

TOKA E PANTAKORAS

Miq e Shokë

Hyrje

Këtë vit grupi i gëzueshëm i shoqërisë së Gruver-it do të zhvillohet në një vend përrallash: në Tokën fantastike të Pantachora-s. Në këtë tokë të rinjtë do të udhëtojnë nëpër qytete e fshatra ku njerëz, të kulturave dhe prejardhjeve të ndryshme e që flasin gjuhë të ndryshme, jetojnë së bashku në harmoni dhe në mirëkuptim. Kanë gjetur mënyrën më të mirë për të jetuar duke kërkuar të pranohen, nga të dy palët, të respektojnë dhe mbi të gjitha të dojmë njëri –tjetrin. Por jo vetëm banorët e Tokës së Pantachora-s janë mbrojtësit e një rrase misterioze, të gdhendur dhe me shenja të padeshifrueshme. Me kalimin e ditëve dhe pasi janë vënë në kontakt me shumë njerëz që jetojnë në vend, të rinjtë do të zbulojnë se shenjat në rrasë janë **Alfabeti i Popujve**, një **Lajm i Mirë** që gdhendet jo vetëm në atë gur por edhe në zemrat e tyre.

Kjo që po ju paraqesim është eksperiencia që, në atë miniaturë, secili prej oratorëve tanë është thirrur të mirëpresë, të respektojë dhe të dojë dëgjimin e Ungjillit. Është e nevojshme që ju animatorë të ndjeheni protagonistë të udhëttimeve së bashku me të rinjtë tuaj! Tregimet që po ju paraqesim do t'ju ndihmojnë të organizoni të rinjtë, në mënyrë që të ndihen protagonistë të një aventure entuziaste.

Të gjitha mund t'i gjeni në 18 episodet që do t'ju paraqesim në vijim, të ndara në 7 tema kryesore ku do të paraqiten disa vlera-kyçe të Oratorit veror.

Shënime mbi subjektin dhe idetë

Protagonistët, duke prekur një **rrasë**, janë gjendur në një **tokë të re** dhe misterioze.

1. Takimi me **udhëzuesin** është vendimi për të njohur të gjitha qytetet e tokës. Vihesh në udhëtim drejt Megastone-s (Gurit të Madh).
2. Takimi i parë dhe i vërtetë me popullin: problemi i gjuhës i **komunikimit**
3. Raporti me krijimin (**natyrën**): përgjegjësi kundrejt natyrës dhe soditje të së bukurës.
4. **Ballafaqimi** me kultura të ndryshme: simboli i tregut dhe historia e Atlantidës.
5. Vlerat bazë të një bashkëjetese paqësore mes popujve: **ndihma reciproke, vëllazëria, mikpritja**.
6. “Nuk ka **paqe** pa **drejtësi**, nuk ka drejtësi pa falje”: **bashkëjetesa** vëllazërore mes popujve bazohet në **respektin** e ndryshueshmërisë dhe në drejtësi.
7. **Misioni**: përhapja e Ungjillit në të gjithë botën.

Epilog: përkthimi i të gjithave sa është mësuar në jetën e përditshme.

Profili, Personazhet dhe interpretuesit

- Roza, romantikja;
- Fabio, konkreti;
- Laura, mbrojtësja e rrasës;
- Maks e Tommy, impulsivë dhe karagjozë në grup;
- Barbara, reflektuesja;

- Stefano, studiuesi;
- Don Xhovano, përgjegjësia e udhëtimit është në duart e tij, por i lë të tjerët të veprojnë dhe ndërhyjnë vetëm në çështje thelbësore;
- Kam, udhërrëfyesi në Tokën e Pantachora-s.

E reja e këtij viti është se tregimi krijon një element në vetvete. Natyrisht momenti i tregimit mund të jetë i shoqëruar me lutjen, për të dhënë më shumë mesazhe.

Në çdo episod do të gjeni

Mesazhi: vlerat e propozuara nga pjesët e ditës, lidhja e tyre me Gruver-it-in dhe me Ungjillin.

Shtytja për animim: për ta bërë historinë “nder-aktivë” është e nevojshme të marrin pjesë direkt fëmijët. Këto sugjerime, ndoshta të lexuara ndonjë ditë para, shërbejnë për të përgatitur aktivitete që i bëjnë të rinjtë të ndihen protagonistë të aventurës, në udhëtimin drejt *Pantachora-s*.

Idenë që thëllon çdo ditë nga një fjalë kyçe e cila do të jetë edhe emri I

Personazhet: për të lehtësuar vënien në skenë të episodeve, do të shihni që secili nga personazhet do të shfaqet me vendime relative të karaktereve dhe kostumeve.

Tregimi: kush nuk ka dëshirë të marrë pjesë në dramatizim ka mundësinë për të lexuar tregime argëtuese që tregojnë aventurën e Oratorit tuaj veror në tokën e Pantachora. Sidoqoftë edhe në këtë rast sugjerojmë që të rinjtë të përzihen nëpërmjet nxitjeve për të animuar.

Teatri tregimi i serive të ndryshme të historive tona, me personazhet tashmë të para me batutat e tyre. Fantazia e juaj për të transformuar vendin e animimit në Tokën e Pantachora-s do të plotësojë të tjerat.

DITA E PARË

(java e parë: rregulloja afishimi ndihma reciproke)

Në ditën e parë të Oratorit Veror nuk është me vend të fillohet menjëherë me teatrin dhe personazhet e tij.

Në punë me grupe duhet bërë prezantimi personal duke përdorur dinamikën që vijon ose të tjera. Këto dinamika e duhet të alternohet për gjatë gjithë javës së parë.

Një vëmendje e veçantë i duhet kushtuar gjatë kësaj **java hartimit dhe paraqitjes** së një rregulloreje të brendshme mundësisht sipas temës që paraqitet: **Qyteti i qyteteve dhe Miqësia midis popujve**.

Dinamikën që vijon pra mund t'i shpërndani gjatë javës së parë.

Dita e parë duhet të ketë ngjyrat e mirëpritjes dhe njohjes reciproke. Pas përshëndetjes dhe himnit ndahemi ndër grupe për t'u njohur duke zgjedhur një ose disa nga mënyrat e poshtë shënuara dhe pastaj organizojmë një mega lojë.

Ideja M - si MIKPRITJE:

Në fillim të kësaj aventure, të kuptojnë se mikpritja është gjëja e parë dhe më e rëndësishme për ne. Mund të përgatitën momente mikpritjeje me pre-adoleshentet për ditën e parë të GRUVER-it.

Ju sugjerojmë të përgatitni disa modele me ngjyra të 5 kontinenteve për të sjellë slogan-in e GRUVER-it. Ndërsa fëmijët hyjnë në Orator pre-adoleshentet shpërndajnë shritat e vegjël duke ua lidhur në dorë.

DINAMIKA PER DITEN DHE JAVËN E PARË **PËR T'U SHPËRNDARE**

1. Angazhohem

Propozojmë aktivitetin të quajtur: “**Vëllai fantazmë**”. Gjatë e lutjes çdo njeri do të marrë nga një thes një copë letër ku shkruhet emri i një shoku tjetër (biletat të përgatiten rregullisht nga animatorët). (Pa ia treguar njeri as të interesuarit!), angazhohet që të jetë më shumë i kujdesshëm përsa i përket atij, duke u sjellë si një vëlla.

NB: Nëse lutja është bërë për një grup shumë të madh, për shembull rrethi i fillimit të Verës, është më mirë të bësh një shkëmbim të letrave me emër në grupe të vogla (ndoshta grupet në të cilët është ndarë aktiviteti i fëmijëve).

Në fund të ditës rifillohet me verifikimin e angazhimit. Sigurisht do të ketë ndodhur që shumë i kanë harruar biletat e marra, mbi të gjitha kush nuk ka marrë emrin të ndonjë shoku tashmë të njohur ose ndonjë mik. Kujtojeni angazhimin

2. Gjethet

Do të jenë shumë fytyrat që do të takojmë në aktivitetin veror dhe të gjithë do të kërkojnë vëmendje dhe dashuri.

Një shenjë vëmendjeje mund të jetë ajo për të mbajtur të hapur për të gjithë periudhën e aktiviteteve verore emrat dhe vizatimet e fëmijëve duke pasur bindjen për të shtuar ata që do të vijnë në Vera e fëmijëve më vonë.

Përgatisni shumë gjete prej letre dhe penarelë sa fëmijë janë.

Secili fëmijë do të marrë një fletë dhe do t’ju vizatojë tre karakteristika të veta fizike. Të ndara në grupe, maksimumi prej 10 personash do të përziejnë fletët dhe do të rishpërndahen. Qëllimi është ajo për të gjetur personin që korrespondon me karakteristikat e fletës dhe duhet të shkruani sipër emrin kur ta gjeni.

