

MOMO RIFITON KOHEN

PROJEKTI I LIBRIT

SUBJEKTI

Libri u frymëzua nga tregimi i M. Ende.

Momo është një vajzë e vogël, që bëhet protagoniste, mësuese e dashurisë dhe jetës, dëgjimit dhe mikpritjes, vlerësimit të kohës dhe të njerëzve. E gjithë tregimi është mbi vlerat e jetës, mbi cilësitë e vendeve të edukimit, marrdhënieve mes njerëzve dhe me Zotin. Historia e Momos i ofron fëmijëve dhe të rinjve një rrugë formimi, në mënyrë që të hyjnë në komunikim me veten e tyre, me gjërat e jetës, me territorin, me të rriturit dhe me Zotin. Duke u ballafaquar dhe situatat e Momos fëmijët ndihen protagonistë në histori, mbi të gjitha të harmonisë, faljes dhe dashurisë. Pjesa biblike me Moisiun e pasuron historinë e Momos, duke i dhënë një shije besimi, sikur historia po shkruhet së bashku me Zotin.

Objektivat kryesore

- Ndhmon fëmijët të jetojnë në harmoni me njëri-tjetrin, në shoqërinë e Momo-s, një vajzë e thjeshtë dhe e thellë, e fortë dhe e ëmbël në të njëjtën kohë.
- Ndhmon fëmijët dhe adoleshentët ta duan jetën, të shihen si protagonistë në vlerësimin dhe takimin me të tjerët.
- Ushqen në ta dëshirën për të qëndruar në grup, mëson se si të takohen dhe si të ndërtojnë dhe se si të jetojnë dhurata që Zoti iu ka vënë në dispozicion.
- Ndhmon të vlerësojnë kohën e ditëve, si dhuratë për ta ndarë me të tjerët e jo për ta konsumuar pas gjërave materiale e pas gjërave të pavlerë. Mësojnë të heqin maskat zotërinjve Gri, që i gjejnë gjithmonë në jetë, në jetën e miqve të tyre, në rrugë e në ambiente ku ata jetojnë!
- Të njohin përvojën e Moisiut, ta lexojnë atë si thirrje për jetën e tyre dhe si lirim mes personave, në dëgjim të Zotit e të ëndrrës së tij për ne.
- Mësojnë të vlerësojnë të përditshmen me të tjerët, me prindërit, në sintoni me ambientin në të cilin jetojnë.

ETAPA 1

“SHKO TEK MOMO SE TË KALON!”

“Njerëzit bisedojnë gjerë e gjatë e më në fund vihen dakord... ishin të mendimit se vogëlushja mund të jetonte mirë në ndonjë shtëpi të tyre, por edhe aty ku ajo dëshiron të jetë sepse të gjithë së bashku do kenë kujdes për të... e kështu vinin njerëzit me radhë dhe i silleni gjëra. Dikush bukën, një tjetër ushqime, një tjetër fruta etj. Fëmijët ishin shumë, atë mbrëmje u bë një darkë e këndshme në amfiteatër, vërtetë një festë e bukur.

SKEDA 1

HARMONIA



Tregimi: **Bashkësia – Lagjja përreth.**

Historia jonë fillon në periferi të qytetit, ku varfëria është shumë e dukshme. “Aty afër ishin gjërmadhat e një amfiteatri të vjetër”. Fëmijët shkonin atje për të luajtur me top ose kukafshetazi, disa herë në mbrëmje takoheshin edhe të dashuruarit. Një ditë përhapet lajmi që në ato gjërmadha kishte shkuar të banonte një njeri. Një vajzë shumë e re.... e veshur me rroba shumë të vjetra që quhej Momo. Ishte shumë e vogël dhe e dobët, sa që nuk jepte më shumë se 8 vjeçe. Dukej si një person i egër, me flokë të pakrehura. Sytë i kishte të mëdhenj, ndriçues dhe ngjyrë të zezë. Këmbët i kishte të zeza dhe të ashpra, ndoshta sepse rrinte gjithnjë zbathtë. Momo s’kishte asgjë, vetëm ato gjëra që njerëzit i dhuronin. Kishte veshur një fustan që i arrinte poshtë gjurit dhe si leckë e keqe. Kishte edhe një xhaketë të madhe me xhepa, si të një burri të vogël. Aje poshtë në amfiteatër ishte një vrimë e madhe, aty e kishte banesën Momo. Njerëzit diskutonin gjatë për të, më në fund vendosin. Vogëlushen do ishte mirë që njëri nga ata ta merrte në shtëpinë e tij. Dhe pa thirr policinë mendojnë ta dërgojnë në një jetimore, ku ajo kishte ikur disa herë. Ajo nuk dëgjon dhe si pasojë vendosin të qëndrojnë në atë vend dhe secili të kujdeset për të. Momo ishte një vogëlushe që e donte jetën. Ishte kjo karakteristika që e dallonte. Të gjithë njerëzit e lagjes e njihnin dhe e donin shumë, dhe e vlerësonin për këtë virtyt: aftësia për të dëgjuar njerëzit. Shpenzonte shumë kohë duke i dëgjuar ata në problemet e tyre. “Koha vjen nga zemra”, thoshte gjithmonë, dhe për këtë arsye kush kishte ndonjë problem shkonte te Momo. Sa që u bë shprehja “Shko te Momo se të ndihmon “kalon!”. Në fund të fundit ajo nuk jepte këshilla askujt. “Ajo që jepte ishte se i dëgjonte”: nuk është asgjë e jashtëzakonshme, do i thoshte më pas një shkrimtari: “të gjithë i kanë veshtë për të dëgjuar!” a është gabim që të dëgjosh? Mënyra se si Momo dëgjonte njerëzit ishte më të vërtetë unike. Ajo dinte të dëgjonte në atë mënyrë sa që edhe njerëzit me prestigj të lartë mbetnin të mahnitur. Thoshin kjo vogëlushe është shumë inteligjente. Ndërsa bisedonte me njerëzit, i shikonte drejt në sy, me ata sy të saj të shndritshëm, i bënte ata të depërtonin në brendësi të gjërave dhe të shpirti. Njerëzit e dyshimtë dhe të shkurajuar i bënë të ndiheshin mirë dhe plot shpresë për të ardhmen. Aty sqaronin dhe rregullonin gabimet, bëheshin më të drejtë e më të fortë nga ana shpirtërore. Momo dëgjonte të gjithë e gjithçka. Qen e mace, gjinkalla e bretkosa, shiun e erën, gjethet e pemëve etj. Dhe me të çdo gjallesë fliste me gjuhen e vet. Kur Momo dëgjonte nuk bënte dallim mes të vegjëlve e të mëdhenjve. Ishte edhe për një gjë tjetër që fëmijët shkonin në amfiteatër, i tërhiqte të shkonin tek ajo. Kur ishte Momo ata nuk bënin hile në lojë, nuk ishin asnjëherë të mërzhitur. Momo nuk bënte gjëra speciale, por

vetëm se luante me ta. Çdo ditë ai vend mbushej plot me njerëz. Momo kishte të njëjtat cilësi që mund t'i ketë një animator i vërtetë.

Momo kishte dy shokë të ngushtë që shkonin tek ajo çdo ditë e me të ndanin çdo gjë. Njëri ishte i ri e tjetri ishte i moshuar. Momo nuk arrinte të dallonte se cili nga ata ishte me i miri. I moshuari quhej Bepo pastruesi, punonte si pastrues i rrugëve dhe për këtë e quanin ashtu. Ai kalonte orë e orë duke menduar që mos të thonë fjalën gabim, sepse ishte i pasigurte në vetvete. Bepo i pëlqente të mendonte për jetën dhe gjërave që kërkonin shumë reflektim. Ai mendonte se politika e vetme e jetës është qetësia, besonte se të gjitha gjërat, si dhe puna e tij marrin jetë nga durimi. Personazhi i dytë i dashur nga Momo është Xhixhi ciceroni. Mes gjithë punëve të tjera që bënte në jetë ishte edhe guitë turistike. Për ta shpikte shumë histori të bukura. Xhixhi nuk shpikte histori vetëm për klientët e tij, disa ja tregonte edhe vogëlushes së vogël Momo, dhe ishin përrallat më të bukura.



Mbështetje në eksperiencë të kampeve verore

- Të reja nga eksperiencë e ER: një aventurë për tu jetuar së bashku.
- Oborri i Oratorit: është “Sheshi” i madh ku jeta mbushet, me gëzim dhe krijimtari.
- “Në ecje” për një pushim që është bukur nëse të gjithë vënë në dispozicion vlerat e tyre pozitive.



IDETË EDUKATIVE

- Qëllimi i jetës: të mikpresësh dhe jetosh me dashuri, me vetveten dhe me të tjerët.
- Të jetosh në harmoni:
 - ⇒ është të mirëpresësh gjithë jetën (jo vetëm një pjesë);
 - ⇒ është të njohësh dhuratën dhe të drejtën e jetës për të gjithë, të vegjël dhe të mëdhenj, të çdo race, klase shoqërore, kulture...;
 - ⇒ është të mirëpresësh me dashuri, qetësi e respekt ambientin në të cilin jeton;
 - ⇒ është thjeshtësi dhe spontanitet, “është të rikthehesh si fëmijë”;
 - ⇒ është “dëshira e përrallave”: të japësh më të mirën tënde për ta bërë më të banueshme hapësirën dhe kohën e jetës dhe të takimeve;
 - ⇒ është të mësosh të mbash qetësi për t'i dhënë tjerit të drejtën e fjalës, është të mësosh të dëgjosh nevojën e komunikimit me çdo njeri.
- Grupi, vendi i privilegjuar...
 - ⇒ për të ndërtuar një miqësi të mirë, pa zënka, të lumtur nga rritja dhe fantazia e tjetrit;
 - ⇒ për të mos humbur brenda tundimeve “të anonimitetit, turmës, zhurmës, shpejtësisë, gjërave, vetmisë, monotonisë...”;
 - ⇒ për t'u ndjerë të gëzuar dhe të dashur, duke eksperimentuar shijen të thënë të tjerëve të ndihen të gëzuar dhe të dashuruar.



RRUGËTIMI BIBLIK

“Mojsiu, një jetë dhuratë e pjekurisë” (Es 2,1-10)

Jeta e Mozesë është dhuratë e Zotit njerëzve të tij dhe popullit të tij. Gjithçka është e mrekullueshme në fillimet e tij. Gjithçka është shprehje e Maturisë: kurajo e nënës, prania “misterioze” e vajzës së Faraonit në brigjet e Nilit pikërisht atë ditë... dinakëria e motrës së Mozesë... shpëtimi i mrekullueshëm dhe... adoptimi i vogëlushit... Habi dhe mister, prania e maturisë dhe mikpritjes mbështesin fillimet e Mojsiut të vogël... Fillimet premtojmë shumë!



LUTJA / CELEBRIMI

Ambientimi

Ambjenti ku bëhet celebrimi duhet të lejojë që të bëhet një rreth i madh me grupe në mënyrë të tillë për të bërë një Rrethor. Çdo grup prezantohet (emrin, dhe përse e ka zgjedhur).

Çdo fëmijë sjell nga shtëpia, një dhuratë të pakeluar (gjëra të vogla!) që e vendos një kosh të madh, siç bëjnë njerëzit kur sjellin diçka për Momon. Për më shumë, në një tavolinë, vendosen simbolet e kampit:

Guaca ose walkman
Orë ose meridian
Lule
Breshka
Dheu
Shkopin e Mojsiut
Bluzë, kapele ose shall

Shenjë e aftësisë së dëgjimit
Shenjë e kohës, dhuratë e Zotit për njeriun
Shenjë e LULEORËVE
Drejtimit i sigurt i ecjes
Shenjë e shkretëtirës, e vetmisë
Shenjë e prezencës së Zotit në mes të popullit të tij
Shenjë e pjesëmarrjes në grup

LOJRA PER FILLOREN



OBJEKTIVI EDUKATIV

- ⇒ Të dish të gëzosh, të qeshësh, të luash së bashku.
- ⇒ Të dish të jesh i thjeshtë dhe i veçantë...

... “Kur ishte Momo, kishin më shumë shije lojërat”.

... “Dhe nuk ishte që Momo propozonte gjëra speciale”.

1. Në kërkim të personazhit

Ja disa personazhe që do të na shoqërojnë në këtë aventurë. Prit personazhet e ndryshme dhe formoji në mënyrën e drejtë, pastaj ngjyrosi.

figurat

2. Futboll indian

Ndërsa miqtë e Momos improvizojnë marinarë dhe kërkojnë në anije aventura të reja, ti provo të hysh në botën e Far West...

Materiale: 1 top

Skuadra: 2 = kuaj dhe kauboj
1 indian

Kaubojt ngjiten në shpinën e kuajve dhe shpërndahen në kërkim, në qendër të rrethit do të jetë indiani. Me shenjën e animatorit, kaubojt duhet të kalojnë topin pa e lënë të bjerë në tokë.

Kur topi bie, kaubojt zbresin dhe së bashku me kuajt do të vrapojnë në çdo drejtim ndërsa indiani, pasi ka marrë topin, do të kërkojë të godasë me të një prej tre kuajve (ka 3 mundësi).

Kur një kalë goditet indiani do të bëhet kauboj, kthehet në rreth dhe çiftet e tjera do të bashkohen dhe do të kthehen në pozicionet e mëparshme. Kauboji, kali i të cilit është goditur, do të bëjë indianin. (Përcaktohet koha dhe pastaj ndërrohen çiftet).

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Mikpritja

Sa fëmijë, Zot!

Do të jetë bukur të bashkëndash me ta këto ditë.

Më jep kurajo të di që dikush më do shumë.

Një fëmijë me shumë shok është një person i plotësuar.

Faleminderit Jezus sepse ke vënë në zemrën e çdo personi dëshirën për të qenë së bashku.

Më ndihmo të jem një shok i mirë për të tjerët, bëj që të jem i singertë dhe altruist, i gatshëm të mikpres atë që është vetëm.

PARA-ADOLESHENTË



AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. “Momo vjen në vendin tim”

Qëllimi

Të kuptosh çfarë ndihmon të mikpresësh çdo njeri dhe të realizosh mikpritjen e “të rinjve” në Orator.

Mënyra

- Të individulizojmë personat që kanë ardhur në Orator për herë të parë. Ti afrojmë dhe t'i përshëndesim, t'i bëjmë të ndihen “të mirëseardhur”.
- Të kërkojmë personat të ardhur dhe t'i intervistojmë mbi mikpritjen që iu është bërë atyre. Të kuptojmë situatën.
- Të bëjmë hartën e gjërave që e bëjnë Oratorin si shesh.

2. Gjuha e shifruar (e koduar)

Zbulo fjalët kyçe për të jetuar në harmoni me personat dhe gjërat.

Shembull.....

Për të thelluar...

- Çfarë pret nga eksperiencia që je duke nisur së bashku me të tjerët?
- Sa i lumtur je? Kur e kupton që jeton në harmoni?
- Ku ndjehesh i mikpritur dhe i vlerësuar? Çfarë të ndihmon më shumë?
- Çfarë mund të japësh nga vetja që grupi dhe ambienti të jenë vend i mikpritjes dhe harmonisë?

LOJRA

1. Çojmë ndihmat Momos

Ambientimi

Njerëzit e qytetit angazhohen të sjellin në shesh ushqim dhe veshje për Momon e vogël.

Materiale

Çdo skuadër me numër të barabartë personash do të ketë në dispozicion: kutia, qese plehrash të mbushura me letra me ngjyra, shishe plastike, mbulesa, pjesë mobiliesh të vjetra, etj...; që nga qyteti duhet të çohen tek shesh.

Qëllimi i lojës

Të çohen tek Rotonda sa më shumë objekte brenda 15 minutave.

Zhvillimi

Çdo skuadër formon një rrjesht (si në figurën 1), nga qyteti tek Rotonda. Lojtarët e ndryshëm kalojnë objekte të ndryshme (një për çdo herë dhe objekti pasardhës nisët pasi të ketë arritur objekti i paraardhës) që nga qyteti ose depozita-objekteve do të arrijnë në zonën franka. Ndërkaq në Rotonda, 4 Momot (një për skuadër) në brendësi të rrethit, do të kërkojnë të mbledhin në zonën e tyre të vogël sa më shumë objekte.

Varianti

- Më shumë raude për të mundur të ndryshojmë Momom.
- Njëkohësisht mund të jenë më shumë Momo nga e njëjta skuadër, ndoshta të lidhur në një këmbë.

2. Udhëzues për të verbrit

Qëllimi i lojës

Shëndeti dhe forca fizike, aftësia për të dëgjuar.

Mënyra

Pjesëmarrësit ndahen në çifte dhe çdo çift zgjedh një drejtim të caktuar (drejt kafshëve ose tjetër). Njërin nga pjesëtarët e çiftit (e thërrasim i verbri) dhe vjen nga ana e kundërt e kampit të lojës. Me shenjën e fillimit të çdo personi të paralizuar fillon të ndjekë drejtimin që ka zgjedhur me shokun, që duhet ta arrijë sa më shpejt të jetë e mundur. Të paralizuarit, natyrisht, nuk duhet të lëvizin nga vendi i tyre për asnjë motiv.

Kur një i verbër është arritur të takojë shokun e tij duke e takuar në shpatull, dhe duke ndjekur veprimet që ai i jep dhe bashkë me të kalon gjithë fushën.

Fiton çifti që arrin të kthehet i pari në fushën ku është nisur.

Materiale

Shami

Bilbil

SKEDA 2

MOSMARRËVESHJE

“Gjëja më e vështirë për t’u përballuar ishte qetësia”... në qetësi vjen mërzia, ankthi... për këtë bënte shumë zhurmë. Për një që punon me pasion e dashuri zhurma nuk shqetëson, por për një që punon me ankth, i pangopur orë të tëra, kjo lloj punë të mërziste. E rëndësishme ishte të bënin shumë punë në një kohë të shkurtër. Askush nuk e vinte re se jeta e tyre po bëhej gjithnjë e më e varfër, gjithnjë më monotone dhe më e ftohtë. Vetëm fëmijët e vunë re, sepse askush nuk kishte më kohë për ta.



Tregimi: Erdhën zotërinjtë Gri

Jeta në atë lagje nuk ishte në harmoni, njerëzit jetonin në trishtim. Zotërinjtë Gri silleshin nëpër qytet pa i vu re askush. Ishin punëtorët e fabrikës së kursimit të kohës. I ftonin njerëzit që të kursenin kohën, dhe ta depozitonin në bankat e tyre, me premtimin që një ditë do ju jepej përsëri me një fitim të jashtëzakonshëm, ishte një gënjeshtëri. Zotërinjtë Gri ishin disa parazit që jetonin me kohën që ua vjedhin njerëzve, në realitet nuk do ua kthenin më. I njihnin mirë njerëzit dhe interesat e tyre, para se t’i mashtronin me gënjeshtër. Kishin gjetur disa persona për t’i gënjyer, e me ta të mund të mashtronin gjithë qytetin. P. sh zotin Fusi, një berber. Sepse tek ai shkonin shumë persona në ditë, e ata mund të mashtronin të tjerët me anë të tij. Fusi nuk ishte as i pasur dhe as i varfër. Botega e tij ishte në qendër të qytetit. Një ditë po binte shumë shi, ai rrinte duke shikuar kohën nga dritarja, dhe ja behën zotërinjtë duke e bindur se jeta e tij varej vetëm nga prerja e gërshtëre, ose shkuma e sapunit që u bënte njerëzve në mjekër... dhe ai mendon... nuk është jetë kjo... kur do të vdes do të jem sikur të mos kisha lindur fare, e vazhdonte të mendonte jetën plot pesimizëm. Sepse për të jetuar mirë duhet të kesh kohë. Duhet të jesh i lirë, unë përkundrazi jam i mbyllur në këtë botë të parukerie... e gjithë jeta ime plot me thashetheme, gërshtëre e shkumë sapuni... zotërinjtë Gri i bënë llogarinë e kohës së tij, e shtyn të mendojë e të veprojë për kursimin e kohës. Si mund të kursehet koha? I dashur mik, ju e dini mirë se si kursehet koha, i përgjigjet një agjent i shkollës së kursimit të kohës. “ju duhet të punoni shumë shpejt e të leni mbas dore gjërat e panevojshme, puna që është për t’u bërë në një orë, ju bëjeni për një gjysmë ore. Dhe i tregon një seri punësh që duhet të bëjë, duke kursyer kohën. Zoti Fusi u bë njeri i pakënaqur me vetveten, i mërzitshëm, gjithmonë në ankth se nuk ka kohë për asgjë dhe asnjëri...edhe pse kishte kursyer gjithë ata kohë, nuk kishte kohe fare për të jetuar. Zotërinj gri kërkonin kohën e çdo njeriu që t’ja vjedhin.



Mbështetje në eksperiencën të kampeve verore

- Vështirësia për të jetuar të gjithë momente: shqetësim.
- “Të përdorësh” eksperiencën për interesat e veta...
- “Pakujdesitë” që lindin gjatë ecjes në grup.



IDETË EDUKATIVE

Të ndërgjegjësohesh që:

- E keqja, shqetësimi, pakënaqësia, mërzitja... ekzistojnë.
- Mosmarrëveshja në jetë është e mundur...
 - ⇒ kur je i tunduar nga problemet e programeve dhe të nxitimit;
 - ⇒ kur situatat e vështira na mbizotërojnë
 - ⇒ kur koha nuk është për jetën, për të takuar dhe për të bashkëndarë, por është në funksion vetëm të gjërave dhe programeve;
 - ⇒ kur ndërpret marrëdhënien me ndërgjegjen tënde dhe me Zotin;
 - ⇒ kur tradhëton dinjitetin tënd dhe idetë e tua, duke munguar respekti;
 - ⇒ kur “ndërpret marrëdhënien” me njerëzit dhe me ambjentin;
 - ⇒ kur nuk ke më kohë për veten, për të tjerët, për Zotin;
 - ⇒ kur nuk ke më fantazi dhe dëshirë për të luajtur...
 - ⇒ kur preferon “të qëndrosh në stol, të bësh spektatorin...” në vend të luash pjesën tënde në jetë.
- *“Jeni të kujdesshëm me ata që mund të vrasin si shpirtin ashtu edhe trupin!”...
 “Në atë kohë djalli iu paraqit Jezuit për ta tunduar, në shkretëtirë...”
 “Ishte një kohë për të gëzuar dhe një kohë për të vuajtur... Ishte një kohë për të punuar dhe një kohë për të pushuar...”.*



RRUGËTIMI BIBLIK

“Një faraon i ri: e bën jetën prej skllavi dhe të padurueshme” (Es 1,8-14)

Ka ndryshim dhe ndryshim...! Për njerëzit e Izraelit, një kohë e lumtur dhe me shumë sodisfaksion, ardhja e një populli tjetër, që fiton fuqinë në Egjipt, sjell ekzistencën e skllavërisë. Mosbesim, pakënaqësi, vuajtje, jetë të padurueshme.

LOJRA PER FILLOREN



OBJEKTIVI EDUKATIV

Pakënaqësia ekziston kur:

- ⇒ Jam egoist, mendoj vetëm për veten time.
- ⇒ I jap rëndësi asaj që më bën të lumtur, që nuk kërkon përkushtim dhe lodhje.

... “Kur ishte Momo, kishin më shumë shije lojërat”.

... “Dhe nuk ishte që Momo propozonte gjëra speciale”.

1. Ndiq aktivitetet në vazhdim

- Të qëndrosh në qetësi.
- Të këndosh.
- Të luash me top.

- Të lëvizësh lirshëm.
- Të qëndrosh pa lëvizur në këmbë.

Sipas teje, sa është kohëzgjatja për çdo aktivitet?

AKTIVITETI	KOHA
Të qëndrosh në qetësi	
Të këndosh	
Të luash me top	
Të lëvizësh lirshëm	
Të qëndrosh pa lëvizur në këmbë	

Shënim për animatorët:

Aktivitetet duhet të zgjasin të gjithë në të njëjtën kohë, por fëmijët nuk duhet ta dinë. Pastaj duhet të diskutohen rezultatet e tabelës, ku, me çdo mundësi, do të duken që aktivitetet më të pëlqyera do të duken që zgjasin më pak, ndërsa ato më të mërzitëshme duken që zgjasin pafund.

2. Ftohtë - Ngrohtë

“Mirë edhe pse porta është e mbyllur, bënte gjithmonë e më ftohtë”.

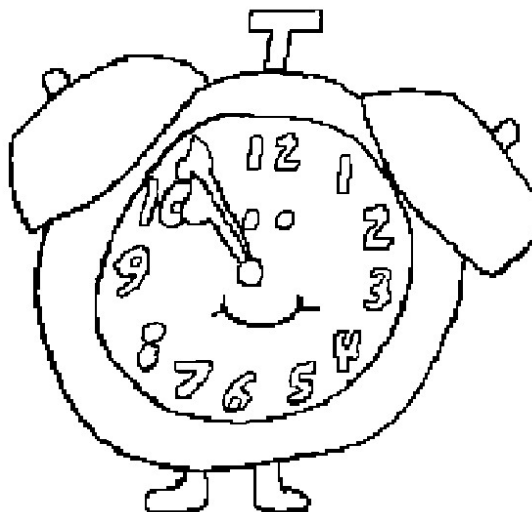
Materiale: 1 top

Skuadra: 2 = kuaj dhe kauboj
1 indian

Për cilin motiv, sipas teje, kur arrijnë Zotërinjtë Gri temperature ulet?

Për çdo çift numrash, ngjyros me gri numrin që tregon temperaturën më të “ftohtë” dhe me portokalli atë që tregon temperaturën më të “ngrohtë”

3. Kohë... për kë?



Ndaje orën, në çdo ndarje bëj ti korrespondojë aktiviteti, momentet e ndryshme të ditës tënde dhe pastaj

ngjyros momentet në të cilat je më i/e lumtur me ngjyra të qarta, ato në të cilat je e trishtuar ose e mërzitur, me ngjyra të errëta.

- Në jetën tënde ka Zotërinj Gri?
- Nga kush janë të përfaqësuar?

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Dita ideale...

Jezus, edhe sot më dhuro një ditë të re; dua të angazhohem dhe ta jetoj mirë.
Do të jem i kujdesshëm me ata që do të takoj duke i përshëndetur dhe duke i falënderuar.
Do të jem i drejtë në lojëra, do të jem mik me të gjithë.
Do të dëgjojë këshillat e tua nëpërmjet zërit të prindërve të mi dhe të priftit.
Ndoshta në mbrëmje, Zot, do të jem i lodhur por i kënaqur që dhuratën tënde e përdora mirë.
Do të jetë mënyra ime për të të falënderuar!

PARA-ADOLESHENTË

AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. “Vitamina e lumturisë”

Qëllimi

Nëpërmjet “lojës së rolit” shfaqen situatat e gëzimit dhe të mërzisë.

Aktiviteti

Rindërto ambientin e gjykatës. Në ndarë në tre grupe, fëmijët do të interpretojnë gjyqin kundër hidhërimit dhe bijave të tij. Motivi dominues i grupit që akuzon: hidhërimi vret personat brenda dhe largon dëshirën për të jetuar, duke përfshirë gjithçka që takon. Motivi dominues i grupit që mbron: hidhërimi është provokuar nga armiq të jashtëm të personit (situata të mërzitjes, stresit, dhimbjes, vetmisë...) dhe nëse nuk mund të bëjnë më shumë se aq.

Grupi i tretë vëzhgon dhe... regjistron sa i bën të lumtur ose të mërzitur.

Mënyra

Vizatohet mbi një profili në “mozaik” të një djali ose një vajze. Në çdo copë do të shkruhet emir i vitaminës “së lumturisë” që shërben për t’u rritur mirë dhe emri i vitaminës “të mërzitjes” që bllokun një rritje të shëndetshme.

Materiale

2 kartelonë (1 për “lojën e roleve”, tjetrën për profilin)

2. Aktiviteti (Alternativa)

Qëllimi

1. të zhvillojmë fantazinë
2. të zbulojmë “hidhem në tension”
3. të luftojmë mërzinë

Mënyra

Në një kuti me shumë bileta të kuqe aq sa janë pjesëmarrësit dhe shumë bileta jeshile. Mbi një biletë të kuqe është shkruar emri i një personazhi (kërmilli, polici rrugor, gjuetar fluturash...) dhe në një biletë jeshile një situatë e caktuar (...që ngjitet mbi një shkallë, ... që përgatit një tortë, ... që ndriçon dyshehenë...)

Çdo pjesëmarrës tërheq një biletë të kuqe dhe një jeshile dhe prezanton personazhin dhe situatën relative.

Materiale

1 karton të kuq dhe 1 karton jeshil për ta ndarë në shumë bileta.
Pak fantazi për të krijuar situata gazmore.

3. Vende në errësirë dhe vende me dritë

Qëllimi

Të përcaktojmë vendet dhe situatat që, në vend ose në ambientin në të cilën jetojmë, janë shprehje të takimit ose të “përplasjes”, të gëzimit ose të mërzitjes për personat.

Mënyra

Të përpunojmë hartën e ambientit në të cilën jetojmë eksperiencën (vend ose qytet). Me një ngjyrë të errët shënojmë vendet e përplasjes, me një ngjyrë të qartë shënojmë vendet pozitive. Nëse është mundësia, një takim me një përfaqësues të administratës publike na ndihmon të lexojmë arsyet.

