullnetin e Hyjit;

Çfarë është për mua besimi?

Nëse do ta përkufizoja fjalën fe, kë do zgjidhja? Ndjej se jeta ime i ka rrënjët në Zotin? Çfarë do të thotë për mua të besosh? Çfarë do të thotë të jesh i krishterë?

Veprimi: Të ndërtohen rrënjët e pemës së jetës

LOJË: Nje oaz i rrezikshem

Miqte tane tashme janë afër Pemës së Jetës. Është mbremje dhe kane bërë nje udhetim te gjate me kalin me krahë. Çdo gjë i tremb, shikojnë majtas e djathtas per t'u mbrojtur nga i pabesi Mentar.

Pershkrimi i lojes: Loja konsiston ne te terhequrit e topit ne nje nga kater portat korrespondues mbi çdo ane te fushes pasi te kete kryer 5 shetitje me shoket e tyre te skuadres.

Rregullat: Luhet me duar dhe caktohet me pare ne baze te tipit te te rinjve cilen levizje te perdorin per lojen (p.sh dy duar ne kraharor, te shtrire per toke, etj).

Lojtaret e dy skuadrave duhet gjithmone te ndjekin permes tyre pese levizje ne kohe ne te cilen mund te terheqin ne secilen prej te kater portave duke qendruar jashte zones se portes.

Nese lojtaret gjuajnë në portë pasi te kene permbushur me pak ose me shume se 5 levizje goli eshte anuluar dhe topi i kalon rivaleve. Pas çdo goli topi zhvendoset në qendër të fushës. Nese topi ndalohet nga rivalet këto duhet të fillojnë të përcaktojnë 5 lëvizje përpara se të tërhiqen për në porte.

Lojtaret: Në bazë të dimensioneve të fushes së lojes mund të varioje numri i perberesve të skuadrave që duhet të jenë me të njejtin numer. Nese fusha e lojes është veçanerisht e madhe mund te shtohet numri i levizjeve. Në porta mund të vendosen 4 portiere (dy per secilen skuader) që secili gol të sillet në kahun orar. Në rast se luhet pa portier portat nuk janë më të gjëra se njëe meter.

Materiali: Fusha e lojes duhet të jetë e gjatë me një porte në qendër të çdo ane.

Histori: Të besosh pa parë

Një sipërmarrës i thotë një rabini: "Dëshiroj shumë të shoh Zotin tuaj".

"Është e pamundur", përgjigjet rabini.

"E pamundur? Atëherë, si mund t'ja besoj jeten dikujt që nuk e shoh?"

"Më trego xhepin ku e keni vendosur dashurinë e gruas tuaj. E lëreni që unë ta peshoj, për ta parë sa e madhe është".

"Mos u bëj budalla. Asnjë nuk mund ta fusë dashurinë në një xhep", përgjigjet sipërmarrësi.

"Dielli është një nga veprat që Zoti ka vendosë në univers, edhe pse nuk mund të shihet mirë. Aq më pak mund të shikoni dashurinë, por e dini se jeni të aftë të dashuroheni me një grua e t'i besoni jetën tuaj. Nuk ju duket evidente se egzistojnë disa gjëra në të cilin duhet t'u besojmë pa i parë?"

LUTJE:

Heronjtë tanë janë në udhëtim drejt përjetësisë. Është shumë e vështirë të arrihet. U duhet të udhëtojnë me sy mbyllur që të mos mbesi të burgosur në Barrieren e Kohës e të Erës. Përjetësia na kujton Zotin. Ajo që na ndihmon ta kuptojmë jetën si përjetësi është besimi.

*Zoti është forca dhe mburoja ime,
kam vënë në të besimin tim;
më ka ardhë në ndihmë dhe për këtë gëzon zemra ime,
me këngën time të lavdëroj. (Psalmi 27,7)
Je ti, o Zot, shpresa ime,
kam besuar qysh në vogëlinë time. (Salmo 70,5)*

Jezusi thotë: Unë jam ringjallja dhe jeta; kush beson në mua, edhe nëse vdes, do të jetojë. (Gjoni 11,25)

Besimi (Trilussa)

Ajo e moshuara (e verbër) që takova atë natë që më mori për dorë në pyll, më thotë: "Nëse rrugen nuk e di do të shoqërojnë unë që e njoh, nëse nuk ke frikë të më vish pas, hap pas hapi do të thërras, deri atje ku është një çiparis, deri atje në maje ku është një kryq". Unë u përgjigja: "Do të jetë por më duket e çuditshme të më udhëheqë një që nuk sheh..." e verbëra më merr për dore e më përshpëritë: "Ec!" ishte besimi!

Lutja

Kur (Adolfo Rebecchini)

Kur ndihem i lodhur e forca ime nuk mjafton që të ecë përpara,
më dhuro forcen tënde, të kërkoj ty gjithmonë, o Zot.
Kur errësira e natës bie pingul në zemren time e gjithçka më duket e trishtë e dhimbje, më ndriço me driten e Fjalës tënde.
Kur përreth meje shoh njerëz që vuajnë e qajnë, më dhuro gëzim dhe shpresë.
Kur të tjerët janë në vështirësi, e kërkojnë ndihmën time,
më bëj të pranishëm diskrete e mike.
Kur fallsiteti e kompromiset drejtojnë jetën time,
më jep kurajon të jem vetvetja.
Kur dua të më duken vetëm idetë e mija,
më dhuro përvujtërinë që të konsideroj edhe pozicionet e të tjerëve.
Kur duken luftimet dhe ndarjet,
më bëj përcues të bashkimit e të mirësisë.
Kur...
Vetëm kur të jemë i gatshëm të besoj në Ty, o Zot, do të arrij të të shohë e të shpall Mbretërinë
Tënde që është tashmë në mesin tonë.

ANGAZHIM: Sot angazhohem të kem besim, t'u besoj animatorëve, prindërve dhe vetvetes.

DITA E DYTË

KOORDINATA E KATËRMBËDHJETË

Tema: Jeta nuk është frikë

Objekti: Vetëm në Zotin gjejmë shpëtimin. Kur Zoti është afer nesh nuk kemi frikë. Optimizëm

TEATER:

Jemi në Token Enduranse! Afer Shkallës së Zotit. Janë të pranishëm Esteban e Sirio që po hapin sytë nga fashot.

NARRATORE: *(hynë në skenë)* Janë nisur tre e po kthehen dy. Ta zbulojmë pse!

ESTEBAN: Ja arritëm!

SIRIO: Po, më në fund! Na u duk një kohë shumë e gjatë...

ESTEBAN: Ku është Gomeisa? *(vjen kali pa të)*

SIRIO: Ky është kali i saj!

ESTEBAN: E shih! Ajo ku është?

SIRIO: *(ulërin)* Gomeisa, Gomeisa...

ESTEBAN: *(ulërin edhe ai në anën e kundërt)* Gomeisa, Gomeisa...

SIRIO: Asgjë! Nuk ndihet! Çfarë të bëjmë?

ESTEBAN: Nuk e di. Duhet të kthehemi e ta kërkojmë!

SIRIO: E nëse dërgojmë kalin e saj ta kërkojë?

ESTEBAN: Kjo po, është një ide e mirë!

SIRIO: Shiko atje Esteban. Po vjen një kalë tjetër me krah dhe një njeri sipër tij! *(hynë në skenë Komandant Vega mbi një kalë)*

ESTEBAN: Duket si roje...

SIRIO: Të ikim!

ESTEBAN: Tepër vonë, na ka parë!

VEGA: Ndaloni! Esteban e Sirio!

SIRIO: Baba! Çfarë bën këtu? *(zbresin të gjithë nga kali, babë e bir përqafohen)*

ESTEBAN: Kush është ky njeri? *(nxjerr shpatën me dritë si për t'u mbrojtur)*

SIRIO: Është babai im!

ESTEBAN: Është veshur si rojet e Qeveritar Mentar! Do të jetë edhe ai një tradhëtar!

SIRIO: Jo, Esteban. Ule atë shpatë të lutem!

VEGA: Unë, Esteban, jam me Princ Antares. Ka qenë ai që ma ka dorëzuar një pjesë të dorëshkrimit që t'ja dhuroja Sirios e të ikte!

ESTEBAN: E si t'u besoj fjalëve tua?

VEGA: Mos ki frikë, Esteban! Jam me ty. Kuptoj se dyshon për gjithçka, por mua më beso!

SIRIO: Është babai im Esteban! Kupton?

ESTEBAN: Kuptoj, nuk e di se kujt t'i besoj më parë!

SIRIO: Baba. Kemi humbur një miken tonë tek Pengesa e Kohës dhe e Erës!

VEGA: Gomeisa?

ESTEBAN: A e njeh?

VEGA: Ajo ishte e menduara që të fejohej me Princ Antares para se Mentar të merrte pushtetin, kështu përjashtoi të gjithë kundërshtarët e tij!

ESTEBAN: Ajo jo vetëm se është fisnike por edhe e familjes Mbretërore?

VEGA: Po. Është trashëgimtarja e Endurances!

SIRIO: Çfarë?

VEGA: Po. Ajo është Mbretëresha Enduransë!

ESTEBAN: Na tha se ishte vetëm vajza e fisnikëve të Mbretërisë së Dritës të Përjetshme! Është shumë e re!

VEGA: E di, për këtë është në rrezik!

ESTEBAN: Po, populli pse nuk e mbron?

VEGA: Populli nuk e di se ajo jeton!

SIRIO: E tani është zhdukur!

VEGA: Ma merr mendja se kush e ka grabitur!

ESTEBAN: Kush?

VEGA: Mentari!