Të gjitha fletët me emrat dhe karakteristikat e fëmijëve mund të ruhen dhe të ndritën në degët e Baobait kur t’i vijë radha për ta ndërtuar si grup. **Baobabi do të vlerësohet.**

Për të ndërtuar grupin

3. Rregullorja e grupit

Me siguri në fillim të verës keni propozuar ndoshta dhe diskutuar rregullat e sjelljes të grupit. Si po shkon? Ka ardhur momenti të ekspozoni me fëmijët tuaj, në mënyrën më demokratike të mundshme, por jo shumë rregullat bazë të takimeve dhe të jetës së oratorit. Fiksoni 10 rregullat thelbësore, mund edhe të fiksoni “dënimet” për atë që nuk i respekton dhe një gjykatë që mblidhet periodikisht për të diskutuar për “të dënuarit”. Sigurisht sa më shumë grupi është i përfshirë në të gjithë këto operacionet, më shumë do të ndihet protagonist: animatorë, mos bëni gjithçka ju.

4. Ditari i grupit

Me afishe krijoni një libër të trashë, mbi të cilin do të shkruani ç' do ditë përshkrimin të asaj që në grup, ose në orator ka ndodhur. Mund të përdoren shkrime, vizatime, fotografi, prerje, mbledh gjithçka që duhet.

5. Teatre

Për të arritur që të njohësh menjëherë përbërësit e grupit tuaj, ndani fëmijët në grupe me 4/5 persona (Nëse është e mundur të jetë një animator ose një ndihmës animator për grup). Në çdo grup jepini një teatër për të realizuar; do të ketë 15 minuta kohë, jini fleksibël, për t'u përgatitur në fshehtësi, larg nga sytë kureshtarë (jo shumë). Më pas grupi mbledhet dhe teatret prezantohen përpara të tjerëve.

Loja i lejon fëmijëve që të jenë vetvetja, pa shumë maska, dhe shfaqen menjëherë disa karakteristika të karakterit: ndrojtja, "rrëmujllëku", gjeniu, lideri, ai që s'çan kokë... Të dhënat e mbledhura sigurisht duhet më pas të jenë të verifikuara dhe të arkivuara ditë pas dite.

Evitoni dhe rrezikun që të krijoni disa ide paragjyquese që do t'ju kushtëzojnë. Jo gjithmonë përshtypja e parë është më e vërteta.



Kujdes Në fund të këtij libri do të gjeni disa modele të teatrove dhe të përralalva që mund të adoptohen si teatër. Java e dytë do të jetë java e minikonkurseve për tatrën dhe pastaj të konkursit të madhe në fund të javës. Shembujt e mëposhtëm shërbejnë për të ngrohur ambientin

Disa shembuj

- ☆ Krijoni një teatër në të cilën disa të rinj do të takohen dhe miqësohen. Mund ta ambientoni ku të doni, por është e detyrueshme që protagonistët, gjatë teatrit, të thonë emrin, moshën, shkollën të cilën frekuentojnë, sportin dhe muzikën e preferuar.
- ☆ Përfaqësoni ditën e fundit të shkollës, lamtumërat, të qarat, gëzimet, momentet më të bukura të asaj dite, si ka ardhur realisht ose si dëshironi të jetë'.
- ☆ 'Një ditë verore pa orator'.

6. Të zbulojmë protagonistët e verës (intervistat është mirë të mos bëhen të gjitha përnjëherë 4 grup në gjysmë orën e parë 4 grupe në gjysmë orën e dytë)

Zakonisht ditët e para i dedikohen njohjes së personazheve që gjatë verës së fëmijëve do të na bëjnë shoqëri. Edhe këtë vit duam ta bëjmë, por në një mënyrë pak të ndryshme: nuk do të njohim në fakt vetëm protagonistët e historisë, por edhe ata të vërtetit, Shpesh fëmijët në fakt i njohin pak organizatorët e verës, ose njohin vetëm disa nga animatorët.

Organizojini fëmijët në çifte. Në çdo grup jepini disa të dhëna mbi përgjegjësit e oratorit, motrat bashkëpunëtorët. Do të fitojë lojën çifti që në kohën më të shkurtër do të ketë intervistuar personazhet dhe zgjidhur numrin më të madh të pyetjeve.

Pyetjet mund të jenë të ndryshme nga më banalet (emri, mosha, profesioni...) deri në më të çuditshmet (numrin e këpucës, shijen e akullores së preferuar, kur ka qenë hera e fundit që ka ngrënë byrekun me qepë...), tek më seriozet (përse e bën këtë vullnetariat, përse është bërë prift ose murgëshë, sa fëmijë ka njohur në jetën e tij,...).

7. Protagonistët e lagjes

Në të njëjtën mënyrë mund të zbuloni atë çfarë ka në lagje. Shkollat, qendrat sociale, kooperativa të vullnetariatit. Caritasi, shoqata, dyqane, supermarkete, restorante, parqet e lojërave...

janë realitete që shpesh i njohim vetëm mjegullisht. Mund akoma të përfitojmë për t'i njohur me fëmijët. Në grupe, mund shëtisim nëpër lagje, të vizatojmë një hartë për të varur në mjediset e grupit tonë dhe të bëjmë intervista të vogla me përgjegjësit e qendrave më domethënëse.

8. Për t'u njohur

Shkojnë mirë të gjitha lojërat klasike të fillimit të grupit: Duke dashur të kalojnë ditë të tëra bashkë është e nevojshme të njihesh sa më shpejt.

☆ **Puçrra.** Vendosini fëmijët në rreth. Mbasi të keni bërë një xhiro emrash, filloni të shpjegoni: “Kjo është një lojë që shërben për të mësuar emrat.

Si gjë të parë fillojmë të mësojmë të përdorim emrat e fqinjëve tanë.

Për shembull, duke filluar nga sot unë nuk quhem më Alberto (emrat janë të shpikura), por Luka dhe Sara që janë fqinjët e mi. Jam shpjeguar mirë?” Në këtë pikë mësoni frazën për t'u përsëritur çdo herë: “ Unë quhem Luka dhe Sara dhe nuk kam asnjë puçërr. Sa puçërra ka... dhe...?” (në vendin e pikave vendosni emrat e fqinjëve të të intervistuarit të radhës). Kush vjen i thirrur duhet të përsërisë sa më shpejt që të jetë e mundur refrenin, pa gabime dhe pa siguri dhe të deklarojë numrin e puçrave. Sigurisht pasiguritë dhe gabimet do të paguhen me një Puçërr (mund të përdorni pastë roje ose penarelë). Në puçrën e tretë jepet dënimi.

☆ **Firmos këtu.** Më pak i njohur. Përgatisni një listë me pyetje pak të çuditshme të “kulturës gjeneralë”, jepini një kopje çdo fëmije të grupit dhe nisni lojën. Fiton kush gjen më përpara të paktën 2 persona të grupit që dinë ti përgjigjen pyetjeve duke sjellë si provë firmat mbi fletë në përputhje me pyetjen të cilës i janë përgjigjur. Në këtë mënyrë fëmijët do të marrin kontaktet e para ndërmjet tyre në mënyrë informale, por simpatike dhe ka shumë mundësi që të gjithë do të flasin.

☆ **Lëmshi.** Merrni një lëmsh prej leshi dhe jepini të parit të fëmijëve të grupit të cilit i kërkon të prezantohet (emri, mosha, klasa, akullorja e preferuar...). Pastaj, duke mbajtur cepin e litarit në dorë, i pari do t'i hedhë secilit shok në rastin tonë lëmshin, që do të bëjë të njëjtën gjë. Kur të gjithë do të prezantohen do të jetë formuar një rrjetë merimange në brendësi të rrethit të fëmijëve. Duke filluar nga i fundit që ka marrë litarin tani bëni ju një pyetje në të cilën çdo fëmijë duhet t'i përgjigjet duke mbledhur lëmshin (dhe kështu duke kapërcyer rrjetën duke marrë prapsht përshkrimin e litarit).

☆ **Dhe akoma.** Mund të ftohen fëmijët të vizatojnë mbi afishe. Ose duke imituar, në heshtje, një karakteristikë që dëshirojnë t'ia bëjnë të njohur shokëve.

☆ **Pas perdes:** pasi prezantohen fëmijët ndahen në dy skuadra dhe largohen në anët e sallës, në mesin e së cilës vendoset një çarçaf i madh që nuk i lejon ata të shikohen. animatori thërret dy fëmijë të afrohen (pa u përmendur emrat dhe kur ato mblidhen pas dy anëve të çarçafit ai e ul atë në mënyrë që fëmijët të shikohen ballë për ballë dhe fiton ai që ia gjen më shpejt emrin shokut. Kështu skuadra që fiton merr nga ana e vet lojtarin e humbur derisa nga njëra anë të mos mbeten më lojtarë.