4. Koha ime – koha jote (test)

1. Kur je në grup ndjehesh:
 - a) I refuzuar, i përfshirë.
 - b) I tepërt.
 - c) I dëgjuar, i çmuar, i vlerësuar
2. Kur je në grup
 - a) Bën gjithçka për të rënë në sy dhe flet vazhdimisht.
 - b) Qëndron i qetë dhe pranon mendimin e të tjerëve.
 - c) Dëgjon dhe jep kontributin tënd.
3. Në grup
 - a) Ke parë por preferon ta mbash të gjithën për vete.
 - b) Bën sikur nuk e kupton nevojat e të tjerëve.
 - c) Je i aftë të bashkëndash me të tjerët idetë e tua, kohën tënde, gjërat e tua.

4. Në Orator (ose kamp shkolle) je gjithmonë i gatshëm për çdo shërbim?
 - a) Gjen një justifikim dhe fshiheh pas maskës “nuk kam kohë”, “kam shumë për të studiuar”.
 - b) Je entuziast por ia lë të tjerëve ta bëjnë.
 - c) Je gjithmonë i disponueshëm.
5. Në Orator ke në dispozicion lojëra, ambiente, instrumenta, materiale të ndryshme
 - a) Nuk ke kujdes dhe përdor keq materialet dhe ambientet.
 - b) Bëj sikur nuk e ke parë dhe shpik justifikime për mos të marrë përgjegjësinë.
 - c) I përdor me sens përgjegjësie, sikur të ishte e jotja dhe përgjigjesh për dëmet e bëra.

Mund të kontrollosh pikët e tua duke përdorur tabelën në vazhdim.

	a	b	c
1	1	0	2
2	1	0	2
3	0	1	2
4	1	0	2
5	0	1	2

- Nëse ke marrë nga 0 deri 5 pikë, duhet akoma të ecës; shiko përreth dhe mëso që në botë nuk ekziston vetëm ti!
- Nëse ke marrë nga 0 deri në 9 pikë je në mes të rrugës. Nëse angazhohesh dhe përpiqesh do t’ia arrish: kurajo!. Hap zemrën tënde dhe bëju i disponueshëm.
- Nëse ke marrë 10 pikë do të thotë që je një tip OK: të pëlqen të rrish me të tjerët, di të dëgjosh dhe di të respektosh personat dhe botën që të rrethon. KOMPLIMENTA, VAZHDO KËSHITU.

Për të thelluar...

- Çfarë të bën të jesh i trishtuar dhe i pakënaqur? Si kërkon të reagosh?
- Çfarë copëton harmoninë në ty dhe përreth teje? Kush, sot, mund të përfaqësojë zotërinjtë gri dhe stilin e tyre?
- Të ka ndodhur të jesh e motivuar nga trishtimi dhe pakënaqësia? Si reagon?
- Cilat situata krijojnë yujtje dhe siklet në grup? Çfarë mund të bësh ti për t’i kaluar?
- “Përmirëso jetën tënde... kurse kohën!”. Bashkëndaj? Në çfarë konsiston me të vërtetë në jetë përmirësimi?

LOJRA

1. Humbje kohe

Kuptimi i lojës

Vëre në shërbim të shokëve cilësitë e tua.

Ambientimi

Mos-hamonia: shfaqja e zotërinjve gri dhe tentativa e tyre për të rrëmbyer kohën dhe banorëve të qytetit (llogaritjet për kohën e parukieres). Mërzitja.

Të nevojshme

Skeda e lojës për prezantuesit. Kartelon tip “humbje kohe”. Kartelon për pikët

kafshë 100	qytet 100	personazhe 100	etj. 100	etj. 100
kafshë 200	qytet 200	personazhe 200	etj. 200	etj. 200
kafshë 300	qytet 300	personazhe 300	etj. 300	etj. 300
kafshë 400	qytet 400	personazhe 400	etj. 400	etj. 400
kafshë 500	qytet 500	personazhe 500	etj. 500	etj. 500
kafshë 600	qytet 600	personazhe 600	etj. 600	etj. 600

Kohëzgjatja

Deri në 2 orë

Numri i lojtarëve

Lojtarët do të ndahen në skuadra, jo më shumë se 6 skuadra me 15 lojtarë.

Qëllimi i lojës

Të fitojnë sa më shumë minuta të mundshme.

Rregullorja

Prezantuesi ka në dorë një skedë të njëjtë me atë në figurë (shiko vizatimin lidhur me lojën).

Loja zhvillohet ashtu si tek “rreziko gjithçka”.

Një skuadër zgjedh kategorinë dhe pikët e tabelës që do të jetë i njëjtë me skedën e drejtuesit, por pa asnjë shkrim poshtë numrave.

Kur një kuti zgjidhet, nënvizohet dhe nuk mund të zgjidhet më. Skuadra që ka zgjedhur një kuti dërgon një konkurrent, që duhet të ndryshojë çdo herë, i cili duhet të imitojë atë që drejtuesi lexon poshtë numrit të zgjedhur.

Skuadra zgjedh një zëdhënës, pasi të jetë konsultuar me shokët, mund të thotë çfarë shoku është duke imituar.

Nëse e gjen skuadra fiton një numër minutash të barabartë me numrin e shkrojtur në kutinë. Nëse gabon i takon zëdhënësit të skuadrës pasardhëse që duke e gjetur mund të bëjë të humbë gjysmën e pikëve skuadrës kundërshtare. Nëse edhe zëdhënësi i dytë gabon atëherë kutia nuk nënvizohet, asnjë nuk fiton ose humb pikë dhe fjala i kalon skuadrës që nuk ka bërë akoma zgjedhjen.

Përfundimi i lojës

Kur ka përfunduar koha ose kur janë nënvizuar të gjitha kutitë.

2. Futboll (në të shkuarën)

Kuptimi i lojës

Vërë në shërbim të shokëve dhuntitë e tij të fuqisë dhe të drejtësisë.

Ambjentimi (në ambient të hapur)

Zotërinjtë gri prishin marrëdhëniet mes banorëve të fshatit e Momos. Momo rifiton me momentin e parë miqtë e tij.

Të nevojshme

Një fushë futbollit, një top, një fletore shënimesh.

(Zhvillohet një ndeshje futbollit në të cilën të dy skuadrat përfaqësojnë: miqtë e Momos dhe “viktimat” e Zotërinjve Grigi).

Kohëzgjatja

Loja vazhdon deri në përfundim të kohës së caktuar ose ku lojtarët janë të gjithë në fushë dhe shënohet goli i parë. Në fund të ndeshjes bëhet llogaritja e kohës së fituar dhe ajo e lojtarëve. (Mund të bëhet më shumë ndeshje me kohëzgjatje 10-15 minuta, me lojtarë gjithmonë të ndryshëm) dhe pastaj bëhet një llogaritje përmbledhëse e pikëve.

Numri i lojtarëve

Dy skuadra me maksimumin 20 lojtarë për skuadër (nëse lojtarët janë në një numër më të madh mund të zhvillohen më shumë ndeshje me një kohëzgjatje më të shkurtër dhe me lojtarë gjithmonë të ndryshëm).

Qëllimi i lojës

Për çdo skuadër qëllimi është të fitojnë kohë dhe lojtarë sa më shumë brenda kohës së përcaktuar.

Rregullorja

Rregullat janë ato të futbollit. Fillohet me dy skuadra të përbëra nga një portier dhe 4 lojtarë.

Kur shënohet një gol skuadra që ka marrë pikën ka të drejtë të fusë në lojë një lojtar të ri, që paraqet “kohën e zëvendësuar” është shenjë që ka qenë skuadra e miqve të Momos ose “koha e humbur ka bërë të humbin” nëse kanë shënuar Zotërinjtë Grigi.

Me çdo gol bëhet hyrja në skuadër të një lojtari të ri. Nëse një skuadër nuk shënon gol vazhdon ndeshja deri në përfundim të kohës me 5 lojtarë.

Variante

- Çdo 3 gol të shënuar hiqet një lojtar nga skuadra kundërshtare.
- Çdo lojtar përfaqëson $\frac{1}{4}$ të orës (sipas skuadrës është koha e fituar ose e humbur).
- Për çdo faull korrespondon 5 min. penalizim për llogaritjen përfundimtare të kohës.

Përfundimi i lojës

Në përfundim të kohës së përcaktuar.

3. Rrethimi i gjithi për ty

Ambientimi

Është një lojë shpejtësie që të lë pa frymë, rrethimi dhe egoizmi, si personat të goditur nga sëmundja e shpejtësisë dhe të kursimit të kohës.

Materiale

Fletë me ngjyra aq sa janë skuadrat. Mbi secilën shkruhet një objekt: Diamant (100 p.); Çeqe (80 p.); Dollarë (60 p.); Makina (40 p.); Motorra (20 p.); Veshje (10 p.).

Fletët duhet të jenë të paktën tre herë më shumë se numrin e lojtarëve.

Qëllimi

Pas 10 minutash lojë skuadra që ka më shumë pikë fiton.

Zhvillimi

Animatori fsheh këto fletë në të gjithë oratorin. Me fillimin lojtarët kërkojnë të gjitha fletët me ngjyrën e tij. Nëse gjejnë fletët të skuadrave të tjera duhet ti grisin që të mos bëhen të përdorshme. Pas kohës së përcaktuar skuadra me më shumë pikë fiton.

ETAPA 2

“DËGJONI E MERRNI VESH DIKUSH PO JU MASHTRON!”

“Gjëja e vetme që kishte rendësi në jetë, ishte të kesh diçka sipas zotërinjve Gri. Ai që shkonte më larg u bënte më i famshëm e kishte shumë pushtet, kishte gjithçka. Kishte miq, lavdinë, etj. A mendon ti që i do miqtë e tu. Provojmë e t’i analizojmë: kjo ishte edhe pyetja e parë që zotërinjtë Gri thoshin: “çfarë fitojnë miqtë e tu për faktin që ti jeton? A ju vlen atyre pak a shumë ekzistenca jote? Jo! Ti i ndihmon ata të kenë sukses, të fitojnë shumë para, të bëjnë një jetë më të mirë? Sigurisht që jo. Në të kundërtën. Ti i ndalon, ti je si një zinxhir i valixheve të tyre, ti e prish të ardhmen e tyre. Ndoshta deri tani nuk ishte në dijeni. Momo sigurisht që ishte, për vetë faktin që ai ekzistonte...”

SKEDA 3

ZBULIMI I RRËNJËS TË SË KEQES



Tregimi: “Një zotëri Gri i ç’ maskuar. Një protestë e falimentuar”

Çdo ditë vinin e u shtonin personat e ashtuquajtur “Kursimtarët e Kohës”. Këta persona ishin të veshur më mirë se njerëzit e tjerë që vinin në amfiteatër. Por, fytyra e tyre ishte e zbehtë, të pakënaqur gjithmonë. I ndalonin njerëzit të shkonin tek Momo. Sipas tyre edhe koha e lirë duhet të vihet në punë për arsye fitimi. Kështu ata nuk bënin asnjë lloj feste, injoronin ditëlindjet dhe festat e zakonshme tradicionale të vendit. Gjëja më e vështirë për ta ishte qetësia. Në qetësi iu vinte trishtimi, sepse vetëm në qetësi e kuptonin atë që po ndodhej në jetën e tyre. Askush nuk e kuptonte se duke kursyer kohën kursenin tjetër gjë. Askush nuk e kuptonte se jeta e tyre bëhej gjithnjë e më e varfër, gjithnjë e më monotone. Vetëm fëmijët e kuptuan sepse askush nuk kishte kohë për ta. Vogëlushja Momo e miqtë e saj Bepe Pastruesi e Xhixhi Ciceroni, pak e nga pak po kuptonin se jeta në atë lagje po bëhej gjithnjë e më e mërztishme dhe më e vështirë. Të rriturit nuk përshëndesnin më. Momos do i kishte pëlqyer që ata të vinin e ta takonin... Gjithnjë e më shumë fëmijët luanin lojëra të dhunshme si lojëra lufte. që nuk i kënaqnin, por vetëm se sillte në ta dhunë dhe terror. Momo me shokët e tij mundoheshin të bënin lojërat e tyre tradicionale që i kënaqnin më shumë fëmijët. Momo bënte edhe diçka tjetër, duke i parë fëmijët që u bënin gjithnjë e më të dhunshëm nga lojërat e tyre, mendoi t’i dëgjonte, e gjithçka u bë më e qartë. Fëmijët ishin nervozë e të pakënaqur sepse prindërit nuk kishin kohë të merreshin me ta. Një ditë Momo gjen një kukull të braktisur në trotuar. Një nga ato kukullat që flasin... “Mirëdita. Jam Barbigril, kukulla

përfekte!"; "Unë jam e jotja, për këtë të gjithë të kanë inat"; "Dua të kem shumë gjëra". Kjo kukull nuk e linte Momon të qetë, sa herë Momo dëshironte të fliste me shokët e tij apo me fëmijët që vinin tek ai, ndërhynte kukulla dhe fliste në vendin e tij. Sa një ditë Momo mërzhitet me të dhe e len në një anë. Ishte aty afër një automobil elegant, Momo nuk e vuri re kur erdhi. Brenda automobilit ishte një zotëri i veshur me një veshje si të merimangës me një kapele dhe me cigare në gojë, fytyra e tij dukej si i vdekur. Vinte nga Shtëpia e Kursimit të Kohës, mundohet ta bind Momon, nxjerr nga makina lloj-lloj lodrash. "A e sheh, thoshte zotëria Gri, -është shumë thjeshtë... mjafton të kesh shume gjëra. Mos kini frikë fëmijë, sepse ne kemi një shok ideal që është i ngjashëm me Barbigirl. Nxjerr nga bagazhi një kukull tjetër, të ngjashme me Barbigirl. Ky është Barbiboy, është shumë i suksesshëm. Momo i terrorizuar kupton se është një luftë e madhe, - dua ta sfidoj armen e tij. E kupton se kukulla nuk i do miqtë sa i do ajo. Shkurt: kukullat nuk mund ta zërë vendi e shokëve. Njerëzit Gri në vend që të mbanin sekretet e tyre, filluan të tregojnë se kush janë me të vërtetë. Momo dëgjon një zë "na duhet të qëndrojmë të fshehur, askush s'duhet ta dijë se kush jemi e çfarë bëjmë, vetëm kështu ne mund të bëjmë punën tonë me njerëzit, në fshehtësi ... punë e vështirë kjo! Duhet me çdo kush t'u vjedhin njerëzve kohën... ne jemi të etshëm për të mashtruar njerëzit... ah, ne nuk e dimë se çfarë do të thotë koha juaj!...por do ua rrëmbejmë deri në minutën e fundit... ne po bëhemi të famshëm, dhe po shtohemi dita ditës!" Momo trembet shumë dhe ikën. Të nesërmen ju tregon shokëve të vet Xhixhit e Bepos, sa që nuk donin ta besonin. Mblodhën të gjithë fëmijët dhe organizuan një marshim për rrugët e qytetit me parrulla e fraza të tipit: "fëmijët tuaj bërtasin me forcë, poshtë kthetrat, o koha o vdekja! Edhe të tjera si kjo. Qëllimi ishte, të mblidhen sa më shumë njerëz dhe të tregojnë ngjarjen për Zotërinjtë Gri. Edhe pse shumë ditë manifestuan, në kryqëzim nuk erdhi asnjë. Fëmijët falimentuan. Po në atë mbrëmje, në periferinë e qytetit po bëhej një mbledhje jo e zakonshme në të cilën merrni pjesë të gjithë zotërinjtë Gri. Rastësisht Bepon e kishte kap gjumi dhe kur sheh ata njerëz afrohet t'i dëgjojë. Ishte një gjyq, gjyqtari ishte agjenti BVL/ 533/c, pikërisht atë që kishte njohur Momo. Dëgjon..."Duhet me çdo kusht të kapet vocrrakja Momo dhe të zhduket menjëherë nga faqja e dheut. Bepo kur i dëgjon, vrapon me të shpejtë për të kërkuar Momon. Bepo me një biçikletë të vjetër shkon në amfiteatër, s'gjen askënd. Ku do jetë Momo???



Mbështetje në eksperiencat e kampeve verore

- Lodhja e grupit dhe i animatorëve
- Rrezik i monotonisë ("të njëjtat gjëra, të njëjtat lojra")
- Rrezik për të harruar eksperiencat e jetuara
- Rrezik për të mos bërë propozime edukative, por preokupimi për "t'ju mbushur mendjen" fëmijëve.



IDETË EDUKATIVE

- E keqja, "mos-jetimi", "koha e humbur"... ekzistojnë dhe janë gjithmonë në pritë .
- Të dallosh rrënjët e së keqes:
 - ⇒ ku gjërat zëvendësojnë personat;
 - ⇒ ku tentacionet e të pasurit mbizotërojnë mbi atë të të qenit, dhe të konsumosh ngatërrohet me të jetosh;
 - ⇒ ku qëndrimi vetëm largon dëshirën për të qëndruar së bashku sepse tjetri është një pengesë;
 - ⇒ ku kohë nuk është jetuar, por është e llogaritur dhe e copëtuar;
 - ⇒ ku egoizmi dhe gënjeshtria drejtojnë jetën;
 - ⇒ ku dashuria, vëmendja për atë që të qëndron pranë nuk janë më të shtëpisë;
 - ⇒ ku miqësia është copëtuar nga frika dhe nga mbyllja në vetvete;

- ⇒ ku nuk ka hapësirë për Zotin dhe për harmoninë e tij, për jetën dhe për fëmijët;
- ⇒ ku konflikti, dyshimi, gjykimi i përgjithshëm, vdekja janë të shtëpisë;
- ⇒ ku ambienti është zvogëluar në një arkë;
- ⇒ ku jeta është monotoni, ankth, furi, dhe nuk ka synim për kah e mira
- Për të ndërtuar një marrëdhënie të mirë prindër-fëmijë, të rritur-të rinj, sidomos kur:
 - ⇒ është larguar nga izolimi, nga mërzitja, nga shqetësimi, nga egoizmi, nga “mos-dialogimi”;
 - ⇒ është shkatërruar nga programet, nga mos komunikimi, nga llogaritjet, nga zhurma, nga anonimi, nga depresioni.
- “Vetmia finale e Momos pasqyron vetminë e të krishterit, dishepull të Jezusit”: dashuron jetën, beson që koha është për tu takuar dhe për t’u ndarë, lufton kundër së keqes, i heq maskën gënjeshtres... por të jesh koherent deri në fund të çon në vetmi dhe në vuajtje...
- “Ka problem kush trondit edhe një të vetëm prej këtyre të vegjëlve!”...
 “Për çfarë shërben të fitosh botën e tërë nëse pastaj humbet shpirti?...”
 “Dëshironi të ikni edhe ju?”...



RRUGËTIMI BIBLIK

“Mojsiu zbulon kushtet e vështira të njerëzve të tij - Ikja” (Es 2,11-15)

Momo zbulon të vërtetën e pakënaqësisë së njerëzve. Edhe Mose, shumë kohë më parë, bën zbulimin e tmerrshëm të kushteve të jetës së popullit të tij. Ndjehet I tronditur, provon të reagojë, por dhuna dhe frika i trazojnë mendjen. Shkretëtira bëhet ikja e tij.

LOJRA PER FILLOREN

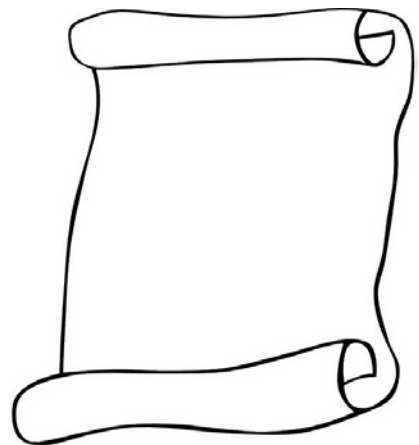


OBJEKTIVI EDUKATIV

- ⇒ Gjërat nuk zëvendësojnë personat: rëndësia e personave dhe jo e gjërave.
- ⇒ Gjërat kanë më shumë vlerë nëse bashkëndahen me të tjerët.
- ⇒ Të dish të dëfrehesh me thjeshtësi.

1. Shpik një slogan

Për të bindur të rinjtë në rëndësinë e të qëndruarit së bashku.



Përveç miqve të tu, cilët janë personat me të cilët luan ose do të dëshiroje të luaje?

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Lojëra / Gjëra

Unë kam shumë lodra, por ndonjëherë mërzitem, ndjem e vetmuar. Kam kuptuar që kur jua jap lodrat e mia të tjerëve, kur i përdor për të luajtur me miqtë, atëherë po, jam më i lumtur, lodrat më duken më të bukura.

Jezus, kujtomë që çdo gjë që kam bëhet më e rëndësishme në masën në të cilën e bashkëndaj me të tjerët dhe që lumturia e vërtetë është dhënë personave.

PARA-ADOLESHENTË



AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. Fjalëkryq

1. E ke kur nuk je i kënaqur.
2. E njeh kur nuk ke çfarë të bësh.
3. E jetojnë ata që nuk pranojnë gabimet e veta.
4. E provon kur diçka nuk shkon as mirë as keq.
5. Kur mendon se je në qendër të university.
6. Sinonim i arrogancës.
7. Ndjenja e mllëfit për të mirën e të tjerëve.
8. Gjendja shpirtërore e atij që është i trishtuar.
9. E kundërta e harmonisë.
10. E bën kush gabon.
11. E kundërta e aznagorra.
12. Bëjnë pjesë në historinë e Momos.
13. Sinonimi i zilisë.

2. Ndërmjet njerëzve të qytetit tim

Qëllimi

Të krijojmë protagonizmin në shpirtin e fëmijëve, të inkurajojmë të kërkojnë një përballje me fëmijët edhe të realiteteve të tjera (banda muzikore, grupe scout, sheshe, bar i frekuentuar nga të rinjtë të një farë moshe...), ti ndihmojnë të mos kenë frikë të intervistojnë të rriturit që mund të mos i konsiderojnë, ti stimulojmë të angazhohen në një punë që duhet pastaj ta bëjnë së bashku.

Mënyra

Të rinjtë, të pajisur me magnetofon, fletore, laps, duhet të shkojnë nëpër disa rrugë të vendit për të intervistuar të rinj dhe prindër për lumturinë, gëzimin për të jetuar ose hidhërimin, mbi raportin me kohën dhe me nevojat e fëmijëve. Ju këshillohet të rinjve të kenë një sjellje të përshtatshme në ambientin ku ata janë duke bërë njëfarë ecje; ku kujtohet të rinjve të jenë të sjellshëm me kë takojnë dhe të prezantohen në mënyrën e duhur.

Nga ana e animatorit do të jetë e nevojshme të ketë përgatitur një atelie të vogël shpjeguese për atë që çfarë janë teknikat e intervistës dhe mbi mënyrën për të përpunuar të dhënat pasi ti kenë marrë.

Është e nevojshme t'ju kujtojmë të rinjve ndonjë ditë përpara të fillojnë të kërkojnë një magnetofon në mënyrë që të mos nxitojnë në momentin e fundit. Është një sistem shumë i mirë për ti bërë sa më të përgjegjshëm.

Materialet

Për animatorin: kartelonin për të regjistruar përmbajtjen e tematikave të dala nga intervistat e të rinjve dhe më përpara për të sjellë ndonjë fjalë kyçe për tu përdorur në intervistë.

Për të rinjtë: fletore për të shkruajtur sjelljen e të rinjve dhe të të rriturve të ftuar për tu përgjigjur disa pyetjeve të thjeshta, 1 magnetofon me një kasetë.

3. Gjyqi

Motivi i procesit: Kutia e kursimit të Kohës prish raportet midis njerëzve.

Organizohuni në një grup dhe ndani detyrat:

- presidenti;
- jurist;
- sekretari;
- avokati mbrojtës;
- akuza.

Për të thelluar...

- Është më e rëndësishme të kesh apo të jesh? Cilat gjëra të zaptojnë më shpejt zemrën? Në kurriz të kujt?
- Çfarë avantazhi kanë miqtë tuaj nga fakti që ekziston? Çfarë bashkëndan me ta?
- “Fëmijë të të gjithë botës bashkohuni!”. Ka kuptim? Përse?
- “Të dashur prindër...” (provo të shkruash çfarë të pëlqen në raportin tënd me ta dhe çfarë të shqetëson).
- Çfarë të turpëron dhe të shqetëson në të qenit i krishterë koherent?

LOJRA

1. Gjykata

Kuptimi i lojës

Të dish të bashkëpunosh, dhe të vësh në shërbim të shokëve ndershmërinë dhe sensin tënd të drejtësisë.

Ambjentimi

Loja mund të bëhet në ambient të mbyllur.

Proçesi në ngarkim të njeriut Grigio.

Kohëzgjatja

Nga 30 minuta e më tej.

Numri i lojtarëve

Dy skuadra: “Miqte e Momos” dhe “Njerëzit Grigi”. Për çdo skuadër duhen 5 avokatë përfaqësues të skuadrës.

Më tepër: gjykatësi = albitrin e lojës.

Momo, kryetari i Njerëzve Grigi, dhe një juri e përbërë nga 1/5 e lojtarëve që nuk i përket asnjërës prej skuadrave

Fajësimi

Një njeri gri akuzohet që mbron pakënaqësinë dhe hidhërimin në qytet. Mbrojta e tij i besohet zotërinjve gri ndërsa akuza i është dhënë miqve të Momos.

Rregullorja

Gjyqi ndahet në tre pjesë: Faza e parë, zgjat 1/2 të kohës së parashikuar për të tërë proçesin, çdo skuadër kërkon provat (skuadrat ndahen dhe duke punuar në grup kërkojnë provat që më pas do t’jua japin avokatëve të tyre, miqtë e Momos akuza dhe Njerëzit Grigi mbrojtja).

Faza e dytë: gjykatësi (albitri-animator) drejton procesin dhe juria vlerëson provat.

Në fazën e dytë dëgjohen edhe fjalimet e avokatëve.

Faza e tretë: 10-15 minutat e fundit i nevojiten jurisë për të dhënë verdiktin dhe dy skuadrat për të korruptuar jurinë.

Përfundimi i lojës

Në fund të kohës së parashikuar pas dhënies së verdiktit nga juria.

2. Olimpiada të çuditshme

Ambientimi

Kundër monotonisë. Një lojë e ndryshme nga e zakonshma.

- Hedhja e peshës: peshë është një top ping-pongu.
- Hedhje me hark: dhe fishekë me një majë kruajtëse dhëmbësh për të shpuar tullumbacet të varura në një fill.
- Vrapim me pengesa: të kalosh poshtë pengesave.

- Vrapim me stafeta: stafeta është një hendek (prej plastike) e gjatë 2m.
- Hedhja e diskut: disku është një pjatë plastike.
- Garë me kuaj: kali është një fëmijë.

SKEDA 4

NË ZBULIM TË RRËNJËVE TË SË MIRËS

(“Mjeshtër Ora dhe Momo”) Si sytë janë për të parë dritën, vesh për të dëgjuar zëra, kështu edhe zemra për të perceptuar kohën. Gjithë atë kohë që zemra nuk e percepton është kohë e humbur. Por, fatkeqësisht, gjinden zemra të verbuara e të shurdhëta, edhe pse zemra rreh, nuk ndien”.

“Maestro Hora”, thotë Momo, “Nuk e kisha imagjinuar kurrë që koha e njerëzve të ishte, të ishte...” kërkonte fjalën e duhur, por nuk arrin, “...kaq e madhe.... Nuk arrin të thotë gjë tjetër. “Atë që ke dëgjuar e parë Momo, nuk ishte koha e të gjithë njerëzve, ishte vetëm koha jote. Në çdo njeri gjendet një mister i fshehtë që ti sapo ishe. Por, mund të arrijë vetëm ai person që vjen nga unë, dhe nuk mund të shikohet me sytë fizik”. “Ku paskam qenë atëherë? Në zemrën tënde, thotë Mjeshtër Ora, duke përkëdhelur kokën. “A mund të tregoj atë që më thanë yjet?- sigurisht që po. Por nuk do të arrish. – përse? Sepse fjalët më parë duhet të lindin e të rriten në shpirt”.



Tregimi: Në krahët e Mjeshtër Ora “Atje ku lind Koha”

“Atë që Bepe e Xhixhi nuk arrinin të kuptonin ishte se Momo ka qenë ndihmuar nga Kasiopea, një breshkë misterioze që kuptoheshin përmes frazave të shkurtra që shkruante mbi samarin e saj. Kasiopea kishte dhuntinë të kuptonte se çfarë mund të ndodhte brenda një gjysmë ore. Arrin t’i shmanget të gjithë zotërinjtë Gri që ndiqnin Momon, dhe atë e dërgon në qytet në një lagje që quhej “lagjja askush”, deri te shtëpia e Asnjë Njeriu... për të takuar një personazh shumë kurioz. Mjeshtër Ora herë shfaqej si i moshuar dhe herë si një i ri. Shtëpia e tij ishte plot me orë. Fton Momon për të ngrënë një mëngjes të shijshëm me të, i zbulon sekretin e tij dhe e fton t’ju përgjigjet një sërë pyetjeve. Argumentet ishin mbi kohën sepse ishte ai që ju ndante njerëzve kohën. Komplet koha e njerëzve dilte nga ai. E merr Momon në krahë dhe e çon në një vend që ai se kishte parë kurrë. Fton Momon që ta përshkruaj atë moment aq fantastik e të mrekullueshëm. Aty zbulon sekretin e Luleve të Orës. Ishte në një kupolë të argjendtë në buzë të një pellgu. Aty Momo sheh një lavjerrës që lëvizte ngadalë-ngadalë, prekte sa një bankë një tjetër. Në çdo lëvizje të lavjerrës dilte një lule shumë e bukur, që thahej menjëherë porsa dilte lulja tjetër. Kur lulet dilnin ndizej në Momon një gëzim dhe një mrekulli e madhe, në të njëjtën kohë, kur lulet u thanin ndiente një dhimbje të madhe. Secila lule dukej më e bukur se tjetra. Në mes kësaj mrekullie dëgjohej edhe një muzikë e këndshme, që formonte gjithnjë e më shume melodi të reja. Këtë muzikë Momo e njihte. Këtë muzikë e dëgjonte shpesh kur dilte natën të numëronte yjet. Momo ishte në brendësinë e zemrës së tij dhe atë që po shikonte ishte koha e jetës së tij që bashkohej me universin në një harmoni të përkryer. Secili prej nesh mund ta shohë këtë spektakël, por vetëm nëse e lë veten të drejtohet nga ai që ka në dorë kohën.