ESTEBAN: Përse?

VEGA: Don ta marrë për nuse për të hypur në pushtet. Ai nuk vjen nga familja Mbretërore. Pra i duhet të martohej me Mbretëreshen ose me ndonjë princeshë për t'u bërë Mbret...

ESTEBAN: Çfarë mund të bëjmë ne?

VEGA: Duhet të marrim Pemën e Jetës, që është mbi Shkallen e Zotit!

SIRIO: Nuk është aq e lehtë?

VEGA: Mos u shqetësoni, jam këtu për t'ju ndihmuar! Esteban, a e ke akoma çelsin që ke gjetur në Kështjellen e Aldebaran-it?

ESTEBAN: Po. Xhuxhi Grallen ma la brënda në çantë. Më tha se mund të të shërbejë.

VEGA: Do të të shërbejë! Në fund të Shkallës së Zotit është një derë e madhe që mund të hapet vetëm me atë çelës!

ESTEBAN: Si ka mundësi?

VEGA: Ka qenë Mbretëresha Adhara që e ka arkitektuar!

ESTEBAN: Si?

VEGA: Pasi Mbreti i Enduransës nuk u paraqit në takimin vjetor në Katedralen e Krishtit të Thellësive, kuptoju se diçka po ndodhte. Mbreti nuk do ta kishte prishur atë marrveshje të besëlidhjes mes Mbretërisë së Dritës së Përjetshme dhe Enduransës pa një arsye. Kështu që Princi Antares duhet të ishte martuar me të bijen!

SIRIO: Çfarë mund të ndodhë tani?

VEGA: Mbretëresha Adhara kuptoi se i vetmi pushtet i Tokës së Njohjes që nuk do t'i shkojë në dorë askujt ishte Pema e Jetës! Ajo jep Paqe, Dashuri e Harmoni mes popujve!

SIRIO: E përse e vendosi mbi Shkallen e Zotit?

VEGA: Sepse atje është e sigurtë! Mbylli Pemën e Jetës në Tempull që është ndertuar në Shkallen e Zotit me një çelës. Këtë çelës e vendosi në një pjesë xhami në Ishullin e Njerzve të Humbur!

ESTEBAN: Atje ku kemi qenë ne!

VEGA: Po, Esteban! Fshehur mbas Pemës së Helmit! Që të merret ai çelës i zgjedhuri duhet të luftojë kundër të Keqes që paraqiste Pema, e kështu të jetë i denjë për të hapur Porten e Shkallës së Zoti.

ESTEBAN: Atë që ne kemi bërë!

VEGA: Po Esteban... e ti je i zgjedhuri për të hapur atë derë!

ESTEBAN: Si ka mundësi! Unë...

VEGA: Mos u shqetëso Esteban. Unë do të jemë me ty!

SIRIO: Edhe unë dua të vij!

VEGA: Sigurisht biri im! Të ngjitemi në shkallë se nuk kemi kohë!

(fillojnë të ngjiten në shkallë ndërsa hynë në skenë Mentar me dy rojet që e ndiqnin, por të fshehur nga Esteban, Sirio e Vega) (ecin edhe pak e gjenden përballë derës)

ESTEBAN: Ja. arritëm.

VEGA: Forca Esteban. Merre çelësin e hape deren!

ESTEBAN: Kam frikë, Komandant Vega!

VEGA: Mos ki frikë. Jam unë me ty! Nuk të ndodh asgjë!

ESTEBAN: Ky është momenti më i rendësishëm për mua...

VEGA: E di, i dashur Esteban! ajo që po bën ti do të shpëtojë Token e Njohjes!

ESTEBAN: Jam gati! *(vendos çelësin në derë e fillon ta hapë. Pastaj del një dritë e madhe e shihet një pemë e vogel)*

VEGA: Ja: pema e Jetës !

ESTEBAN: A mund ta marr?

VEGA: Po, mundesh!

ESTEBAN: Është shumë e vogel! Mendova të gjeja në pemë gjigante!

VEGA: Jeta Esteban është shumë delikate e duhet kultivuar. Për këtë Pema e Jetës është aq e vogel!

ESTEBAN: Jam shumë i lumtur!

VEGA: Forca mos të humbasim kohë, duhet të kthehemi në Mbretërinë e Dritës së Përhjetshme e t'i dhurojmë Pemën Princ Antares!

MENTAR: *(hyn në skenë bashkë me rojet)* Ndaloni. Ku mendoni të shkoni?

VEGA: Qeveritar? Çfarë mendon të bësh?

MENTAR: Dua të bëj llogaritë me ty: tradhtar! Të kisha emëruar edhe Qeveritar në vendin tim e ti ma shpërblen në këtë mënyrë?

VEGA: Unë i qëndroj besnik Princ Antares e kështu nuk më intereson pushteti që më ke dhënë!

MENTAR: Përkundrazi mendohu mirë para se të viresh nga ana e të humburve!

VEGA: Ne nuk jemi të humbur!

MENTAR: Roje kapeni!

VEGA: *(fillon dueli me shpata e dy rojet që luftojnë me të)* djema, ikni e shpëtoni!

SIRIO: T'ia mbathim! *(zbresin shkallët e ndiqen nga Mentar)*

MENTAR: Ku mendoni të shkoni!

VEGA: Shpejt, Sirio. mbathja!!!

MENTAR: S'keni nga të ikni! *(njerr nga çanta një kuti me pluhur kimik dhe frynë dunderjt Esteban-it e Sirio-s).ky pluhur ju paralizon e nuk mund të ikni! (Sirio e Esteban ndalohen të ngrirë)*

ESTEBAN: Çfarë po ndodhë?

SIRIO: Nuk mund të lëviz!

MENTAR: Po. Pushteti im ia kalon pushtetit tuaj. Jeni vetëm dy injorantë. *(merr pemën nga dora e Esteban-it)* Kjo është imja!

VEGA: Ah! Jooo... *(bie për tokë i goditur nga një roje)*

MENTAR: Shpejt, të ikim! Lërëni!

SIRIO: Baba!

MENTAR: Merreni Sirion. Ta mbajmë peng! Kështu Vega do ta kuptojë se tani e tutje Mbret jam unë! *(del nga skena me pemën në dorë. Rojet marrin Sirion, i paralizuar, që ulërin nga frika, e nxjerrin jashtë skenës)*

NARRATORI: *(hynë në skenë)* Nuk ishte ky epilogo që po prisnim! Shumë udhëtime, shumë lodhje e frikë e pastaj të qëndrosh atje ashtu *(tregon Estebanin)* pa gjë në dorë! Por siç e dini historia nuk ndërtohet me një ngjarje. Kushedi se çfarë po ndodhë nga ana tjetër e Tokës së Njohjes! *(del nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Fëmijët të ngjyrosin modelin e bravate, pasi i kanë ngjyrosur, të shkruajnë pas emrin e një personazhi të historisë. Shtoni emrave të personazheve një bravë me “Pemën e Jetës” e tre brava me “kalin me krahë”.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Të kuptohet se vetëm me ndihmen e Zotit gjendet shpëtimi i vërtetë, vetëm në të zhduket edhe frika.

Materiali Fletë, pena e lapsa.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Çdo fëmijë i jepet një fletë e bardhë. Pasi të kenë reflektuar secili vizaton mbi fletë një kuti të madhe (thesari) në brendësi të shkruhen nga se nuk kanë frikë. Pastaj të diskutohet në grup, të jepet një mundësi zgjedhje mbi frikën.

Aktiviteti: klasa 5-6

Të ndërtohet një konsolidim mbi “leksikun emotiv”, është një fjalor mbi emozione e ndjenjat që jep mundësinë e një fjalori emocioneve e të ndjenjave personale.

Materiali: 1 kopje për çdo fëmijë të serisë “emoticons” gjinden në bashkëngjitje 4 në CD-rom, kartelon, pena, penarela.

Koha: 30 minuta.

Veprimi: Pasi të vendosen fëmijët në rreth, i shpjegohet historia e ditës (duke i rikaluar ngjarjet), duhet të përqendrohet vëmendja në bashkëbisedimin e komandant Vega me Esteban, komandanti i thotë djaloshit të mos ketë FRIKE, animatori e shkruan fjalën FRIKË, mbi kartelon, që u lihet në dizpozicion të gjithëve. Pas këtij momenti të parë ndahen fëmijët në 3 ose 4 grupe, të shikojnë momente të ndryshme të ditëve të shkuara tipet e fjalorit emocional që kanë dalë në pah; ndjenja, lodhje, sensazione etj. Lëni rreth 20 min. kohë. Pastaj në grup të shprehin mendimet.

Pyetjet: Të duket e natyrshme fjala FRIKË? Ajo që të ndodh a e vë re nga ana emotive? Është e thjeshtë të komunikosh emocione që ndjenë? Në ç’rast të ka ndodhur të flasësh mbi emocionet? Një lloj shprehje të duket e përshtatshme për moshën tënde, e ta komunikosh me të tjerët? Ç’shpjehje të pëlqen të flasësh mbi vetveten? Mendon se muzika, arti, gjestet mund të jenë të mjaftueshëm për të komunikuar emocione e ndjenjat?

Pastaj... Kur të keni vënë në pah emozione më të përdorura e më të forta që ndjeni, të ndërtoni fraza me fjalët, vizatime, imazhe, këngë apo vjersha, që u dedikohen atyre emocioneve.

Aktiviteti: klasa 7-8

Të kuptohet se vetëm me ndihmen e Zotit gjindet shpëtimi. Ai është limfa që jep jetë jetës tonë, vetëm me Zotin frikët largohen.

Materiali: Dy kartelona, penarela me ngjyra.