☆ **Vendi bosh:** sa karrige aq fëmijë, por njëri është pa karrige qëndron në këmbë dhe mundohet të ulet tek e vetmja karrige e lirë. Fëmija që e ka karrigen e lirë në të djathtë duhet ta zërë atë me dorë dhe të thërrasë emrin e një fëmije tjetër pa u ngatërruar. Fëmija që është akoma në mes do të mundohet të zërë vendin që sapo u lirua. Duhet të ulet aty përpara se shoku që e ka këtë vend të lirë në të djathtë të thërrasë emrin e një fëmije tjetër ..

- ☆ **Vizatimi i grupit:** çdo fëmijë ka të drejtë të bëjë dy vija me lapës dhe të fshijë vetëm një, pa folur me njëri tjetrin. në fund do të kemi një vizatim të çuditshme ose edhe të bukur. Është interesante të analizohet përse fëmijët zgjedhin të fshijnë apo të bëjnë diçka. **(nuk është e përshtatshëm për fëmijët më të vegjël për të cilët loja mund të thjeshtohet duke I bërë të vendosin së bashku se çfarë duan të prezantojnë)**
- ☆ **Të prezantojmë shokun:** çdo fëmijë bën një intervistë shokut mbi bazën e disa pyetjeve që mund t'i shpikë vetë ose t'ia japë animaotri dhe pastaj me pak fjalë, kur t'i vijë radha, do të flasë për shokun e kështu e radhe.
- ☆ **Cila ngjyra të pëlqen?** Çdo fëmijë zgjedh një ngjyrë e cila i pëlqen dhe me të shkruan emrin e vet duke u munduar të tregojë përse në e zgjedhjes dhe të dhëna të tjera për veten.

DITA E DYTË

1. Një zgjidhje shumë e veçantë
2. Kam dhe varka në shkretëtire.

Mesazh 1

Në ditën e parë në Gruver-it-it të rinjtë duhet të kalojnë ndarjet e vogla të tyre, sepse do të nisen në aventurën e mrekullueshme në Tokën e Pantachora-s.

Nxitje për animim

Të fshehim në një kuti rrasën e vogël, **riprodhim i Gurit të Madh**, të cilin të rinjtë do ta gjejnë në mesin e oborrit të Oratorit. Rrasa dhe harta e Pantachora-s duhet të gjenden shumë shpejt.

Ideja B - si BUKURIA

Fantazia e krijimit.

Të kuptojnë se sa bukuri ka në Zotin. E shohin këtë bukuri në krijimin e Tij, në botë, në natyrë, në njëri-tjetrin.

Mund t'ju propozohet pre-adoleshentëve me anë të këngës “Bella” e Jovenotti-t si bazë, duke ndryshuar, modifikuar fjalët në mënyrë që të jetë një himn i fantazisë së krijimit.

B - si: BASHKIM:

Së bashku Për...

Qëllimi i kësaj dite do të jetë t'ju mësohet fëmijëve se vetëm së bashku mund të jetojmë gëzimet dhe vuajtjet e njëri-tjetrit, vetëm kur arrijmë të bashkëndajmë gjërat ne jetojmë një miqësi të vërtetë

Mesazh 2

Në Tokën e Pantachora-s të rinjtë gjetën **udhëzuesin** dhe vendosën të njohin të gjitha qytetet e vendit : për të ftuar të rinjtë të futen në lojë.

Nxitje për animim

Të pikturojnë ose të ndërtojnë një varkë të vogël shumë të ngjyrosur, të cilën Kam do ta sjellë tek vendi i animimit.

Ideja

C - si CILËSI

Kripa e Tokës

Secili prej nesh ka një detyrë të veçantë; ta bëjë të mundur lumturinë e jetës së tij, kështu jep ndihmesë në ndërtimin e lumturisë së tjetrit. Jemi të thirrur t'i japim shije botës që jetojmë, të ndërtojmë lumturinë. Por si t'ia bëjmë? Shumë njerëz në botë e në histori kanë kërkuar në thjeshtësi të përmirësojnë cilësinë e jetës së tyre dhe të vëllezërve më të vegjël se ata.

Ju sugjerojmë fëmijëve vizatimin e një filmi, që të flasin pastaj për ndonjërin nga këto dëshmitar: ose të tregohet ndenje histori të misionarëve që gjinden në tokën e misionit ose në shërbim civil të tregohet rëndësia e përgjegjësive edhe në jetën e tyre

“Monna Liza Smile, historia enjë profesoreshe që kërkon t’ju tregojë studentëve të saj çfarë do të thotë të mendosh me kokën tënde

TREGIM

Verë, hapja e regjistrimeve të ditës së parë të Gruver-it-it: të ardhur të rinj, shënimet e zakonshme, prindër në eksplorim..... Me të vërtetë ka shumë gjëra të bukura për të bërë në animim. Si zakonisht, në një cep të oborrit, grindja e parë: Tomi, një animues ekspert, seanca: “Ja ku jemi përsëri, si gjithmonë nuk arrijnë të gjejnë mënyrën për t’u argëtuar së bashku me miqtë. Secili dëshiron të bëjë atë çfarë dëshiron, mbron idenë e tij duke menduar që është më e mira, nuk duan të ballafaqohen, të pranojnë të menduarit ndryshe, pranuk dinë të luajnë së bashku!”

Në një qoshe të sallorit të madh të Oratorit, Livio një sakrestan i mirë, ndërsa mbledh tullumbacet e hedhur nga të parregulltit e zakonshëm, i sheh të rinjtë me pamjen sikur po mendon “jemi përsëri me të zakonshmet! Kur do të ndryshojnë? Ata duhen fort, grinden por janë gjithmonë bashkë, ankohen por nuk ka një pasdite që nuk na kërkojnë..... i gjori Don Xhovano.! I gjori unë!”

Papritur Roza, që po mendohej të bindë Fabion për mënyrën më të mirë për të gjuajtur raketën e ping-pongut, gjuan raftin e hekurt ku janë të vendosura kuti lojërash dhe libra të ndryshëm. Nga ky raft bie një kuti e vjetër që duke u rrokullisur mund të shihej ç ‘kishte brenda: një rrasë e vjetër e vendosur në mënyrë të çuditshme. Atëherë ndërhyjnë Livio: “Si është e mundur që gjithmonë duhet të bëni dëme!?” pastaj e ndërpret Roza: “Livio, shiko çfarë ka rënë nga ajo kuti! Duket.....”. Livio krejt i qetë i përgjigjet: “ Ajo ishte e xhaxhi Anselmos, ai që bënte sakrestianin para meje, ai që më mësoi zanatin!”.

Duke vazhduar tregimin e tij u thotë të rinjve të cilët ishin ribashkuar kuriozë rreth objektit të çuditshëm: “Xhaxhai thoshte se ia kishte dhuruar një misionar që kalonte këtej për ditët e misionit dhe ishin bërë miq. Është një rrasë, dhe gjithmonë sipas xhaxhait, në fjalët që janë të shkruara brenda është i fshehur një sekret: një popull i lashtë me raca të ndryshme, kishte zbuluar një sekret të madh, që quhej **“Alfabeti i popujve”** dhe e kishte ruajtur në mënyrë që të gjithë brezat e ardhshëm ta njihnin. Në qoftë se ndonjëri do të kishte mundur ta deshifronte, do të kishte mundur të jetonte në paqe dhe harmoni me të gjithë. Dhe për shembull ju do të kishit mësuar të luani siç duhet!”.

Livio, nuk humbiste kurrë rastin për t’u mësuar të rinjve, i donte shumë!

“Livio ka të drejtë , në fillim të Gruver-it-it është tamam ajo që na duhet ne” tha e euforishmja Laura.

Shikoni. – bërtet Maks, i cili ndërkohë po rrëmon akoma në kuti. “ Ka edhe një pergamenë me piktura”. “Nuk janë piktura kokëmykur! Është harta e Tokës, por ka diçka që nuk më përputhet.....”, përgjigjet Stefano, animuesi “bezdisës”. “Duket si një hartë thesari apo diçka e tillë”, thotë Tomi.

“Atëherë a luajmë?” pyet Fabio i vogël, i entuziazmuar për aventurën e re. “Sigurisht! Po nisemi Grupi!!!” bërtet Tomi euforik.

“Po çdo ekuipazh që të respektohet, në gjueti të thesarit, ka nevojë për një kapiten.....”, pohon Roza.

Të gjithë shohin njëri-tjetrin të menduar dhe të pavendosur, pastaj papritur njëkohësisht hedhin shikimin tek porta: është prifti me një kapele të çuditshme marine!

“Është ai! Ja njeriu që bën për rastin tuaj!” pohon Livio.