Pastaj dalin nga tuneli nga i cili kishin hyrë. Momo ishte entuziast nga zbulimi e i kërkon Master Horës nëse mund t’ju tregonte të gjithëve. Master Hora e ndalon entuziazmin e tij duke i thënë: “a dëshiron me të vërtetë, Momo, duhet të presësh, të presësh, vogëlushja ime, si një kokërr gruri që fle nën tokë për kohë të gjatë para së të mbijë. Para se gjithash duhet që fjalët të rriten në ty. E dëshiron këtë ti?” Kështu duke i thënë këto fjalë i vë dorën në kokë e i thotë përsëri: “Fli”. Dhe Momo e lumtur zë e fle.



Mbështetje në eksperiencat e kampeve verore

- Dëshira për të reaguar tek animatorët: preokupim edukativ, nostalgji e harmonisë dhe verifikimit të parë.
- Qëndrueshmëri në eksperiencat e propozuara, lidhje me ambientin (mikpritja).



IDETË EDUKATIVE

- “Jeta dhe nostalgjia e mirë, e harmonia shkojnë mirë dhe kërkojnë njëri-tjetrin”.
- Qetësia dhe jeta e brendshme për një ecje në kërkim sjell harmoni, paqe, qetësi.
- Vetmia, dekurajimi, vuajtja... nuk janë fjalët e fundit... Nuk ka hapësirë për dëshpërimin në jetën e një të krishterit, i dashur nga Zoti dhe i futur në mënyrë të misterhme në maturinë e tij... “Edhe flokët tuaj janë të numëruara!”
- “Mbretëria e qiejve është si...”. Jeta në përditshmërinë e saj shkërmoqet në kohë, është sakramenti i takimit me Zotin, vendi ku Ai ka shtëpinë. “Hajdeni tek unë, ju që jeni të lodhur, dhe unë do t’ju ripërtërijë”...
- “Kur ishte akoma natë, u tërhoq në një vend shkretëtirë, veçmas, për t’u lutur...”
- “Dhe Fjala u bë mish... Zoti vendosi shtëpinë ndër ne”... Koha e Zotit për jetën e njeriut: dhe është eksperiencia e Jezusit... referim dhe model për të përballuar jetën dhe për ta bërë të rritet në kohë...



RRUGËTIMI BIBLIK

“Në shkretëtirë: Takimi me Zotin” (Es 3,1-15)

Shpejt ose vonë të gjithë arrijmë tek Zoti, në origjinën misterioze të jetës dhe kohës. Pas shumë gabimeve, mes frikës dhe heshtjes, edhe Mojsiu arriti në burimin e kohës: takon Zotin. Shumë mirë: Zoti e kërkoi dhe u njoh me të. Filloi një raport i fortë: ndryshoi jetën e Mojsiut dhe me Zotin prej një mision të vështirë.



LUTJA / CELEBRIMI

“Ballë për ballë me Zotin”

Ambientimi

Çdo grup përgatit, në takimin paraardhës, një kartelon proteste-kërkesë, me një slogan dhe një angazhim që shërben për të realizuar çdo gjë që kërkohet në kartelon. (psh. Duam një botë më pak të ndotur. Angazhimi: mos hidhni më letra për tokë).

LOJRA PER FILLOREN

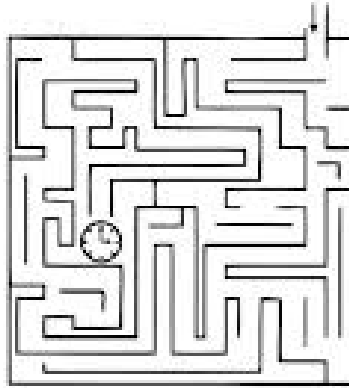


OBJEKTIVI EDUKATIV

- ⇒ Në jetën e secilit prej nesh është një “breshkë” që na tregon ndjenjën që na çon në rrënjët e së mirës.
- ⇒ Vështirësitë, vuajtjet, nuk janë fjalët e fundit.
- ⇒ Dëshira për të njohur Zotin.

1. Shpik një slogan

Do të arrijnë Momo dhe Kasiopea të arratisen nga Zotërinjtë Gri dhe të arrijnë kështu tek Mjeshtër Ora?
Cilën rrugë duhet të ndjekin?



2. Kasiopea, kush je?

Cilat janë “breshkat” e tua që në momentet e vështira të japin këshilla të mira?

Shkruaj emrat në kurrizin e Kasiopesë.



3. Salla jote e Kohës

Ja si ndonjë e ka imagjinuar sallën e Kohës: vend të harmonisë, paqes, qetësi.

Kalo vijat, ngjyros sipas dëshirës dhe pastaj kompleto vizatimin me të veçanta të tjera që imagjinon për sallën tënde të Kohës.

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Prindër

Jezus, të besoj mamanë dhe babanë, pa ta unë nuk do të isha këtu. Dashuria e tyre më inkurajon, buzëqeshja e tyre më qetëson.

Kur më dëgjojnë dhe lozin me mua, përveç lodhjes, më bëjnë të kuptoj që jam e rëndësishme për ta.

Të falenderoj për ato herë që më dënojnë kur bëj kapriçio sepse më mësojnë rrugën e drejtë.

Jepu atyre shëndet dhe mbroji.

Më ndihmo të jem i mirë me ta, ashtu si ti ishe me Marinë dhe Jozefin, që t’ju rikthejë kështu sakrificat që kanë bërë për mua.

PARA-ADOLESHENTË

AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. Atje ku koha takohet me përjetësinë...

Qëllimi

Të dish të njohësh vendet ku të jesh mirë me vetveten dhe të takosh Zotin.

Aktivitetet

- Të individualizojmë vendet ku Zoti është njohur dhe të feston në ambientin e vet.
- Të evidentojmë ambientet e qetësisë ku është më e lehtë dëgjimi dhe reflektimi.
- Të vizitojmë një qendër të njohur shpirtërore dhe lutjeje.
- Të bëjmë eksperiencë qetësie dhe soditjeje (ndoshta gjatë një shëtitje). Tregoheni kur e keni provuar.

2. Labirinth

Dëshiron të ndihmosh Momon të shoqëruar nga Kasiopea për të arritur tek Mjeshtër Ora?

KUJDES! Ke pengesa për të kaluar. (Janë katrorët me ngjyrë të zezë që gjen përgjatë ecjes).

- | | | |
|------------|------------|--|
| Pengesa 1: | Përgjigju: | Kush është Kasiopea për Momon? Ku të çon? |
| Pengesa 2: | | Përse Zotërinjtë Gri duan ta vrasin Momon? |
| Pengesa 3: | | Si Momo arrin të arratiset Zotërinjtë Momo? |
| Pengesa 4: | | Në jetën tënde mendon se është e rëndësishme figura e një “Kasiopea”?
Përse? |
| Pengesa 5: | | Kush mund të jetë këto “breshka” për ty?
Provo të takohesh me ta dhe t’ju kërkosh ndihmë, dhe t’ju mëson ecjen e jetës. |
| Pengesa 6: | | PËRGËZIME! Ke kaluar të gjitha pengesat dhe Momo ka arritur Mjeshtër Ora. |

Për të thelluar...

- Çfarë të lejon të provosh qetësinë dhe takimin me veteven? Eksperimenton gëzimin e qetësisë dhe të kohës?
- Kujto një fakt të jetuar ose të njohur në të cilën ke shikuar gëzimin e qetësisë dhe je ndjerë “i zhytur në burimin e kohës”?
- Cilat “breshka” (persona të angazhuar, miq të Zotit dhe të jetës, të moshuar “të mençur” që dinë të shijojnë gjërat e vërteta të jetës dhe të Zotit...) pranë teje mund të rizgjojnë vëmendjen tënde drejt së mirës dhe drejt Zotit? Çfarë të pengon që ti ndjekësh?
- Çfarë të ndihmon të takosh Zotin? Sa kohë i dedikon në lutje, në qetësi dhe në reflektim?
- “Unë jam jeta, e vërteta dhe jeta” thotë Jezusi. Bashkënda?

LOJRA

1. Ndiq Kasiopenë

Kuptimi i lojës

Vërë në shërbim të shokëve të skuadrës cilësitë e tua të durimit dhe të vëzhgimit.

Ambientimi

Loja mund të zhvillohet në ambient të hapur ose të mbyllur në më shumë vende të përdorshme.

Momo takon breshkën e Mastro Hora dhe duke lexuar shkrimet mbi kurrizin e Kasiopesë shpëton nga Njerëzit Gri.

Të nevojshme

Kartona me ngjyra, një ngjyrë për skuadër. Kartonat me të njëjtën ngjyrë duhet të jenë aq sa do të jenë etapat që do të bëhen, dhe në numër të njëjtë për çdo ngjyrë.

Harta të vizatuar në karton, të njëjtë për çdo skuadër.

Kohëzgjatja

Në bazë të numrit të etapave (nga 45 minuta dhe më shumë)

Numri i lojtarëve

Ndahen lojtarët në sa më shumë skuadra (me një maksimum prej 15 lojtarësh për skuadër), nuk ka numër më të madh të lojtarëve në skuadër. Mjafton të kesh më shumë material të nevojshme për etapat dhe të kesh një hapësirë të mjaftueshme për të zhvilluar lojën.

Është e nevojshme që të jetë një gjyqtar për çdo skuadër dhe një gjykatë e lartë.

Qëllimi

Të plotësojmë hartën e thesarit dhe më pas ta gjejmë.

Rregullorja

Përpara fillimit të lojës fshihen të gjithë kartonat mbi të cilat janë shkruajtur enigma dhe prova të ndryshme që skuadrat duhet të kërkojnë të zgjidhin.

Kur një skuadër gjen një karton të ngjyrës së tij duhet të kalojë një provë që duhet të jetë e sanksionuar nga gjyqtari i skuadrës i cili do të bëjë në mënyrë që të gjithë anëtarët e çdo skuadre të marrin pjesë në zgjidhjen e çështjes ose kalimin e provës.

Pas çdo prove të sanksionuar nga gjyqtari i skuadrës zëdhënësi i skuadrës do të çohet nga gjyqtarita suprem për të tërhequr një copë për të plotësuar hartën e kohës.

Shembulli i provës

- Shprehje matematike
- Gjëegjëza
- Provë për gjetjen e materialeve. Psh: dhjetë gjethe të tepeve të ndryshme, 50 objekte të të njëjtës ngjyrë, etj.
- Të shkruajmë një poezi dedikuar Momos ose të tjerëve...
- Të pastrojmë një pjesë të oborrit, et.

Përfundimi i lojës

Çdo provë e kaluar përban një copë të hartës dhe vetëm kur harta do të jetë e plotësuar do të mund të fillojë kërkimi i thesarit.

2. Mbërritja tek Mastro Hora...

Kuptimi i lojës

Të vësh në shërbim të skuadrës cilësitë e tua dinake, shpirtin e sakrificës dhe bashkëpunimit.

Ambientimi

Loja është e mundimshme si në ambientet e jashtme (oborr, lëndinë, mal, etj.) ashtu edhe në ambient të mbyllur nëse kanë më shumë dhoma (për ndërlidhje të standeve të ndryshme). Momo duke ndjekur Kasiopenë drejtohet drejt shtëpisë së Mjeshtër Orës dhe për tu futur duhet të kthehet nga mbrapa...

Të nevojshme

1 penarel për çdo skuadër

1 karton për të shënuar pikët dhe për shenja penaliteti për skuadrën.

Material të nevojshme për të veshur çdo stand.

Kohëzgjatja

Minimum 45 minuta dhe më shumë

Numri i lojtarëve

2 skuadra, “miqtë e Momos” dhe “Njerëzit Gri”.

1 albitër të përgjithshëm dhe një animator për çdo stand.

Qëllimi

Kush arrin më parë në shtëpinë e Mjeshtër Orës duke kaluar provat e stand dhe duke marrë pikët maksimale.

Rregullorja

Një lojtar për skuadër, gjithmonë i ndryshëm duhet të përballet me provat që do të gjejë në stand dhe pikët që konkurrenti do të marrë do t'i mblidhen asaj të skuadrës.

Shembulli i stand

- Prova të memories (të kujtojmë numrin më të madh të rreshtave të një poezie në 5 minuta).
- Prova të forcës fizike (të spostojmë objekte të rënda).
- Provë kënge.
- Provë bashkëpunimi (konkurrenti me sy të mbyllur shoqërohet nga shoku nëpërmjet një rruge të mbushur plot me pengesa).
- Prova matematike (shprehje të thjeshta për t'u zgjidhur)
- Stafeta me ujë, etj.

Është e këshillueshme të fillojnë lojën skuadra të ndryshme nga stand të ndryshme dhe të kesh një numër të stand më të madh se ai i skuadrave.

Përfundimi i lojës

Çdo provë e kaluar përban një copë të hartës dhe vetëm kur harta do të jetë e plotësuar do të mund të fillojë kërkimi i thesarit.

3. Gjetja e rrugës

Ambjentimi

Të gjejmë rrugën për të arritur në shtëpinë e Mjeshtër. Arrihet vetëm nëpërmjet Kasiopesë.

Në kërkim të thesarit

Të dhënat do të jepen nga një animator i veshur si breshkë (Kasiopea). Kujdes se nëse një Zotëri Gri (animator i veshur me një thes të zi) ju takon duhet të kaloni disa prova.

Zhvillimi i lojës

“Kasiopea” jep të dhëna për të gjetur biletën e parë, pas kësaj do të flasë vetëm për gjëegjëzat, proverbat, anagramet, që skuadra duhet të deshifrojë për të gjetur biletat në vazhdim. Zotërinjtë Gri, çdo herë që vijnë (numër i njëjtë për çdo skuadër) dhe ku të duan, do të detyrojnë skuadrën të kalojnë prova të reja.

Qëllimi i lojës

Fiton skuadra që do të gjejë biletën e fundit (rruga për në shtëpinë e Asnjë Vendi). Bileta finale mund të jetë e fshehur në një kishë, brenda një imazhi ose statujë të shenjtë.

ETAPA 3

“NUK MUND TË SHPENZOJMË MË KOT KOHËN TONË!”

(Xhixhi i drejtohet Momos, pasi Momo e kishte gjetur...) “Shiko deri ku kam arritur?” e thotë me një buzëqeshje të hidhur. “Nuk mund të kthehem më mbrapa, edhe nëse do doja. Mbaroi gjithçka për mua!” A të kujtohet? Por Xhixhi kishte ndryshuar, një gjë të vetme mund të them: Gjërat më të rrezikshme në jetë janë ëndrrat që realizohen. Nuk kam më ëndrra, edhe nga ju nuk kam ç’të mësoj më. Jam shumë i mërzitur. Shikonte me trishtim jashtë nga dritarja... Momo e shikonte. Një gjë e kuptonte mirë: Ai ishte i sëmurë, shumë i sëmurë, po e kuptonte se ishte vepra e Zotërinjve Gri, nuk dinte si ta ndihmonte”. “Disa herë qëndronte e ulur në shkallë, fliste e këndonte me vete. Askush nuk e dëgjonte, përveç zogjve e gurëve antike të amfiteatrit. Askush nuk shikonte tek ajo dhe ajo nuk dëgjonte askënd, e burgosur mes maleve të kohës”.

SKEDA 5

STRATEGJIA E SË KEQES



Tregimi: **Boshllëk përreth Momos**

Erdhi ora që të zgjohej vogëlushja Momo, diçka e çuditshme, e vështirë të shpjegohet... Shtëpia e Asnjë Vendi ishte si në ajër, shkallët e saj ishin si të amfiteatrit. Master Hora nuk ishte atje me Momon. Me të kishte mbetur vetëm Kasiopea, e vetmja që e dinte se Momo i kishte munguar botës për një vit.

Zotërinjtë Gri ja kishin arritur qëllimit të tyre për mashtrimin e njerëzve dhe vjelljen e kohës. Xhixhin e kishin bërë skllav. Bepe Pastruesi, përkundrazi i dëshpëruar për humbjen e Momos, donte të lajmëronte policinë, por kush do e kishte besuar atë histori të çuditshme me atë vogëlushe misterioze Momo pa shtëpi, pa mbiemër, pa familje, e rrethuar prej hajdutëve të kohës. E kështu Bepon e kishin kapë dhe dërguar në spitalin e të marrëve. Zotërinjtë Gri hodhën fjalën se edhe vogëlushen e vogël Momo e kishin rrethuar, dhe në këmbim të saj duhej 100.000 orë kohë të kursenin. Për Momon Bepo do kishte bërë gjithçka. Pranon propozimin dhe punon ditë e natë për të kursyer kohën për shpëtimin e vogëlushes Momo. Puna më e vështirë për zotërinjtë Gri ishte të mashtronin shokët e Momos që luanin së bashku në lagjen afër amfiteatrit. Ata filluan të mashtronin edhe prindërit deri në atë pikë sa nuk kishin kohë më për fëmijët e tyre. Papritmas të gjithë e kuptuan se fëmijët e tyre ishin vetëm e të braktisur. Kështu u krijuan depo “Depofëmijë”, fabrika të mëdha që i mbyllnin fëmijët brenda ku askush nuk merrej me ta. Në këto vende nuk mund as të luanin me njëri-tjetrin. Kishin vetëm një kompjuter dhe zotërinjtë Gri i furnizonin me skeda që të shikonin gjëra që zotërinjtë Gri dëshironin. Arritën ta bënë shkretëtirë amfiteatrin, vendin ku fëmijët luanin çdo ditë. Këtë gjë e bënë para se të vinte Momo. Momo e sheh vetën pa asnjë njeri dhe i drejtohet Kasiopesë, ai i tregon se të gjithë kanë ikur. Ti ke fjetur një vit e jo një natë dhe një ditë. Këtu nuk ka asnjë njeri që të pret. Momo hyn e dëshpëruar në shtëpinë e saj të vjetër të amfiteatrit që ishte plot pluhur dhe merimanga. Por mbi tavolinë gjen një letër, ja kishte shkruar Xhixhi që e informon për gjendjen e tij dhe i thotë që të shkojë te Nino nëse do kishte uri. Shpenzimet do i kishte paguar pastaj ai. Momon ajo letër e forcoi shumë, qëndroi aty e vetme gati një vit. Në të nesërmen Momo shkon tek lokali i Ninos. E gjen të transformuar komplet. Lokali i tij nuk ishte si më parë. Ai i tregon se Xhixhi e Bepo kishin humbur dhe duhet sa më parë t’i gjenin. Momo nisat së bashku me Kasiopenë për të kërkuar Xhixhin. Por si t’i gjenin? U takuan rastësisht, gëzimi i Momos ishte i pamasë, në të njëjtën kohë edhe trishtimi që i madh, duke e parë shokun ashtu të pajetë. Xhixhi nuk ishte më Xhixhi, e thotë edhe ai vetë. Një gjë mund t’ju them, gjëja më e keqe në jetë është kur ëndrrat të realizohen, nuk ke më pse të ëndërrosh, nuk ke më pse të shpresosh. Jam shumë i mërzhitur, i rrëfen Xhixhi shoqes së vet Momo. Në atë moment i kujtohet se ishte takuar me Kasiopenë afër shtëpisë të Zotërinjve Gri. U kthye që ta kërkonte por që e kotë, breshka zhdukej, ishte diçka misterioze. Tani Momo ishte vetëm. Askush nuk mund të shkonte tek ajo, dhe ajo nuk mund të thërriste askënd, e mbyllur mes maleve të kohës. Në këtë gjë kupton se paska gjëra të çmueshme që të mbysin nëse ti nuk i ndanë me të tjerët. Momo shumë herë shkonte afër shtëpisë së Xhixhit me shpresë se do vinte një ditë. Por dera nuk hapej. Kaluan shumë muaj e Momo i vetëm, atij ju duken sikur të ishin shekuj sepse koha e vërtetë nuk matej me orë e minuta, as me kalendar. Pastaj nisat të kërkojë Depon dhe të kthehet tek shtëpia e Mjeshtër Orës, derisa takon Paolon, Frankon e Marien, tre fëmijët më besnik të lagjes. Ata nuk mund të rrinin shumë me të sepse nuk kishin kohë, kishin mësim në Depofëmijë, do të mësonin të përdornin letrat me vrima. E dëshpëruar tenton të hyjë në Depofëmijë por zotërinjtë Gri i dalin para. Momo nuk e dinte se cili mund të jetë vendi i takimit, ishte mesnatë, dhe ai i vihet qytetit rreth e rrotull për të shpëtuar shokët e tij. Momo gjendet në shesh plot errësirë: “Sa kishte mbaruar takimi i parë i llambave, në të gjitha rrugët që ishin bosh u duk një dritë verbuese”.



Mbështetje në eksperiencën të kampeve verore (ose kampeve të shkollës... etj.)

- Verifikim i jetës në orator, vend i takimit dhe rritjes, bërë nga animatorët dhe përgjegjësit.
- Sforcimi për të bërë gjithmonë mirë shpesh, edhe në orator, krijon boshllëk; nxitimi dhe egoizmi copëtojnë miqësinë.
- Përfshirja e prindërve në jetën e grupit dhe të Oratorit dhe problemet e tij...
- Kontakti me strategjitë negative të pranishme në vetë ambjentin... dhe dëshira për t’i përmirësuar...
- Ushtrime të testimi të njohes... Dita e tërheqjes së animatorëve...



IDETË EDUKATIVE

- Për të ndërtuar jetën me dashuri është e rëndësishme të zbulosh dhe t'ju heqësh maskën strategjive që e keqja, nëpërmjet *modernes* “*zotërinjve gri*”, shkakton.
- Koha “e kursyer sepse është hequr njerëzve dhe të mirës” bëhet kohë e keqe, kohë e vdekjes... Të lirosh kohën është të lirosh jetën, të fitosh lirinë dhe të vërtetën... Të mësohesh që të bëhesh zotëri I vetvetes do të thotë të bëhesh protagonist i besueshëm për jetën.
- “Depofëmijë”: ka akoma dhe sot
 - ⇒ kur jeta nuk është e mikpritur, por e braktisur...;
 - ⇒ kur prindërit nuk kanë më kohë për fëmijët (për t'i dëgjuar, për t'i njohur, për të luajtur, për t'i gëzuar, të vuajnë me ta)...;
 - ⇒ kur “të rriturit” organizojnë kohën dhe hapësirat pa pasur parasysh nevojat e fëmijëve...;
 - ⇒ kur fëmijën janë të trajtuar si pako dhe jo si persona...;
 - ⇒ kur koha e fëmijëve është e programuar, pa pasur parasysh ata dhe fantazinë e tyre dhe “ëndërrat e tyre”...;
 - ⇒ kur shkolla është njohuri dhe jo vend takimi dhe shkollë jete...;
 - ⇒ kur jeta e grupit është një instrument i partikularizmit dhe egoizmit, të preteksteve dhe të mosbesimit...;
 - ⇒ kur Oratori nuk është më shtëpia mikpritëse, oborr për t'u takuar, shkollë që nis jetën, komunitet që ungjillëzon...;
 - ⇒ kur në grup dhe në Orator strukturat, programet, aktivitetet, gjërat që bëjnë vlejën më shumë se personat dhe nevojat e tyre për të qenë të mikpritur, të njohur, të inkurajuar, të vlerësuar dhe të stimuluar...;
 - ⇒ kur në grup dhe Orator spontaniteti, besimi dhe krijimtaria nuk janë më të rëndësishme...;
 - ⇒ kur ndryshueshmëria është e përjashtuar sepse nuk është një vlerë dhe të gjithë janë të planifikuar, standartizuar dhe homogjenizuar...;
 - ⇒ kur jeta është pjesë e rregullave dhe liria është futur në burg...;
 - ⇒ kur konformizmi ka vënë dorë mbi individin dhe origjinalitetin e tij...



RRUGËTIMI BIBLIK

“Faraoni nuk e dëgjon dhe mbetet vetëm” (Es 5,6-22)

Siç ndodh me Momon të qëndrojë vetëm, edhe pse ishte i fortë nga e vërteta e kohës dhe gëzimit për të jetuar, edhe Mojsiu provon boshllëkun dhe falimentimin. I fortë në mbështetjen në Zot, të mirësisë dhe të misionit të tij, edhe pse nuk është i dëgjuar. Qëndron vetëm.

LOJRA PER FILLOREN



OBJEKTIVI EDUKATIV

- ⇒ Nxitimimi pengon të shikosh tjetrin dhe pengon miqësinë.
 “*Ishin disa kalimtarë, por të gjithë shumë me nxitim...*”
 “*Nëse me të vërtetë nuk do të ketë më kohë, bota do të mbetej e qetë dhe i palëvizshëm në përjetësi... ekzistojnë kalendarë, orë për ta patur...*”.

1. Ngjyra dhe qyteti

Animatorët duhet t'ju besojnë fëmijëve rolet e personazheve (persona dhe gjëra) të pranishme në shkrim. Fëmijët duhet të mimmojnë fjalët e historisë që do të lexohet nga një lexues i mirë shumë ngadalë dhe me pushime.

Lexuesi: “Një i moshuar njeriu gri, me emrin I BARDHE, jetonte në një qytet plot me njerëz dhe fëmijë gri që ecnin gjithmonë shpejt. Takoheshin pa buzëqeshur, pa u preokupuar për njëri-tjetrin, dhe disa herë duke u shtyrë.

Ishin edhe shumë makina që ecnin me shpejtësi dhe duke trumbetuar. Një ditë në këtë qytet gri arritën NGJYRAT, një vajzë që dashuronte të bashkëbisedonte me kë takonte, që buzëqeshte, që ndihmonte atë që kishte nevojë, që dëshironte të luante me fëmijë të tjerë.

Por asnjë nuk i ndalonte. Përkundrazi E BARDHA, njeriu gri, e shtynte që të shkonte më shpejt.

NGJYRAT nuk arrinte më të duronte BRUM-BRUM të AUTOMJETIT, POTI POTI të burive, TUM TUM të hapave të shpejtë.

NGJYRAT thoshte me vete: “Qytetet nuk duhet të jenë as konfuze, as egoiste, por vend takimi dhe dialogu!”.

Kështu një mëngjes doli nga shtëpia dhe bërtiti: “Të gjitha makinat duhet të zhduken! Dëshiroj që njerëzit të qeshin dhe të mendojnë për të tjetër, veçanërisht për atë që ka më shumë nevojë!”.

Shpejt, papritmas, makinat dhe egoizmi zhduken në asgjë dhe në qytet dëgjohej vetëm cicërimat e zogjve, tingulli i këmbanave dhe të qeshurat e fëmijëve. Në përfundim të gjithë kishin arritur kohën për tu njohur, për të luajtur dhe për tu dëfryer me miqtë dhe... NGJYRAT!”.

2. Koha e jetës

Për secilin nga shkrimet vendos V nëse e konsideron të drejtë, F nëse e konsideron jo të vërtetë thënien.

- I) Në një orë e gjysëm janë 90 minuta
- II) Në gjysëm ore janë 180 sekonda
- III) Në një orë e tre të katërtat janë 110 minuta
- IV) Në tre të katërtat e orës janë 45 minuta
- V) Në gjysëm ore janë 30 minuta
- VI) Kur viti është i brishtë është i përbërë nga 364 ditë
- VII) Në një vit ka tre semestre
- VIII) Në një vit ka 56 javë
- IX) Një javë është e përbërë nga 175 orë

3. Ndalojmë kohën dhe tregojmë një histori

“Kam shumë gjëra për t’ju treguar”.

Momo ka gjetur fëmijët e tjerë që për nxitim vrapojnë dhe nuk kanë kohë të ta dëgjuar. Ti ndalo dhe... trego miqve të tu një aventurë të bukur...

NEVOJITEN: Muzikë
1 karrige për çdo pjesëmarrës
Numër të njëjtë lojtarësh

Pjesëmarrësit, me karriget e tyre, formojnë 2 rrathë (fëmijët të rrethit të jashtëm duhet të jenë përballë me ata të rrethit të brendshëm duke formuar kështu çifte).

Pasi fillon muzika, rrethi i jashtëm vrapon në anën e djathtë dhe ai i brendshëm në anën e majtë. Kur animatori ndalon muzikën, të gjithë ulen dhe çdo fëmijë i rrethit të jashtëm tregon një histori në të cilën protagonisti është fëmija i rrethit të brendshëm që kanë përballë.

Mbasi të ketë mbaruar koha e përcaktuar ndërrohen rolet dhe rifillon loja.