Ajo që tregohet në librin e vogël “*lojrat e yjeve*” për ndërtimin e pemës së jetës

Koha: 30 minuta.

Në 10 minuta të reflektimit mbi temën duhet të vëmë në dukje karakteristikat e trungut që mban pemën e jetës. Në trung qarkullon lina që ushqen, mban, energji që e bën pemën të rritet. Trugu është edhe mbështetja e sigurtë për pemën që e lejon të qëndrojë drejt, e fortë kundër çdo stuhie.... E ndihmon të përballojë çdo vështirësi pa frikë.

Veprimi: Pas një klime qetësie e dëgjese, pas aktivitetit të brainstorming, të shkruhet në një kartelon (në qendër) fjala frikë, frikët që fëmijët i hasin ose kanë (p.sh. vdekje, errësirë, paqartësi në të ardhmen, ...), në të njëjten mënyrë, mbi një kartelon tjetër të ketë në qendër fjalen “siguri” të shkruajnë të gjithë siguritë që i ndihmojnë për të përballuar vështirësitë, (p.sh. dashuria e prindërve, miqësia, ...). Të ndërtohet pastaj trungu i pemës së jetës, me modalitetin e librit të vogël “*lojrat e yjeve*” ose në CD-Rom.

LOJË: Bashkimi i të gjitha mbretërive së Tokës së njohur

Esteban e Sirio janë duke u munduar për bashkimin e të gjitha mbretërive falë shpëtimit të Pemës së Jetës. Por Mentari i pabesë së bashku me shokët e tij është gati të ndërtojë ndonjë kurthë. A do të arrijnë heronjtë tanë bashkë me ndihmën e të mençurit Hamal të bashkojnë të gjitha mbretëritë?

Përshkrimi i lojës: Lojtarët ndahen në 5 skuadra: Mbretëria e Dritës së Përjetshme (njerëz); Toka e Graham (faun); Ishulli i njerëzve të humbur (xhuxhat); Bota e dritës së pafund (Sirena); Toka e Hënës Vagëlluese (xhuxhat). Qëllimi i lojës është që të përfitohen sa më shumë “mbretëri” të ndryshme të tokave të njohura. Për të zhvilluar këtë lojë, çdo lojtarë duhet të ketë një kundërshtar nga skuadra tjetër, me kujdes që të bashkpunojë me përgjegjësin e skuadres (që qëndron në bazë) për të mbledhur sa më shumë numër personash të skuadrave të ndryshme. Në disa momente të rëndësishme Pema e Jetës, pas fishkëllimës së arbitrit, fillon të vrapojë me shpejtësi nëpër fushën e lojës. Lojtarët duhet të fillojnë t’i mbledhin degët dhe ti çojnë në bazën e tyre.

Çdo skuadër duhet të fillojë t’i bashkojë (me ngjitëse) çdo degë të pemës së jetës, çdo degë e kompletuar ka 10 pikë. Rojet e Mentarit mundohen t’i ndalojnë. Loja mund të zgjatë rreth një orë.

Rregulla: Pas fishkëllimës së arbitrit skuadrat nisen dhe çdo lojtarë duhet “të ndeshet” me një kundërshtar çdo rradhë (gjithmonë një me një). Me një dorë pas shpine fillon loja për marrjen e shamisë kundërshtarit. Kur arrihet marrja e shamisë, duhet të dorëzohet shamia kundërshtarit dhe marrja e kartonit të skuadres.

Lojtarët(edhe pse shumë në numër) do të ndahen në 5 skuadra të përbëra nga një numër i njëjtë. Çdo lojtari i jepet një karton me ngjyrën e skuadres së vet dhe një shami; Pema e Jetës (një animator i gjatë dhe i shpejtë) hynë në skenë pas fishkëllimës së arbitrit për 40 sekonda, dhe del nga skena pas fishkëllimës së dytë. Rojet e Mentari hynë pa fishkëllimës së arbitrit për një minutë e gjysëm dhe dalin pas fishkëllimës së dytë. Rojet duhet të mundin sa më shumë lojtarë. Lojtarët e mundur duhet të shkojnë të rikthejnë shaminë në bazë ku janë vrimat e zeza duke dorëzuar kartonin.

Materiali

- Lloje kartonash me ngjyra (një ngjyrë për skuadër) me emrin e të gjithë mbretërive të Tokës së Njohur (numri i mbretërive mund të shkojë në bazë me numrin e skuadrave);
- Shamia për të gjithë personat;
- Pema e jetës: një kapelë me 10 shirita të gjatë me ngjyrë jeshile (degët) të paktën 1m;
- Rojet e Mentari: animator të veshur me thes mbeturinash të zi;
- Bilbil, material për të bërë skicimet e bazave dhe të fushës(shirit, shkumës);
- Fusha e lojës duhet të ketë sa më hapësirë.

Histori: Tre bretkoca (Një histori kineze)

Tri bretkoca bien në një kovë plot me qumësht. E para, pesimiste, thotë nuk mund të shpëtojmë dhe e lë vetën që të mbytej. E dyta, disi më e zgjuar, mendon, nëse do të mund të kacavirremi e të hidhemi mund të shpëtojmë. Llogarit vlerën algjebrike të trajektores, pastaj hidhet përpjetë. Por në llogaritjet e saj nuk e kishet kuptuar se kova kishte dorëzë. E kundër saj hidhet përpjetë.

Bretkoca e tretë, që kishte një dëshirë të madhe jete, nuk bën gjë tjetër veçse eksperimente të ndryshme se si të shpëtojnë: fillon të tund qumshtin, derisa ajo u kthye në gjalp. Vetëm kështu ato shpëtuan.

LUTJE:

Duket se e keqja po fiton, pas shumë udhtimesh e mundim që kanë bërë heronjtë tanë, nuk mund të përfundojë kështu. Ajo që na kanë treguar Esteban e Sirio është se nuk mund të kemi frikë por të kemi besim e optimizëm. Është e vërtetë se frika është përvojë e përditshme e që mund të bllokojë jetën, por frika duhet kaluar. Kemi edhe qartësinë se në Hyjin gjejmë shpëtim, me Të pranë ne nuk kemi frikë.

Zoti është drita ime dhe shpëtimi im, kë do të kem frikë?

Zoti është mbrojtësi i jetës sime, para kujt do të dridhem?

Për një gjë të vetmë i lutem Zotit, vetëm atë ia kërkoj që të banoj në Shtëpinë e Zotit, të gjitha ditët e jetës sime, që të shijoj kënaqësinë e Zotit e ta vërej shtëpinë e Zotit.

Zoti më fsheh në tendën e vet në ditë të vështirë,

më strehon në vend të fshehtë të tendës se vet, më ngre lart mbi qetë.

Për ty tha zemra ime: “Kërkoje fytyrën time”! “Fytyrën tënde o Zot, do ta kërkoj”.

Ti je ndihmëtar im, mos më përbuz, mos hiq dorë prej meje, Huji i shpëtimit tim!

Ma trego, o Zot, udhën tënde dhe më drejto shtegut të drejtë për shkak të armiqve të mi!

Mos më lësho në pamëshirën e kundërshtarëve të mi, sepse u ngriten kundër meje kundërshtarë të remë,

Të cilët shfryjnë dhumë. Besoj se do t’i shijoj ta mirat e Zotit në tokën e të gjallve.

Shpreso në zotin: bëhu burrë! Ji zemërfortë e prite Zotin! (Psalmi 26)

Optimizmi

Bëj o Zot që optimizmi të udhëheqë jeten time, në çfarë do lloj situatë të jemi, çfarëdo padrejtësie, pa e menduar vetveten, në çfarëdo lloj errësire që gjindemi, në çfarëdo lloj armiqësie, çfarëdo lloj vdekje të më marrë, sepse ti o Zot, që ke krijuar gjithësinë, je për të mirën. Ti je pozitiv mbi gjithçka që unë jetoj .

.

Krahu

O Zot, një gjest i vogël, me shumë fjalë, shumë emocione, ky njeri, shpirti i tij.

Ushqeje zemre tonë me dashuri, me buzëqeshje për t’u dhuruar tjerve, me përkëllëlje e shikime të heshtura,

me fjalë gati të shurdhëta por të vërteta.

Më ndihmo ta bëj jetën një poemë dashurie që t’ja dhuroj kë të takojnë sytë e mi:

Të bëj gëzimin një armë që ta përdor kundër atyre që nuk arrijnë të fluturojnë.

Na ndihmo ta vendosim në zemre tonë një krah që të na tërheqë në futuri, e në fluturimin tonë shpresen që të tjerët të mund të ngjiten në maje tek Zoti.

ANGAZHIM: Të mposht friken, dua të bëj gjithçka me gëzim e optimizem.

DITA E TRETË

KOORDINATA E PESËMBËDHJETË

Tema: Jezusi burimi i jetës

Objektivi: Vetëm në Zotin pushon shpirti im, në të shpresa ime

TEATER:

Jemi në Shkëmbin Alcor hyjnë në skenë me Princ Antares që e kanë lidhur me litar!

NARRATORE: (hynë në skenë) Historia nuk ndërtohet vetëm. Ngjarjet e mëdha që kanë ndodhur na tregojnë se si punët kanë ardhur deri këtu. Kujt do t’i kishte shkuar ndër mend se do ta shohim mbi Shkëmbin Alcor Princin Antares në momenin e vdekjes (*del nga skena*)

ROJA 1: Mjaft. Nuk duhet të lëvizësh!

ANTARES: Ti nuk mund të më komandos! Jam Princi yt!

ROJA 1: Ti nuk je askushi për ne!