Kapiteni afron rrasën dhe thotë: „Jam këtu për këtë, djema! Forca, fillon aventura!“ Të gjithë vendosën dorën tek rrasa misterioze, Tomi mban fort hartën dhe sa hap e mbyll sytë gjenden të gjithë në **Tokën e Pantachora-s**.

2. « Kaq shumë rërë nuk kisha parë ndonjëherë », shprehet Fabio. Çdo vit shkonte në det me prindërit e tij dhe rërë kishte, por jo kaq shumë. Tani e kishte kuptuar se çfarë ishte shkretëtira : rërë, rërë e pastaj përsëri rërë ! Nga çdo anë të rrotulloheshin kishte vetëm rërë. Mateo tha : « Shikoni atje ! Një pikëz e zezë po afrohet ! »

Të gjithë të çuditur shikonin në horizont dhe dëgjuan edhe një zë të çuditshëm që këndonte : « Në hijen e diellit të fundit ishte përgjumur një mëkatar..... ».

Roza, duke zgurdulluar sytë, thotë : « Po nuk ka mundësi.... është Doni dhe ka një barkë ! ». « Një varkë », saktëson Fabio.

Përpara spektatorëve të habitur ndalet një varkë e gjatë e zezë me një velë shumë të bukur të ngjyrosur. Me Don Xhovano. është gondolieri që përshëndet duke festuar : është një tip jo shumë i gjatë, me lëkurë të errët, i veshur si beduin, ndryshimi i vetëm është se mban një kapele tipike veneciane. « Përshëndetje të huaj, quhem Kam, shkurtim i Kamilo, dhe kjo është deveja ime shoqëruese ». « Në ç ’kuptim deveja shoqëruese ? », pyet, Roza. « Sepse kur nuk ka erë, e vendos përpara dhe ai tërheq varkën. Dëshironi të shkoni gjekundí ? Jam duke shkuar për në qytetin tim ». Tomi po përpiket të vendosi rregull : « Ndaloni të gjithë dhe të mos lejojmë të ndikohemi nga nxitimi..... nuk ia shes besimin tim kaq lehtë të parit që vjen ! Para së gjithash Kush je ? E mbi të gjitha ku jemi ? ». Varkari me fytyrë të qeshur, përgjigjet « Forca ! Çantat në shpinë ! Ejani dhe do të shikoni ! ». Laura mendoi : « Më duket se e kam dëgjuar këtë frazë..... ».

1. Loja e patës 1 me 20 kuti dhe me një zar fëmijët ndahen në ty skuadra ose edhe 3 dhe hidhet zari për secilin duke lezuar pastaj pyetjen që dëshirojmë të dimë nëse përgjigjet ecin përpara nëse jo do të mbeten në vend xhiron e ardhshme.

Sa e keni kuptuar historinë:

Ja disa pyetje në formë konkursi të cilat mund t’i përdorni (por edhe mund të shtoni) për të gjallëruar klimën dhe për të parë nëse fëmijët e kanë kuptuar episodin e parë dhe nëse kanë filluar t’i dallojnë personazhet.

Kjo dinamikë mund të përdoret edhe herë të tjera duke i shpikur ju vetë pyetjet.

Për grupet më të rritura ka në vijim edhe 3 lojë të tjera të patës me pyetje të tjera bashkë me përgjigjet për të nxitur kuriozitetin e fëmijëve dhe për të njohur vende të ndryshme të botës.

Pyetjet:

Kush janë personazhet kryesore?

Çfarë objekti u rrëzua

Çfarë kishte brenda kutisë që ra nga rafti?

Kujt i përkiste kutia?

Si e kishte emrin varkëtari?

Çfarë ishte Panatakora?

Si mbërrijnë fëmijët anë qytetin e qyteteve?

Çfarë ishte pergamena me piktura?
Cili ishte emri i tij i plotë?
A i kuptonin fëmijët shkrimet e rrasës?

2. Rrjeta dhe peshku: Jashtë

NË GRUPPËR MË TË RRITURIT

3. Lojëra të besimit.

Duhet të paktën 30 të rinj. Bëni 2 radhë njëra përballë tjetrës. Çdo i ri vendos krahët përpara dhe duke mbështetur me pëllëmbët e duarve me pëllëmbët e të cilit ka përballë. Në nisje një vullnetar ec me shpejtësi për disa metra distancë dhe hyn, gjithmonë me shpejtësi, në mes të dy radhëve të personave që një çast më përpara të arritjes së tij duhet të shkëpusin duart, ta bëjnë të kalojnë dhe menjëherë të ribashkohen. Vrapuesit do t'i duket në çdo moment sikur përplasen me ndonjë krah të ngritur, por në qoftë se do të ketë besim, do të vazhdojë të vrapojë pa ngadalësuar shpejtësinë.

4. Në çift.

Në çdo çift një fëmijë është me sy të lidhur, dhe tjetri e tërheq poshtë e lartë oratorit. Më pas ndërrojnë rolet. Është bukur pastaj të shkëmbesh eksperiencat: Sa kam pasur besim tek ty dhe ti tek mua?

5. Rrethi i besimit.

Nja 10 të rinj formojnë një rreth të ngushtë. Një vullnetar në rreth, duke mbajtur trupin drejt dhe fortë. E lëshon veten drejt shokëve të tij që do ta rrotullojnë dhe do ta hedhin si një kleçkë në brendësi të rrethit, pa e lërë të bierë.

Merrni 6 të rinj dhe vendosini në një tavolinë, në 2 rreshta nga 3, gati për të marrë një që bie nga tavolina pra një vullnetar i grupit me trup të shtrënguar fort e lëshon veten të bierë mbi krahët e shokëve të tij.

6 Zbulo familjen

E provojmë me një gjë më të qetë. Evitoni sido që të jetë të shkëlqen privatësinë dhe përdorni delikatesën e kërkuar nga shumë situata komplekse. Ju propozoj atëherë një punë për t'a bërë me fëmijët për t'i ndihmuar të njohin më mirë familjarët.

Përgatisni për çdo të fëmijë një pyetësor me disa pyetje mbi familjen e tyre. Lijini kohë për të dhënë përgjigjet dhe më pas ftojini për të diskutuar mbi atë që kanë shkruajtur. Nëse grupi është i vogël diskutimet mund edhe t'i zgjidhni të gjithë bashkë, ose përndryshe ndajini të rinjtë në çifte ose në grupe të vogla.

Bëni që të diskutojnë mbi atë që përsëri kanë zbuluar mbi familjen e tyre ose vetëm lajmet më sipërfaqësore. Lini sido që të jenë të lirë për të folur ose jo.

Ja disa shembuj pyetjesh për pyetësin.

☆ Nëna ime quhet...

☆ Babai im quhet...

☆ Kam... vëllezër dhe motra që quhen...

☆ Babait tim tek unë i pëlqen...

☆ Mamasë sime tek unë i pëlqen...

☆ Nga babai im më pëlqen...

☆ Nga nëna ime më pëlqen...

☆ Babai im në punën e tij çmon

☆ Tre rregullat më të rëndësishme për familjen time janë:

- ☆ Ndjem veçanërisht i lumtur kur...
- ☆ Nëna ime ndjem veçanërisht e lumtur kur...
- ☆ Babai im ndjem veçanërisht i lumtur kur...
- ☆ Vëllezërit e mi motrat ndjem veçanërisht të lumtur kur...

- ☆ Nëse familja ime do të ishte një kafshë do të ishte...
- ☆ Nëse do ishte një lule do të ishte...
- ☆ Nëse do të ishte një ndërtesë ose një monument do të ishte...

DITA E TRETË

Mesazh

Të rinjtë fillojnë udhëtimin drejt Guri i Madh: zbulojnë se qyteti i parë nuk është gjë tjetër veçse një variacion kulturash të ndryshme. **Bashkëjetesa paqësore** është e mundur, Pantachora është shembulli.

Nxitje për animim:

Nga vendi i animimit të rinjtë s'postohen në sheshin kryesor të Botës së Oratorit, ku është përgatitur rrasa e madhe.

Ideja: D - si DREJTESI

Të drejtë për dashuri.

Të jesh i drejtë para së gjithash do të thotë të duash. Të duash tjetrin, të duash më të voglin, më të dobëtin... është detyrë e secilit prej nesh. Që të kuptojmë më mirë këtë vlerë ju propozohet të kaloni një mbasdite në shërbim: p.sh. mund të bëhet një vizitë në azilin e pleqve, në dreqën e të varfërve, në Jetimore, etj. ose thjeshtë mund t'ju kërkohet pre-adoleshentëve të organizojnë lojëra për më të vegjlit e GRUVER-it.

Të jesh i drejtë do të thotë të respektosh natyrën, ta ruash nga papastërtitë; mund t'ju kërkohet të bëhet një pastrim në vendin ku ata jetojnë.