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Dëgjim

Edhe ti, Jezus, ke qenë një fëmijë si mua dhe e di sa dëshirë kam të flasë me miqtë e mi. E di që edhe të tjerët kanë shumë gjëra të bukura për të thënë: bëj që të mund ti dëgjojmë. Bëj që të mësoj të mbaj qetësi në vete, sepse vetëm atëherë mund të dëgjoj, Jezus, zërin tënd!

PARA-ADOLESHENTË



AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. Kampion sot...

Qëllimi

Të takojmë me dëshmi persona që na ndihmojnë për ta bërë qytetin sa më shumë edukative.

Mënyra

- Të evidentojmë personat që luftojnë për një çështje të drejtë, si ajo për të ndihmuar të tjerët dhe luftojnë kundër padrejtësive. Emrat që do të dalin do të formojnë kampionët ose profetët e njohur nga fëmijët. Në çifte mund të punojnë ose të intervistojnë dikë prej këtyre personave ose për të kërkuar elementët që bëjnë “profet” të sjellurit dhe të qenurit e njëjtë.
- Vizioni i një filmi mbi një personazh që lufton për të liru njerëzit e tij. Lexim kritik së bashku.

Për të thelluar...

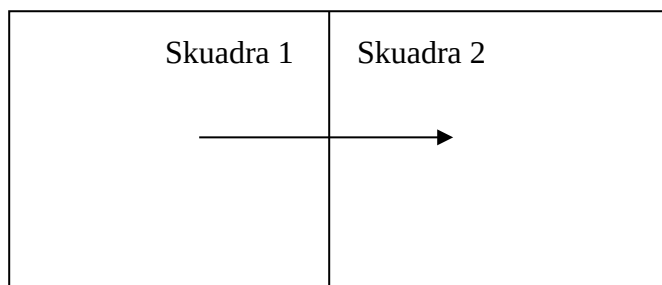
- Për kë dhe për çfarë je i gatshëm për të rrezikuar, luftuar dhe vuajtur?
- Çfarë të ndihmon të përballosh vështirësitë? Në cilat burime mund të mbështetesh pranë teje? dhe brenda teje?
- Cilat janë strategjitë pozitive, të pranishme në familjen tënde, në Orator, në territorin tënd?
- Çfarë mund të japësh nga vetja për të forcuar strategjitë e së mirës?

LOJRA

1. Zotërinjtë Grigi

Ambjentimi

Zotërinjtë Grigi pa cigaren e tyre vdesin, por mund të jetojnë akoma edhe pak sekonda për t'ju bërë dëm njerëzve.



Zhvillimi

Ndahen fëmijët në dy skuadra si në fig. 1

Nga 1 deri në 50 lojtarë (nëse fëmijët janë më shumë se pesëdhjetë për çdo skuadër) nga skuadra 1 hyjnë në fushë 2 duke bërë titur me një frymë shkronjën A dhe duke kërkuar të prekin sa më shumë kundërshtarë të jetë e mundur. Ata të skuadrës së 2 që nuk arrijnë të largohen dhe preken bëjnë që skuadra e tyre të humbë 1 pikë. Por në momentin në të cilën lojtari 1 përfundon së foluri shkronjën A dhe gjendet akoma në fushën 2 mund të jetë i prekur nga kundërshtarët duke humbur kështu pesë pikë. Pastaj ndrohen pjesët. Loja mund të jetë me kohë.

2. Ujit luleorët

Kuptimi i lojës

Të dëfrehemi.

Ambientimi

Lojë e përshtatshme vetëm për ambientet e jashtme.

Momo lufton kundër njerëzve grigi duke shkatërruar luleorët.

Të nevojshme

Kana ose gota plastike.

Kohëzgjatja

Kohëzgjatja e lojës do të varet nga pjesët dhe nga numri i tyre.

Numri i lojtarëve

Nuk ka një numër të caktuar më të madh ose më të vogël.

Qëllimi i lojës

Njeriu agresiv (përfaqësuar nga Momo) duhet në një kohë të shkurtër të mundshme të ndalë të gjithë Njerëzit Grigi.

Rregullorja

Një garë normale të njeriut agresiv me ndryshimin e vetëm që Momo; për të kapur, duhet të gjuajë me ujë Njerëzit Grigi.

Kur një konkurent goditet do të armatohet me gota.

Të ndryshme

Kur një konkurent goditet mund të nisë të jetë njeri agresiv kur do të jetë pas shpinës së shokut ose kur do të ketë pas shpinës së tij një shok.

Përfundimi i lojës

Çdo pjesë përfundon kur njeriu i fundit grigio goditet me ujë.

SKEDA 6

... NË STRATEGJINË E SË MIRËS

“Master Hora i drejtohet Momos: kisha shpresë që njerëzit të lirohen një herë e përgjithmonë nga këto të këqija që zotërinjtë Gri po iu bënë. Momo, a do më ndihmosh, t’i ndihmojmë njerëzit se janë bërë skllëvër të gjërave të kota. “Po!” përgjigjet Momo.



Tregimi: Gjumi i Mjeshtër Orës dhe përgjegjësia e Momos.

Zotërinjtë Gri ishin në dijeni se Mjeshtër Ora e di sekretin e LuleOrëve, dhe efektin që kanë ato. Përmes Momos ata donin të arrinin tek Mjeshtër Ora. Tashmë nuk kishin fuqi sepse puna e tyre i kishte lodhur shumë, pra vjedhja e orëve, minutave dhe sekondave të njerëzve. Donin të mbizotëronin mbi komplet kohën, dhe kështu të bëheshin padronë të botës. Vetëm Momo dhe shokët e tij do kishin shpëtuar nëse ata do kishin arritur tek shtëpia e Mjeshtër Orës. Ah sikur të shkonin tek shtëpia e Mjeshtër Orës, por vetëm Kasiopea e dinte rrugën, edhe strategjia e tyre ishte zhdukur.... “Alarm!!! Duhet të gjejmë me çdo kusht Breshkën!!! Bërtisnin zotërinjtë Gri dhe menjëherë u zhduken... në qetësi Momo pak e nga pak e merr veten, dhe mundohet të kuptojë se çfarë po ndodh. Dhe ja Kasiopea: U ktheve??? I kërkon se si të veprojnë, çfarë të bëjnë? “Shko te Ora! Ishte e shkruar mbi shpinën e breshkës. Të sigurt që të mos takonin zotërinjtë Gri, e kështu bënë. Momo ishte shumë e lodhur sa dëshironte të merrte breshkën në krah për të ecur më shpejt... “Rruga është në mua!” thotë breshka, Momo duhet të ketë durim që të ecë në hapat e saj. Kasiopea e shikonte të ardhmen pa parë pas shpine. Zotërinjtë Gri donin të hynin në shtëpinë e askushit, dhe u kthyen në asgjë. Tani kërkonin t’i shmangen rrezikut tjetër, të ushtrisë së zotërinjve Gri që donin t’i shtynin nga pas, por shumë u tretën në asgjë. Momo arriti më në fund tek shtëpia ku ishte Mjeshtër Ora. Ai po e priste i shqetësuar. Zotërinjtë Gri nuk mund të arrinin deri aty. Zotërinjtë Gri po të hynin në zonën e kohës së vjedhur ktheheshin në asgjë. Nuk arrijnë të hyjnë dhe drejtohen nga shtëpia e Mjeshtër Orës. Qëllimi i tyre ishte të prishnin LuleOrët. Ata i kishin depozituar në një vend që askush të mos i shohë. Petalet i thanin e me ta bënë cigare, kështu që koha e gjallë bëhej e vdekur. Dhe ajo kohë e vdekur mund të infektojë kohën që Master Hora ju dhuronte njerëzve. I bënte

që njerëzit të sëmuren dhe të vdesin ose të qëndronin gjithmonë të sëmurë, kjo sëmundje quhej mërzi. Duhet të bënin diçka që këta njerëz t'i ndalonin të vepronin. Mjeshtër Ora i kishte dhuruar Momos një LuleOrë, pastaj do të kishte rënë në gjumë të rëndë. Koha do kishte mbaruar menjëherë. Zotërinjtë Gri do të shkonin tek depot e kohës sekrete. Momo do i kishte ndjekur për të zbuluar këto depo, dhe i kishin ndaluar që t'i vjedhnin LuleOrët tjera. Kur do kishin arritur të merrnin të gjitha petalet e thara të LuleOrëve, vetëm atëherë Momo mund të kishte liruar orët e vjedhura nga ata, dhe Mjeshtër Ora do ishte zgjuar nga gjumi. Momo përqafohet fort me Kasiopean.... Tani kishte filluar një aventurë e papërsëritshme.



Mbështetje në eksperiencë të kampeve verore (ose kampeve të shkollës... etj.)

- Dëshira për ti dhënë shtytje eksperiencës që është duke jetuar.
- Përgatitja e festës finale, laboratorëve të animimit...
- Takim dhe dita me prindërit.
- Kontakti me dëshmitarët dhe ambientet e “shëndetshme”, në territorin në të cilën jeton.
- Shpirti i grupit dhe motivimet që jetojnë animatorët dhe të gjithë përgjegjësit...



IDE REFLEKTIMI

- E mira dhe jeta janë më të fortë se e keqja.
- Strategjia e së mirës i ka rrënjët tek dashuria për jetën dhe në disponibilitetin e sakrificës, të vërtetës, në marrjen e përgjegjësi... Kjo sjell:
 - ⇒ besim dhe autokontroll...;
 - ⇒ bindje dhe përlësi...;
 - ⇒ altruizëm dhe bujari...;
 - ⇒ aftësi për tu lodhur dhe vuajtur...;
 - ⇒ dëshirë për të rrezikuar dhe luftuar...;
 - ⇒ disponibilitet për “të marrë kryqin e vet dhe për të ndjekur Kush di të transformojë në jetë edhe eksperiencën e vdekjes”...;
 - ⇒ gatishmëri për të “vdekur” pak që jeta të jetojë...
 - ⇒ dashuri në heshtje, në lutje, në paqe...
- Strategjia e së mirës është besuar personave të aftë me sjellje profetësh dhe shumë të dashurua me jetën.
- “Nëse fara e bimës, e rënë në tokë, nuk vdes, mbetet vetëm. Nëse vdes, do të rritet”...
“Unë jam hardhia, ju jeni shërbëndi... Kush qëndron i bashkuar me mua, jep shumë fryte”.
“Asnjë nuk ka dashuri më të madhe se kjo: të japësh jetën për miqtë”...



RRUGËTIMI BIBLIK

“Zot, përse?” Premtimi i Zotit (Es 5,22-23 6,1-8)

Momo shkon tek Mësuesi Hora dhe fillon marrëdhënia kundër Zotërinjve Gri. Mojsi gjen strehë në Zotin. Është Zoti burimi i çdo thirrjeje të mirë dhe dashurie të vërtetë. Zoti e mirëpret, e ngushëllon dhe ia ripërtërin premtimin e lirisë dhe të fitores. “Beso! Unë jam me ty! Së bashku, fitues!”. Dhe Moze fiton kurajon.



LUTJA / CELEBRIMI

“Je ti, Zot, që na bën të lirë”

Ambientimi

Animatorët përgatisin një kosh plot me dhurata.

Por brenda mbështjelljes nuk ka asgjë!

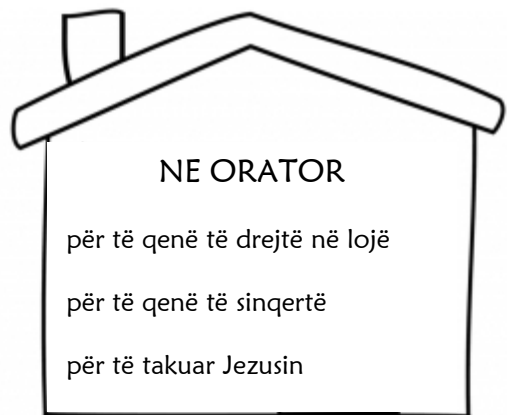
LOJRA PER FILLOREN



OBJEKTIVI EDUKATIV

Strategjia e së mirës i ka rrënjët në aftësinë për tu angazhuar, për tu lodhur, për të dhënë, në altruizmin, në zemërgjerësinë.

1. Mjeshtër Ora dhe Momo kanë një motiv të rëndësishëm që i çon të jenë të aftë për të rrezikuar; dhe ti, për çfarë je i disponueshëm për të dhënë...?



2. Lojra: Ndërto Luleorën tënde

Fëmijët ndahen në 2 ose më shumë skuadra (Beppe e Gigi). Çdo fëmijë ka tre kartona që prezantojnë jetën. Sipër çdo kartoni është shkruajtur “Beppe” ose “Gigi” sipas skuadrës së cilës i përket.

Luhet me Morra Cinese ose a Scalpo.

Çdo skuadra ka një Momo dhe një Kasiope që janë të përfaqësuar nga dy fëmijë të skuadrës ose nga dy animatorë.

Kush fiton sjell një armik nga Momo dhe Kasiopea që përfaqësojnë skuadrën e tyre.

Çdo 5 kartela të tërhequra nga skuadra kundërshtarë, Kasiopea merr nga Mjeshtër Ora (një animator) që tërheq kartelat dhe dhuron Kasipesë një petal të luleorës. (Një luleora është e ndërtuar nga 5 petale). Kur loja është ka arritur në fund skuadra shkon tek Momo dhe Kasiopea dhe duhet të ndërtojnë (të pozicionuar në tokë) luleorët e tyre. Fiton skuadra që i pari ndërton luleorën e tij ose që ka ndërtuar numrin më të madhe të luleorëve.

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Ti, Atë i të gjithë ne,
që ke krijuar njerëzit
e Tokës,
shiko
sa ndarje ka midis njerëzve,
sa luftra midis popujve!
Ndryshueshmëria e ngjyrës dhe lëkurës,
e besimit, e gjuhës,
e zakoneve... bëjnë
të lindin urrejtje edhe ndër ne.
Duke të takuar në rrugë ose në oborrin e oratorit
fëmijë me ngjyrë të lëkurës të ndryshëm
nga i imi
ndonjëherë kam frikë
ndonjëherë i tall
ndonjëherë i injoruj.
Përse, Zot?
Ti na ke krijuar
të verdhë, të zinj, të kuq, të bardhë
dhe na do të gjithëve
ashtu siç jemi.
Mbaj larg
nga zemra jonë
grinë
të keqkuptimit dhe të intolerancës.
Na jep forcën të të njohim.
Na ndihmo për ta bërë
këtë qytetin tonë
një vend të ndryshëm
ku është bukur të jetosh.

PARA-ADOLESHENTË

AKTIVITET / EKSPERIENCË

2. Kampion sot...

Qëllimi

Të takojmë me dëshmi persona që na ndihmojnë për ta bërë qytetin sa më shumë edukative.

Mënyra

- Të evidentojmë personat që luftojnë për një çështje të drejtë, si ajo për të ndihmuar të tjerët dhe luftojnë kundër padrejtësive. Emrat që do të dalin do të formojnë kampionët ose profetët e njohur nga fëmijët. Në çifte mund të punojnë ose të intervistojnë dikë prej këtyre personave ose për të kërkuar elementët që bëjnë “profet” të sjellurit dhe të qenurit e njëjtë.
- Vizioni i një filmi mbi një personazh që lufton për të liruar njerëzit e tij. Lexim kritik së bashku.

Për të thelluar...

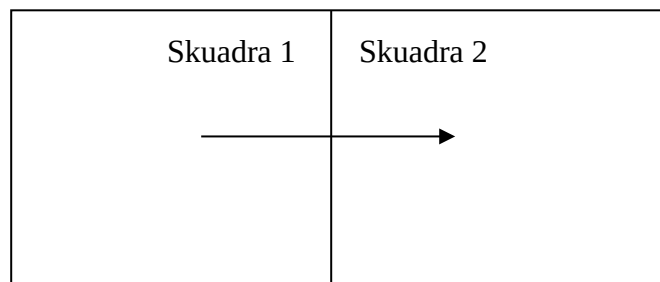
- Për kë dhe për çfarë je i gatshëm për të rrezikuar, luftuar dhe vuajtur?
- Çfarë të ndihmon të përballosh vështirësitë? Në cilat burime mund të mbështetesh pranë teje? dhe brenda teje?
- Cilat janë strategjitë pozitive, të pranishme në familjen tënde, në Orator, në territorin tënd?
- Çfarë mund të japësh nga vetja për të forcuar strategjitë e së mirës?

LOJRA

3. Zotërinjtë Grigi

Ambjentimi

Zotërinjtë Grigi pa cigaren e tyre vdesin, por mund të jetojnë akoma edhe pak sekonda për t’ju bërë dëm njerëzve.



Zhvillimi

Ndahen fëmijët në dy skuadra si në fig. 1

Nga 1 deri në 50 lojtarë (nëse fëmijët janë më shumë se pesëdhjetë për çdo skuadër) nga skuadra 1 hyjnë në fushë 2 duke bërë titur me një frymë shkronjën A dhe duke kërkuar të prekin sa më shumë kundërshtarë të jetë e mundur. Ata të skuadrës së 2 që nuk arrijnë të largohen dhe preken bëjnë që skuadra e tyre të humbë 1 pikë. Por në momentin në të cilën lojtari 1 përfundon së foluri shkronjën A dhe gjendet akoma në fushën 2 mund të jetë i prekur nga kundërshtarët duke humbur kështu pesë pikë. Pastaj ndrohen pjesët. Loja mund të jetë me kohë.

4. Ujit luleorët

Kuptimi i lojës

Të dëfrehemi.

Ambjentimi

Lojë e përshtatshme vetëm për ambientet e jashtme.

Momo lufton kundër njerëzve grigi duke shkatërruar luleorët.

Të nevojshme

Kana ose gota plastike.

Kohëzgjatja

Kohëzgjatja e lojës do të varet nga pjesët dhe nga numri i tyre.

Numri i lojtarëve

Nuk ka një numër të caktuar më të madh ose më të vogël.

Qëllimi i lojës

Njeriu agresiv (përfaqësuar nga Momo) duhet në një kohë të shkurtër të mundshme të ndalë të gjithë Njerëzit Grigi.

Rregullorja

Një garë normale të njeriut agresiv me ndryshimin e vetëm që Momo; për të kapur, duhet të gjuajë me ujë Njerëzit Grigi.

Kur një konkurent goditet do të armatohet me gota.

Të ndryshme

Kur një konkurent goditet mund të nisë të jetë njeri agresiv kur do të jetë pas shpinës së shokut ose kur do të ketë pas shpinës së tij një shok.

Përfundimi i lojës

Çdo pjesë përfundon kur njeriu i fundit grigio goditet me ujë.

ETAPA 4

“NJË FUND QË JEP FILLIMIN E GJËRAVE TË REJA!”

SKEDA 7

VETËSHKATËRRIMI I SË KEQES

Sa pamje të shëmtuar kishin zotërinjtë Gri, vjedhësit e kohës! Pinin cigaret që i kishin bërë me petalet e LuleOrëve. “Duhet të bëjmë shumë para, se nuk e dimë për sa kohë ekzistojmë, e ju e dini se çfarë do të thotë kur them, se duhet të kursejmë. Mjafton të mbijetojë dikush prej tyre! Zotërinjtë Gri na numërojnë çdo ditë. Kush do jetë kryetari, do vënë bast. Nëse bie kryq fitojnë zotërinjtë me numër çift. Nëse bie kokë, fitojnë zotërinjtë me numër tek. Një psherëtimë, vjen nga humbësit por askush nuk bëri zë. Vjedhësit e kohës me numër çift hoqën cigaret të dënuarve që u shpërndanë në asgjë. Proçedura më e tmerrshme vjen atëherë kur përsëritet tri, katër herë. Momo kishte parë skenën dhe ishte trembur shumë.



Tregimi: Lufta mes zotërinjve Gri

Gjëja e parë që bën Momo së bashku me breshkën është që hap derën e brendshme të Mjeshtër Oha, dhe portën e madhe të hekurt ngjyrë jeshile. Një tronditje si termet ndodh menjëherë sa hapen dyert, pastaj një frymëmarrje që s’ ishte parë ndonjëherë. Po në atë kohë zëri i orëve pushoi menjëherë dhe u bë qetësi e madhe. Koha u ndalua! Momo e kupton se kishte në dorë një luleorë, i dukej sikur e kishte pasur gjithmonë me vete. Pastaj me shumë kujdes filloi të ecë nëpër dhomë, menjëherë vë re diçka të çuditshme mbulesa e divanit ishte bërë e fortë si mermeri, tasi i çajit ishte kapur për tavolinë. Fut gishtin në gotën me ujë e sheh se ishte bërë si xhami i gotës. Asgjë nuk mund të modifikohet, sepse koha ishte ndaluar dhe nuk ekzistonte më. Momo shikon breshkën që ishte shkruar mbi shpinën e saj “ke vetëm një orë!” vrapon me të shpejtë deri te dera sheh diçka që nuk do kishte dëshiruar ta shikonte kurrë në jetën e saj. Të gjithë zotërinjtë Gri ishin aty të pranishëm. Momo fshihet dhe vështron zotërinjtë Gri që vepronin. E kupton se s’ka nga të shkojë e duhet t’u dorëzohet atyre. Ata mendonin se gjithçka ishte në favorin e tyre. Njëri nga ata vë re se orët e murit ishin të gjitha të ndaluara, po në atë kohë hynë një tjetër nga dera qendrore dhe filloj të nervozohet. “Lajme për agjentët tanë, të gjitha makinat kanë ndaluar, gjithçka është ndaluar!” është e rëndësishme që t’u marrim edhe sekondën e fundit të kohës. Ora ka ndaluar Kohën!!!” ishte qëllimi i Mjeshtër Orës që t’i bllokonte zotërinjtë Gri në aktivitetin e tyre jetësor. Që vidhnin e grumbullonin LuleOrët, duke i transformuan në cigare gri, dhe i pinin për të marrë prej tyre energji jete. Secili po bënte llogaritë sa cigare ka arritur të bëjë, pastaj ta depozitonin në depo. Të gjithë përnjëherë u afruan të dalin jashtë. Vetëm tre zotëri gri arritën te dera e jashtme. Momo i ndiqte duke mbajtur breshkën në krahun e majtë e në tjetri krah LuleOrën. Gjatë gjithë rrugëve të qytetit një ushtri e tërë hajdutësh të kohës po iknin... ndërsa gjithçka kishte ndaluar, makinat, udhëtarët, njerëzit, macet, qenë etj. Momo shikonte skenën që njerëzit kishin rënë viktimë e vjedhësve. Udhë ishte e gjatë, policia nuk dinte ç’ të bënte, Momo shikonte LuleOrën që sapo kishte lulëzuar dhe merrte zemër. Gjatë rrugës takon edhe Bepon, ishte shumë ndryshe nga që e kishte lënë. Momo humb besimin, por breshka i bën me shenjë që mos të dorëzohet, por të vazhdojë udhën. Nga që ecte ngadalë bëri që t’i humbasë nga sytë zotërinjtë Gri. i rrëshqet këmba në një tub të gjatë, dhe nga ana tjetër sheh një numër të madh zotërinjsh Gri të mbijetuar, me veshje të shqyera e fytyra të zbehta. Pas shumë diskutimi me ta

mendon të vënë bast mbi cigaret me LuleOrë. Do vinin bast me një monellë, çift ose tek. Pa mbaruar fjalën, Momo shkel një petale LuleOrë dhe porta mbyllet. Ranë të gjitha petalet e LuleOrë dhe ata u kthyen në asgjë. Edhe breshka luftoi në mënyrën e vet. Kishin mbetur vetëm dy zotërinj gri, duke u ngatërruan mes vetit u shuan edhe ata.



Mbështetje në eksperiencën të kampeve verore (ose kampeve të shkollës... etj.)

- Rrezik për pak bashkëpunim ndërmjet komponentëve të grupit (“Ju takon gjithmonë të njëjtëve!...”), presupozojmë disa në kurriz të të tjerëve më të dobët dhe më pak të motivuar...
- Kohëria dhe harmonia ndërmjet grupeve të animatorëve: dërsira për të bërë mirë dhe për të përfunduar mirë eksperiencën...
- Përgatitja për veprimin e madh të pajtimit dhe kremtimit të faljes...
- Përmirësim të ambjenteve oratoriane, “pastrim i përgjithshëm”...



IDETË EDUKATIVE

- Kohët dhe veprimet e vdekjes sfidojnë dhe eliminojnë njëri-tjetrin, e keqja vetë shkatërrohet: që në rrënjë është e keqja dhe korrupsionim, nuk zgjasin shumë, sepse nuk ka vend në jetë...
- Mëkati mund të mposhtet: me dëshirën për të jetuar mirë, me ndihmën dhe hirin e Zotit dhe sakramentin e faljes zbuluar nga Jezusi...
- “Biri i njeriut ka ardhur për të kërkuar atë çfarë kishte humbur... Nuk janë të shëndoshët që kanë nevojë për doktorin, por të sëmurët... Sot shpëtimi ka hyrë në këtë shtëpi...”
“Largohu nga unë që jam mëkatar!... Hajde me mua, tani dhe më pas do të jetë peshkatar i njerëzve!”
“Kjo grua ka paraqitur një dashuri mirënjohëse... Shko në paqe dhe mos mëkato!”



RRUGËTIMI BIBLIK

“Kur e keqja të merr gjithçka, natyrisht.. shkon drejt vdekjes!” (sintezë Es 8-11)

Kur ka zemrën të ngurtësuar nga krenaria, nga e keqja dhe nga egoizmi nuk reziston gjatë. Mojsiu, i pasur me besim në Zotin, i reziston faraonit dhe e detyron të dorëzohet. Por kokëfortësia e faraonin lë shijen e vdekjes. Pengon kauzën e Zotit (që dëshiron gëzim dhe liri për të gjithë) çon në ankth të vetëshkatërrimit. Por skallëvërve u rilind shpresa.

LOJRA PER FILLOREN



OBJEKTIVI EDUKATIV

- E keqja kalohet me dëshirën për të bërë mirë, për të ditur të falësh.

1. Pengesat

Nëse personat nuk janë të bashkuar ndërmjet tyre, si Zotërinjtë Gri, ndahen dhe shkatërrohen. Grupi ecën, rritet nëse të gjithë komponentët bashkëpunojnë.
Çfarë pengon dëshirën time për të bashkëpunuar?

Nënvizo dy pengesat më të mëdha sipas teje.

- Të mos jesh mirënjohës.
- Përtesa.
- Egoizmi.
- Urrejtja.
- Mungesa e faljes.
- Pak vëmendje.
- Mos të dish të humbësh.
- Mos të ndjekësh rregulla.
-

2. Japim një dorë grupit...

Çfarë mund të bëj, për të bërë, më mirë grupin? Familja ime?

1.
2.
3.
4.

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Qytet

Jam i kënaqur me qytetin tim: ka lulishte, shkolla, oratorë ku fëmijët mund të luajnë, mësojnë të qëndrojnë së bashku. Ka industri, zyra, merkata ku njerëzit mund të punojnë.

Bëj, o Zot, që vala, trafiku, konfuzioni që herë pas here karakterizojnë këtë qytet, të mos ndalojnë të dëgjojmë të qarën e një fëmije që vuan, të një të moshuari që është vetëm, të një shtegtari.

Bëj o Zot që në njerëzit të jetë gjithmonë dëshira për tu takuar, për të qëndruar së bashku, për të shkuar mirë. Vetëm kështu qyteti do të jetë mikpritës dhe i denjë për të qenë i banueshëm.

PARA-ADOLESHENTË



AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. Zbulo difektet e tua

Aktiviteti

Ajo që vazhdon është një aktivitet me efekte shumë të mëdha drejtuar katekizmit. Duhet të zhvillohet në një vend veçanërisht të qetë lart çdo tërheqjeje të vëmendjes për fëmijët të cilët lehtësisht u tërhiqet vëmendja.

Kjo është një aktivitet që nuk mund të jetë e improvizuar, por hyn në një klimë pak serioze me një moment qetësie ose një largim për të reflektuar mbi dy aspekte të karakterit tënd absolutisht për tu përmirësuar.

Qëllimi

Të ndihmojmë fëmijët për të lexuar brenda dhe për të analizuar dhe modifikuar një anë të karakterit të vet për rritjen personale dhe në komunitet.

Mënyra

Pasi iu kemi lënë fëmijëve 15 minuta kohë për të reflektuar, i bëjmë të kthehen në vendin bazë ku janë sjellë 2 dërrasa të mëdha me përmasa të ndryshme: një sigurisht shumë të gjatë dhe një më të shkurtër.

Çdo fëmijë, pasi të ketë parë të ndërtohet nga animatorët një kryq me të dy dërrasat, do të jetë i ftuar të kryqëzojë difektet e tij mbi kryqin e Jezusit.

Do të jetë e nevojshme të jetë në një vend ku mund të dëgjohen qartë goditjet e çekiçit mbi gozhdë: është shumë efekt, shumë simbolik dhe shumë i nevojshëm për t'ju kujtuar fëmijëve që është vendosur të lihen ajo pjesë e karakterit që vetëm Jezusi do të dijë ta transformojë.

Materiale

2 dërrasa me përmasa të ndryshme, shumë gozhdë të mëdha sa janë fëmijët (animatorët nuk janë të përjashtuar!!!), 1 çekiç dhe vargjet e nevojshëm për të bërë një kryq me dy dërrasa.

Për të thelluar...