ROJA 1: Nuk të jap llogari sepse pas pak do të vdesësh?

ANTARES: Unë nuk do të vdes... ta siguroj!

ROJA 1: Oh, ke shumë besim në të ardhmen!

ANTARES: Jo. Kam besim në Zotit që nuk do të më braktisë në këtë moment!

ROJA 2: *(qesh)* oh, nëse për ty është kështu nuk po të kundërshtojmë *(qeshin përsëri)*

ROJA 1: Kur të vijë Qeveritari Mentar?

ROJA 2: Thashë se do të vinte para se të perendojë me Mbretëreshen e ardhshme të Tokës së Njohjes!

ROJA 1: Sigurisht që do të vijë me kalin me krahë! *(hynë në skenë Mentar, dhe dy rojet, Gomeisa e Sirio të lidhur së bashku. Të gjithë janë mbi një kalë me krahë)*

MENTAR: Ja arritëm! *(zbresin të gjithë nga kali)*

ANTARES: Qeveritar! Më liro menjëherë! Nuk di se çfarë po bën!

MENTAR: E di mirë, i dashur Princ Antares!

ANTARES: Do ta paguash për atë çfarë po bën!

MENTAR: E nga kush? Ti pas pak do të vdesësh!

ANTARES: Unë nuk do të vdes!

MENTAR: Ç'guxim ke Antares! Nuk je treguar kështu në këto vitet e fundit! Çfarë të ka ndodhur?

ANTARES: Unë gjithmonë kam ditur atë që do bëja. Që të jeshë i madh nuk duhet vetëm guximi, duhet të dishë të qeverisësh mirë popullin tënd. Atë gjë që ti nuk di ta bësh!

MENTAR: Me të vërtetë?

ANTARES: Të gjithë të urrejnë!

MENTAR: Ndërsa për ty vdesin. Nëna jote ka vdekur, babi yt është zhdukur, vallai yt ka humbur që i vogël! S'ke kënd afër!

ANTARES: Im atë është kthyer!

MENTAR: E di. Ka qëndruar i fshehur mirë në këto vite! Edhe për të kam një surprizë!

ROJA 1: Çfarë të bëjmë Qeveritar?

MENTAR: *(ulërin)* Të më quani Mbret, që tani! Jam mbreti i gjithë Tokës së Njohjes!

ROJA 1: Më fal Mbret!

MENTAR: Pasi të lirohem nga ky qelbësira do të kthehem në Pallat e të martohem me Gomeisan!

ANTARES: Gomeisa? Është e bija e mbretit të Enduranses! Ishte zhdukur!

MENTAR: Ja është atje, s'ke për ta njohur?

ANTARES: Gomeisa, si je?

GOMEISA: Mirë, Princ Antare, edhe pse e gjithë kjo!

ANTARES: Nuk mund ta marrësh për nuse. Ajo nuk do! Jam i sigurtë!

MENTAR: E me kë do të martohet? Me ty?

ANTARES: Ajo ishte nusja ime e premtuar. E di mirë se nëse unë martohem me të bëhem Mbret. Edhe pse e ke ndaluar numërimin e viteve që unë të mos bëhem, martesë do ta shuante këtë ligj e unë do të marr fronin e nënës sime. Do të thoja se jam i rritur për të mbretëruar.

MENTAR: Ke të drejtë, fakti është se ti do të vdesësh, e kështu që nuk do të martohesh me të!

GOMEISA: Të lutem Antares bëj diçka!

MENTAR: Pusho ti!

SIRIO: Princ Antares, ne jemi gjithnjë me ty!

HAMAL: *(hynë në skenë)* Edhe unë jam me ty!

MENTAR: Çfarë mendon, plakush dijetari? Zhdukun që kënde!

HAMAL: Nuk mundem! E kam rritur unë Princin Antares që të bëhet i ditur për të mbretëruar popullin e tij!

MENTAR: Atëherë mund të them se keni humbur vetëm kohë, sepse do të bëhem unë Mbret!

HAMAL: Mos e mendo aq të lehtë!

MENTAR: Shumë e lehtë është! Roje merreni! *(dy rojet i afrohen Hamalit, ai ngre doren e djathtë dhe e rrëzon me një magji, te dy rojet bie për tokë)*

HAMAL: Po e përsëris. Para se të vrasësh Princin Antares duhet të kalosh mbi mua!

MENTAR: Magjitë e tua të zakonshme!

HAMAL: Është Antares pasardhësi Mbretëror që do të mbretërojë në Tokën e Njohjes...

MENTAR: Kurrë! *(nxjerr shpatën e fillon të sulmojë Hamal-in)*

HAMAL: Mendon t'ia dalësh me mua, vërtetë?

MENTAR: E mendoj... *(sillet drejt Antares e shtynë të bjerë nga shkëmbi. Antares bie në boshllëk dhe del nga skena)*

HAMAL: Jooooo...

MENTAR: Si po e sheh plakush dijetari ... fitova unë!

GOMEISA: Antares!!!

SIRIO: Princ jo! *(edhe Hamal hidhet në boshllëk sikur do të kapë Princin dhe del nga skena)*

MENTAR: Hidhu edhe ti dijetari Hamal. Askush nuk është kthyer i gjallë pasi ka rënë nga ai shkëmb. As më i madhi dijetar i Tokës së Njohjes! I bëre llogaritë keq! *(spostohet të flasë me rojet që më parë ruanin Princin Antares)*

SIRIO: *(me zë të ulët)* Duhet të bëjmë diçka, Gomeisa!

GOMEISA: E çfarë mund të bëjmë? Jemi të lidhur pas këtij kali!

SIRIO: Duhet ta ndalojmë që ti të martohesh me Mentar!

GOMEISA: Të duket gjë e lehtë?

SIRIO: E di se nuk është e lehtë. Na duhet të na vijë në mendje ndonjë gjë?

GOMEISA: Nëse nuk martohem me Mentar, kush do të jetë Mbreti i Tokës së Njohjes?

SIRIO: Nuk e di... por fjalët që thua më bëjnë të kuptoj se je dakort të martohesh me të?

GOMEISA: Nuk kam tjetër alternative! Për Esteban nuk dimë asgjë. Kapten Barlou e Xhuxhi Grallen janë me siguri në bregun e detit të Tokës së Graham-it duke pritur dikë tjetër...

SIRIO: Nuk je aspak optimiste!

GOMEISA: Jam realiste, i dashur Sirio!

SIRIO: Nëse do martohesh çfarë do të bësh pastaj? Do të jesh skllavja e tij për jetë?

GOMEISA: Është e vetmja mundësi! Mund ta ndihmoj që të bëhet më i zgjuar dhe më i mirë për popullin!

SIRIO: E pamundur! Ti je e re, kurse ai është një burrë i madh e i regjur është vështirë ta ndryshosh!

GOMEISA: Është e vetmja rrugë! Jam e sigurtë se Zoti do të më dhurojë forcë për të përballuar këtë provë të madhe!

MENTAR: *(u drejtohet)* Mjaft ju të dy! Mbani qetësi. Për çfarë po flisni?

GOMEISA: *(shumë e shqetësuar)* Asgjë Mbret i dashur!

MENTAR: Të lumtë Gomeisa. Po shoh se ke ndryshuar sjellje!

GOMEISA: Po, Mbret Mentar! Pas pak do të jemë nusja juaj, që e dëshiroj apo jo, do të mbretërojmë së bashku, unë e ti!

MENTAR: Më pëlqen sjellja jote...

GOMEISA: ... sepse ti do të martohesh me mua vetem se do të bëhesh mbret!

MENTAR: Kjo është e vertetë. Mund ta quajmë këtë kohë, koha e fejesës, dhe po fillon mirë!

GOMEISA: Duhet të më besosh edhe mua, apo jo!

MENTAR: Sigurisht...

GOMEISA: Pra, si fillim, largoje nga këtu këtë djalosh tëmërzitshëm! Nuk ka rast më të mirë të mendohet për Mbretëreshen e ardhshme të Tokës së Njohur!

SIRIO: Çfarë thua?

GOMEISA: *(me zë të ultë i drejtohet Sirio-s duke i kthyer shpinën Mentar-it)* Ki besim tek unë!

MENTAR: Roje! Uleni nga kali, por mbajeni të lidhur!

GOMEISA: Nuk është besim i plotë, besimi juaj Mbreti Mentar!

MENTAR: Është i vetmi besim që mund t'ju jap tani. Duhet ta fitoni!

GOMEISA: Keni të drejtë, Mbreti im!

MENTAR: Po shkoj të urdhëroj rojet që të shkojnë e të gjejnë trupin e Princ Antares e të dijtar Hamal e pastaj të nisemi! *(largohet nga Gomeisa e Sirio shkon tek rojet)*

SIRIO: U çmënde?

GOMEISA: Jo. Mënyra e vetme për të fituar besimin e tij!

SIRIO: Ti e njeh mirë Pallatin Mbretëror?

GOMEISA: Po, kam qenë kur isha e vogël. Si në të gjitha Pallatet Mbretërore duhet të jetë një Sallë Floriri në të cilën janë ruajtur të gjitha sekretet e Mbretërisë.

SIRIO: E Mentar është në dijeni për këtë Sallë?

GOMEISA: Jo, asnjë person që nuk bën pjesë në familjen Mbretërore e njeh këtë Sallë!

SIRIO: Pra nuk e di se ku mund të jetë!

GOMEISA: Saktësisht, jo! Por, të gjithë që kanë mbretëruar kanë trashëguar një skemë ndërtimi të Pallatit Mbretëror, mund ta gjejë se ku mund të jetë!