TREGIM

Pas rreth një çerek ore, prej disa grumbujsh të vegjël rëre dolën forma të çuditshme ndërtime që ngriheshin nën një skelë që e shkëpuste nga shkretëtira.

“Janë si pagoda të ndërtuara në palafitë..... duket si një Venecia kineze në mes të shkretëtirës!” thotë Laura e mrekulluar. “Të lumtë! Shumë kohë më parë”, ia pret Kam “këtu ishte deti, por më pas shkretëtira ka fituar. Udhëtarët në të lashtëtitet kanë zbritur nga Veriu dhe kishin barka të ngjashme me të timen, takoheshin me persona të tjerë që ishin me ngjyrë lëkure të zeshkët, vinin nga deti dhe nuk është e gjitha, bënë marrëveshje me një popull endacak që jetonte në shkretëtirë. Së bashku vendosën të bashkonin dijet e tyre për të mundur të mbijetonin lehtësisht në një vend kaq të paarrtshëm. Themeluan kështu Aizenev, pra qytetin tonë. Gjenialiteti dhe eksperiencia e këtyre popujve i bënë të krijojnë diçka të jashtëzakonshme për një vend të tillë: ishujt me ujë”. “Ishujt me ujë?”, pyet Fabio. “Kam mos të ka rënë dielli në kokë?”. “Jo. Shiko atje: në mes të rërës mund të shikosh që ka shumë oaze të vegjël”. “Kemi arritur të grumbullojmë lagështirën e natës në shkretëtirë dhe të kemi përfutur para jua të vogla ku kultivojmë fruta dhe perime. Kemi edhe peshk të mirë, dhe të gjithë këto prodhime i ndërrojmë me qytetet e tjera të Pantachora-s”. Barbara, pas një momenti refleksioni me veten, shpërtheu duke thënë: “Fantastike, paska qytete të tjera! Dua t'i njoh të gjitha të kësaj toke, të kësaj bote të re të Pantachoras!”. Kërceu në qafën e Priftit dhe e falenderoi për këtë aventurë e cila premtonte emocione! “E si do të shkojmë në qytetet e tjera?”, thotë Fabio, më konkreti i grupit. “Mos kini frikë”, përgjigjet Kam. “Mund t'ju shoqëroj unë, jam

një udhëheqës i mirë dhe njoh shumë sekrete të kësaj toke. Por tani meritoni pak pushim. Si thoni për një çaj të mirë dhe një pjatë pilaf me fruta deti?”. “Ma merr mendja specialiteti i këtij vendi?”, replikoi Barbara, akoma me pak dyshim. “Ejani, është një restorant i vogël e i mirë në qytet tamam përballë rrasave të qytetit”. Me të dëgjuar fjalën rrasa, Laura hapi veshët. Kam i shoqëroi në sheshin kryesor; në qendër të sheshit ndrinte një rrasë gjigante, identike me atë që kanë te rinjtë. Laura e sikletosur thotë: “Të them të vërtetën ne kemi një rrasë që i ngjan shumë pak kësaj...”, dhe bën me shenjë nga rrasa në mes të sheshit. Me shpejtësi merr çantën, nxjerr prej aty rrasën e vogël dhe ia tregon Kamit. Ai iu përgjigj: “ato që shihni në qytetet tona janë vetëm kopje, tamam si kopjoja juaj e vogël dhe bukur.... Guri i Madh i vërtetë gjendet diku tjetër. Ju qenkeni këtu për këtë, duhej ta kisha imagjinuar! Bhe djema..... rruga do të jetë e vështirë, por një grup i zoti si ju mund të ia dalë! Po ju besoj një sekret: unë nuk i njoh të gjitha fjalët e Gurit të Madh, por këtë po, sepse është në gjuhën time. Do të thotë **bashkësi!** Dhe sigurisht fjala më e rëndësishme për të përballuar aventurën tuaj“. Nxori një paketë të madhe dhe shtoi: „edhe kjo është për ju!“.

1. Deti (Zaire)

Mosha: fillore dhe 8-vjeçare
Numri i lojtarëve: të paktën 20
Vendi: jashtë
Materiali: një top

Një fushë drejtkëndëshe ndahet në dysh. Dy skuadrat zënë vend në mes të fushës. Me top duhet të gjuash një kundërshtar. Nëse e godet, mund të kalosh në fushën kundërshtare, pas vijës përfundimtare, dhe nëse kundërshtari e pret topin, do të jetë ai që do të kalojë në anën tjetër. Me të kaluar në fushën tjetër, duhet të marrësh topin, kur të kalojë vijën përfundimtare, dhe t’ia hedhë shokëve në skuadrën tjetër. Nëse këta arrijnë ta kapin, do të mundën të kalojnë edhe këta në anën tjetër.

Fiton skuadra e cila përfundon e para, krejtësisht në fushën e kundërshtarit.

2. Veriu dhe Jugu

Mosha: për të gjithë
Numri i lojtarëve: 2 skuadra nga 15 apo më shumë lojtarë
Vendi: fushë e gjerë, fushë futbollit
Materiali: 60 kartona katrorë me brinjë nga 20 cm

Përgatitja: të shkruhen nëpër kartona shkronjat e alfabetit duke bërë kujdes në përsëritjen e atyre më të përdorurave dhe duke mbajtur një raport të 1 zanoreje me 2 bashkëtingëllore. Vendosija e dy skuadrave në rresht indianësh në dy anët më të gjata të fushës.

Drejtuesi shënon një emër qyteti **italian (shqiptar)** çdo skuadre duke qenë i vëmendshëm për t’i zgjedhur një nga veriu dhe një nga jugu dhe të jenë të përbëra nga i njëjti numër shkronjash.

Toscana, Umbria e Marche i përkasin vermut; Sardegna, Lazio e Abruzzo jugut.

Loja mund të variojë nëse nuk ka limit të qyteteve italiane dhe nëse shihet veriu dhe jugu i botës. Kur të bëjë nisjen e lojës drejtuesi, një nga një, pjesëmarrësit marrin nga qendra e fushës një shkronjë (në anët më të shkurtra) për të formuar emrin e qytetit dhe të pjesës që i përket.

Pas pozicionimit të shkronjave lojtari mund të shkojë në fund të rreshtit të skuadrës.

Kur një nga dy emrat është formuar krejtësisht, drejtuesi ndalon lojën dhe shënon një pikë skuadrës më të shpejtë

Shkronjat vendosen në mes të fushës dhe rifillon loja.

3. Topi nga Uganada

Mosha: për të gjithë

Numri i lojtarëve: rreth 20 të ndarë në 2 skuadra

Vendi: fusha e futbollit

Materiali: shkumës pluhur për të shënuar vijat e fushës.

Përgatitja: Lojtarët rreshtohen në dy anë e fushës, përpara çdo skuadre bëhet një rreth me diametër rreth 3 metra. Njëri prej lojtarëve është topi. Drejtuesit duhet të njohin mirë emrat e të gjithë lojtarëve.

Kur të japi sinjalin drejtuesi kush është topi duhet të shkojë në anën e kundërt të fushës me vrap. Nëse arrin në rrethin e kundërt pa u prekur prej kundërshtarëve, skuadra e tij fiton një pikë.

Ndërsa vrapon mund të bërtasë emrin e një shoku që është prapa tij, kështu mund të bëhet top lojtari i thirrur.

Nëse gabimisht thirret shoku përpara rolet nuk ndryshojnë. Nëse kundërshtari prek me dorë lojtarin top, bëhet ai vetë top dhe rolet këmbehen menjëherë. Nuk mund të preket personi që sapo të ka prekur.

Pas çdo pike loja rifillon prej fillimit me rolet që cakton skuadra që ka ngrënë pikën. Fiton kush merr më shumë pikë në dy ndeshje prej 10 minutash.

Variante: shokët e lojtarit që është top mund të neutralizojnë përkohësisht kundërshtarin duke e prekur mbi sup. kundërshtari i prekur duhet të rrijë i pa lëvizur derisa një shok i tij të mos ia prekë dorën.

DITA E KATËRT

Gjuha e buzëqeshjes (të zgjedhim një mesazh, Lajm i mirë, për t'ia komunikuar të tjerëve.

Do të vlerësohet mesazhi dhe mënyra e komunikimit) shiko në lojërat në fund të librit

Mesazh

Përveç gjuhës, e qeshura është një mjet universal komunikim: kështu u shprehën banorët e parë të Pantachora-s cilët takuan të rinjtë, dhe kështu po i kërkojmë të rinjve të na shprehin neve sot.

Nxitje për animim:

Të organizojmë një lojë ku skuadrat duhet të gjejnë çfarë domethënie ka një mimikë misterioze, që shprehet vetëm me lëvizje.