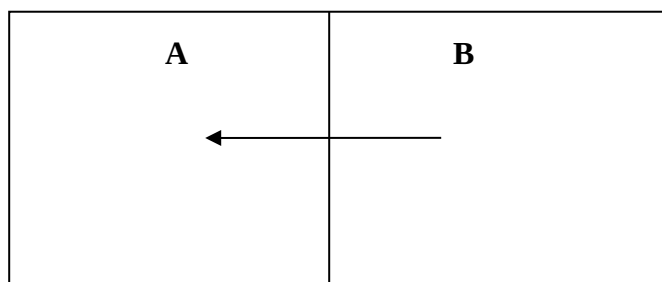
- Janë situatë dhe strategji të së keqes, në ambientin tuaj, që luftojnë? Çfarë raporti ka midis grupeve?
- Në çfarë mbështetesh për të përballuar dhe fituar mbi të keqen mbrenda teje?
- Ke mundësinë të jetosh sakramentin e faljes? Si e vlerëson?
- Çfarë mund të japësh nga vetvetja për të përmirësuar ambientin në të cilin je future (në familje ose Orator)?

LOJRA

1. Hedhja e monedhës

Ambientimi

Me hedhjen e monedhës Zotërinjtë Grigi mbeten 3.



Zhvillimi

Ndahen fëmijët në dy skuadra dhe vendosen në qendër të fushës në dy rreshta, kurrëz më kurriz. Animatori hedh një modhenë prej bukëpeshku me diametër 2m. Nëse bie kokë skuadra A vrapon drejt OFF LIMITS së vet e ndjekur nga B. Të prekurit eliminohen. Kthehemi në pozicionin e fillimit, hidhet përsëri monedha dhe nëse bie kryq ndërrohen rolet. Fiton skuadra që eliminon plotësisht kundërshtarin, ose që pas një farë kohe ka fituar më shumë pikë (1 p. çdo prekje).

2. Garë automobilistike

Kuptimi i lojës

Vendos forcën tënde fizike në shërbim të shokëve, të dish të bashkëpunosh dhe të luash në skuadër duke arritur ritmin dhe sintoninë sa më të mirë të mundshme.

Ambientimi

Loja duhet të jetë zhvilluar jashtë ose në hapësira të mëdha.

Lidhja me historinë: banorët e fshatit tentojnë të zëvendësojnë kohën e humbur (shiko parukierin mbas takimit me një nga Zotërinjtë Grigi) dhe ndjekjen “e nevojshme” duke fshehur raportet njerëzore (izolim e Momos).

Të nevojshme

Shumë karrige (mundësisht të mëdhaja) sa janë skuadrat që marrin pjesë në garë.

2 kartelonë dhe 2 penarelë për skuadër.

4 tasa ose gota për skuadër.

Materiale specifike për çdo stand:

Inferimieria: letër higjienike për të fashuar plagët dhe penarelë të kuq për plagët që duhen kuruar, shkopinj për rripat.

Kuti: skoç për riparimin e gomave, penarela të zinj për të nxjerrë në pah çarjet, stand të ndryshme: banke për të kontrolluar firmat, etj.

Kohëzgjatja

Koha e parashikuar për provën varet nga numri i lojtarëve dhe nga gjatësia e qarkut. Qarku që mund të jetë i përkthyer disa herë.

Numri i lojtarëve

Çdo skuadër duhet të ketë një ose më shumë “team” veshje piloti, 4 goma, 1 motor.

“Team” mund të ndryshojnë sipas mundësive (psh.: më i vogli mund të jetë piloti për të gjithë garën).

Duhet të jenë: një gjyqtar i garës (animator), një gjyqtar për çdo skuadër (animator), dy ose tre persona (mundësisht animator) për çdo stand.

Qëllimi i lojës

Të kalojmë në një kohë sa më të shkurtër qarkun duke përkthyer më shumë herë qarkun.

Rregullorja

Çdo skuadër i jepet një karton mbi të cilën duhet të shkruajë emrin e “vendodhjes” dhe emrin e komponentëve të team të ndryshëm, një motor. Në kartonin e dytë do të vizatohet një timon (me emrin e skuadrës) që më pas piloti do të mbajë gjatë garës.

Sapo njëra skuadër të mbarojë punën në kartelon, ia dorëzon jurisë që në bazë të rendin të dorëzimit do të hartojë një tabelë nisje.

Në bazë të rendit në tabelë skuadrat do të zënë vend rreth karrigeve të vendosura si në “formula uno”. “Gomat”, paraqiten me heqjen e këpucëve, pasi të kenë dorëzuar këpucët tek gjykatësi i skuadrës. Kur gjykatësi i garës do ti japë nisjen, piloti do të ulet në karrige duke mbajtur timonin dhe gomat gomat do të shkojnë të veshin këpucët vetëm pasi të kenë mbushur me “karburant” domethënë pasi të kenë pirë një gotë që do të ketë gjykatësi i skuadrës.

Pasi të kenë veshur këpucët konkurrentët “goma” do të ngrenë karrigen me pilotin dhe do të nisen për të bërë xhiron e parë.

Gjatë rrugës do të ketë vende të etapës (stand) në të cilat duhet të qëndrojnë sipas në renditjeje të caktuar nga gjyqtari i garës (renditjeje e ndryshme për çdo skuadër për të mos krijuar bllokim në stand). Përpara përfundimit të garës është e nevojshme që skuadra të kenë kaluar në çdo stand një dhe vetëm njëherë për trajtim (mjekim të pilotit, ndërrim të gomave...) në parkim është gjithmonë i njëjti.

Në përfundim të çdo xhiroje duhet të zëvendësohet “team” që është tashmë gati (pa këpucë, etj.) do të presë ardhjen e shokëve.

Përfundimi i lojës

Loja përfundon me atë skuadër që do të bëjë e para xhiron e fundit.

SKEDA 8

... GJETJA E HARMONISË

“...Në qytet po shikohet diçka që shumë kohë nuk ishte parë: Fëmijët luanin rrugëve dhe shoferët ishin të detyruar të ndalonin, dhe i shikonin, ju buzëqeshnin me mirësi dhe disa u ulnin e luanin me ta. Gjithandej ishin njerëz që flisnin e qeshnin me njëri-tjetrin. Njerëz që interesohen për shëndetin e tjetrit e për ngjarjet familjare. Kush shkonte në punë kishte edhe kohën të admironte lulet në ballkone, ose t’u japë dromca buke zogjve. Edhe mjekët kishin kohë për secilin pacient. Punëtorët kishin kohë të punonin në paqe e me dashuri. Sicili mund t’ia dedikonte kohën çdo lloj gjëje apo personi. Tani e tutje kishin kohë me bollëk”.



Tregimi: Një përqaftim i madh i të gjithëve me Momon, festë e madhe në shesh.

Momo e Kasiopea hapën derën. Miliona LuleOrë të bukura ishin konservuar. Menjëherë u ndie një aromë e këndshme lulesh dhe një fëshfërimë. Fëshfërima e tyre u bë aq e madhe sa që Momon e ngritën në lartësi të madhe. Fluturonte mbi çatitë e qytetit brenda një mase të madhe lulesh. Koha filloj të zgjohej e gjithçka filloi të lëviz. Makinat ecnin, njerëzit fishkëllenin, zogjtë fluturonin, macet filluan të mjaullinin, qenët edhe ata të lehnin. Njerëzit papritmas vënë re se kishin kohë me bollëk, edhe natyra gjallëronte. Momo gjen Bepon, nuk ka fjalë për të përshkruar gëzimin e madh të tyre. Flitnin me njëri-tjetrin për aventurat e kaluara dhe iu dukej si në ëndërr gjithë ajo kohë që ata nuk ishin parë. Në qytet po dukeshin shumë gjëra që me kohë nuk ishin parë. Fëmijët loznin të gjithë së bashku. Gjithandej ishin njerëz që bisedonin, qeshnin dhe jetonin të lumtur. Njerëz që përshëndetnin. Kush shkonte në punë, kishte kohë edhe të admironte lulet e një ballkoni e t’i hedh dromca buke zogjve të rrugës. Mjekët kishin kohë të rrinin më shumë me pacientët e tyre. Punëtorët kishin kohë të punonin në paqe dhe me dashuri,

nuk e kishin më atë ngushticë të prodhonin shumë gjëra në pak kohë. Tani e tutje kishin kohë me bollëk. Kur Momo e Bepo arritën te amfiteatri, gjetën të gjithë shokët që po i prisnin. Xhixhi, Paolo, Masimo, Franko, Maria me vëllain e vogël Ded, Klaudio me fëmijët tjerë, Nino me Liljanen e qeni i vogël Pupo, Nikola muratori e të gjithë ata që Momo kishte takuar. Momo i kishte dëgjuar gjithmonë me dashuri të madhe. Pastaj papritmas një festë të bukur si ata dinin ta bënin. Momo shkoi në qendër të arenës, mendon LuleOrë dhe muzikën e yjeve. Pastaj këndon me zërin e tij të qartë e të fortë. Në shtëpinë e asnjë vendi, Mjeshtër Ora, ai që shpërndante kohën njerëzve kishte zgjuar nga gjumi i thellë, Momon dhe miqtë e tij përmes syzeve kozmetikë. Kasiopea zbulon gungën, dhe mbi shpinën e tij ishte shkruar fjala **FUND!**



Mbështetje në eksperiencë të kampeve verore (ose kampeve të shkollës... etj.)

- Celebrimi final (shkëmbimi dhuratave, urime, adresave...).
- Festë e madhe me prindërit (mundësisht në shesh).
- Angazhimet e marra për të vazhduar aventurën personalisht.



IDETË EDUKATIVE

- E mira “fiton gjithmonë”.
- Dashuria në jetë është më e fortë se e keqja dhe shpërndarja.
- Është bukur të rigjehesh dhe ritakohesh përsëri dhe ... të bësh festë.
- Oborri, si Rotonda, është vendi në të cilën celebrohet jeta dhe bëhet festë sespe është gjithmonë dëshira për të ecur së bashku, për të ndërtuar së bashku.
- Të bësh festë: sepse jeta ka një kuptim, sepse e keqja ka fituar, sepse jemi sërish së bashku, sepse komuniteti është formuar përsëri. Dhe atëherë: miqësia, gëzimi, dëshira për të ndihmuar dhe për të rindërtuar.
- Të angazhohemi përse? Sepse me të vërtetë jeta rritet, festa është plot, sepse të gjithë marrin pjesë.
Angazhimi shprehet në shërbim: një mënyrë e re për të parë njerëzit, sidomos ata më të pafatët, dhe për t'i takuar ata: duke i mbajtur për dore, duke u lodhur për ta nëse është e nevojshme, me përlësi... sepse “është më gëzim në të dhënë sesa në të marrë” dhe... “asnjë nuk ka dashuri më të madh sesa të japë jetën për miqtë” (fjala jote, prej miku, Jezus)



RRUGËTIMI BIBLIK

“Pashkët e lirisë” (sintezë Es 12-15)

Kokëfortësia e faraonit u mund. Populli, me Mojsiun, po lëviz. Besimi në Zot, mirëpret mëshirën e tij, hapin horizontet e lirisë, të festës, të jetës së rigjetur. Ndjehet një popull i liru dhe i shpëtuar, i kërkuar dhe i dashur. Zoti ka realizuar këtë nëpërmjet Mozesë.



Ofertorio

Për ta çuar në altar:

- kartelonët “e protestës”, me angazhimet për të vazhduar dhe për t'u realizuar;
- disa dhurata për fëmijët e varfër të famullisë;
- një orë të madhe prej kartoni, pa akrepa: koha për tu mos llogaritur për mua, por për t'u dhuruar – përgjegjësi jonë;
- një bilbil të animatorit si shenjë bindjeje...

ME PARA - ADOLESHENTËT

- Grup në ecje
- Aktivitete / Eksperienca (në territor dhe jo)
- Lojra

LOJRA PËR FILLOREN



OBJEKTIVI EDUKATIV

- E mira “fiton gjithmonë”.
- Është bukur të rishihesh, të ritakohesh sërisht të bësh festë.

... “Pastaj papritur një festë, e gëzuar dhe e gjallë, ashtu siç vetëm miqtë e Momos dinin të bënin...”.

1. Prit, formo dhe ngjyros skenën

BALLË PËR BALLË ME JEZUSIN

Festë

Faleminderit, zot, sepse më ke dhuruar këtë kohë: sa momente të bukura kam jetuar! Sa gjëra të rëndësishme ka mësuar! Sa miq kam takuar.

Bëj që të di t’ju dhuroj të tjerëve l’entuziazëm të këtyre ditëve. Të lutem për të gjithë ata që janë angazhuar në këtë aventurë: për priftërinjtë dhe murgeshat, për animatorët dhe për prindërit e mi.

Dhe një falenderim për ty, Jezus, sepse çdo ditë vazhdon të më thuash që më do shumë.

PARA-ADOLESHENTË



AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. Përgatitim festën finale

“Një dhuratë për festimin e harmonisë së gjetur”

Çdo grup mbështjell një shportë me dhurata: brenda janë dhuratat që çdo anëtar grupi ka sjellë për të festuar harmoninë e gjetur dhe “kohën e lirë”. Çdo dhuratë është e shoqëruar nga një kartolinë urimi për vazhdimësinë e pushimeve (ose të jetës në përgjithësi). Gjatë ofertorit të Eukaristisë përfundimtare,

koshi-i dhuruar i çdo grupi çohet në altar. Pas kungimit, gjatë këngës, dhuratat shkëmbehen midis grupeve.

“Time out” vazhdon sepse dua të angazhohem

Qëllimi i lojës

Vazhdo të lirosh kohën duke ngjyrosur me një angazhim konkret në anën e ndarjes, të shërbimit... në familje, në Orator... ku zemra dhe situata konkrete shënojnë hapësirën për tu angazhuar.

Materiale

Një orë e madhe, por pa akrepa – shirita prej letra me ngjyrë.

Mënyra

Provo të rilexosh eksperiencën e jetuar, duke u përballur personalisht dhe në grup mbi pyetjet e propozuara “për të thelluar” dhe mbi atë që është shkruajtur nga ecja biblike. Kështu secili konkretizon vullnetin të centnuare aventurën duke zgjedhur një angazhim të jetës. I njëjti angazhim, i sjellë në shiritin prej letre të ngjyrosur, ngjitet në orë.

2. Përgatisim festën e Pashkëve!

“Ejani në festë”

Qëllimi i lojës

Të mendosh për festën finale është të mendosh për personat që duam të bashkëndajmë.

Materiale

Bileta/ftesa prej letre ose kartoni (format kartolinë) me objekte të ngjyrosura me fantazinë e secilit (të frymëzuar nga motivet e historisë: ora, orefiore..., Mose...).

Mënyra

Secili bën listën e personave të dëshirën të ftojë në festën finale dhe secilit i dërgon një biletë-ftesë personale. Do të ishte bukur, si shenjë të lirisë nga kushtëzimet dhe paragjykimet, të ftosh persona që në përgjithësi nuk janë kurrë të ftuar dhe jetojnë ditët, verën në vetmi (të moshuar, të varfër, persona handicap...). Animatorët dhe përgjegjësit e Qendrës vlerësojnë mundësinë.

“Në festë paraqesim diçka të organizuar”

Çdo grup (në bazë të aftësive dhe ndjeshmërisë që ka fituar) përgatit një ndërhyrje për festën finale: një imitum (mbi një situatë simpatike të jetuar në grup), ose një kërcim ose një këngë...

Në alternativë

Të zbukurojmë mostrën finale me punimet e dorës të bëra gjatë eksperiencës së jetuar. Nëse është parashikuar shitje, mund të finalizohet për një mikrorealizim solidariteti (në favor të një fëmije nevojtar, të një familjeje në nevojë...).

Për të thelluar...

- Çdo rigjetje, pas jemi larguar, shpreh nevojën e “të bërit paqe”, për të pajtuar tensioned dhe keqkuptimet, për të plotësuar boshllëqet e pranisë dhe të mosbesimit dhe refuzimit.
- Jeta e rigjetur, koha e recuperuar... i japin shtytje dhe bëjnë thirrje për angazhim. Secili bën pjesën e tij, vendos dijet e tij të vogla dhe të mëdha në dispozicion të “oborrit të Oratorit”, të grupit, të familjes, kush është vetëm, kush është akoma i pakënaqur...

Të angazhohemi përse? Sepse me të vërtetë jeta rritet, festa të jetë plotë, sepse të gjithë të marrin pjesë.

Angazhimi shprehet në shërbimin: një mënyrë e re për të parë personat, mbi të gjitha ata më pak me fat, dhe për të takuar ata: duke u mbajtur për dore, duke u lodhur nëse është e mundur, me përlulje... sepse “ka më shumë gëzim kur jep se në atë që merr” dhe ... “asnjë nuk ka dashuri më të madhe për atë që jep jetën për miqtë” (fjalën tënde, prej mikut, Jezus).

- Me cilat persona të Kampit Veror duhet të recuperohet harmoni dhe paqja?
- Çfarë mund të sjellësh nga vetja në festën finale të grupit?
- Cilin angazhim duhet të marrësh përse, përmbyll këtë eksperiencë, mikpritja e jetës të jetë e konkretizuar në shërbimin e vërtetë?

LOJRA

1. Shpëtimi kohës

Kuptimi i lojës

Të bashkëpunojë me shokët dhe të vërë cilësitë e veta të shpejtësisë, të shkathtësisë, etj., në shërbim të tjerëve.

Mëso të bashkëpunosh, të jesh i disponueshëm ndaj sakrificës për skuadrën.

Ambientimi

Është një lojë që kërkon hapësirë (ideal është pylli, pyjet me pisha, etj.). Terreni i lojës ndahet nga 2 vija (si në vizatim) që përcakton bazën. Baza 1 që do të mikpresë skuadrën A dhe baza 2 që do të mikpresë skuadrën B.



Nevojiten

Kartona të madhësive sa shpuna e një dore.

Grupi 1	Grupi 2	Grupi 3	Grupi 4	Grupi 5	Grupi 6	Grupi 7
1/4	Bx 1/4	1/2	Bx 1/2	1	Bx 1	

300

400

200

200

150

150

3/4/500

Kohëzgjatja

1 ose 2 orë, në gjysmën e lojës ndërrohen rolet e skuadrave.

Numëri i lojtarëve

Fëmijët ndahen në dy skuadra. Skuadra A që përfaqëson miqtë e Momos dhe skuadra B që përfaqëson Zotërinjtë Grigi. Nuk ekziston një numër më i madh i lojtarëve.

Do të duhen: një animator bazë, një arbitër dhe disa animatorë bashkëpunëtorë.

Duke ipotizuar të luajmë me 100 fëmijë, kartonat ndahen në 7 bloqe me rreth 200 secilin.

Qëllimi i lojës

Është për të plotësuar numrin më madh të sekuençave.

Pikët llogariten të skuadrës A të miqve të Momos (skuadrat ndërrojnë rolet) në bazë të numrit të kartonave të sjellë në bazë.

Qëllimi është ai i mbledhjes së numrit më të madh të kartonave të grupeve 2, 4, 6 dhe për ti sjellë në bazën 1.

Rregullorja

Në bazën A një animator shpërndan një karton të grupit 2 secilit lojtar.

Arbitri dorëzon lojtarëve të skuadrës B 3 ose 4 kartona të grupit 7. Kur fillon loja lojtarët e skuadrës A duhet të arrijnë bazën 2. Këtu do të ndryshojnë kartonin e tij me një të grupit të 1 dhe do të kthehet në bazën 1 ku, duke dorëzuar kartonin do të marrë një të grupit 4 dhe do të niset drejt bazës 2.

Loja vazhdon me këto rregulla deri në fund.

Kartonat e grupeve 1, 3, 5 përfaqësojnë pjesë të kohës. Kartonat e grupeve 2, 4, 6 janë “të mira” që shërbejnë për të marrë pjesët e kohës. Nëse gjatë udhëtimit nga një bazë tek tjetra (bazat janë zona franca) miqtë e Momos preken nga zotërinjtë grigi, duhet të dorëzojnë kartonin e tyre njeriut grigio, që nuk mund të prekë më shumë se një mik të Momos për herë, dhe të marrë si shkëmbim një karton të grupit 7.

Me këto kartona miku i Momos kthehet në bazën 1 ku tërheq, duke paraqitur kartonin të njeriut grigio, një karton të grupit 2 (Bx 1/4). Rifillon kështu biseda që në mënyrë ideale do të jetë (si në vizatim).

Nëse një lojtar kapet kur ka në dorë një karton 1/2 ose 1 ose të mirë “Bx” 1/2 ose 1 rifillon jo nga kartoni që kishte por nga kartoni Bx 1/4.

Përfundimi i lojës

Në përfundim të kohës së përcaktuar.

SHTESA

ETAPA 1

“SHKO TEK MOMO SE TË KALON!”

Skeda 1

HARMONIA

AKTIVITET / EKSPERIENCË

3. “Momo vjen në vendin tim”

Qëllimi

Të kuptosh çfarë ndihmon të mikpresësh çdo njeri dhe të realizosh mikpritjen e “të rinjve” në Orator.

Mënyra

- Të individualizojmë personat që kanë ardhur në Orator për herë të parë. Ti afrojmë dhe t'i përshëndesim, t'i bëjmë të ndihen “të mirëseardhur”.
- Të kërkojmë personat të ardhur dhe t'i intervistojmë mbi mikpritjen që iu është bërë atyre. Të kuptojmë situatën.
- Të bëjmë hartën e gjërave që e bëjnë Oratorin si shesh.

4. Gjuha e shifruar (e koduar)

Zbulo fjalët kyçe për të jetuar në harmoni me personat dhe gjërat.

Shembull.....

Për të thelluar...

- Çfarë pret nga eksperiencia që je duke nisur së bashku me të tjerët?
- Sa i lumtur je? Kur e kupton që jeton në harmoni?
- Ku ndjehesh i mikpritur dhe i vlerësuar? Çfarë të ndihmon më shumë?
- Çfarë mund të japësh nga vetja që grupi dhe ambienti të jenë vend i mikpritjes dhe harmonisë?

LOJRA

3. Çojmë ndihmat Momos

Ambientimi

Njerëzit e qytetit angazhohen të sjellin në shesh ushqim dhe veshje për Momon e vogël.

Figura.

Materiale

Çdo skuadër me numër të barabartë personash do të ketë në dispozicion: kutia, qese plerash të mbushura me letra me ngjyra, shishe plastike, mbulesa, pjesë mobiljesh të vjetra, etj...; që nga qyteti duhet të çohen tek shesh.

Qëllimi i lojës

Të çohen tek Rotonda sa më shumë objekte brenda 15 minutave.

Zhvillimi

Çdo skuadër formon një rresht (si në figurën 1), nga qyteti tek Rotonda. Lojtarët e ndryshëm kalojnë objekte të ndryshme (një për çdo herë dhe objekti pasardhës nisët pasi të ketë arritur objekti i paraardhës) që nga qyteti ose depozita-objekteve do të arrijnë në zonën franka. Ndërkaq në Rotonda, 4 Momot (një për skuadër) në brendësi të rrethit, do të kërkojnë të mbledhin në zonën e tyre të vogël sa më shumë objekte.

Varianti

- Më shumë raude për të mundur të ndryshojmë Momom.
- Njëkohësisht mund të jenë më shumë Momo nga e njëjta skuadër, ndoshta të lidhur në një këmbë.

4. Udhëzues për të verbrit

Qëllimi i lojës

Shëndeti dhe forca fizike, aftësia për të dëgjuar.

Mënyra

Pjesëmarrësit ndahen në çifte dhe çdo çift zgjedh një drejtim të caktuar (drejt kafshëve ose tjetër). Njërin nga pjesëtarët e çiftit (e thërrasim i verbri) dhe vjen nga ana e kundërt e kampit të lojës. Me shenjën e fillimit të çdo personi të paralizuar fillon të ndjekë drejtimin që ka zgjedhur me shokun, që duhet ta arrijë sa më shpejt të jetë e mundur. Të paralizuarit, natyrisht, nuk duhet të lëvizin nga vendi i tyre për asnjë motiv.

Kur një i verbër është arritur të takojë shokun e tij duke e takuar në shpatull, dhe duke ndjekur veprimet që ai i jep dhe bashkë me të kalon gjithë fushën.

Fiton çifti që arrin të kthehet i pari në fushën ku është nisur.

Materiale

Shami

Bilbil

MOSMARRËVESHJE

AKTIVITET / EKSPERIENCË

5. “Vitamina e lumturisë”

Qëllimi

Nëpërmjet “lojës së rolit” shfaqen situatat e gëzimit dhe të mërzisë.

Aktiviteti

Rindërto ambientin e gjykatës. Në ndarë në tre grupe, fëmijët do të interpretojnë gjyqin kundër hidhërimit dhe bijëve të tij. Motivi dominues i grupit që akuzon: hidhërimi vret personat brenda dhe largon dëshirën për të jetuar, duke përfshirë gjithçka që takon. Motivi dominues i grupit që mbron: hidhërimi është provokuar nga armiq të jashtëm të personit (situata të mërzitjes, stresit, dhimbjes, vetmisë...) dhe nëse nuk mund të bëjnë më shumë se aq.

Grupi i tretë vëzhgon dhe... regjistron sa i bën të lumtur ose të mërzitur.

Mënyra

Vizatohet mbi një profili në “mozaik” të një djali ose një vajze. Në çdo copë do të shkruhet emri i vitaminës “së lumturisë” që shërben për t’u rritur mirë dhe emri i vitaminës “të mërzitjes” që bllokton një rritje të shëndetshme.

Materiale

2 kartelonë (1 për “lojën e roleve”, tjetrën për profilin)

6. Aktiviteti (Alternativa)

Qëllimi

4. të zhvillojmë fantazinë
5. të zbulojmë “hidhem në tension”
6. të luftojmë mërzinë

Mënyra

Në një kuti me shumë bileta të kuqe aq sa janë pjesëmarrësit dhe shumë bileta jeshile. Mbi një biletë të kuqe është shkruar emri i një personazhi (kërmilli, polici rrugor, gjuetar fluturash...) dhe në një biletë jeshile një situatë e caktuar (...që ngjitet mbi një shkallë, ... që përgatit një tortë, ... që ndriçon dyshtemenë...)

Çdo pjesëmarrës tërheq një biletë të kuqe dhe një jeshile dhe prezanton personazhin dhe situatën relative.

Materiale

1 karton të kuq dhe 1 karton jeshil për ta ndarë në shumë bileta.
Pak fantazi për të krijuar situata gazmore.

7. Vende në errësirë dhe vende me dritë

Qëllimi

Të përcaktojmë vendet dhe situatat që, në vend ose në ambientin në të cilën jetojmë, janë shprehje të takimit ose të “përplasjes”, të gëzimit ose të mërzitjes për personat.

Mënyra

Të përpunojmë hartën e ambientit në të cilën jetojmë eksperiencën (vend ose qytet). Me një ngjyrë të errët shënojmë vendet e përplasjes, me një ngjyrë të qartë shënojmë vendet pozitive. Nëse është mundësia, një takim me një përfaqësues të administratës publike na ndihmon të lexojmë arsyet.

8. Koha ime – koha jote (test)

6. Kur je në grup ndjehesh:
 - d) I refuzuar, i përfshirë.
 - e) I tepërt.
 - f) I dëgjuar, i çmuar, i vlerësuar
7. Kur je në grup
 - d) Bën gjithçka për të rënë në sy dhe flet vazhdimisht.
 - e) Qëndron i qetë dhe pranon mendimin e të tjerëve.
 - f) Dëgjon dhe jep kontributin tënd.
8. Në grup
 - d) Ke parë por preferon ta mbash të gjithën për vete.
 - e) Bën sikur nuk e kupton nevojat e të tjerëve.
 - f) Je i aftë të bashkëndash me të tjerët idetë e tua, kohën tënde, gjërat e tua.
9. Në Orator (ose kamp shkolle) je gjithmonë i gatshëm për çdo shërbim?
 - d) Gjen një justifikim dhe fshihesh pas maskës “nuk kam kohë”, “kam shumë për të studiuar”.
 - e) Je entuziast por ia lë të tjerëve ta bëjnë.
 - f) Je gjithmonë i disponueshëm.
10. Në Orator ke në dispozicion lojra, ambjente, instrumenta, materiale të ndryshme
 - d) Nuk ke kujdes dhe përdor keq materialet dhe ambientet.
 - e) Bëj sikur nuk e ke parë dhe shpik justifikime për mos të marrë përgjegjësinë.
 - f) I përdor me sens përgjegjësie, sikur të ishte e jotja dhe përgjigjesh për dëmet e bëra.

Mund të kontrollosh pikët e tua duke përdorur tabelën në vazhdim.

	a	b	c
1	1	0	2
2	1	0	2
3	0	1	2
4	1	0	2
5	0	1	2

- Nëse ke marrë nga 0 deri 5 pikë, duhet akoma të ecës; shiko përreth dhe mëso që në botë nuk ekziston vetëm ti!
- Nëse ke marrë nga 0 deri në 9 pikë je në mes të rrugës. Nëse angazhohesh dhe përpiqesh do t'ia arrish: kurajo!. Hap zemrën tënde dhe bëju i disponueshëm.
- Nëse ke marrë 10 pikë do të thotë që je një tip OK: të pëlqen të rrish me të tjerët, di të dëgjosh dhe di të respektosh personat dhe botën që të rrethon. KOMPLIMENTA, VAZHDO KËSHITU.

Për të thelluar...