SIRIO: Shiko atje! *(hynë në skenë Fomal mbi kalin me krahë e fluturon pa u parë nga Mentar)*

GOMEISA: Ndoshta ai mund të na ndihmojë!

MENTAR: *(kthehet tek ata)* Do të nisemi. Neser do të jetë një ditë e madhe Princesshë Gomeisa!

GOMEISA: Po thua mirë Mbreti im! *(dalin nga skena)*

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Vendosni mbi kartelon bravat në mënyrë që mund të lexohet ajo që është shkruar nga mbrapa. Shpërndani fëmijëve çelsat. Me rradhë çdo fëmijë duhet të zgjedhë një bravë nga karteloni e, nëse emri i shkruar mbrapa çelsit korespondon me atë të bravës që ka zgjedhur, ka të drejtë ajo bravë.

Fëmija që gjejnë një “kalë me krahë” mund të zgjedhë një tjetër bravë. Kush gjen “pemën e jetës fiton lojën. N.q.s askush nuk e gjen, fitojnë të gjithë fëmijët që kanë gjetur bravat e tyre. Është animatori ai që kontrollon atë çfarë është e shkruar pas bravës në mënyrë që lojtari mos ta shoh.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Gadishmëria kundrejt të afërmit janë pikat bazë të kësaj koordinatë.

Materiali Fotokopien e testit, mund ta gjeni në bashkëngjitje 5 në CD-rom, pena.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Çdo fëmijë duhet t’i përgjigjet mirë testit. Në grup animatori u tregon se cilat pyetje janë mirë e cilat i kanë gabuar, cilat pyetje i korrispondojnë mësimin të Jezusit.

Aktiviteti: klasa 5-6

Materiali: Dy kopje në formën të letres që gjenden në bashkëngjitje 5 të CD-rom, kartelon, penarela, fletë e pena.

Koha: 45 minuta.

Veprimi: Luhet loja Memory në skuadra. Memory është një lojë kujtese. Rregullat janë shumë të thjeshta. Kur loja fillon, vihen 24 letra përmbys. Qëllimi i lojës është të gjeshe çiftet e letrave, që një herë të përmbysura paraqesin të njëjtin simbol. Kur gjendet çifti skuadra do të tregojë se çfarë thotë ai imazhë, ai gjest, ai simbol. Një pjestar i grupit shkruan në fletë komentin e shokëve. Koha në dispozicion 20 minuta. Kur të ketë mbaruar loja çdo skuader, me letrat që ka fituar e me komentin e bërë do t’i hedhin në një kartelon e të ndërtojnë një lloj “story board” mbi jetën duke i integruar ku t’i duket e përshtatshme me shigjeta vizatimin me shkrimin.

Pyetjet: Samaritanja: kur merr ujin nga Jezusi, flet për një ujë të gjallë: çfarë është? Mrekullia e bukëve e peshqëve: përse Jezusi e bën atë mrekulli? Lajmërimi: si përgjigjet Maria engjëllit që e lajmëron se do të jetë nëna e Jezusit?

(mami kam uri...) cila është përkufizimi i kësaj fraze?

Nëna e fëmija afrikan: çfarë problemi ka sot afrika?

Kryqi: në ç’ditë të javës ka vdekur Jezusi? Përse ka vdekur?

Ebreu me menorah: cili është libri ishenjtë i Ebrenjve? (njeh ndonjë simbol të tyre?)

Rrëfimi: ç’vlerë ka rrëfimi për të krishterët?

Djali i humbur: përse i ati e mirëpret me festë?

Krishtlindje: përse Jezusi lind në një shpellë? Përse në Betlehem?

Mrekullia e peshkimit: cili dishepull është në varkë me Jezusin?

Ylli i Davidit: symbol i kujt është?

Shëmbëlltyra e mbjellësit: çfarë simbolizon fara? Në çfarë toke bie?

Rrasat e ligjit: ku i ka marrë Moisiu?

Eja me mua: ç’do të thotë të ndjekësh Jezusin?

Pagëzimi: çfarë bëhemi me anë të këtij sakrameni?

Eukaristia: kur është themeluar?

Engjëlli: njeh ndonjë engjëll të keq? Kush? Përse është bërë i keq?

E diela e larit: për ç’rast Jezusi hynë në Jeruzalem mbi një gomar?

Shëmbëlltyra e bariut të mirë: kush është Bariu i Mirë? Kush është delja e humbur?

Kaçubja që digjej: kush e sheh? Çfarë i thotë?

Ringjallja e Lazërit: si quhen motrat e Lazërit?

Rrëshajtë: çfarë marrin Apostujt? Kush është me ta?

Viçi i artë: në ç’rast Ebrenjtë e sakrifikuan viçin e artë?

Ikja në Egjipt: për ç’motiv familja e shenjtë ikën në Egjipt?

Arka e Noehut: cila është ajo gjë që Noehu e të tijët kujtohen se ka mbaruar përmbytja?

Paqe: cili është simboli që tregon paqen?

Aktiviteti: klasa 7-8

Nga trugu dalin degët që mbushin pemën. Gadishmëria për të afërmin e bindja ndaj nevojave të të afërmit janë pikat bazë të kësaj koordinate. Për të arritur te Zoti duhet ndjekur Jezusin.

Materiali: Materialin ndiqeni në librin e vogël “lojrat e yjeve” për ndërtimin e degëve.

Koha: 60 minuta.

Veprimi: Aktiviteti ndahet në dy momente. Në momentin e parë mund t'i dedikohen rreth 20 min. 1. Pjesëmarrësit shtrijnë supet në mënyrë të tillë që kokat të takohen në qender të një rrethi imagjinar, trupat e tyre të ndërtojnë rrezet, si degët që hapen në një trung të trashë. Është një pozicion i veçantë intim. Duhet qetësi dhe përqëndrim. Sytë të mbyllur, secili rri i shtrirë në mënyrë të rehatshme për një kohë të shkurtër duke imagjinuar të jetë një degë e një peme që i bashkon të gjithë. Trungu është Jezusi. Secila pjesë e degëve është e rendësishme, nis në qender që merr linfen. Pastaj, me zë të ulët, nëse dëshironi thotë se si ndihet, çfarë emocioni ndjenë, çfarë do të donte ai/ajo të dhurojë si degë që është, frut: (gëzim, paqe, bashkpunim, solidaritet, kujdes, dëgjuesë ...). Nëse nuk e njejnë vetën për të folur s'ka problem, qëndrohet shtrirë, rehat duke dëgjuar ritmin e frymëmarrjes. Animatori të qëndrojë jashtë rrethit, të mbajë qetësinë për të favorzuar një klimë reflektimi.

Në mbarim të këtij aktiviteti vazhdohet ndërtimi i degëve të pemës së jetës.

LOJË: *Lufte me fanar*

Në fanarin e Alkor situata është e tensionuar dhe e rrezikshme askush nuk e di. Askush nuk di se si të silllet. Çfare po bën Gomeisa? Është një bashkëpunetore? Po Princi Antares është fundi i tij?!

Përshkrimi i lojes: Antares është i burgosur në Fanarin e Alkor (baza) që në brendësi të tij ka një pikë vrojtimi (një stol në brendësi me bazë të rrethuar nga kartona). Baza ka një rreze rreth 5 meter rreth pikes së vrojtimit). Qëllimi i lojes është të arrish të hysh në brendësi të fanarit (baza) për të marrë Antares (kukulla) dhe ta sjellësh në bazë.

Rregullat: Fëmijët ndahen në dy skuadra secila zotëron një bazë me një fanar. Të gjithë lojtarëve të tjerë do t'u shperndahet një karton "jetë". Qëllimi i lojes është të shkojnë të lirojnë Antaresin e tyre, duke lënë një për të mbrojtur bazen. Për të sfiduar një kundërshtar është e mjaftueshme ta prekësh. Lojtarët duhet të dorëzojnë fituesit dhe do të kthehen në bazen e tyre për të marrë një tjetër.

Fëmijët në piken e vrojtimit mbi fanarin duhet të kërkojnë të qëllojnë me shigjeta letre kundërshtarët që do të tentojnë të hyjnë në fanar dhe nuk janë duke bërë një garë me shami.

Fëmijët goditen nga shigjetat prej letre. Nga animatorët e bazës me ngjyrë me gisht mbi fytyrë do t'i hiqet "jeta", kush është në këtë gjendje nuk mund të sulmojë më.

Gomeisa (një animatore) që po bashkëpunon me qeveritarin Mentar, fshihet dhe brend nëpër zonën e lojes duke ndihmuar të mundurit e qëlluar nga shigjetat.

Kush e gjen dhe përgjigjet saktësisht një gjeagjeze do të "lirohet". Fiton një "jete"

Kush arrin të sjellë i pari Antares në bazën e tyre duke ruajtur shaminë dhe jetën fiton.

Lojtarët: Lojtarët ndahen në dy skuadra.

Secila skuader ka dy pushkaliqe.

Fusha e lojes është me dy baza të mjaftueshme.

Në raste të nevojshme mund të bëhen më shumë skuadra.

Materiale: Fanari i Alkorit (një ndenjese e rrethuar me karton) material për kufizimet e bazave (shirit dallues, shkumes) shami me ngjyra të ndryshme për të dyja skuadrat, pushkaliqe dhe letër për të ndertuar shigjetat, ngjyra gishtash, gjëagjeza, kostum për Gomeisa, bylbyl.