Ideja DH - si DHURATË:

Të shikojmë pak: Sa të bukur jemi!

Qëllimi i kësaj dite është të zbulojmë dhuratat që secili prej nesh ka në vetvete e sa bukur është të mirëpresim dhe të respektojmë tjetrin që është i ndryshëm nga ne.

Të marrim 6 fletë kartoni e lapsa ngjyrash. T'i vendosni fletët e kartonit në rreth e afër secilës të vendosin disa lapsa ngjyrash.

T'i ndajmë pre-adoleshentët në dy skuadra; niset një fëmijë i secilës skuadër, atyre u duhet të shkruajnë mbi fletë duke përdorur ngjyrat që preferojnë:

- një cilësi të tijen fizike
- një cilësi të tijen morale
- çfarë i pëlqen më shumë nga vetja.
- Çfarë nuk i pëlqen më shumë nga vetja
- Çfarë vëren tek të tjerët

- Çfarë e shqetëson tek të tjerët.

Fiton ajo skuadër që ka mbaruar e para. Në fund merren fletët, u shpërndahen fëmijëve e diskutohet për ata që kanë shkruar.

(vazhdim) Mesazh

Përsëri buzëqeshja: këtë rrallë është Peres, njëri nga më të moshuarit, që na kujton vlerat e tij. Ashtu si misionarët tanë që i ranë botës rreth e rrotull për të dhënë Lajmin e Mirë me buzëqeshje në buzë.

Nxitje për animim:

Të ftojmi miq dhe të afërm në momentin e animimit dhe të lutjes. Të rinjtë i presin me buzëqeshje të madhe dhe plot me përzemërsi.

TREGIM

“Po ku jemi?”, thotë Roza e frikësuar. “A nuk kishte thënë Kam që duhet të shkonim nga kjo anë për të arritur qytetin tjetër?”. “Unë nuk po shoh asgjë..... Kemi humbur..... Jua kisha thënë që s’duhet të largoheshim pa një udhëheqës e pa Don Xhovano!”, thotë Barbara. Si zakonisht ndërhyjnë Tomi për të qetësuar të gjithë: “Prismi, pa panik, atje poshtë po shoh tym! Maks, Barbara ejani me mua! Të tjerët të na presin këtu, ndërsa ne do të mundohemi të gjejmë ndonjë që të na ndihmojë”. Maksi e Barbara të pasigurtë po ndiqnin Tomin, që në fakt, përcjell siguri në grup. Grupimi është i përbërë nga shumë çadra në formën e shtëpive eskimeze me rrota. Rreth një zjarri disa njerëz me çallmë të madhe po pjeknin mish në hell. Tomi, duke bërë si i guximshëm thotë: “Përsëritje njerëz!”. Njëri prej kuzhinierëve ngrihet dhe thotë gjëra pa kuptim. “Je po i njëjti! Je shumë agresiv..... I trembe! Tani po e provoj unë!”, e qorton Maks ndërsa afrohet duke nxjerrë fruta dhe karamеле. Rezultati nuk duket më mirë, përkundrazi, tre u ngritën dhe filluan t’i gjuanin me shishqebap. Barbara e mençur vendos të thërrasë Kamin. Doli një instrument i çuditshëm që ia kishte dhënë Kam në ditën e parë (një lloj antene-radio me një fëshkëllimë) dhe ajo i fyti sa i nxirrnin mushkëritë. Dëgjohet një fëshkëllimë, dhe Barbara pëshpëriste, si të ishte një mikro-radiotransmetuese: “Kam, alo alo jam unë Barbara. Kam eja menjëherë, kemi nevojë për ty....”. Sa hap e mbyll sytë varka e shkretëtirës e tërhequr nga një deve (atë ditë s’kishte erë.....) u shfaq përpara zjarrit. Kam zbret me një siguri nga varka dhe fillon e bën muhabet miqësisht me banorët e shtëpive eskimeze të lëvizshme, të cilët me mirësjellje i bënë vend afër zjarrit dhe i ofruan për të ngrënë. “Po si ia bërë?”. “Është e lehtë, mjafton të buzëqeshësh! E kuptojnë të gjithë. Pa mendo.... N.q.s çdo herë që flasim të hapnin bisedën me një gëzim e me një buzëqeshje...gjithçka do të ishte më e lehtë! Provojeni!”. Të rinjtë buzëqeshën dhe menjëherë u ndien të lumtur, të pritur si miq të dashur.

Vazhdim

I tërë grupi arriti të tjerët të cilët kishin dalë për zbulim, dhe pasi kishin marrë forca pas një dreke të mirë, u drejtuan drejt një kepi të vogël. “Brr..... çfarë ftohti!”, thirri Fabio. “Klima është tamam dimërore”. Territori përreth në fakt duket si vend i izoluar i stepës. “Këtu nuk duket se ka gjë”, thekson Mateoja i shqetësuar ndërsa me ankth vështronte horizontin. “Kam frikë se pas pak në këtë zonë do të fillojë borë”. Kam ndërhynte dhe qetëson pak grupin: “Nga harta thuhet se nga këto anë jeton një nga më të Moshuarit”. “Më të Moshuarit???”, pyet Fabio. “Po kush janë?”. “Janë ata të cilët njohin traditat të lashtë e dhe mund të na ndihmojnë në deshifrimin e rrasës”. “Në çfarë mënyre?”. “Të Moshuarit kanë marrë për detyrë të transmetojnë Alfabetin popujve dhe ta kujtojnë në të gjitha qytetet e Tokës të Pantachoras. Vajtën qytet për qytet që të predikonin njerëzve ligjet të lashtë e Janë njerëz të mençur, gjithmonë të gatshëm për të ndihmuar, por edhe shumë respekt në zakonet e çdo populli të Tokës sonë. Në fakt na ndihmojnë që të marrin nga ndryshueshmëria

jonë gjërat më të mira dhe t'i vënë në shërbim të njëri-tjetrit..... Me siguri do t'ju ndihmojnë edhe juve, edhe pse jeni të huaj! Do t'ju shoqëroj unë!”.

Pas pak gjatë rrugës gjetën një kolonë të vjetruar nga koha, dhe një plak sipër saj, i zhytur në meditimet e tija. “A nuk keni ftohtë?!” pyet Fabio sipas stilit të tij. “Jo mor djalë”, u përgjigj ai. “Kemi mësuar që ngrohtësia vjen nga zemra”. “Sa më shumë miq që të kesh aq më pak ftohtë ndien”, thotë fjala e urtë”.

Mateo del përpara dhe thotë: “Sa të paedukatë që jemi! Na falni, nuk jemi prezantuar akoma: unë jam Mateo dhe këta janë miqtë e mi!”. “Përshëndetje djema”, thirri personazhi i çuditshëm. “Unë jam Pere. A mund të ju ndihmoj?”. “Kemi humbur”, thotë me mirësjellje Mateo. “Po kërkonim një qytet të madh. A mund të na ndihmosh?”. Pere u ndriçua në fytyrë dhe zbriti nga kolona. “A di ndonjë gjë për këtë?”, pyet Laura plakun. Kjo fjalë, dhe bën me shenjë nga shkrimet e shumta të çuditshme “do të thotë buzëqeshje. Është sekret i çdo gjuhe. Atje, duke ecur drejt Jugut, do të gjeni një qytet të madh ku mund të gjeni informacione të tjera të dobishme. Rrugë të mbarë djema!”. Grupi duke e falënderuar nis rrugën.

1. Food Kenia

Mosha: shkolla fillore

Numri i lojtarëve: minimumi 20

Vendi: palestër ose një sallon i madh por edhe jashtë

Materiali: s'ka

Lojtarët rreshtohen përgjatë një vije të shënuar përtokë, njëri pranë tjetrit të kthyer nga animatori. Secili prej tyre zgjedh emrin e një ushqimi (spageti, mollë, biftek, qofte etj....) dhe ia komunikon të gjithëve. Animatori thërret fort një fjalë dhe nëse ajo fjalë është ushqimi i ndonjërit prej lojtarëve të gjithë kërcëjnë përpjetë, nëse është ndonjë ushqim që askush nuk e ka zgjedhur të gjithë ulen, nëse thotë ndonjë objekt që nuk hahet të gjithë duhet të ngelen të pa lëvizur. Kush gabon apo heziton shumë bën një hap prapa. Pas pesë gabimesh (pesë hapa prapa) eliminohen dhe dalin nga loja. Kur një e treta e lojtarëve është eliminuar fiton skuadra e lojtarit që ka bërë më pak hapa prapa.

2. Kinloni Birmania

Mosha: për të gjithë

Numri i lojtarëve: sipas hapësirës që kemi në dispozicion

Vendi: jashtë

Materiali: një kinlon (top me fletë pangjarshëqeri) ose edhe një top normal

Fusha e lojës është një rreth i vizatuar në një fushë. Qëllimi është të mbahet topi në ajër për një kohë sa më të gjatë duke përdorur vetëm gjunjët dhe këmbët.