- Çfarë të bën të jesh i trishtuar dhe i pakënaqur? Si kërkon të reagosh?
- Çfarë copëton harmoninë në ty dhe përreth teje? Kush, sot, mund të përfaqësojë zotërinjtë gri dhe stilin e tyre?
- Të ka ndodhur të jesh e motivuar nga trishtimi dhe pakënaqësia? Si reagon?
- Cilat situata krijojnë vuajtje dhe siklet në grup? Çfarë mund të bësh ti për t'i kaluar?
- “Përmirëso jetën tënde... kurse kohën!”. Bashkëndaj? Në çfarë konsiston me të vërtetë në jetë përmirësimi?

LOJRA

4. Humbje kohe

Kuptimi i lojës

Vërë në shërbim të shokëve cilësitë e tua.

Ambientimi

Mos-hamonia: shfaqja e zotërinjve gri dhe tentativa e tyre për të rrëmbyer kohën dhe banorëve të qytetit (llogaritjet për kohën e parukieres). Mërzitja.

Të nevojshme

Skeda e lojës për prezantuesit. Kartelon tip “humbje kohe”. Kartelon për pikët

kafshë 100	qytet 100	personazhe 100	etj. 100	etj. 100
kafshë 200	qytet 200	personazhe 200	etj. 200	etj. 200
kafshë 300	qytet 300	personazhe 300	etj. 300	etj. 300
kafshë 400	qytet 400	personazhe 400	etj. 400	etj. 400
kafshë 500	qytet 500	personazhe 500	etj. 500	etj. 500
kafshë 600	qytet 600	personazhe 600	etj. 600	etj. 600

Kohëzgjatja

Deri në 2 orë

Numri i lojtarëve

Lojtarët do të ndahen në skuadra, jo më shumë se 6 skuadra me 15 lojtarë.

Qëllimi i lojës

Të fitojnë sa më shumë minuta të mundshme.

Rregullorja

Prezantuesi ka në dorë një skedë të njëjtë me atë në figurë (shiko vizatimin lidhur me lojën).

Loja zhvillohet ashtu si tek “rreziko gjithçka”.

Një skuadër zgjedh kategorinë dhe pikët e tabelës që do të jetë i njëjtë me skedën e drejtuesit, por pa asnjë shkrim poshtë numrave.

Kur një kuti zgjidhet, nënvizohet dhe nuk mund të zgjidhet më. Skuadra që ka zgjedhur një kuti dërgon një konkurrent, që duhet të ndryshojë çdo herë, i cili duhet të imitojë atë që drejtuesi lexon poshtë numrit të zgjedhur.

Skuadra zgjedh një zëdhënës, pasi të jetë konsultuar me shokët, mund të thotë çfarë shoku është duke imituar.

Nëse e gjen skuadra fiton një numër minutash të barabartë me numrin e shkrojtur në kutinë. Nëse gabon i takon zëdhënësit të skuadrës pasardhëse që duke e gjetur mund të bëjë të humbë gjysmën e pikëve skuadrës kundërshtare. Nëse edhe zëdhënësi i dytë gabon atëherë kutia nuk nënvizohet, asnjë nuk fiton ose humb pikë dhe fjala i kalon skuadrës që nuk ka bërë akoma zgjedhjen.

Përfundimi i lojës

Kur ka përfunduar koha ose kur janë nënvizuar të gjitha kutitë.

5. Futboll (në të shkuarën)

Kuptimi i lojës

Vërë në shërbim të shokëve dhuntitë e tij të fuqisë dhe të drejtësisë.

Ambientimi (në ambient të hapur)

Zotërinjtë gri prishin marrëdhëniet mes banorëve të fshatit e Momos. Momo rifiton me momentin e parë miqtë e tij.

Të nevojshme

Një fushë futboll, një top, një fletore shënimesh.

(Zhvillohet një ndeshje futboll në të cilën të dy skuadrat përfaqësojnë: miqtë e Momos dhe “viktimat” e Zotërinjve Grigi).

Kohëzgjatja

Loja vazhdon deri në përfundim të kohës së caktuar ose ku lojtarët janë të gjithë në fushë dhe shënohet goli i parë. Në fund të ndeshjes bëhet llogaritja e kohës së fituar dhe ajo e lojtarëve. (Mund të bëhet më shumë ndeshje me kohëzgjatje 10-15 minuta, me lojtarë gjithmonë të ndryshëm) dhe pastaj bëhet një llogaritje përmblendhëse e pikëve.

Numri i lojtarëve

Dy skuadra me maksimumin 20 lojtarë për skuadër (nëse lojtarët janë në një numër më të madh mund të zhvillohen më shumë ndeshje me një kohëzgjatje më të shkurtër dhe me lojtarë gjithmonë të ndryshëm).

Qëllimi i lojës

Për çdo skuadër qëllimi është të fitojnë kohë dhe lojtarë sa më shumë brenda kohës së përcaktuar.

Rregullorja

Rregullat janë ato të futbollit. Fillohet me dy skuadra të përbëra nga një portier dhe 4 lojtarë.

Kur shënohet një gol skuadra që ka marrë pikën ka të drejtë të fusë në lojë një lojtar të ri, që paraqet “kohën e zëvendësuar” është shenjë që ka qenë skuadra e miqve të Momos ose “koha e humbur ka bërë të humbin” nëse kanë shënuar Zotërinjtë Grigi.

Me çdo gol bëhet hyrja në skuadër të një lojtari të ri. Nëse një skuadër nuk shënon gol vazhdon ndeshja deri në përfundim të kohës me 5 lojtarë.

Variante

- Çdo 3 gol të shënuar hiqet një lojtar nga skuadra kundërshtare.
- Çdo lojtar përfaqëson ¼ të orës (sipas skuadrës është koha e fituar ose e humbur).
- Për çdo faull korrespondon 5 min. penalizim për llogaritjen përfundimtare të kohës.

Përfundimi i lojës

Në përfundim të kohës së përcaktuar.

6. Rrethimi i gjithi për ty

Ambientimi

Është një lojë shpejtësie që të lë pa frymë, rrethimi dhe egoizmi, si personat të goditur nga sëmundja e shpejtësisë dhe të kursimit të kohës.

Materiale

Fletë me ngjyra aq sa janë skuadrat. Mbi secilën shkruhet një objekt: Diamant (100 p.); Çeqe (80 p.); Dollarë (60 p.); Makina (40 p.); Motorra (20 p.); Veshje (10 p.).

Fletët duhet të jenë të paktën tre herë më shumë se numrin e lojtarëve.

Qëllimi

Pas 10 minutash lojë skuadra që ka më shumë pikë fiton.

Zhvillimi

Animatori fsheh këto fletë në të gjithë oratorin. Me fillimin lojtarët kërkojnë të gjitha fletët me ngjyrën e tij. Nëse gjejnë fletët të skuadrave të tjera duhet ti grisin që të mos bëhen të përdorshme. Pas kohës së përcaktuar skuadra me më shumë pikë fiton.

ETAPA 2

“DËGJONI NJERËZ DIKUSH JU GËNJEN!”

Skeda 3

ZBULIMI I RRËNJËS I TË GJITHË TË KËQIJAVE

AKTIVITET / EKSPERIENCË

4. Fjalëkryq

14. E ke kur nuk je i kënaqur.
15. E njeh kur nuk ke çfarë të bësh.
16. E jetojnë ata që nuk pranojnë gabimet e veta.
17. E provon kur diçka nuk shkon as mirë as keq.
18. Kur mendon se je në qendër të university.
19. Sinonim i arrogancës.
20. Ndjenja e mllefrit për të mirën e të tjerëve.
21. Gjendja shpirtërore e atij që është i trishtuar.
22. E kundërta e harmonisë.
23. E bën kush gabon.
24. E kundërta e aznagorra.
25. Bëjnë pjesë në historinë e Momos.
26. Sinonimi i zilisë.

5. Ndërmjet njerëzve të qytetit tim

Qëllimi

Të krijojmë protagonizmin në shpirtin e fëmijëve, të inkurajojmë të kërkojnë një përballje me fëmijët edhe të realiteteve të tjera (banda muzikore, grupe scout, sheshe, bar i frekuentuar nga të rinjtë të një farë moshe...), ti ndihmojnë të mos kenë frikë të intervistojnë të rriturit që mund të mos i konsiderojnë, ti stimulojmë të angazhohen në një punë që duhet pastaj ta bëjnë së bashku.

Mënyra

Të rinjtë, të pajisur me manjetofon, fletore, laps, duhet të shkojnë nëpër disa rrugë të vendit për të intervistuar të rinj dhe prindër për lumturinë, gëzimin për të jetuar ose hidhërimin, mbi raportin me kohën dhe me nevojat e fëmijëve. Ju këshillohet të rinjve të kenë një sjellje të përshtatshme në ambientin ku ata janë duke bërë njëfarë ecje; ku kujtohet të rinjve të jenë të sjellshëm me kë takojnë dhe të prezantohen në mënyrën e duhur.

Nga ana e animatorit do të jetë e nevojshme të ketë përgatitur një atelie të vogël shpjeguese për atë që çfarë janë teknikat e intervistës dhe mbi mënyrën për të përpunuar të dhënat pasi ti kenë marrë.

Është e nevojshme t'ju kujtojmë të rinjve ndonjë ditë përpara të fillojnë të kërkojnë një manjetofon në mënyrë që të mos nxitojnë në momentin e fundit. Është një sistem shumë i mirë për ti bërë sa më të përgjegjshëm.

Materialet

Për animatorin: kartelonin për të regjistruar përmbajtjen e tematikave të dala nga intervistat e të rinjve dhe më përpara për të sjellë ndonjë fjalë kyçe për tu përdorur në intervistë.

Për të rinjtë: fletore për të shkruajtur sjelljen e të rinjve dhe të të rriturve të ftuar për tu përgjigjur disa pyetjeve të thjeshta, 1 magnetofon me një kasetë.

6. Gjyqi

Motivi i procesit: Kutia e kursimit të Kohës prish raportet midis njerëzve.

Organizohuni në një grup dhe ndani detyrat:

- presidenti;
- jurist;
- sekretari;
- avokati mbrojtës;
- akuza.

Për të thelluar...

- Është më e rëndësishme të kesh apo të jesh? Cilat gjëra të zaptojnë më shpejt zemrën? Në kurriz të kujt?
- Çfarë avantazhi kanë miqtë tuaj nga fakti që ekziston? Çfarë bashkëndan me ta?
- “Fëmijë të të gjithë botës bashkohuni!”. Ka kuptim? Përse?
- “Të dashur prindër,...” (provo të shkruash çfarë të pëlqen në raportin tënd me ta dhe çfarë të shqetëson).
- Çfarë të turpëron dhe të shqetëson në të qenit i krishterë koherent?

LOJRA

3. Gjykata

Kuptimi i lojës

Të dish të bashkëpunosh, dhe të vësh në shërbim të shokëve ndershmërinë dhe sensin tënd të drejtësisë.

Ambientimi

Loja mund të bëhet në ambient të mbyllur.

Proçesi në ngarkim të njeriut Grigio.

Kohëzgjatja

Nga 30 minuta e më tej.

Numri i lojtarëve

Dy skuadra: “Miqte e Momos” dhe “Njerëzit Grigi”. Për çdo skuadër duhen 5 avokatë përfaqësues të skuadrës.

Më tepër: gjykatësi = albitrin e lojës.

Momo, kryetari i Njerëzve Grigi, dhe një juri e përbërë nga 1/5 e lojtarëve që nuk i përket asnjërës prej skuadrave

Fajësimi

Një njeri gri akuzohet që mbron pakënaqësinë dhe hidhërimin në qytet. Mbrojta e tij i besohet zotërinjve gri ndërsa akuza i është dhënë miqve të Momos.

Rregullorja

Gjyqi ndahet në tre pjesë: Faza e parë, zgjat 1/2 të kohës së parashikuar për të tërë procesin, çdo skuadër kërkon provat (skuadrat ndahen dhe duke punuar në grup kërkojnë provat që më pas do t'jua japin avokatëve të tyre, miqtë e Momos akuza dhe Njerëzit Grigi mbrojtja).

Faza e dytë: gjykatësi (albitri-animator) drejton procesin dhe juria vlerëson provat.

Në fazën e dytë dëgjohen edhe fjalimet e avokatëve.

Faza e tretë: 10-15 minutat e fundit i nevojiten jurisë për të dhënë verdiktin dhe dy skuadrat për të korruptuar jurinë.

Përfundimi i lojës

Në fund të kohës së parashikuar pas dhënies së verdiktit nga juria.

4. Olimpiada të çuditshme

Ambientimi

Kundër monotonisë. Një lojë e ndryshme nga e zakonshma.

- Hedhja e peshës: pesha është një top ping-pongu.
- Hedhje me hark: dhe fishekë me një majë kruajtëse dhëmbësh për të shpuar tullumbacet të varura në një fill.
- Vrapim me pengesa: të kalosh poshtë pengesave.
- Vrapim me stafeta: stafeta është një hendek (prej plastike) e gjatë 2m.
- Hedhja e diskut: disku është një pjatë plastike.
- Garë me kuaj: kali është një fëmijë.

Skeda 4

ZBULIMI I RRËNJËS I SË GJITHA TË MIRAVE

AKTIVITET / EKSPERIENCË

3. Atje ku koha takohet me përjetësinë...

Qëllimi

Të dish të njohësh vendet ku të jesh mirë me vetveten dhe të takosh Zotin.

Aktivitete

- Të individualizojmë vendet ku Zoti është njohur dhe të feston në ambientin e vet.
- Të evidentojmë ambientet e qetësisë ku është më e lehtë dëgjimi dhe reflektimi.
- Të vizitojmë një qendër të njohur shpirtërore dhe lutjeje.
- Të bëjmë eksperiencë qetësie dhe soditjeje (ndoshta gjatë një shëtitje). Tregoheni kur e keni provuar.

4. Labirinth

Dëshiron të ndihmosh Momon të shoqëruar nga Kasiopea për të arritur tek Mjeshtër Ora?

KUJDES! Ke pengesa për të kaluar. (Janë katrorët me ngjyrë të zezë që gjen përgjatë ecjes).

Pengesa 1: Përgjigju: Kush është Kasiopea për Momon? Ku të çon?
Pengesa 2: Përse Zotërinjtë Gri duan ta vrasin Momon?
Pengesa 3: Si Momo arrin të arratiset Zotërinjtë Momo?
Pengesa 4: Në jetën tënde mendon se është e rëndësishme figura e një “Kasiopea”?
Përse?
Pengesa 5: Kush mund të jetë këto “breshka” për ty?
Provo të takohesh me ta dhe t’ju kërkosh ndihmë, dhe t’ju mësosh ecjen e jetës.
Pengesa 6: PËRGËZIME! Ke kaluar të gjitha pengesat dhe Momo ka arritur Mjeshtër Ora.

Për të thelluar...

- Çfarë të lejon të provosh qetësinë dhe takimin me veteven? Eksperimenton gëzimin e qetësisë dhe të kohës?
- Kujto një fakt të jetuar ose të njohur në të cilën ke shikuar gëzimin e qetësisë dhe je ndjerë “i zhytur në burimin e kohës”?
- Cilat “breshka” (persona të angazhuar, miq të Zotit dhe të jetës, të moshuar “të mençur” që dinë të shijojnë gjërat e vërteta të jetës dhe të Zotit...) pranë teje mund të ri-zgjojnë vëmendjen tënde drejt së mirës dhe drejt Zotit? Çfarë të pengon që ti ndjekësh?
- Çfarë të ndihmon të takosh Zotin? Sa kohë i dedikon në lutje, në qetësi dhe në reflektim?
- “Unë jam jeta, e vërteta dhe jeta” thotë Jezusi. Bashkënda?

LOJRA

4. Ndiq Kasiopenë

Kuptimi i lojës

Vërë në shërbim të shokëve të skuadrës cilësitë e tua të durimit dhe të vëzhgimit.

Ambientimi

Loja mund të zhvillohet në ambient të hapur ose të mbyllur në më shumë vende të përdorshme.

Momo takon breshkën e Mastro Hora dhe duke lexuar shkrimet mbi kurrizin e Kasiopesë shpëton nga Njerëzit Gri.

Të nevojshme

Kartona me ngjyra, një ngjyrë për skuadër. Kartonat me të njëjtën ngjyrë duhet të jenë aq sa do të jenë etapat që do të bëhen, dhe në numër të njëjtë për çdo ngjyrë.

Harta të vizatuar në karton, të njëjtë për çdo skuadër.

Kohëzgjatja

Në bazë të numrit të etapave (nga 45 minuta dhe më shumë)

Numri i lojtarëve

Ndahen lojtarët në sa më shumë skuadra (me një maksimum prej 15 lojtarësh për skuadër), nuk ka numër më të madh të lojtarëve në skuadër. Mjafton të kesh më shumë material të nevojshme për etapat dhe të kesh një hapësirë të mjaftueshme për të zhvilluar lojën.

Është e nevojshme që të jetë një gjyqtar për çdo skuadër dhe një gjykatë e lartë.

Qëllimi

Të plotësojmë hartën e thesarit dhe më pas ta gjejmë.

Rregullorja

Përpara fillimit të lojës fshihen të gjithë kartonat mbi të cilat janë shkruajtur enigma dhe prova të ndryshme që skuadrat duhet të kërkojnë të zgjidhin.

Kur një skuadër gjen një karton të ngjyrës së tij duhet të kalojë një provë që duhet të jetë e sanksionuar nga gjyqtari i skuadrës i cili do të bëjë në mënyrë që të gjithë anëtarët e çdo skuadre të marrin pjesë në zgjidhjen e çështjes ose kalimin e provës.

Pas çdo prove të sanksionuar nga gjyqtari i skuadrës zëdhënësi i skuadrës do të çohet nga gjyqtarita suprem për të tërhequr një copë për të plotësuar hartën e kohës.

Shembulli i provës

- Shprehje matematike
- Gjëgjëza
- Provë për gjetjen e materialeve. Psh: dhjetë gjethe të tipave të ndryshme, 50 objekte të të njëjtës ngjyrë, etj.
- Të shkruajmë një poezi dedikuar Momos ose të tjerëve...
- Të pastrojmë një pjesë të oborrit, et.

Përfundimi i lojës

Çdo provë e kaluar përmban një copë të hartës dhe vetëm kur harta do të jetë e plotësuar do të mund të fillojë kërkimi i thesarit.

5. Mbërritja tek Mastro Hora...

Kuptimi i lojës

Të vësh në shërbim të skuadrës cilësitë e tua dinake, shpirtin e sakrificës dhe bashkëpunimit.

Ambientimi

Loja është e mundimshme si në ambientet e jashtme (oborr, lëndinë, mal, etj.) ashtu edhe në ambient të mbyllur nëse kanë më shumë dhoma (për ndërlidhje të standeve të ndryshme). Momo duke ndjekur Kasiopenë drejtohet drejt shtëpisë së Mjeshtër Orës dhe për tu futur duhet të kthehet nga mbrapa...

Të nevojshme

1 penarel për çdo skuadër

1 karton për të shënuar pikët dhe për shenja penaliteti për skuadrën.

Material të nevojshme për të veshur çdo stand.

Kohëzgjatja

Minimum 45 minuta dhe më shumë

Numri i lojtarëve

2 skuadra, “miqtë e Momos” dhe “Njerëzit Gri”.

1 albitër të përgjithshëm dhe një animator për çdo stand.

Qëllimi

Kush arrin më parë në shtëpinë e Mjeshtër Orës duke kaluar provat e stand dhe duke marrë pikët maksimale.

Rregullorja

Një lojtar për skuadër, gjithmonë i ndryshëm duhet të përballet me provat që do të gjejë në stand dhe pikët që konkurrenti do të marrë do t’i mblidhen asaj të skuadrës.

Shembulli i stand

- Prova të memories (të kujtojmë numrin më të madh të rreshtave të një poezie në 5 minuta).
- Prova të forcës fizike (të s’postojmë objekte të rënda).
- Provë kënge.
- Provë bashkëpunimi (konkurrenti me sy të mbyllur shoqërohet nga shoku nëpërmjet një rruge të mbushur plot me pengesa).
- Prova matematike (shprehje të thjeshta për t’u zgjidhur)
- Stafeta me ujë, etj.

Është e këshillueshme të fillojnë lojën skuadra të ndryshme nga stand të ndryshme dhe të kesh një numër të stand më të madh se ai i skuadrave.

Përfundimi i lojës

Çdo provë e kaluar përban një copë të hartës dhe vetëm kur harta do të jetë e plotësuar do të mund të fillojë kërkimi i thesarit.

6. Gjetja e rrugës

Ambientimi

Të gjejmë rrugën për të arritur në shtëpinë e Mjeshtër. Arrihet vetëm nëpërmjet Kasiopesë.

Në kërkim të thesarit

Të dhënat do të jepen nga një animator i veshur si breshkë (Kasiopea). Kujdes se nëse një Zotëri Gri (animator i veshur me një thes të zi) ju takon duhet të kaloni disa prova.

Zhvillimi i lojës

“Kasiopea” jep të dhëna për të gjetur biletën e parë, pas kësaj do të flasë vetëm për gjëegjëzat, proverbat, anagramet, që skuadra duhet të deshifrojë për të gjetur biletat në vazhdim.

Zotërinjtë Gri, çdo herë që vijnë (numër i njëjtë për çdo skuadër) dhe ku të duan, do të detyrojnë skuadrën të kalojnë prova të reja.

Qëllimi i lojës

Fiton skuadra që do të gjejë biletën e fundit (rruga për në shtëpinë e Asnjë Vendi). Bileta finale mund të jetë e fshehur në një kishë, brenda një imazhi ose statujë të shenjtë.

ETAPA 3

“NUK MUND TË SHKOJMË KOT KOHËN TONË!”

Skeda 5

STRATEGJIA E SË KEQES

AKTIVITET / EKSPERIENCË

1. Mbretëria e Zotërinjve Gri në vendin tim

Qëllimi

Të bëjmë të rritet shpirti i vëzhgimit me sy, vesh dhe zemër atje ku jetojnë fëmijët.

Aktivitetet

Për t’ju hequr maskat zotërinjve gri që kërcënojnë se do të shkatërrojnë jetën tonë, fantazinë tonë, origjinalitetin tonë është e nevojshme të kuptojmë kush janë në të vërtetë... Le të shikojmë njëri-tjetrin dhe të largohemi...

Do të ndajmë këtë aktivitet në dy moment: pasi janë formuar grupe të vogla i lëmë të lirë fëmijët për 20 minuta bashkëbisedimi në përfundim të së cilës duhet t’ju paraqesin përpara të gjithëve teorinë e tyre për “Zotërinjtë Gri”.

Animatorët përgatisin një kartelon mbi të cilën do të shënojnë vetëm fjalët kyçe.

Momenti i dytë do të konsistojë në daljen e fëmijëve në vend për të vëzhguar realitetin e një lagjeje, të ndonjë rruge, për të shënuar prapinë e ndryshme të “Zotërinjve Gri”.

Propozimi pozitiv që duhet të jetë bërë natyrisht integrohet me eksperiencën të vendeve të takimit pozitiv dhe me vendet e qetësisë dhe të lutjes.

Mënyra

Stimulohet në fillim analiza e vetvetes për “Zotërinjtë Gri”, bërë në grupe të vogla (ndoshta ndërmjet fëmijëve që nuk midis tyre) dhe me të njëjtët do të bëhet kjo eksperiencë si qytetarë të mirë me kriteret për të vëzhguar (fletore, dhe për të sjellë mendime nga kërkimi i fundit).

Do të jetë shumë e rëndësishme të verifikojmë të gjithë atë që fëmijët kanë nxjerrë: do të jenë kureshtarë ti vënë të gjitha bashkë, dhe rezervojmë hapësirën. Një kartelon i ekspozuar në Orator do t’ia besojë, atij që do të vijë për ta vizituar, sa është i integruar në grup.

Materiale

Është e nevojshme edhe një vend jashtë ku fëmijët mund të gjenden të ndarë në grupe të vogla pa shqetësuar, 1 kartelon për të sjellë fjalët kyçe, 1 fletore për çdo grup ndërsa është në shëtitje për ankimimin.

2. Orator apo depofëmijësh

Qëllimi

Të njohësh mirë Oratorin dhe qëllimin e tij.

Mënyra

Janë zhvilluar duke imagjinuar një gjyq në Orator. Motivi i mundshëm dominues i akuzës: “Ambjenti është si një depofëmijësh. Janë vetëm gjëra për t’u bërë dhe jo, por nuk është një vend i vërtetë takimi”. Motiv i mundshëm dominues i mbrojtjes: “Oratori është shtëpia e fëmijëve. Por ka shumë armiq: ambiente të tjera më sipërfaqësore, oraret shkollore, studimi i tepërt, bandat e prepotentëve, angazhim i tepërt i përgjegjësve”.

Për të thelluar...

- Provo të verifikosh, me ata të grupit tënd, ecjen që jeni duke bërë: përcaktoni zonat me hije (vështirësi dhe gjëra që nuk kthehen) dhe zona me dritë (d.m.th. që lëviz në grup dhe që e bën të lëvizë). Kontrolli sa ndihmon të kaloni zonat me hije dhe për të forcuar zonat me dritë.
- Bëni të njëjtën verifikim për ambientin e oratorit (në fillim në çifte dhe pastaj si grup). Flisni me “Priftin” ose me Motrën përgjegjëse...
- Provoni të zhvilloni një gjyq në lagje ose në vendin ku jetoni në mënyrën tuaj të organizoni hapësirat (për kë? dhe për fëmijët? dhe për të moshuarit?) dhe vendet e takimit, kohën dhe vetë jetën shoqërore... Vëzhgimet tuaja mund të jenë motiv ballafaqimi me kryetarin e bashkisë ose një përgjegjësi administrative.
- Mendo në mënyrën tënde të jetosh kohën: si e organizon? Cilat janë tundimet që më shumë i nënshtrohesh dhe në çfarë mënyrë e harxhon? Ka moment në të cilat liresh të fitosh gjëra dhe nga interesi yt në dëm të të tjerëve?
- Preokupohesh për të zbuluar dhe të heqësh maskën strategjive të së keqes? Mbi cilat burime mund të besosh?
- Çfarë “vret” miqësinë? Si reagon miqësia e tradhtuar e eksperimentuar nga Momo me Gigi, me Beppon dhe me të tjerët?

LOJRA

1. Arratisja nga depofëmijësh

Ambientimi

Jeta bëhet e padurueshme për fëmijët; e vetmja gjë për t’u bërë është të arratisesh nga depofëmijët.

Qëllimi i lojës

Të arrish të arratisesh nga skuadra që fiton lojërat e ndryshme në stand.

Mënyra

Lojëra me ujë: një seri lojërash në fund të të cilave matet uji i përfutur në çdo lojë.

- Stafeta me pjata.
Mbushni një shishe. Uji merret nga “burimi” me një pjatë dhe pastaj hidhet në shishe. Fëmijët, të ulur për tokë në rresht kalojnë pjatën e mbushur me ujë mbi kokë, nga brenda.
- Stafeta me tullumbace (të mbushur me ujë)
Fëmijët, të shpërndarë 5-10 m njëri nga tjetri, kalojnë tullumbacen plot me ujë. Fiton skuadra që mbush më shumë me ujë kovën dhe që çan më pak tullumbaca.
- Lojëra të tjera që fantasia sugjeron... deri në lojën finale “kova finale”.

Skeda 6

... NË KUNDËR STRATEGJINË E SË MIRËS

AKTIVITET / EKSPERIENCË

3. Kampion sot...

Qëllimi

Të takojmë me dëshmi persona që na ndihmojnë për ta bërë qytetin sa më shumë edukative.

Mënyra

- Të evidentojmë personat që luftojnë për një çështje të drejtë, si ajo për të ndihmuar të tjerët dhe luftojnë kundër padrejtësive. Emrat që do të dalin do të formojnë kampionët ose profetët e njohur nga fëmijët. Në çifte mund të punojnë ose të intervistojnë dikë prej këtyre personave ose për të kërkuar elementët që bëjnë “profet” të sjellurit dhe të qënurit e njëjtë.
- Vizioni i një filmi mbi një personazh që lufton për të liruar njerëzit e tij. Lexim kritik së bashku.

Për të thelluar...

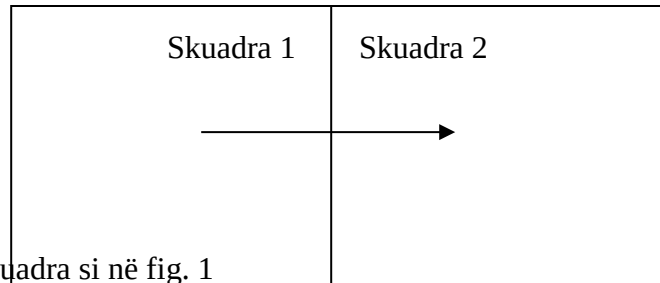
- Për kë dhe për çfarë je i gatshëm për të rrezikuar, luftuar dhe vuajtur?
- Çfarë të ndihmon të përballosh vështirësitë? Në cilat burime mund të mbështetesh pranë teje? dhe brenda teje?
- Cilat janë strategjitë pozitive, të pranishme në familjen tënde, në Orator, në territorin tënd?
- Çfarë mund të japësh nga vetja për të forcuar strategjitë e së mirës?