Histori: Shkruaje mbi shkëmb

Historia tregon për dy shokë që po ecnin në shkretëtirë. Gjatë udhëtimit filluan të bisedojnë, njëri nga shokët e godet tjetrin. I merzitur, por pa thënë asnjë fjalë, shkruan mbi rërë: *shoku im i ngushtë sot më goditi*. Vazhdojnë të ecin, derisa gjejnë një oazë, vendosin të lahen. Shoku që u godit rrezikon të mbytej, por shoku i tij e shpëton. Pasi e mori veten, shkruan mbi një shkëmb: *shoku im i ngushtë sot më shpëtoi jetën*.

Shoku që e kishte goditur dhe e kishte shpëtuar e pyet: "Kur të godita ti shkrove mbi rërë, e tani që të shpëtova jetën e shkrove mbi shkëmb. Pse?

Shoku tjetër përgjigjet: "Kur më godite e shkrova mbi rërë që era e faljes ta fshijë. Kur më shpëtova jetën u desh ta shkruaja mbi shkëmb; ku asnjë erë të mos e fshijë".

LUTJE:

Situata e shokëve nuk është e lehtë, duket se gjithçka po përfundon keq. Princi Antares e dijetari Hamal janë zhdukur, Sirio e Gomeisa duhet të bëjnë diçka, të vendosin. Gomeisa vendos të martohet me Mentarin e tha: “Është i vetmi shanc që kam! Por jam e sigurtë se Zoti do të më dhurojë forcen për të përballuar këtë provë të madhe!”. Edhe Antares kishte thënë diçka të ngjashme: “kam besim në Zotin se nuk do të më braktis në momentin e vështirë!” Besimi në Zotin është gjëja që na mban në shumë situata të jetës tonë, vetëm Ai pushon në shpirti tonë, Ai është shpresa jonë.

Jezusi thotë: “Unë jam udha, e vërteta dhe jeta. Askush nuk shkon tek Ati veç nëpërmjet meje.” (Gjoni 14,6)

“Unë jam buka e jetës; kush vjen tek unë nuk do të ketë më uri e kush beson në mua nuk do të ketë më etje.” (Gjoni 6,35)

“Unë jam drita e botës; kush vjen pas meje, nuk do të ecë në errësirë, por do ta ketë dritën e jetës”. (Gjoni 8,12)

Mos thuaj nuk mundem

Është një fjalë që e themi me shumë lehtësi. Është një fjalë shumë e keqe. Është një fjalë që i largon problemet pa i ballafaquar. Është fjalë që shumë herë e vret bamirësinë tonë. Kam marrë një leter nga një i lebroz, ishte shkruar: "Sot pata shumë forcë përballë një skene që Zoti ma vendosi përballë syve: pashë një lebroz që nuk ecte më, një lebroz që tërhiqej zvarrë. E pashë që po e ndihmonte një fëmijë. Vogëlushi e kishte vendosur mbi shpatullat e tij dhe po e tërhiqte." Skena më mallengjeu shumë, në atë moment fillova t'i kërkoja të falur Zotit për sa herë që përballë një bamirësie kam thënë: nuk mundem.

Merre, o Zot, e pranoje (Shën Ignazio i Loyola)

Merre, o Zot e pranoje të gjithë lirinë, memorien, inteligjencën e vullnetin tim, gjithçka kam e mbaj; ti m'i ke dhuruar, e ty, o Zot po t'i dorëzoj; janë tuat, disponoi sipas vullnetit tënd. Më jep dashurinë dhe hirin tënd, sepse vetëm këto më mjaftojnë.

Më ruaj një zemër

O Zot më ruaj një zemër foshnje, të paster e të kulluar si një burim.

Më ruaj një zemër të thjeshtë, që nuk përkulet në trishtim; por një zemër të madhe që të dijë të dhurojë, plot butësi e dashamirësi;

Një zemër besnike e të hapur drejt së mirës, nuk ruan zemërim të asnjë të keqeje.

Ma krijo një zemër të ëmbël e të përvujtë, që do pa pritë ta duan, e lumtur të zhduket në zemra të tjera, duke sakrifikuar si Jezusi biri yt.

Një zemër të madhe që asnjë gjë të mos e mbyllë e asnjë indiferencë ta joshë.

Faleminderit o Zot Huji ynë.

ANGAZHIM: Sot dua ta jap gadishmerinë time për ndonjë shërbim që mund të jetë e dobishme.

DITA E KATERT KOORDINATA E GJASHTËMBËDHJETË

Tema: Pema e jetës

Objektivi: Pema e jetës në qendër të Edenit është shenjë e jetës. Çdo ditë duhet të zgjedhim jetën. Jeta është e larmishme nëse jetojmë çdo ditë si diçka të re. Në qendër të jetës së krishterë është Zoti.

TEATER:

Jemi në sallën e Kuqe të Mbretërisë, i ulur është Mentar e përbri tij Gomeisa, e veshur si nuse; edhe Sirio është i veshur si për festë. Në qendër të Sallës është Pema e Jetës mbi një tavolinë qelqi të ndritshme. Dy roje në hyrje të sallës.

NARRATORI: (hynë në skenë) Kush e kishte menduar se do të mbaronte kështu historia. E keqja fiton mbi të mirën! E i shemtuari martohet me të bukuren e dheut! (del nga skena)

SIRIO: (me zë të ultë i drejtohet Gomeisa-as) A ke arritur të hysh në Sallën e Floririt?

GOMEISA: Fatkeqsisht akoma! Gjithë naten jam sjellë, por nuk kam arritur ta gjej!

SIRIO: Tani çfarë të bëjmë?

GOMEISA: Nuk e di!

GUARDIA 1: *(hynë në skenë një nga rojet që shoqërojnë Fomal-in që ka një thes të madh me vete)*
Është këtu një fauno nga Toka e Graham që don të sjell homazhe Mbretit të ardhshëm!

MENTAR: Urdhëro faun. Si quhesh?

FOMAL: Quhem Fomal e kam ardhur të nderoj nga ana e popullit tim Mbretin dhe Mbretëreshën!

MENTAR: A e dini se dasma që do të bëhet sot do të bashkojë të gjithë Token e Njohjes?

FOMAL: Po, e dimë. Ishte ëndërra e madhe e Mbretëreshës Adhara!

MENTAR: Më në fund unë dhe Mbretëresha ime e kurorëzojmë!

FOMAL: Je i sigurtë!

MENTAR: Çfarë ke në atë thes?

FOMAL: Kam sjellë flori nga Toka ime e ajo do të bëjë një objekt të çmuar për Mbretërinë!

MENTAR: Faleminderit Fomal. Do të vij unë në muajin e ardhshëm e të falenderoj Faunët për këtë dhuratë!

FOMAL: Me gjithë qejf. Vëre këtë thes tek këmbët e Pemës së Jetës. *(afrohet afer pemës gjithnjë me shpinë nga Mentari. Nga thesi nxjerr një pemë të ngjashme Pemën e Jetës. Merr Pemën e Jetës dhe në vend të saj vë pemën tjetër. Pemën e Jetës e mban mbas shpine e ngadalë del nga salla)*

SIRIO: Çfarë po bën?

GOMEISA: Nuk e di! E mori Pemën e Jetës!

SIRIO: Sigurisht që ka një plan!

GOMEISA: Oh, shpresojmë se do të na shpëtojë!

MENTAR: Je gati, Mbretëresha ime, për këtë hap të rëndësishëm?

GOMEISA: Po, Mbreti im!

ROJA 2: Është një djalë që dëshiron të përshëndesë Mbretëreshën!

MENTAR: Kush është?

ROJA 2: Nuk e di! Thotë se e njeh Mbretëreshën!

MENTAR: Lereni të hyjë, pastaj mjaft me vizitat! Duhet të përgatitemi për dasëm!

DENEB: *(hynë në skenë)* Gomeisa! Sirio! Si jeni?

SIRIO: Deneb? Por ti kishe humbur nga Mjergulla Termike?

GOMEISA: Vëllai im!!!

SIRIO: Vëllai im?

GOMEISA: Po! Deneb është vëllai im?

SIRIO: Vëllai yt?

GOMEISA: Po.

SIRIO: Po talleni me mua?

MENTAR: Shpjegohuni mirë! Kush jeni ju?

DENEB: Jam vëllai më i vogël i Gomeisa!

MENTAR: Pra, je edhe ti një pasardhës i Mbretërisë Enduranse?

DENEB: Po jam!

MENTAR: E si ke ardhur deri këtu?

DENEB: Për të festuar motren time! *(si afrohet Gomeisa e qëndron pranë saj)*

GOMEISA: *(i drejtohet Sirios)* Si njiheni?

SIRIO: *(me zë të ulët)* Sepse ai ishte djali i katert që Princi Antares i kishte besuar dorëshkrimin e Pikolominit!

MENTAR: Nëse je dakort, Gomeisa, mund të qëndrojë në dasëm!

GOMEISA: Po, jam dakort!

MENTAR: Mirë, jemi gati për ngjarjen e madhe! Roje le të hyjë prifti!

(hapet dera dhe hynë Antares me Pemën e Jetës në dorë, pas tij Hamal e Restaban; pastaj Esteban, Fomal e Vega; në fund xhuxhi Grallen Kapiten Barlou)

MENTAR: Çfarë po ndodh?

ANTARES: Jemi të ftuar në këtë dasëm!

MENTAR: Ti nuk ke vdekur?

ANTARES: Do të kisha! Fatkeqësisht kur ti më hodhe nga shkëmbi...

GRALLEN: ... po kalonte anija Shedar nën udhëheqjen e Kapitenit të madh Barlou!

ANTARES: Siç e sheh Qeveritar plani juaj nuk ka funksionuar mirë!