Këshilla: në Birmani kanë futur edhe rregulla për mënyrën se si mbahet topi në ajër dhe vihen edhe dënime nëse topi bie në tokë.

LOJËRA PËR KLASAT FILLORE

3. Kopshti i lulëzuar (Kuba)

Mosha 7-9 vjeç

Lojtarët: të paktën 10

Vendi: jashtë ose brenda

Materiali: asnjë

Loja e memories. Lojtarët ulen në rreth. Secili prej tyre zgjedh emrin e një lulejeje dhe ia thotë shokëve. Njëri prej lojtarëve fillon: kam parë një kopsht të lulëzuar por (për shembull) luledelja ishte zhdukur!

Shoku që ka zgjedhur këtë lule thotë: *luledelja nuk është zhdukur, e kam parë në kopshtin e bukur.*

Përgjigjet lojtari i parë: *po atëherë kush është zhdukur?*

I dyti përgjigjet: lulevjollca është zhdukur.

Loja vazhdon dhe përgjigjet lulevjollca që debaton me lojtarin e dytë me të njëjtin dialog frazat duhet të shqiptohen të plota dhe kur duhet. Ndërsa loja vazhdon nuk mund të përdoret emri i një luleje që është përmendur një herë. Kush gabon eliminohet dhe largohet nga rrethi. Kur të gjitha lulet përmenden ata që kanë gabuar marrin dënimin dhe loja fillon nga fillimi duke marrë emrat e qyteteve, shteteve, lumenjve etj.)

Varianti shqiptar Kungullesha (kam një kungulleshë do ta ndaj në 10 pjesë, përse për 10 po për sa për 5 përse për 5 po për sa për 8 e me radhe)

4. Therzak (Egjipt)

Mosha: lojë për të gjithë

Numri i lojtarëve: sa më i madh

Materiali: një hapësirë e madhe dhe vende për t'u fshehur

Është e ngjashme me lojën kukafshehtazi por luhet anasjelltas. Të gjithë përveç njërit mbyllin sytë dhe nuk e shikojnë shokun e ngelur, që vrapon të fshihet pas 30 sekondash, lojtari më i vjetër thërret Therzak e të gjithë nisen për të kërkuar shokun e fshehur. Kush e gjen i pari ka të drejtën për t'u fshehur vetë në gjiron e ardhshme të lojës.

DITA E PESTË

Natyra dhe Baobabi i bukur

Mesazh

Bota është shtëpia jote! Që nga dita e krijimit e deri më sot, Zoti vëren çdo hap të njerëzve. T'i mësojmë të rinjve se Natyra është një krijesë e Zotit dhe si i tillë duhet respektuar.

Ideja E - si EQUO e SOLIDARE:

Kur bëj diçka unë mendoj.

A është e mundur të jemi të krishterë edhe kur dalim të blejmë në pazar?

Dikush po mendohet: ndodhen disa realitete që po punojnë për të transformuar tregtinë botërore; bëjnë që edhe raportet ekonomike të jeni të rëndësishme e në bazë të drejtësisë e të dinjitetit njerëzor. Koncepti “ Tregti Equa e Solidale është më e drejta edhe dyqanet e tyre janë më të frekuentuara. Pastaj e dimë se cilat janë principet bazë të kësaj tregtie! Sa vështirësi për t'u realizuar projektet?! Të ftohet ndonjë shoqatë që merret me këto lloj tregtie e t'u flasim pre-adoleshentëve në mënyrë që edhe ata ta kuptojnë rëndësinë dhe të qëndrojnë më së afërmi me të.

Mund t'i quani edhe ndryshe si p.sh. “grupe interesash”.

Nxitje për animim

Me objektet që prej kohësh nuk përdoren në Orator, ndoshta të gjetur në ndonjë raft të vjetër, të organizojmë një gjueti të thesarit dhe të bëjmë të kuptojmë vlerën e gjërave të vogla.

TREGIM

Ec e ec të rinjtë arritën në mes të një pylli shumë të bukur: ka lule të mëdhaja dhe shumëngjyrëshe, kafshë të bukura nëpër degët e pemëve, flutura të ndryshme që fluturojnë sa në një lule në tjetrën. Papritur një e bërtitur e Barbaras tremb një tufë zogjsh këngëtarë, të cilët fluturuan: “Po atje qenka

një humnerë e tmerrshme! Si do t'ia bëjmë për të shkuar në anën tjetër?”, bërtiti. “Djema, këtu nuk ka as hekurudha dhe as makina, sepse banorët kanë dashur që të respektojnë këtë parajsë të papërshtueshme”, shpjegon Kam i mahnitur. “Gjithmonë banorët e kësaj zone kanë preferuar të bëjnë rrugë shumë të gjata dhe të ndërtojnë ura të padukshme se sa të shkatërrojnë një bukuri të tillë”. “Ura të padukshme..... po si?” pyet kuriozi Fabio. “Po ne si do t'ia bëjmë tani?” ankohet Barbara, akoma e pasqaruar. Tomi me një ton të vendosur thotë: “Djema të bashkojmë idetë..... boshatisni çantat dhe të shohim se çfarë kemi në dispozicion”. Nga çantat të rinjtë nxorën karamelle, fruta, një litar, një lloj llastiku për të gjuajtur zogjtë, penelë, kunjat çadrash..... dhe mijëra gjërash të kota për këtë qëllim. Dikush nis dhe jep ndonjë propozim, por është e vështirë për të arritur në ndonjë përfundim. Derisa Fabio ka një ide: “Përse nuk hedhim litarin nga ana tjetër dhe nuk hidhemi duke përdorur çantat si grremç për të rrëshqitur më mirë në litar?”. “Çfarë ideje e mirë!”, thotë Tomi. “E pastaj Maks është kampion rajonal i hedhjes me litar. Mund ta hedhësh ti litarin?”. “Në këtë mënyrë mund të arrijmë më shpejt nga ana tjetër dhe me të kaluar mund të heqim gjithçka, në mënyrë që mos të ndotim natyrën!” thotë Roza më zërin e saj romtë lashtë dhe ëndërrues. Barbara entuziaste shton: “Je një gjeni! Do ta bëj të njohur idenë tënde edhe miqve në shtëpi, mund të shërbejë për një lojë në kamping”. “Gjithashtu do të kursejë gjithë atë mund!”, shton Stefano. Njëri pas tjetrit u hodhën për në anën tjetër..... dhe përpara tyre hapet një pamje hyjnore, një lirishtë e stërmadhe në ngjyrë ari dhe në qendër një pemë e fuqishme.

1. Kapelja e priftit (Kuba)

Mosha: fillorja

Numri i lojtarëve: të paktën 10

Vendi: në një vend të mbyllur ose të hapur

Materiali: asnjë

Një lojtar s'postohet në mes të rrethit të formuar nga shokët dhe thotë: “prifti ka humbur kapelën e tij më kanë thënë se dikush prej jush e ka gjetur nuk e di kush është mendoj se është” pa e përmendur shokun e shënon me gisht. Ai që shënohet me gisht nuk duhet të qeshë as të flasë por të tundë me forcë kokën dhe pastaj të tregojë një shok tjetër kështu loja vazhdon dhe çdo lojtar që buzëqesh, qesh apo flet ose që bëjnë veprime të tjera duhet të bëjë pendesën e vet.

2. Vrarës mizash (Peru)

Mosha: fillore

Numri i lojtarëve: të paktën 10 nuk është një lojë me skuadra

Vendi: i hapur

Materiali: një top

Të gjithë lojtarët futen në një fushë katrore përveç dyve që zënë vend pas brinjëve të shkurtra. Këta duhet të godasin me top lojtarët. Por sa herë që një lojtar kap topin në fluturim bëhet edhe ai një vrarës mizash duke e ndërruar vendin me atë që godiste.

3. Fusha me numra

Në një hapësirë hidhen 100 numra (të shkruar mbi kartona me ngjyra të ndryshme) të përmbysur fëmijë tndhen në 4 skuadra të vogla dhe mbledhin për pak kohë numrat në fushë duke u munduar të gjejnë numra me vlerë të madhe një sekondë para mbarimit animatori thotë ngjyrën xholi që ia rrit vlerën 4 fish numrave të asaj ngjyre. kështu çdo grup bën llogaritë (kështu përsërit matematikën) dhe fiton skuadra që ka më shumë pikë (falë Xholit)

4. Pam! më i shkathëti.

Fëmijët janë në rreth dhe animatori shënon me dorë, sikur ka pistoletë duke thirrur Pam, një lojtar i cili ulet dhe dy lojtarët që janë anash tij duhet t'ia drejtojnë pistoletën njëri tjetrit. cili vritet përpara ulet dhe duhet të rrijë kështu derisa të mbarojë loja. Dy të fundit që ngelen duhet të bëjnë duel pese hapësh me urdhër të animatorit, shpinë për shpinë.