LOJRA

5. Zotërinjtë Grigi

Ambientimi

Zotërinjtë Grigi pa cigaren e tyre vdesin, por mund të jetojnë akoma edhe pak sekonda për t'ju bërë dëm njerëzve.



Zhvillimi

Ndahen fëmijët në dy skuadra si në fig. 1

Nga 1 deri në 50 lojtarë (nëse fëmijët janë më shumë se pesëdhjetë për çdo skuadër) nga skuadra 1 hyjnë në fushë 2 duke bërë titur me një frymë shkronjën A dhe duke kërkuar të prekin sa më shumë kundërshtarë të jetë e mundur. Ata të skuadrës së 2 që nuk arrijnë të largohen dhe preken bëjnë që skuadra e tyre të humbë 1 pikë. Por në momentin në të cilën lojtari 1 përfundon së foluri shkronjën A dhe gjendet akoma në fushën 2 mund të jetë i prekur nga kundërshtarët duke humbur kështu pesë pikë. Pastaj ndërrohen pjesët. Loja mund të jetë me kohë.

6. Ujit luleorët

Kuptimi i lojës

Të dëfrehemi.

Ambientimi

Lojë e përshtatshme vetëm për ambientet e jashtme.

Momo lufton kundër njerëzve grigi duke shkatërruar luleorët.

Të nevojshme

Kana ose gota plastike.

Kohëzgjatja

Kohëzgjatja e lojës do të varet nga pjesët dhe nga numri i tyre.

Numri i lojtarëve

Nuk ka një numër të caktuar më të madh ose më të vogël.

Qëllimi i lojës

Njeriu agresiv (përfaqësuar nga Momo) duhet në një kohë të shkurtër të mundshme të ndalë të gjithë Njerëzit Grigi.

Rregullorja

Një garë normale të njeriut agresiv me ndryshimin e vetëm që Momo; për të kapur, duhet të gjuajë me ujë Njerëzit Grigi.

Kur një konkurrent goditet do të armatohet me gota.

Të ndryshme

Kur një konkurrent goditet mund të nisë të jetë njeri agresiv kur do të jetë pas shpinës së shokut ose kur do të ketë pas shpinës së tij një shok.

Përfundimi i lojës

Çdo pjesë përfundon kur njeriu i fundit grigio goditet me ujë.

ETAPA 4

“NJË FUND QË JEP FILLIMIN E GJËRAVE TË REJA!”

Skeda 7

VETËSHKATËRRIMI I SË KEQES

AKTIVITET / EKSPERIENCË

2. Zbulo difektet e tua

Aktiviteti

Ajo që vazhdon është një aktivitet me efekte shumë të mëdha drejtuar katekizmit. Duhet të zhvillohet në një vend veçanërisht të qetë lart çdo tërheqjeje të vëmendjes për fëmijët të cilët lehtësisht u tërhiqet vëmendja.

Kjo është një aktivitet që nuk mund të jetë e improvizuar, por hyn në një klimë pak serioze me një moment qetësie ose një largim për të reflektuar mbi dy aspekte të karakterit tënd absolutisht për tu përmirësuar.

Qëllimi

Të ndihmojmë fëmijët për të lexuar brenda dhe për të analizuar dhe modifikuar një anë të karakterit të vet për rritjen personale dhe në komunitet.

Mënyra

Pasi iu kemi lënë fëmijëve 15 minuta kohë për të reflektuar, i bëjmë të kthehen në vendin bazë ku janë sjellë 2 dërrasa të mëdha me përmasa të ndryshme: një sigurisht shumë të gjatë dhe një më të shkurtër.

Çdo fëmijë, pasi të ketë parë të ndërtohet nga animatorët një kryq me të dy dërrasat, do të jetë i ftuar të kryqëzojë difektet e tij mbi kryqin e Jezusit.

Do të jetë e nevojshme të jetë në një vend ku mund të dëgjohen qartë goditjet e çekiçit mbi gozhdë: është shumë efekt, shumë simbolik dhe shumë i nevojshëm për t'ju kujtuar fëmijëve që është vendosur të lihen ajo pjesë e karakterit që vetëm Jezusi do të dijë ta transformojë.

Materiale

2 dërrasa me përmasa të ndryshme, shumë gozhdë të mëdha sa janë fëmijët (animatorët nuk janë të përjashtuar!!!), 1 çekiç dhe vargjet e nevojshëm për të bërë një kryq me dy dërrasa.

Për të thelluar...

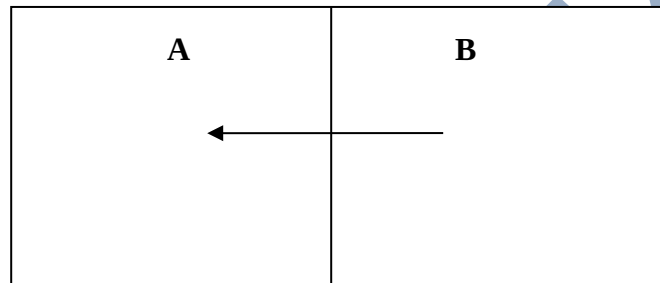
- Janë situatë dhe strategji të së keqes, në ambientin tuaj, që luftojnë? Çfarë raporti ka midis grupeve?
- Në çfarë mbështetesh për të përballuar dhe fituar mbi të keqen brenda teje?
- Ke mundësinë të jetosh sakramentin e faljes? Si e vlerëson?
- Çfarë mund të japësh nga vetvetja për të përmirësuar ambientin në të cilin je future (në familje ose Orator)?

LOJRA

3. Hedhja e monedhës

Ambientimi

Me hedhjen e monedhës Zotërinjtë Grigi mbeten 3.



Zhvillimi

Ndahen fëmijët në dy skuadra dhe vendosen në qendër të fushës në dy rreshta, kurrëz me kurriz. Animatori hedh një monedhë prej bukëpeshku me diametër 2m. Nëse bie kokë skuadra A vrapon drejt OFF LIMITS së vet e ndjekur nga B. Të prekurit eliminohen. Kthehemi në pozicionin e fillimit, hidhet përsëri monedha dhe nëse bie kryq ndërrohen rolet. Fiton skuadra që eliminon plotësisht kundërshtarin, ose që pas një farë kohe ka fituar më shumë pikë (1 p. çdo prekje).

4. Garë automobilistike

Kuptimi i lojës

Vendos forcën tënde fizike në shërbim të shokëve, të dish të bashkëpunosh dhe të luash në skuadër duke arritur ritmin dhe sintoninë sa më të mirë të mundshme.

Ambientimi

Loja duhet të jetë zhvilluar jashtë ose në hapësira të mëdha.

Lidhja me historinë: banorët e fshatit tentojnë të zëvendësojnë kohën e humbur (shiko parukierin mbas takimit me një nga Zotërinjtë Grigi) dhe ndjekjen “e nevojshme” duke fshehur raportet njerëzore (izolimën e Momos).

Të nevojshme

Shumë karrige (mundësisht të mëdhaja) sa janë skuadrat që marrin pjesë në garë.

2 kartelonë dhe 2 penarë për skuadër.

4 tasa ose gota për skuadër.

Materiale specifike për çdo stand:

Inferimieria: letër higjienikë për të fashuar plagët dhe penarelë të kuq për plagët që duhen kuruar, shkopinj për rripat.

Kuti: skoç për riparimin e gomave, penarela të zinj për të nxjerrë në pah çarjet, stand të ndryshme: banke për të kontrolluar firmat, etj.

Kohëzgjatja

Koha e parashikuar për provën varet nga numri i lojtarëve dhe nga gjatësia e qarkut. Qarku që mund të jetë i përshkruar disa herë.

Numri i lojtarëve

Çdo skuadër duhet të ketë një ose më shumë “team” veshje piloti, 4 goma, 1 motor.

“Team” mund të ndryshojnë sipas mundësive (psh.: më i vogli mund të jetë piloti për të gjithë garën).

Duhet të jenë: një gjyqtar i garës (animator), një gjyqtar për çdo skuadër (animator), dy ose tre persona (mundësisht animator) për çdo stand.

Qëllimi i lojës

Të kalojmë në një kohë sa më të shkurtër qarkun duke përshkruar më shumë herë qarkun.

Rregullorja

Çdo skuadër i jepet një karton mbi të cilën duhet të shkruajë emrin e “vendodhjes” dhe emrin e komponentëve të team të ndryshëm, një motor. Në kartonin e dytë do të vizatohet një timon (me emrin e skuadrës) që më pas piloti do të mbajë gjatë garës.

Sapo njëra skuadër të mbarojë punën në kartelon, ia dorëzon jurisë që në bazë të rendin të dorëzimit do të hartojë një tabelë nisje.

Në bazë të rendit në tabelë skuadrat do të zënë vend rreth karrigeve të vendosura si në “formula uno”. “Gomat”, paraqiten me heqen e këpucëve, pasi të kenë dorëzuar këpucët tek gjykatësi i skuadrës. Kur gjykatësi i garës do ti japë nisjen, piloti do të ulet në karrige duke mbajtur timonin dhe gomat gomat do të shkojnë të veshin këpucët vetëm pasi të kenë mbushur me “karburant” domethënë pasi të kenë pirë një gotë që do të ketë gjykatësi i skuadrës.

Pasi të kenë veshur këpucët konkurrentët “goma” do të ngrenë karrigen me pilotin dhe do të nisen për të bërë xhiron e parë.

Gjatë rrugës do të ketë vende të etapës (stand) në të cilat duhet të qëndrojnë sipas në renditjeje të caktuar nga gjyqtari i garës (renditjeje e ndryshme për çdo skuadër për të mos krijuar bllokim në stand). Përpara përfundimit të garës është e nevojshme që skuadra të kenë kaluar në çdo stand një dhe vetëm njëherë për trajtim (mjekim të pilotit, ndërrim të gomave...) në parkim është gjithmonë i njëjti.

Në përfundim të çdo xhiroje duhet të zëvendësohet “team” që është tashmë gati (pa këpucë, etj.) do të presë ardhjen e shokëve.

Përfundimi i lojës

Loja përfundon me atë skuadër që do të bëjë e para xhiron e fundit.

Skeda 8

... GJETJA E HARMONISË

AKTIVITET / EKSPERIENCË

3. Përgatitim festën finale

“Një dhuratë për festimin e harmonisë së gjetur”

Çdo grup mbështjell një shportë me dhurata: brenda janë dhuratat që çdo anëtar grupi ka sjellë për të festuar harmoninë e gjetur dhe “kohën e lirë”. Çdo dhuratë është e shoqëruar nga një kartolinë urimi për vazhdimësinë e pushimeve (ose të jetës në përgjithësi). Gjatë ofertorit të Eukaristisë përfundimtare, koshi-i dhuruar i çdo grupi çohet në altar. Pas kungimit, gjatë këngës, dhuratat shkëmbehen midis grupeve.

“Time out” vazhdon sepse dua të angazhohem

Qëllimi i lojës

Vazhdo të lirosh kohën duke ngjyrosur me një angazhim konkret në anën e ndarjes, të shërbimit... në familje, në Orator... ku zemra dhe situata konkrete shënojnë hapësirën për tu angazhuar.

Materiale

Një orë e madhe, por pa akrepa – shirita prej letra me ngjyrë.

Mënyra

Provo të rilexosh eksperiencën e jetuar, duke u përballur personalisht dhe në grup mbi pyetjet e propozuara “për të thelluar” dhe mbi atë që është shkruajtur nga ecja biblike. Kështu secili konkretizon vullnetin të centinuarë aventurën duke zgjedhur një angazhim të jetës. I njëjti angazhim, i sjellë në shiritin prej letre të ngjyrosur, ngjitet në orë.

4. Përgatitim festën e Pashkëve!

“Hajdeni në festë”

Qëllimi i lojës

Të mendosh për festën finale është të mendosh për personat që duam të bashkëndajmë.

Materiale

Bileta/ftesa prej letre ose kartoni (format kartolinë) me objekte të ngjyrosura me fantazinë e secilit (të frymëzuar nga motivet e historisë: ora, orefiore..., Mose...).

Mënyra

Secili bën listën e personave të dëshirën të ftojë në festën finale dhe secilit i dërgon një biletë-ftesë personale. Do të ishte bukur, si shenjë të lirisë nga kushtëzimet dhe paragjykimet, të ftosh persona që në përgjithësi nuk janë kurrë të ftuar dhe jetojnë ditët, verën në vetmi (të moshuar, të varfër, persona handicap...). Animatorët dhe përgjegjësit e Qendrës vlerësojnë mundësinë.

“Në festë paraqesim diçka të organizuar”

Çdo grup (në bazë të aftësive dhe ndjeshmërisë që ka fituar) përgatit një ndërhyrje për festën finale: një imitim (mbi një situatë simpatike të jetuar në grup), ose një kërcim ose një këngë...

Në alternativë

Të zbukurojmë mostrën finale me punimet e dorës të bëra gjatë eksperiencës së jetuar. Nëse është parashikuar shitje, mund të finalizohet për një mikrorealizim solidariteti (në favor të një fëmije nevojtar, të një familjeje në nevojë...).

Për të thelluar...

- Çdo ri-gjetje, pas jemi larguar, shpreh nevojën e “të bërit paqe”, për të pajtuar tensioned dhe keqkuptimet, për të plotësuar boshllëqet e pranisë dhe të mosbesimit dhe refuzimit.
- Jeta e ri-gjetur, koha e recuperuar... i japin shtytje dhe bëjnë thirrje për angazhim. Secili bën pjesën e tij, vendos dijet e tij të vogla dhe të mëdha në dispozicion të “oborrit të Oratorit”, të grupit, të familjes, kush është vetëm, kush është akoma i pakënaqur...
Të angazhohemi përse? Sepse me të vërtetë jeta rritet, festa të jetë plotë, sepse të gjithë të marrin pjesë.
Angazhimi shprehet në shërbimin: një mënyrë e re për të parë personat, mbi të gjitha ata më pak me fat, dhe për të takuar ata: duke u mbajtur për dore, duke u lodhur nëse është e mundur, me përlulje... sepse “ka më shumë gëzim kur jep se në atë që merr” dhe ... “asnjë nuk ka dashuri më të madhe për atë që jep jetën për miqtë” (fjalën tënde, prej miku, Jezus”.
- Me cilat persona të Kampit Veror duhet të recuperohet harmoni dhe paqja?
- Çfarë mund të sjellësh nga vetja në festën finale të grupit?
- Cilin angazhim duhet të marrësh përse, përmbyll këtë eksperiencë, mikpritja e jetës të jetë e konkretizuar në shërbimin e vërtetë?

LOJRA

5. Shpëtimi kohës

Kuptimi i lojës

Të bashkëpunojë me shokët dhe të vërë cilësitë e veta të shpejtësisë, të shkathtësisë, etj., në shërbim të të tjerëve.

Mëso të bashkëpunosh, të jesh i disponueshëm ndaj sakrificës për skuadrën.

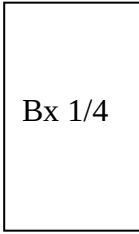
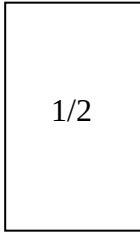
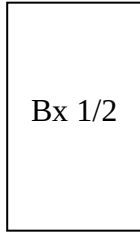
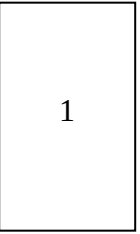
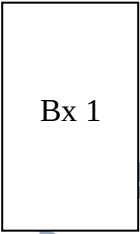
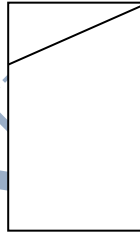
Ambientimi

Është një lojë që kërkon hapësirë (ideal është pylli, pyjet me pisha, etj.). Terreni i lojës ndahet nga 2 vija (si në vizatim) që përcakton bazën. Baza 1 që do të mikpresë skuadrën A dhe baza 2 që do të mikpresë skuadrën B.

Baza 1		Baza 2
--------	--	--------

Nevojiten

Kartona të madhësive sa shpuna e një dore.

Grupi 1	Grupi 2	Grupi 3	Grupi 4	Grupi 5	Grupi 6	Grupi 7
						
300	400	200	200	150	150	3/4/500

Kohëzgjatja

1 ose 2 orë, në gjysmën e lojës ndërrohen rolet e skuadrave.

Numëri i lojtarëve

Fëmijët ndahen në dy skuadra. Skuadra A që përfaqëson miqtë e Momos dhe skuadra B që përfaqëson Zotërinjtë Grigi. Nuk ekziston një numër më i madh i lojtarëve.

Do të duhen: një animator bazë, një arbitër dhe disa animatorë bashkëpunëtorë.

Duke ipotizuar të luajmë me 100 fëmijë, kartonat ndahen në 7 bloqe me rreth 200 secilin.

Qëllimi i lojës

Është për të plotësuar numrin më madh të sekuencave.

Pikët llogariten të skuadrës A të miqve të Momos (skuadrat ndërrojnë rolet) në bazë të numrit të kartonave të sjellë në bazë.

Qëllimi është ai i mbledhjes së numrit më të madh të kartonave të grupeve 2, 4, 6 dhe për ti sjellë në bazën 1.

Rregullorja

Në bazën A një animator shpërndan një karton të grupit 2 secilit lojtar.

Arbitri dorëzon lojtarëve të skuadrës B 3 ose 4 kartona të grupit 7. Kur fillon loja lojtarët e skuadrës A duhet të arrijnë bazën 2. Këtu do të ndryshojnë kartonin e tij me një të grupit të 1 dhe do të kthehet në bazën 1 ku, duke dorëzuar kartonin do të marrë një të grupit 4 dhe do të niset drejt bazës 2.

Loja vazhdon me këto rregulla deri në fund.

Kartonat e grupeve 1, 3, 5 përfaqësojnë pjesë të kohës. Kartonat e grupeve 2, 4, 6 janë “të mira” që shërbejnë për të marrë pjesët e kohës. Nëse gjatë udhëtimit nga një bazë tek tjetra (bazat janë zona Franca) miqtë e Momos preken nga zotërinjtë grigi, duhet të dorëzojnë kartonin e tyre njeriut grigio, që nuk mund të prekë më shumë se një mik të Momos për herë, dhe të marrë si shkëmbim një karton të grupit 7.

Me këto kartona miku i Momos kthehet në bazën 1 ku tërheq, duke paraqitur kartonin të njeriut grigio, një karton të grupit 2 (Bx 1/4). Rifillon kështu biseda që në mënyrë ideale do të jetë (si në vizatim).

Nëse një lojtar kapet kur ka në dorë një karton 1/2 ose 1 ose të mirë “Bx” 1/2 ose 1 rifillon jo nga kartoni që kishte por nga kartoni Bx 1/4.

Përfundimi i lojës

Në përfundim të kohës së përcaktuar.

TEATRI

MOMO RIFITON KOHËN

(Skenari – në sfond qyteti, përballë amfiteatri: Momo në qendër, dhe një çanë të vjetër, hyjnë fëmijët duke qeshur e duke luajtur shohin Momon dhe befasohen)

Djali 1: Po ti, çfarë bën këtu?

Momo: *(Momo e shikon me habi e buzëqeshje)*

Djali 2: Si e ke emrin?

Momo: Momo!

Djali 3: Nga je, vogëlushe?

Momo: *(bën një gjest të çuditshëm)*

Djali 4: Këtu mendon të qëndrosh?

Momo: Pse ç'të keqe ka!

Djali 5: A nuk ke vend tjetër ku të rrish. Dua të them, a nuk ke një shtëpi?

Momo: Unë këtu jam në shtëpi.

Djali 6: Cilët janë prindërit e tu? ... *(Momo trembet)* Mos ki frikë, nuk duam të dëbojmë.

Djali 7: Na the se të quajnë Momo. Është emër i bukur, hera a e parë që e dëgjoj. Kush ta vendosi këtë emër?

Momo: Unë!

Djali 1: Ti e ke thirrur veten kështu?

Momo: Po!

Djali 2: Kur ke lindur?

Momo: Nëse më kujtohet, kam ekzistuar gjithmonë.

Djali 3: Ekzistuar gjithmonë? A ke një nënë, një gjyshe, ose ndonjë pjesëtar tjetër të familjes?

Momo: *(nuk flet, i shikon me vëmendje)*

Djali 4: Sa vjeçe je?

Momo: Njëqind.

Të gjithë: *(qeshin)* Njëqind?!

Momo: Njëqind e një, 102, 103...

Të gjithë: Aaaaa *(me habi)* 101, 102?!

Djali 5: Dëgjo! Ne do thërrasim policinë, ata të dërgojnë në jetimore. Atje mund të kesh një krevat dhe një pjatë gjellë të ngrohtë. Ata të dërgojnë edhe në shkollë, mëson të shkruash dhe të lexosh.

Momo: Jo, nuk dua të shkoj. Kam qenë, ishin edhe fëmijë të tjerë, më kujtohen. Një ditë ika nga jetimorja... nuk dua të shkoj më.

Djali 6: Mirë, por ti je akoma e vogël. Dikush duhet të kujdeset për ty.

Momo: Unë!

Djali 7: A ja del dot vetëm?

Momo: Pak gjëra më duhen.

Djali 1: Dëgjo Momo, është mirë të vish e të banosh në shtëpinë e ndonjërit prej nesh.

Momo: Faleminderit shumë, por bëni mirë të më leni këtu ku jam.

Të gjithë: *(bisedojnë mes njëri tjetrit)*

Djali 2: *(në emër të gjithëve)* Dakord. Qëndro këtu. Secili nga ne do të kujdeset për ty. Të lajmërohen edhe njerëzit e tjerë. *(dalin)*

(muzikë: Tema e fshatit - e bashkësisë)

(Ndërsa tregimtari flet, hyjnë disa persona që i sjellin gjëra. Ndërtojnë një banesë të vogël për Momon).

Tregimtari 1: Të gjithë po i sjellin Momos diçka. Pasi në atë mbrëmje kishte shumë njerëz, bashkohen për të festuar me Momon. Ishte një festë shumë e thjeshtë dhe e gëzueshme. Kështu filloi miqësia e Momos me njerëzit përreth.

Tregimtari 2: Që atëherë vogëlushja Momo u bë më e gjallë dhe më e dashur. Diçka për të ngrënë e kishte e nëse bënte ftohtë mund të ndizte zjarrin. Por gjëja më e rëndësishme ishte se kishte bërë shumë miq.

Tregimtari 1: Momo ishte me fat se kishte gjetur njerëz të mirë.

Tregimtari 2: Ishin nënat të parat që e ndihmuan pastaj edhe fëmijët e tjerë.

Skena e parë: *(Dy fëmijë zihen me njëri-tjetrin)*

Fëmija 1: Mjaft! *(ndërhyn tek fëmijët që zihen)* Shkoni e ndihmoni Momon.

Skena e dytë: (Fëmijë të tjerë)

Fëmija 2: Nuk di si t'i shpjegoj gjërat! *(i inatosur i drejtohet edhe ai fëmijëve që zihen)* ik tek Momo se të kalon, *(ndihesh më mirë)*. *(hyjnë dy fëmijë të tjerë gjithë nerva, shikojnë njëri-tjetrin, por asnjëri nuk flet. Momo i ulur në mes i shikon me vëmendje)*

Nikola: Po iki. Çfarë të bëj këtu, unë erdha me gjithë vullnetin e mirë që kisha por, ti e shikon... *(i drejtohet Momos)* ai është kokëfortë.

Nino: Ik, zhduku! Nuk kishim nevojë që ti të vije, nuk dua të bëj paqe me një kriminel.

Nikola: Çfarë the? Kriminel? Përsërite të lutem?!!

Nino: Unë nuk kam frikë të them të vërtetën. Eja e më rrah po deshe...

Nikola: Ah sikur... Po kush merret me ty.

Nino: A e sheh Momo, e kisha hedh në atë kovën me ujë!... por ti më ke ofenduar para të gjithëve.

Momo: *(I shikon me keqardhje me kërkon që ata të pajtohen)*

Nikola: *(me ton më të ashpër)* me të vërtetë Nino, duam të jemi armiq?

Nino: *(rrudh shpatullat)*

Nikola: *(sillet i penduar)* Unë të jap gjithçka që të kam marrë.

Nino: Çfarë po më thua, mbaji nuk t'i dua më. Mes miqve dhe shokëve merremi vesh. *(i japin dorën njëri tjetrit)*

Të dy: Faleminderit Momo!

Tregimtari 1: “Shko tek Momo se të kalon (ndihmon)”, u bë shprehje tek njerëzit. Përse? Ndoshta Momo ishte e aftë të këshillojë? Dinte për secilin të japë përgjigjen e duhur? Ajo që dinte ishte se i dëgjonte njerëzit.

Tregimtari 2: Çfarë do që të thoshte, njerëzit e dëgjonin.

Tregimtari 1: Momo i dëgjonte të gjithë: qen, mace, gjinkalla, bretkosa, edhe shiun, edhe erën kur tundte gjethet e pemëve. Dhe me të çdo gjë fliste. Në mbrëmje, ndonjëherë me shokët e tij *(hyjnë fëmijët)* u ulte në amfiteatrin nën qiellin plot me yje, me veshët përpjetë për të dëgjuar qetësinë e natës, sikur ishte në qendër të qiellit të madh plot me yje duke dëgjuar muzikën e tyre. Në ato net shikonte ëndrra të bukura.

(Kërcimi i hënës me yjet)

Tregimtari 1: Edhe pse kishte shumë shokë, gjithmonë del një që është më shok se të gjithë kështu ishte edhe për Momon. Kishte dy shokë të ngushtë që shkonin çdo ditë dhe e takonin. Bepo fshirësi i rrugëve dhe Xhixhi ciceroni. Bepon të gjithë e mendonin budalla, sepse thoshte gjëra të çuditshme, Momo përkundrazi e dëgjonte.
(Hyn Bepo me vegla pune në dorë, Momo përkrah tij)

Bepo: Shiko Momo, disa herë mendojmë se udhëtimi është shumë i gjatë... por menjëherë mbaron... *(i bijën shpatullës së tij)*. Ndodh disa herë që e fillojmë rrugën e nuk dimë se ku na çon. Është mirë të mendojmë fillimin pastaj hap pas hapi çdo lëvizje... e me radhë. *(pauzë)* e në fund e shohim se udhëtimi mbaroi. Po, zotëri, mbaroi, është fjala e Pepos...

Momo: *(e tërheq për xhakete... e ulën në një stol)*

Bepo: Ne ngjasojmë shumë me njëri-tjetrin *(Momo përqafton Bepon)* *(Hyn Xhixhi ciceroni)*

Xhixhi: Ej! Shokë jeni këtu akoma!

Bepe: Ja ciceroni ynë, shitësi i përrallave dhe i gënjeshtreve.

Xhixhi: *(bën një teshtitje)* Ej, ngadalë ti...

Bepo: Nuk të vjen turp të marrësh lek nga turistët prej historive false?

Xhixhi: Të gjithë shkrimtarët e bëjnë një gjë të tillë. Edhe unë i tregoj fantazitë e mia. Unë i shes historitë e Momo më ndihmon.. Nuk e bëj këtë punë për t'u pasuruar. Xhixhi mbetet Xhixh ciceroni! Zotëri shumë të nderuar kemi fatin të dëgjoni histori më të ndritura... Mund të uleni! Si të duket, Momo? Toni i zërit është pefekt?

Momo: Je me të vërtetë i zoti!

Xhixhi: Po, por pa ty s'mund të bëj asgjë.

Momo: Ma trego një histori?

Xhixhi: Po të tregoj historinë e “Pasqyrës Magjike” *(ulen afër njëri-tjetrit)*
(Ndërsa Xhixhi tregon historinë, vendoset muzika e “Momos ... ne sfond”)

Momo: E më vonë u martuan?

Xhixhi: Po, më vonë u martuan.

Momo: Pastaj, vdiqën?

Xhixhi: Jo, pasqyra magjike i bënte njerëzit të pavdekshëm, nëse ata u pasqyronin në dy, kupton?
E kështu ata jetuan të lumtur.

Momo: Sa bukur!!! (*dalin nga skena*)

Koha e dytë - Njerëzit Gri

(Muzikë - “Hajdutët e kohës”)

Tregimtari 1: Ekziston një mister i madh i përditshëm. Të gjithë njerëzit e jetojnë por pak veta e reflektojnë. Të gjithë e mendojnë si mund të vijë por askush nuk mrekullohet pse vjen ky mister i cili është KOHA.

Tregimtari 2: Ekzistojnë kalendarë dhe orë për të matur kohën, sepse të gjithë e dimë se, e vetmja orë që na duket si të ishte përjetësi dhe në të njëjtën kohë kalon pa u vë re fare... Varet nga ajo që jetojmë në atë çast, sepse koha është jetë, e jeta qëndron në zemër.

Tregimtari 1: Askush s’e dinte më mirë se zotërinjtë Gri. Asnjëri s’e dinte si ata, të çmonin aq shumë vlerën e çdo ore, minuti dhe sekondi të jetës.

Tregimtari 2: I kishin planet e sakta për kohën e njerëzve. Gjëja që shqetësonte ishte se asnjëri nuk kishte kujdes për kohën në aktivitetet e tyre. U vendosën në qytete të mëdha pa u vënë re. E ngadalë-ngadal, askush nuk kujtohej, morën pushtet mbi njerëzit.