Roje merreni! *(rojet nisen për të marrë Mentarin hidhet mbi pemën që është në sallë e cila nuk është pema e jetës dhe e merr në dorë)*

MENTAR: Pa këtë nuk mund të bësh asgjë! E kjo është e imja!

ANTARES: Ti gabohesh Mentar. Ajo që ti ke në dorë nuk është Pema e vërtetë e Jetës. Fomal që të solli dhuratën, pa e parë ti e ka marrë Pemën e Jetës e ty të ka lënë një pemë tjetër!

MENTAR: *(hedh për tokë pemën)* Nuk është e mundur?

ANTARES: Roje shpjereni në burg! *(rojet e marrin me vete duke dalë nga skena)*

HAMAL: A jeni gati?

ESTEBAN: Për çfarë? Unë kam shumë pyetje për të bërë!

HAMAL: Ke të drejtë Esteban. Erdhi koha të tregohet se çfarë ka ndodhur!

ANTARES: Nëna ime, Mbretëresha Adhara çdo vit takohet me Mbretin Enduranse, babain e Gomeisa, për të shkëmbyer dhurata vëllazërimi mes dy popujve. Shumë vite më parë Mbreti nuk u paraqiti! Nëna ime menjëherë kuptoi se kishte ndodhur diçka!

HAMAL: Mentar Ka bërë që të vritet Mbreti për të marrë pushtetin!

ANTARES: Nëna ime vendosi të fsheh Pemën e Jetës në Enduranse, sipër shkallës së Zotit, duke projektuar një rrugë që do të jetë shpëtimi në rast të rrezikut për Pallatin Mbretërorë!

ESTEBAN: Dorëshkrimi i Pikolominit!

GRALLEN: Të lumtë Esteban! Pikërisht ai! I besoi xhuxhit një detyrë që tillë që të strukturojë një rrugë për kater djemtë për shpëtimin e Mbretërisë!

ESTEBAN: Përse kater?

GRALLEN: Sepse kater është numri që sintetizon gjithë hapsiren tokësore, veri, jug, linde, përendim.

ESTEBAN: E përse ne të katert?

ANTARES: Ka qenë një zgjedhje shumë e vështirë. Babai im është shtirë si i vdekur për të kërkuar mes popullit kater djemtë më të guximshëm!

ESTEBAN: Kush është babai yt?

ANTARES: E ke njohur dhe ke punuar për shumë vite me të. Mbreti Restaban është ai që ti e quaje thjeshtë Restaban, tipografi, stampuesi!

ESTEBAN: E pamundur!

RESTABAN: Po. Në të vërtetë jam unë mbreti i Mbretërisë së Dritës të Përjetshme!

ANTARES: Pastaj u zgjodhen edhe tre të rinjë: Fomal, përfaqësuesi i popujve fauni; Sirio, i biri i Komandant Vega ka qenë gjithmonë besnik e i ndershëm Mbretërisë, pastaj Deneb, djali i vogel i mbretit Enduranse, i fshehur në mbrëterinë tonë për të shpëtuar trashëgiminë mbretërore.

GOMEISA: Unë mendoja se edhe ai ka qenë në burg si unë!

ANTARES: Ne e dinim se je diku por nuk arrinim të të gjenim!

HAMAL: A u përgjigjem të gjitha pyetjeve tua Esteban?

ESTEBAN: Po! Jam pak konfuz e më duhet të thur pjesët e kësaj historie...

RESTABAN: Do të keshë kohë biro!

HAMAL: Mirë, tani mund të festojmë! Është një dasëm për t'u bërë e një Mbret për t'u shpallur!

TË GJITHË: Urra...!

HAMAL: Besoj se mund të celebrujmë martesën e Princ Antares me Princeshën Gomeisa!

GOMEISA: Do të ishte një ëndërr për mua!

ANTARES: Edhe për mua!

RESTABAN: Është edhe një mbret për t'u shpallur, vërtetë?

HAMAL: Sigurisht! Madhëria Juaj mund të thotë se kush është Pasardhësi i Juaj?

RESTABAN: *(merr Pemën e Jetës nga duart e Antares e i afrohet Esteban-it)* Ja Esteban. Pema e Jetës është e jotja! *(ia dhuron)*

ESTEBAN: Unë nuk mund të bëhem mbret!

RESTABAN: Mundesh përkundrazi! Sepse ti je biri im!

ESTEBAN: Çfarë?

RESTABAN: Po. Kur ke qenë i vogel Mentar të grabiti e të hoqi nga Pallati Mbretëror e të dërgoi në mes të një populli që t'i të vdisje. Kjo ka qenë plani i tij i parë kundër Mbretërisë. E kuptuam shumë vonë se ishte plani i Mentar. Nëna jote, Mbretëresha Adhara, nuk ka jetuar më në paqe duke menduar se je gjallë apo i vdekur, e unë vendosa të përzihem në popull për të të kërkuar e për të gjetur edhe tre djemtë që do të shpëtonin Token e Njohjes!

ESTEBAN: E si e ke kuptuar se jam biri yt?

RESTABAN: Një baba e njeh gjithmonë e gjithkund të birin...

ESTEBAN: E nëna ime ka vdekur për të shpëtuar Mbretërinë?

RESTABAN: Jo, në realitet nuk ka vdekur! Ja ku është! *(hynë Mbretëresha Adhara)* Në gjithë këto vite ka qenë e fshehur në Sallen e Artë të Mbretërisë!

MBRETËRESHA ADHARA: *(përqafon Esteban)* Më në fund të gjeta biri im!

KAPITAN BARLOU: Nëse do t'i kisha kuptuar të gjitha këto sekrete nuk e di se çfarë do të kisha bërë!

MBRETËRESHA ADHARA: Ka qenë dijetari Hamal që ka arkitektuar gjithçka. Kemi bërë mirë që i kemi besuar. Kemi vuajtur shumë në këto vite, më në fund familja u bashkua...

ANTARES: Edhe popujt e Tokës së Njohjes janë bashkuar e kanë një Mbret të Ri!

HAMAL: Që të kurorëzohesh Mbret, i dashur Esteban, duhet të kesh aprovimin e të gjithë popujve të Tokës së Njohjes që janë të pranishëm këtu! Për faunët është Fomali! Je dakort që Esteban të bëhet Mbreti i Ri i Tokës së Njohjes?

FOMAL: Po, jam dakort!

HAMAL: Për Xhuxhat është Grallen!

GRALLEN: Jam shumë dakort!

HAMAL: Për Enduranse janë Gomeisa e Deneb!

GOMEISA: Si mund të them jo!

DENEB: Edhe unë jam dakort!

HAMAL: E për njerëzit është Mbreti Restaban!

RESTABAN: Është nderë i madh për mua të dorëzoj ty Mbretërinë time Esteban. Në ty e gjithë Toka e Njohjes do të gjeje bashkim që prej shumë kohe po e kërkonte!

KAPITAN BARLOU: Mungon përfaqësuesi i Njomve!

GRALLEN: Është e vërtetë, por janë zhdukur të gjithë së bashku me Kështjellen e Aldebaran-it! Por në rast se ka mbetur gjallë ndonjë prej tyre ne do të lidhim marrëveshjen me diçka!

SIRIO: E me çfarë?

GRALLEN: Esteban, nxirre nga çanta rërën që ka mbetur nga clesidra e kohës që kemi përdorur për të shpëtuar Kështjellen e Aldebaran. Kjo do të jetë garancia e besëlidhjes! *(Esteban merr rërën dhe e vendos brënda në vazo, tek këmbët e Pemës së Jetës)*

REGINA ADHARA: Unë kam thënë gjithmonë se xhuxhat janë shumë inteligjent!

NARRATORI: *(ynë në skenë ndërsa të gjithë dalin, vëreni Esteban-in)* mbaron këtu historia që doja t'ju tregoja. Besoj se kam qenë i shkathtë në të treguar. E kam njohur mirë, në të gjitha të veçantat. Ka kaluar shumë kohë që kur kanë ndodhur ngjarjet... *(Esteban vihet përballë narratore të historisë)*

ESTEBAN:... sepse ishte historia ime! E di: ka qenë plot aventura ndoshta ka shumë pyetje që nuk i kam dhënë një përgjigje. Kanë kaluar shumë vite e shumë gjëra nuk më kujtohen... e rëndësishme është që secili nga ne ka një histori për të treguar. Historinë e jetës së tij. Secili nga ne ka një Pemë të Jetës për ta kultivuar që është e ardhmja e tij! E atëherë të jemi të guximshëm! Pema do të rritet: që jeta të jetohet mirë e më mirë... si kam bërë unë në këtë histori e me këto fjalë arrijmë një përfundim...

(vendos Pemën e Jetës në mes të skenës dhe del nga skena).

Aktiviteti: klasa 1-2 fillore

Në ditën e fundit të aktivitetit fëmijë të vizatojnë një moment nga historia e Estebanit ose të kësaj përvoje të grupit veror.

Aktiviteti: klasa 3-4 fillore

Në qendër të jetës së krishterë është Zoti, e Zoti është në secilin person, të falenderojmë Zotin për çdo gjë që ai na ka dhuruar.

Materiale historia “të hash mëngjesin me Zotin” e gjeni në bashkëngjitje 6 të CD-rom.

Koha 30 minuta.

Veprimi: Pas leximit të historisë çdo fëmijë është i thirrur të thotë atë që mendon, e çfarë i ka pëlqyer më shumë

Aktiviteti: klasa 5-6

Të falenderojmë për këtë përvojë të bukur e të pasur animimi e dëfrimi.

Materiali: Kartonë të vegjël me ngjyra, fotokopie të poezisë që ndodhet në bashkëngjitje 6 në CD-rom, ngjitës, gërrshërë, pena, penarela lapsa, kuti.

Koha 30 minuta

Veprimi: Të ndërtohet një biletë falenderimi, përshëndetje, lamtumire për vitin e ardhshëm, ose të bëhet një poezi, frazë falenderimi. Biletat e urimeve të vendosen në një kosh, pastaj çdo fëmijë merr një biletë dhe e mban si kujtim të verës nga shokët e tij.

Aktiviteti: klasa 7-8

Në qender të jetës së krishterë është Zoti, është Zoti në çdo njeri. Ai bën që të shpërthejë gëzimi kur dhuron, dëshira për të festuar, bashkëndarja, dhuratë miqësie dhe dashurie. T'i ndihmojmë fëmijët të kuptojnë rëndësinë për të falenderuar gjithmonë e për çdo gjë.

Materiali: Pyetje për intervistë, një gjë që mund të jetë si mikrofon; gjithë materiali për ndërtimin e degëve të pemës së jetës.

Koha: 15-20 minutat për aktivitetin e parë. E gjithë koha e nevojshme për ndërtimin e degëve, të gjetheve të pemës së jetës.

Veprimi: Skenari është dhënë nga një intervistë me kronistit e radios lokale (animatori) një ose dy personave. Intervista mund të bëhet në koordinatën e ditës, por do të ishte mirë të shikojë aspektet e gëzimit, lirisë, optimizmit, festës... gjithçka mund të lind nga takimi personal me Jezusin: Pema e Jetës së ndërtuar është mirë të përdoret për festën finale, dhe si angazhim i fëmijëve.

LOJË: Të gjithë të bashkuar në një mbretëri të vetme.

Është një festë e madhe në kështjellë për kurorizimin e Esteban, por për zhvillimin e kësaj ceremonie duhet të mblidhen të gjithë popujt e botës. Duhet të paraqiten të gjithë personazhet e mbretërisë dhe të marrin nga ato "bekimin". Kush arrin i pari në kështjellë të mbreti për festë?

Përshkrimi i lojës: Lojtarët të ndarë në 4 skuadra duhet të kërkojnë të gjithë animatorët, sipas një rregulli të caktuar, ti përshëndesin, duke kaluar një provë e duke marrë bekimin e tyre për të hyrë në këtë mbretëri të bashkuar. Të gjitha skuadrat duhet të kenë kartelen në të cilën shkruhet një pjesë e frazës.

Rregullat: Fjalët e frazës sekrete janë të vendosura në këtë mënyrë:

Të lëmë veten (do ta dinë kur të nisen) të udhëhiqemi (do ta dinë nga Restaban) nga dashuria (do ta dinë nga Mbretëresha Adhara) e Zotit (do ta dinë nga Hamal) për jetën (do ta dinë nga Antares). Është një këshillë (do ta dinë nga Kapitan Barlou) e drejtë (do ta dinë nga Grallen) për mua (do ta dinë nga Sirio) e për të gjithë (do ta dinë nga Gomeisa) familjen (do ta marrin vesht nga Vega) time. (do ta marrin vesht nga Fomal)

Çdo lojtarë ka katër bileta mbi të cilat janë të shënuara përveç frazës edhe emri i lojtarit pasardhës drejt të cilit skuadra duhet të niset.

kujdes: Skuadrat nuk e dinë se cili lojtarë i përket një animatori, por kërkojnë ta njohin nga veshja. Në qoftë se animatori nuk është personi i kërkuar ai thotë që nuk është, por nuk duhet të tregojë se kush është. Kur skuadra arrin personin e duhur duhet të tejkalojë provën që i paraqitet dhe që duhet të ketë një qëllim atë të humbjes kohë të skuadrës. Është e rëndësishme që personi të justifikojë "korigrafikamente" psenë e provës, dhe më shumë të propozojë një provë që të marrin pjesë e gjithë skuadra. Pas provës ai dorëzon kartelën skuadres pasardhëse.

Rregulli i kalimit nga persona të ndryshëm është: Skuadra 1; Skuadra 2; Skuadra 3; Skuadra 4;

1. Kapiten Barlou, Sirio, Gomeisa, Vega
2. Mbretëresha Adhara, Antares, Hamal, Fomal
3. Sirio, Restaban, Vega, Grallen
4. Antares, Gomeisa, Fomal, Kapiten Barlou
5. Restaban, Hamal, Grallen, Mbretëresh Adhara, Sirio.
6. Gomeisa, Vega, Kapiten Barlou, Sirio
7. Hamal, Fomal, Mbretëresh Adhara, Antares
8. Vega, Grallen, Sirio, Restaban
9. Fomal, Kapiten Barlou, Antares, Gomeisa

10. Grallen, Mbretëresha Adhara, Restaban, Hamal

11. Esteban, Esteban, Esteban, Esteban

Shëmbulli i kartonave të Mbretëreshës Adhara: Nr. 3 skuadra 1 DASHURIA. Të shkosh tek Sirio Nr. 11 skuadra 2. DASHURIA. Të shkosh tek Eseban Nr. 8 skuadra 3. Të shkosh tek Sirio Nr. 6 skuadra 4. DASHURIA. Të shkosh tek Sirio

Kujdes: Fjalët e frazës nuk janë të vendosura sipas rendit alfabetik, por sipas personazheve, pra disa skuadra duhet ta ndërtojnë para se të shkojnë me përshëndetë Mbretin Esteban.

Histori: Falenderimi

Një mësues u thotë nxënësve të shkollës elementare të vizatojnë diçka që mund ta ndjejë për ta falenderuar Zotin. Mendon, për çfarë mund ta falenderonin ato fëmijë që vinin nga familje shumë të varfëra. Ndoshta do t'i kërkonin gjëra për të ngrënë me anë të vizatimit të tyre. Mësuesi habitet nga vizatimi që bën Tino: një dorë e thjeshtë e vizatuar sikur po i drejtohej dikujt. Por dora e kujt? Edhe klasës i pëlqeu shumë ajo dorë. "Sipas meje është dora e Zotit që po na sjell për të ngrënë" thotë një fëmijë. "Një fshatarë" ja pason tjetri, "tregon se duhet të punojë shumë". Ndërsa të tjerët po punonin, mësuesi i afrohet Tinos e pyet se e kujt mund të jetë ajo dorë. "Është dora jote, mësues" përshpërit fëmija. E kishte vizatuar sepse çdo ditë e merrte përdore duke e shoqëruar se ishte më i vogël e për Tinon ishte shumë e rendësishme.

A keni menduar ndonjëherë se ç'pushtet të madh kanë duart?

LUTJE:

Më në fund ja arritëm, e gjithçka është mirë nëse përfundon mirë! E kuptuam se çfarë është e rendësishme dhe që secili nga ne ka një histori për të treguar: historinë e jetës së vet! Secili nga ne ka një Pemë të Jetës për ta kultivuar që është e ardhmja e tij. Pema do të rritet: sepse jeta jonë jetohej mirë nëse japim maksimumin.... Çdo ditë na duhet ta zgjedhim jetën, nuk është e lehtë, sepse jeta çdo ditë është e ndryshme e duhet çdo ditë të fillojmë nga e para. E dimë se në qendër të jetës së krishterë është Zoti që na ruan.

Zoti Hyj bëri që prej toke të mbijë çdo lloj peme, e bukur për t'u parë dhe e shijshme për t'u ngrënë e në mes të parajsës vendosi pemën e jetës. (Zanafilla 2,9)

«Unë jam hardhia e vërtetë, e im Atë është vreshtari. Çdo sharmend në mua, që nuk jep fryt, Ai e pret, kurse secili që jep fryt, Ai e pastron, që të japë më shumë fryt. Tashmë ju jeni të pastruar me anën e fjalës që ju thashë. Banoni në mua edhe unë në ju. Sikurse sharmendi nuk mund të japë fryt prej vetvetes, i shkëputur prej hardhisë, po ashtu as ju, nëse nuk mbeten në mua. Unë jam hardhia, ju jeni sharmendet. Kush mbetet në mua e unë në të, ai jep shumë fryt, sepse pa mua s'mund të bëni asgjë. (Gjoni 15,1-5)

Dua ta falenderoj (Paulo Coelho)

Matheë Henry është një specialist dhe studios biblist. Një herë, ndërsa po kalonte pranë universitetit ku jepte mësim, e grabitën. Po atë natë ai shkruan një lutje: dua të falenderoj o Zot: e para, sepse është hera e parë që më grabisin, e dyta: sepse më vodhën paratë e më lanë jetën. E treta: edhe pse më vodhën gjithçka, dua të falenderoj Zotin sepse unë jam ai që më vodhën e jo unë vjedhësi.

Faleminderit, o Zot (Pietro Lombardo)

Faleminderit, o Zot, për lulet, për barin, për erën, për detin, për bukurinë e të gjitha fushave.

Faleminderit, o Zot, për dashurinë e vërtetë, për ajrin e diellin. Për dashurinë Tënde. Faleminderit, o Zot, sepse je gjithmonë me ne, edhe atëherë kur ne nuk jemi me ty. Faleminderit, o Zot, për të gjithë ata që me jetën e tyre të thjeshtë, me zemërgjerësinë e tyre, e me buzëqeshjen e dashurisë, kanë frymëzuar në ne dëshirën për shenjtëri. Për gjithçka e për ato gjëra që akoma nuk i kuptojmë, por një ditë do t'i kuptojmë, faleminderit o Zot.

ANGAZHIM: Nagazhohem sot të falenderoj të gjithë ata (prindërit, animatorët...) që më kanë dhënë mundësinë të marr pjesë në këtë grup veror.

MOTRAT SALEZIANE