(Muzikë - “Hajdutët e kohës”)

(Fëmijët me kapele në kokë, çantë e gazetë) (*Hyn berberi Fusi në një sallon parukerie me një djalosh*)

Fusi: Jeta ime po mbaron me gërr-gërrin e gërshërëve, me zhurmën e shkumës dhe të sapunit. E tërë jeta ime ishte një gabim. (*Hyjnë disa klientë dhe e përshëndesin*) Kush jam unë? Një berber i shkretë. Nëse do jetoja një jetë të vërtetë do të isha komplet ndryshe, sepse për të jetuar mirë duhet kohë. (*me një furçë shkumon faqen e një klienti*) (*Hyjnë dy zotërinjtë Gri*)

Fusi: Në çfarë mund të jem i dobishëm, për rrojë apo për flokë?

Z. Gri 1: As në njërën, as tjetrën. Vijmë për të kontrolluar kohën, dhe jemi nga Shtëpia e Kursimit të Kohës. Unë jam agjenti XYQ/348/b. E kemi marrë vesh se ju dëshironi të hapni një librezë kursimi tek ne.

Fusi: (*habitet*) Për mua është një gjë e re! Të them të vërtetën nuk e dija se ekziston një Institut i tillë.

Z. Gri 2: Tani e di. Pra, ju jeni Zotëri Fusi, berber?

Fusi: Po, unë jam.

Z. Gri 1: Atëherë nuk kemi ngatërruar adresë. Ju jeni kandidati ynë.

Fusi: Çfarë, si?

Z. Gri 2: Shiko i dashur zoti Fusi, ju shpenzoni kot jetën. Kur të vdisni do të jetë tamam sikur të mos kishit ekzistuar fare. Nëse, përkundrazi do kishit pesë kohë të jetonit mirë jetën, atëherë do kishit qenë me të vërtetë tjetër njeri. Ajo që ju ka penguar ka qenë koha. Thashë mirë?

Fusi: Koha?!!! (*i habitur*)

Z. Gri 1: Shikoni, shikoni po më thoni ku e marrim kohën ne? Duhet të kurseni! Ju zoti Fusi, e shpenzoni kohën në mënyrë të çuditshme. Po ja tregoj me një llogari të vogël. Më ndiqni!

Fusi: Po, sigurisht. (*Agjentët XUQ/348/b fillojnë të shkruajnë numrat*)

Z. Gri 1: Sa vleni ju, z. Fusi, sa vlen koha e jetës tënde?

Fusi: Boh, unë shpresoja t'ë arrij 70 ose 80 vjeç nëse Zoti do.

Z. Gri 2: Mirë, ta mendojmë se do të arrish 70 vjeç (*shkruan mbi pasqyrë me të madhe këto numra 2,207,520,000*) Këto z. Fusi janë në dispozicionin tuaj. Ju duket çudi. Tani të numërojmë: Sa vjeç jeni z. Fusi?

Fusi: 42 vjeç.

Z. Gri 1: Sa orë fle mesatarisht natën?

Fusi: Rreth 8 orë.

Z. Gri 2: 42 vjeç 8 orë në net = rreth 441,504.000 sekonda. Është një shumë që në llogarinë tonë mund ta quajmë humbje. Sa kohë konsumoni në punë z. Fusi?

Fusi: Rreth 8 orë.

Z. Gri 1: Sa orë ju duhet për të ngrënë gjatë ditës?

Fusi: Saktësisht nuk e di. Ndoshta dy orë.

Z. Gri 2: Më duken pak si shumë. Ecim më tej. Ju banoni me nënën tuaj të moshuar dhe i dedikoni rreth një orë asaj. Edhe kjo është kohë e humbur. Pastaj keni edhe një papagall të vogël, rreth tij humbni një çerek ore në ditë.

Fusi: Por...

Z. Gri 2: Mos më ndërpre. Po mbarojmë ... por do të flasim edhe për jetën tënde private. Pra ju kemi një sekret të vogël... Unë e di. Në kohën tonë moderne nuk kanë vend këto sekrete. Ju doni të martoheni me zonjushën Daria?

Fusi: Po, sigurisht që do martohem, sepse se dua!

Z. Gri 1: Nuk ka kohë për dashuri këtu, më kuptoni...

Fusi: Unë e dua atë!!! (*i nervozuar*).

Z. Gri 2: T'i bëjmë llogaritë mirë i dashur mik, nuk të del kohë për dashuriçka!
Gjumi 441.540.000; Puna 441.540.000; Ngrënia 110.376.000; Nëna 55.118.000
Papagalli 13.797.000; Pazari 55.188.000; Miqësia 165.564.000; Sekretet 27.594.000; Dritarja 13.797.000; Gjithsej 1.324.512.000
Të shohim tani çfarë ka mbetur për 40 vite e sipër: 000.000.000 sekonda

Z. Gri 1: Nuk e di z. Fusi ju nuk mund të vazhdoni më me këto shpenzime të kota. Duhet të filloni të kurseni.

Fusi: Unë dua, por nuk e di çfarë të bëj?

Z. Gri 2: I dashur mik, ti e di mirë se si kursehet koha! Ju duhet, p.sh. të punoni më shpejt dhe të braktisni gjërat e padobishme. Në gjysmë ore që i dedikoni një klienti bëjeni për 15 minuta. Evito gjërat e kota që të bëjnë të shpenzosh kohën. Shko e tako zonjushën Daria vetëm një herë në javë, nëse nuk mund të rrih pa e takuar fare. Nëse qëndroje një orë me nënën tënde, tani qëndro vetëm 30 minuta.

Fusi: Shumë mirë, të gjitha këto mund t'i bëj, por kohën që do më teprojë çfarë ta bëj? Ta depozitoj? E ku? Ose duhet ta dorëzoj diku? Si do ja bëj?

Z. Gri 1: Kur dhe si, ti mos u preokupo. Na e lër neve në dorë. Do shikosh se nuk do të teprojë asgjë.

Fusi: Shumë mirë. Kam besim tek ju.

Z. Gri 2: Që tani i dashur Fusi, ju them në mënyrë publike mirë se vini në Shoqërinë e Madhe të Kompanisë së Kursimit të Kohës. Tani edhe ju z. Fusi jeni një njeri modern e projektues. Përgëzime!!!

Fusi: Një minutë ju lutem, a nuk është e nevojshme të më bëni një kontratë? Nuk duhet të vë firmë? Nuk më jepni një dokument?

Z. Gri 1: Çfarë ju shërben? Kursimi i kohës nuk krahasohet me asnjë lloj kursimi tjetër. Është çështje besimi. Ne na mjafton miratimi juaj z. Fusi.
(Klientët i afrohen Fusit sikur donin ta kërcënonin , që të mos shkonte me sallonin e tij)

Tregimtari 1: Vetëm atëherë kur tymi u zhduk z. Fusi filloi të ndihej mirë. Angazhimi të kursente kohën tani e tutje u ngulit në shpirtin e tij.

Tregimtari 2: E pastaj, kur arriti klienti i parë i ditës, z. Fusi nuk i shërbeu mirë, e la pas dore, në vend që të zgjasë një gjysmë ore, zgjati dy minuta. Në zyrën e z. Fusi ishte vendosur shkrimi: “KOHA E KURSYER, ËSHTË KOHA E ARTË” Zonjës Daria i dërgon një letër në të cilën shkruante që për mungesë kohe, nuk arrij të vij e të vizitoj. Edhe për gjërat e tjera, ndoqi sugjerimet e zotërinjve Gri, duke i bërë si të vetat.

Tregimtari 1: Gjithnjë e më i nervozuar, sepse i ndodhnin gjëra të pa shpjegueshme: për gjithë kohën që kursente, nuk i mbete asnjë fije kohë.

Tregimtari 2: Ashtu si Fusit i ndodhi edhe shumë personave në qytet. Çdo ditë u shtoni personat që kursenin kohën. Në radio, televizor, internet, në gazeta shpjegonin të mirat e teknikave të reja për kursimin e kohës. Edhe mbi mure në vendet e reklamave vendosnin manifeste dhe shkrime të dukshme:
KURSYESIT E KOHËS JETOJNË MË MIRË, ose, E ARDHJA U PËRKET ATYRE QË E KURSEJNË KOHËN! PËRMIRËSO JETËN TËNDE... KURSE KOHËN!

Tregimtari 1: E vërteta ishte krejt ndryshe, sigurisht kursyesit e kohës ishin veshur më mirë se njerëzit që jetonin përreth amfiteatrit, fitonin më shumë para e kështu mund të shpenzonin më shumë. Por kishin fytyra të trishtuara, sy të ashpër e të ftohtë, shumë të lodhur.

Tregimtari 2: Ata nuk bënin asnjë festë, dhe asnjë përkujtim dhe ditëlindje. Ëndrrat i konsideronin si krime.

Tregimtari 1: Nëse dikush punonte me pasion ishte shqetësuar për ta. E rëndësishme ishte të konsumonin shumë kohë në punë pa pas kohë për gjërat tjera, edhe pse në të gjitha vendet e punës ishin të shkruara parullat: KOHA ËSHTË FLORI, KURSEJENI!

Tregimtari 2: Asnjë nuk e kuptonte se duke kursyer kohën, kursente diçka tjetër. Asnjë nuk e pranonte se jeta e tyre po bëhej gjithnjë e më e varfër, më e ftohtë. Vetëm fëmijët e kuptonin, sepse asnjë nuk arrinte të kishte pak kohë për ta. Koha është jetë, dhe jeta banon në zemër. Sa më shumë ta kursejmë aq më pak e kemi.

(Muzikë... Tema e fshatit)

(Momo e Xhixhi hyjnë duke shikuar përreth)

Momo: Shokët tanë po vijnë gjithnjë e më pak, shumë kohë që nuk i shoh.

Xhixhi: Ashtu më duket edhe mua, janë gjithnjë e më pak ata që dëgjojnë historitë e mia. Është diçka që nuk shkon.

Momo: Çfarë mund të jetë?

Bepo: Po, e vërtetë, e kam vënë re edhe unë.

Momo: Se kuptoj çfarë mund të jetë.

Bepo: Po bëhet gjithnjë e më keq.

Xhixhi: Ndoshta na duket ne, do të vijnë...të shohim!

Bepo: Fëmijët kanë shumë mundësi tani, kanë facebook, internet, nuk ju interesojnë historitë tona. Prindërit e tyre thonë se ne fëmijët jemi kohë e humbur për ta.

Xhixhi: *(I befusuar)* Për një mend e mendoja se ne jemi kështu për ta.

Bepo: Nuk e ke vu re?

Xhixhi: Po, të them edhe diçka tjetër. Përpara, njerëzve ju pëlqente të vinin te Momo e ta dëgjonin, tani thonë se nuk kanë më kohë. Edhe Fusi shoku ynë i vjetër, nuk ka më kohë... nuk ju çudit se njerëzit nuk kanë më kohë për gjëra të tilla? Pyes veten a gjendet ndonjë çmenduri që infekton?

Bepi: Sigurisht!

Momo: *(I mërzhitur)* Atëherë na duhet t'i ndihmojmë shokët tanë. *(dalin nga skena)*

(Muzikë, "Njerëzit Gri!")

Momo: Sa e lodhur jam! I gjeta të gjithë shokët e mi e ndoshta gjërat do kthehen si më parë. *(sheh një kukull)* Oh, përshëndetje, si je?! Quresh Babygri, më thuaj se je imja?! Jo, pronarja jote do jetë një nga fëmijët që vjen për të luajtur me mua. Unë nuk kam shumë gjëra! A më do mua? S' di ç'të them tjetër!!! *(Momo vëre një njeri që po e shikon)*

Zotëri Gri: Ç' kukull paske!

Momo: Nuk është e imja.

Zotëri Gri: Atëherë qenke me fat. Kam përshtypjen se ti nuk di të luash. Të mësoj unë! *(hap valixhen)*. Gjëja e parë: të duhen shumë gjëra *(nxjerr nga valixhja objekte nga më të ndryshmet)*, siç e vë re është shumë thjeshtë. Babygri e babybboy, e kuptove?

Momo: *(trembet)* Po, po!

Zotëri Gri: T'i fali të gjitha. Luaj me këto kukulla e mos kërko më shokët e tu...

Momo: Por, nuk është e njëjta gjë. Shokët i dua shumë.

Zotëri Gri: *(duke u sjell për skenë)* Ti quresh Momo, vërtetë?! Më dëgjo: Gjëja e vetme që ka rëndësi në jetë është të arrish të kesh diçka. Ti beson se i do shumë shokët?! T'i analizojmë gjërat në mënyrë racionale *(pauzë)*. Çfarë avantazhi kanë shokët e tu nëse ti nuk je? Asgjë! Përkundrazi, ti je për ta një bezdisje. Pse ti i kërkon, i bën ata të humbasin kohë kot... nëse ti i do me të vërtetë leri të qetë. Kanë shumë gjëra të rëndësishme për të bërë. *(pauzë)*. Ne po mundohemi të bëjmë të kuptosh këtë: duam të ndihmojmë.

Momo: Ne, kush?

Zotëri Gri: Ne të shtëpisë së kursimit të kohës. Unë jam agjenti BLË /553/C *(hajde e kuptoje)*

Momo: *(tërhiqet pas)*. Jo!

Zotëri Gri: Ku do ikësh! Asnjë nuk mund të konkurrojë me ne. ne duam t’ju vjedhim të gjithëve kohën.... Jetën! (*trembet*) oh, çfarë thashë!!! Ç’ka m’u desh... (*duke i rënë në sup Momos*). Më harro, kupton... duhet të më harrosh... (*zhduket*)

Momo: (*shumë e trembur*) Më ndihmoni Xhixhi, Bepo! Ndhimë! (*hyjnë si të inatosur Xhixhi e Bepo*)

Xhixhi e Bepo: Çfarë ke?!!!

Momo: Kam zbuluar një gjë të tmerrshme. Duhet t’ju themi të gjithë njerëzve të qytetit. Zotërinjtë Gri po na vjellin të gjithë kohën dhe njerëzit nuk e kuptojnë.

Xhixhi: Po e marr unë përsipër. T’i thërrasim fëmijët (*fishkëllen dhe fëmijët duken*). Pushteti i këtyre zotërinjve Gri qëndron, si tashmë jeni në dijeni, në mundësinë që ata të punojnë në sekret e të qëndrojnë të padukshëm. Mënyra më e thjeshtë dhe efikase për t’ju hequr atyre pushtetin është që njerëzit të dinë të vërtetën. Si ta kuptojnë? Të organizojmë një miting për fëmijët, kështu tërheqim vëmendjen e publikut mbi ne... a dëshirojmë?

Të gjithë: Po!!!

Xhixhi: Po mbaj shënim se duhet të ftojme të gjithë qytetarët për të dielën pasdite. (*fëmijët shkruajnë parulla*)

Tregimtari 1: Kur gjithçka ishte gati, fëmijët marshonin duke kënduar një këngë që Xhixhi kishte kompozuar.

(*Animim: “Marshimi i fëmijëve”*)

Marshimi i fëmijëve

Të gjithë ju vraponi,
të dëgjoni atë që tani është,
një e re e madhe,
dëgjoni, të gjithë atë që do ju themi.

Shpejtoni, shpejtoni koha të flemë gjumë nuk është më.

Shpejtoni, shpejtoni, është një e re!

Të gjithë ju vraponi, hajdutët janë mes nesh,
e shikoni përreth, kohën tonë ata po vjedhin.

Shpejtoni, shpejtoni gjithnjë e më pak kohë do keni,

Shpejtoni, shpejtoni, është një e re!

Nëse do vini të dielën do ju themi ne të vërtetën,

Ne fëmijët tashmë e dimë se maskara e tyre do të bie.

Shpejtoni, shpejtoni, se shumë shpejt koha jonë po mbaron.

(*në fund u bë qetësi ... asnjë i rritur nuk erdhi... fëmijët ulen përtokë, ulin parrudhat*)

Tregimtari 1: Një orë e mirë kishte kaluar. Dhe asnjë nga të ftuarit nuk kishin ardhur akoma. Të rriturve ju drejtohej ky miting. Gjithçka shkoi kot. (*fëmijët dalin ngadalë si të humbur*)

Fëmija 1: Nuk ja vlen të presim më.

Fëmijë 2: Nuk vjen askush më. Natën e mirë!

(*Momo qëndron vetëm, hynë breshka Kasiopeia*) (Muzikë “Momo e Kasiopea”)

Momo: (*e habitur*). Ti kush je?

Kasiopea: Quhem Kasiopea!

Momo: Duhet të jesh një breshkë speciale.

Kasiopea: Po, jam, por tani nuk kam kohë të shpjegojem. Duhet të ikësh Momo. njerëzit Gri po të kërkojnë.

Momo: Ku mund të fshihem?

Kasiopea: Eja pas meje.

Momo: Ty kush të dërgoi? A mund të di nga vjen?

Kasiopea: Pusho, po vjen dikush. *(fshihen)*
(Muzikë “Njerëzit Gri po ndjekin Momon”) (hyjnë njerëzit Gri)

Zotëria Gri 1: Urdhër i kapitenit.... Të kapim Momon!

Zotëria Gri 2: Agjenti BLË ka fol pak si shumë...

Zotëria Gri 1: Për atë do të mendojë Kapiteni, ne na duhet të gjejmë atë vocërrake.

Zotëria Gri 2: Nuk duhet jetë shumë larg... ja ku e ka shallin...

Zotëria Gri 1: Ja ku është, ta kapim!

Momo: Ndhimë! Ndhimë!!!! Kasiope më ndihmo!

Kasiopea: *(vihet në qendër të skenës)* Mos ki frikë, tani i rregulloj unë. “Ndaloni, mos lëvizni! *(zotërinjtë gri bëhen të paftë të lëvizin..)*

Zotëria Gri 1: Mallkim! Çfarë po ndodh, nuk mund të lëviz këmbën.

Zotëria Gri 2: Mund të jetë një shaka i asaj kafshës keqe.

Zotëria Gri 1: Mallkim! Na iku vocërrakja...

Kasiopea: Eja këndeje Momo.

Momo: Kam frikë! *(qanë)*

Të gjithë: *(nga jashtë)* Ik Momo, ik!!!
(muzikë)

KOHA E TRETË

Tregimtari 1: Zhdukja e Momos e vë të gjithë qytetin në alarm. Bepo e Xhixhi u mërzitën shumë, sa askush nuk mund t’i ngushëllonte, ndërsa njerëzit Gri të inatosur vihen gjithnjë e më tepër në kërkim të Momos.

Tregimtari 2: Por, Momo larg njerëzve dhe rrugëve të qytetit ecte e ecte me breshkat përbri. Kalonin afër rrugicave të vdekura, kalonin pranë shtëpive të askujt. “ja, erdhëm...” thoshte Breshka. Përreth çon sytë dhe sheh një pjatë të vogël në të cilën ishte e shkruar: “MJESHTËR SEKONDASH DHE MINUTASH ORE”. Momo merr frymë thellë, ulë dorezën dhe hynë brenda. *(hapet perdja.... Muzikë)*

Pjesa e parë.

(një dhomë plot me orë. – mjeshtër Ora shikon.... Hynë Momo me Kasiopeën)

Mjeshter Ora: *(me një buzëqeshje)* oh, Kasiopea, u ktheve? E solle me vete Momon e vogël? *(e përkëdhel dhe i flet diçka në vesh)*

Momo: Ja, ku jam.

Mjeshter Ora: Mirë se erdhe në shtëpinë e asnjë vendi. Unë jam Mjeshtër Ora, Sekondash, Minutash ore)

Momo: Me të vërtetë po më prisje?

Mjeshter Ora: Po, po të prisja, të kam dërguar breshkën Kasiopea që të sillte deri këtu. *(shikon orën)*. Erdhe edhe në orarin e caktuar. Kjo është një orë enigmatike, tregon me saktësi orët e Yjeve.

Momo: Çfarë është një orë Yjore?

Mjeshter Ora: Në rrotullimin e universit ndodhin disa momente të jashtëzakonshëm dhe spektakolarë, në të cilën mund të vijë e vërteta që as para e as pas nuk është e mundur. Fatkeqësisht njerëzit nuk janë të kujdesshëm. Por, nëse dikush është i vëmendshëm mund të shohë gjëra të mëdha në univers. *(Pauzë)* A ke uri!!! *(i sjell mëngjesin dhe e vështron kur ai ha)*

Momo: *(Në kafshatën e fundit)*. Përse dërgon breshka?

Mjeshter Ora: Nuk dërgoj breshka, të dërgova vetëm Kasiopenë për të mbrojtur ty nga zotërinjtë Gri. Ata sillen vërdallë.

Momo: Ma duan të keqen?

Mjeshter Ora: Po, vogëlushe!

Momo: Përse?

Mjeshter Ora: Sepse kanë frikë nga ti. Ti ju ke thënë shokëve të tu gjithë të vërtetën mbi Zotërinjtë Gri.

Momo: Ne kemi kaluar për tërë qytetin, përse nuk na ndaluan?

Mjeshter Ora: Kasiopea ka magjinë të shohë të ardhmen para një gjysmë ore.

Momo: *(surprizë)* ah, tani kuptoj! Kur ajo thoshte se në ç'rrugë të ecim, sepse zotërinjtë Gri, ishin në rrugën tjetër.

Mjeshter Ora: Pak a shumë. Por duke ardhur te ti e te shokët e tu, dua t'ju bëj përgëzimet e mija. Kartelonët dhe shkrimet tuaja më kanë ndihmuar shumë.

Momo: I ke lexuar?

Mjeshter Ora: Të gjitha fjalë për fjalë.

Momo: Ti i njeh zotërinjtë Gri?

Mjeshter Ora: I njoh edhe ata më njohin mua. *(qeshë)*. Mos u shqetëso. Këtu nuk mund të hyjnë edhe nëse do e kalojnë rrugicën e asgjësë.

Momo: *(e menduar)* Si ka mundësi, di gjithçka për kartelonët tanë dhe për zotërinjtë Gri, sepse ti nuk del kurrë jashtë?

Mjeshter Ora: Nuk është e nevojshme, kam syzet Shikuese që shohin gjithçka në univers *(i heq syzet dhe i vë në sytë e Momos)*. Do t'i provosh?

Momo: *(trembet)* Oh, po shoh zotërinjtë Gri!

Mjeshter Ora: Po flasin për ty! Nuk po kuptojnë se si t'i u ike.

Momo: Pse janë ngjyrë gri?

Mjeshter Ora: Sepse e mbajnë ekzistencën e tyre me gjëra të vdekura. Pra, ekzistojnë atëherë kur ata u marrin kohën jetësore njerëzve.

Momo: Atëherë zotërinjtë Gri, nuk janë njerëz të vërtetë?

Mjeshter Ora: Jo!

Momo: Çfarë janë?

Mjeshter Ora: Në të vërtetë nuk janë asgjë.

Momo: Nga vijnë?

Mjeshter Ora: Formohen atëherë kur njerëzit i japin mundësinë të formohen. Kjo ju mjafton që ata të ekzistojnë. Fatkeqësisht kanë shumë bashkëpunëtorë tek njerëzit. Kjo është e keqja.

Momo: Kohën time nuk e lë të ma marrë askush.

Mjeshter Ora: Atë të uroj edhe unë. Më thuaj, çfarë është koha?

Momo: Oh, Zot, çfarë pyetje! (*mendon*) Koha është diçka që EGZISTON. Ndoshta është një lloj muzike, që nuk vihet re sepse është gjithmonë. Unë mendoj ta kem dëgjuar ndonjëherë.

Mjeshter Ora: Nga shtëpia e askujt e rrugica e kotësisë vjen koha e të gjithë njerëzve.

Momo: Je ti që e bën!

Mjeshter Ora: Jo, vogëlushja ime, unë jam vetëm administruesi. Puna ime është vetëm të ndaj kohën që u takon çdo njeriu.

Momo: Nuk mund tua ndalosh atyre hajdutëve që u vjedhin kohën njerëzve?

Mjeshter Ora: Jo, nuk mundem, sepse duhet njerëzit vetë të vendosin si ta përdorin kohën e tyre. Atyre u takon edhe ta mbrojnë. Unë mund vetëm tua shpërndaj. (*qetësi*) A dëshiron të dish se nga vjen koha?

Momo: Po!

Mjeshter Ora: Të çoj unë që ta shikosh. Në atë vend ti duhet të heshtësh. Për asgjë nuk do të pyesësh, asgjë nuk do të thuash. Më premtun? (*Momo e kupton pa folë. Mjeshtër ora e çon nga toka dhe e mban mbi shpatullat e tij*)

(*Muzikë. "Pallati i Orës"*)

Tregimtari 1: Momo sheh një korridor pa mbarim, pastaj një qiell plot me yje si një kupolë floriri e pastaj një pasqyrë mbi të cilën lulëzonin dhe u rritnin lulet. E mbi ta gjallëri të madhe plot lule lavjerrës e pastaj dritë, shumë dritë.

Momo: Ku isha?

Mjeshter Ora: Në zemrën tënde.

Momo: Master Hora a mund t'i sjell edhe shokët e mi?

Mjeshter Ora: Jo, tani për tani nuk është e mundur.

Momo: A mund t'ju tregoj atë që më thanë yjet?

Mjeshter Ora: Sigurisht që mundesh. Por, nuk do jesh i aftë.

Momo: Përse jo?

Mjeshter Ora: Fjalët duhet të lindin e të rriten në shpirtin tënd. Tani, shko e fli.
(Muzikë: “shko në shtëpi Momo”)

KOHA E KATËRT

Tregimtari 1: Kur Momo zgjohet nga gjumi, e sheh veten në shkallët e amfiteatrit. Sa kohë kishte kaluar nga takimi i Master Horës me të? Nuk e kujtonte.

Tregimtari 2: Kishin ndodhë shumë gjëra të tmerrshme në qytet: shokët e tij kishin takuan zotërinjtë Gri e kishin rënë në kurthin e tyre. Xhixhi, Bepo, fëmijët e tjerë... ishin dorëzuar përballë gënjeshtreve duke ju dhuruar kohën dhe jetën e tyre.

Tregimtari 1: Në qytet mbretëronte qetësia e vdekjes... e Momo e dinte vetëm një pjesë të së vërtetës.
(Muzikë: “Njerëzit Gri përnjekin Momon”,)

Momo: (zgjohet Kasiopea) Më fal, më vjen keq që të zgjova, ndoshta ke kohë që po flije. E shokët tanë... ku do jenë?

Kasiopea: Nuk do i shihni më.

Momo: Përse, çfarë do thuash me atë fjalë?

Kasiopea: Zotërinjtë Gri i kanë bind që t’i dhurojnë kohën e tyre.

Momo: (e pabesuar) edhe Xhixhi e Bepo?

Kasiopea: (bën me kokë shenjen po)

Momo: Jam e vetme tani?

Kasiopea: Jam unë me ty.

Momo: (e mërzhitur) më çto te Master Hora. Vetëm ai mund të më ndihmojë.

(Muzikë: “zotërnjët Gri përndjekin Momon”) (Hyjnë dy Zotëri Gri)

Zotëri Gri 1: Je vetëm Momo!? Të kanë ikur shokët?

Zotëri Gri 2: A e njeh Mjeshtër Orën?

Momo: (i guximshëm). Çfarë kërkoni nga Mjeshtër Ora?

Zotëri Gri 1: Ty s’të duhet gjë! Ti duhet të na çosh tek ai.

Momo: (gjithë forcë) Kurën e kurës nuk ju çoj!

Zot, 1&2: Do e shohim, do e shohim. (dalin)

Momo: Kasiopea, Kasiopea më ndihmo të gjej Mjeshtër Orën!

Master Hora: Mjeshtër Ora është këtu!

Momo: Oh, sa ke ndryshuar!!!

Master Hora: Mos ki frikë Momo. Unë do të të ndihmoj të luftosh zotërinjtë Gri. Merre këtë LULEORË: E ke parë në ëndërr, së bashku me lulet tjera... shiko, janë pikërisht ato lule, simbol i kohës e i jetës, që ata kërkojnë. Lulet dalin në zemrën e njeriut, por nëse ndokush i lë t’ia marrin... ka mbaruar gjithçka. Zotërinjtë Gri kërkojnë këto lule që t’i thajnë e t’i bëjnë cigare. Kështu koha që është jeta shkon në tym. (i jep lulet). Ja tani të takon ty, Momo. Mos e humb lulen tënde. Paç fat! (zhduket)

Momo: Kasiopea, më ndihmo!!! Çfarë mund të bëj nëse vij në përsëri zotërinjtë Gri?

Kasiopea: Duhet të mbrosh lulen e hap derën që kanë mbyllë kohën e njerëzve brenda.

Momo: Ku gjendet kjo derë?

Kasiopea: Është atje lart... kujtoju që zotërinjtë gri janë ASGJË! Asgjë!!!

Momo: Po...

(Muzikë “Njerëzit Gri përndjekin Momon”) (Nga ana tjetër dalin Zotërinjtë Gri)

Zotëria Gri 1: Ja ku është, ta kapim!!!

Zotëria Gri 2: Ndalo, vogëlushe, s’ke ku të shkosh... ndalo... do ta paguash...

Kasiopea: Fluturo, fluturo Momo!!!

Zotëria Gri 1: Më jep lulen!

Momo: Jo, lulja është e imja!

Zotëria Gri 2: Ma jep lulen se do vdesim të gjithë!!!

Momo: Ju jeni ASGJË, ASGJË!!! Dera, dera!!! *(i afrohet derës... e hap... lulëzojnë shumë lule!)* Ja arrita, ja arrita. KOHA ËSHTË E JONA!!!

(Muzikë, koreografia finale... dali dielli e hëna e të gjithë fëmijët hedhin lule...)