5. Loja e Patës 2 me të zezë janë shënuar përgjigjet

Xhiroja “METICCIO”

Lojë për fëmijët e klasës pestë e sipër.

Loja që ju paraqesim është një rishikim i traditës së “Lojës së patës”.

Përgatitet mbi një karton të madh (vendosni mbi një karton të madh ose mbi një poristirol) një flet e ngjashme me këtë këtu poshtë (detyra juaj ta pasuroni me vizatime të temës), një zarë i madhe, një tabelë me shumë rreshta sa janë dhe kutit e lojës (që do t'i dorëzohet çdo skuadre në fillim të lojës së bashku me një stilolaps) dhe fëmijët ndahen në skuadra (të paktën në tre) i jepet secilit një sinjal i vogël.

Mbi kartonin format A4 duhet të shkruani në një cep pyetjen dhe në një cep tjetër numrin që i korrespondon kartonit. Me një litar hapni pastaj të gjithë kartona nëpër orator me rregull.

Me radhë skuadrat duhen të lënë zarin dhe duhet të kërkojnë nëpër orator kartonin që i korrespondon. Sapo ta gjejnë duhet të lexojnë pyetjen, të shkruajnë përgjigjen në tabelë dhe të dorëzojnë skedën me përgjigjen. Në qoftë se përgjigja është e saktë marrin përsëri zarin, në qoftë se përgjigja është e gabuar duhet të ndalohen për një xhiro (kujtohuni në këtë rast nuk duhet të thoni përgjigjen e saktë: mund të ndodh të kthehen tek ajo kuti dhe t'i përgjigjen të njëjtës pyetje!). Fiton kush arrin i pari në fund.

Vini Re: Numri i kutijave është vetëm një tregues, kështu janë edhe pyetjet dhe dënimet.

1. Në qoftë se bota do të ishte një vend me 1000 banorë: 165 persona, 200 persona, **350 persona do të flitnin mandarino** (gjuha kineze).

2. Cila fjalë korrespondon me përkufizimin në vazhdim? “Koncepti përfundimtar i pavarur nga konsideromi i projektuar i një personi, grupi apo situatë Vlerësimi i motivuar, në përgjithësi i rreptë, e realist, rezistuese i drejtë dhe demonstrim i anasjelltë”.

a. Racizmi **b. Paragjykimi** c. Etnocentrismo

3. Thoni të gjithë emrat e shteteve Afrikane.

4. Kthehuni mbrapa në dy kutia

5. Ecni përpara në një kuti

6. Në qoftë se bota do të ishte një vend me një mijë banues: **258 persona**, 64 persona, 600 persona do të flisnin spanjisht.

7. Cila fjalë i korrespondon përkufizimit në vazhdim? “Atë çfarë i takon njeriut për sa ka prodhuar: njohjet, kodet, rregullat, prezantimet, vlerat, kostumet, sjelljet, interesat, aspiratat, besimet, mitet, praktikat fetare”.

a. Civilizimi **b. Kultura** c. Shtetësia

8. Çfarë është **Khaima**? Është një tendë e përhapur në të gjitha zonat e Marokut, veçanërisht mbretërinë e Alto Atlante. Jepet liria e data që mund të jetë i montuar dhe i çmontuar, tenda është shumë e përshtatshme për jetën e nomadëve dhe të barinjve, që t'ju shërbejnë si shtëpi.

9. Në qoftë se bota do të ishte një vend me një mijë banorë: 351 persona, 500 persona, **86 persona do të flisnin Anglisht**

10. Kush është kryeqyteti i Indisë? **Neë Delhi.**

11. Cila fjalë i korrespondon përkufizimit në vazhdim? “aftësi për të kuptuar ndryshimin që është mes gjërave dhe njerëzve. Në kontest multikulturor, ndërsa nënkuptohet si lidhje o subject ose komunitet, të të drejtave ose hyrje në burimet, për motive të karakterit etnik, gjuhësore, fetare ose kulturore”.

a. **Diskriminim** b. Agresion c. Paragjykim

12. Renditni 20 gjuhë të huaja.

13. Kthehuni mbrapa tre kutia.

14. Në qoftë se bota do të ishte një vend më 1000 banues: **58 persona**, 155 persona, 12 persona do të flitnin rusisht.

15. Cila fjalë i korrespondon përkufizimit në vazhdim? “Një domethënie e saktë dhe e përgjithshme specifike të një aspekti të realitetit, që favorizon lindjen dhe mbajtjen e paragjytimeve.

a. Etnocentrizëm b. Racizëm c. **Steriotip**

16. Rrini pa lëvizur një turn.

17. Në qoftë se bota do të ishte një vend më 1000 banues do t'iu ngjanin **584 aziatik**, 713 aziatik, 351 aziatik.

18. Kaloni një kuti.

19. Cila fjalë i korrespondon përkufizimit në vazhdim? Aftësia për të ballafaquar dhe shkëmbyer në një pozicion barazie dhe pjesëmarrjeje vlerat, normat, mënyrat e sjelljes, qoftë nga mikpritësit ashtu edhe nga ana e mysafirëve.

a. pakulturimi b. Përshtatje c. **Integrim**

20. Renditni të gjithë emrat e shteteve të Amerikës Latine.

DITA E GJASHTË

Vazhdim i tregimit

Mesazh

*Pemët janë gjallesa shumë të bukura dhe në to mund të sodisësh të gjithë bukurinë e krijimit: edhe në njerëzit që takojmë, veçanërisht tek njerëzit me ngjyrë, tek ata me gjuhë dhe kulturë të ndryshme, duhet të dimë të gjejmë këtë **bukuri** të njëjtë.*

Nxitje për animim

*Të pikturojmë tek një mur (më parë kërkoni leje!!) apo në ndonjë karton të **madhin Baobab** mbi të cilin fëmijët vendosin gjethë që kanë pikturuar ditën e parë.*

Ideja I - si INTERKULTURALITET:

E ndryshme është edhe muzika.

T'i mësojmë pre-adoleshentët se shoku që është ndryshe nga unë është një pasuri.

Të mbledhim muzikë të çdo lloji tipi, nga rock deri në muzikën e lehtë, nga muzika Shqiptare në atë Italianë e angleze. Këngët që dëgjoen më shumë në radio që pëlqehen më shumë, që kanë më shumë shije.

Të bëjmë të dëgjojmë fëmijët këtë kolazh këngësh e tu kërkujmë që të zgjedhin atë që ju pëlqen më shumë.

Të kërcejnë me lloj-lloj muzike.

Të bëjmë të ecin ngadalë e me ritëm në hapat e njëri-tjetrit:

TREGIMI

Përpara syve të tyre ndodhet një pemë shumë e bukur, sa e bukur aq edhe e çuditshme. “Po çfarë është?” thërret Roza. “ Është shumë e bukur!”. Kam, që tashmë kishte hyrë në rolin e të mençurit të grupit, fillon shpjegimin e tij: “Botanikët i quajnë *Adansonia Digitata* në nder të eksploriuesit që e ka zbuluar në 1700. Po ne e thërrasim Baobab, që do të thotë ‘fruti i shumë kokrrave’ ose ‘pema e një mijë vjetëve’”. Stefano me pamjen e atij që konsulton të gjithë enciklopedinë, ndërhy: “Ah e kuptova! Është ajo e këngës së Celentanos: ‘Kërkoj pak Afrikë në kopshtin mes oleandros e Baobab’”. Kam buzëqesh dhe thotë: “E shikon sa e famshme është? Është simboli i savaneve, duket sikur natyra gati ka dashur të bëjë një skulpturë të mrekullueshme”. Roza akoma e çuditur pyet: “Po ku janë shtëpitë në këtë qytet? Është vetëm një shesh me Baobab?”. Atëherë Tomi ndërhy si gjithmonë si mburravec: “Po a i shikon dritat sipër degëve? Nuk është një pemë Krishtlindjesh..... janë dritat e shtëpive të banorëve!”. “Një qytet sipër një peme?! Është e mrekullueshme!”. Kam i mirë ndërhy: “Shpirti i saj mbron fshatrat dhe respektohet aq shumë nga banorët sa disa të rinj të qytetit i flasin Baobabit, kërkojnë këshilla. Në fakt duket se duke i pëshpëritur diçka pemës dhe duke mbështetur duart tek trugu, mund të dëgjohet zgjidhja e disa mistereve”. Po atëherë, ndërhy Laura “rrasa..... fjalët misterioze..... ta provojmë”. Laura afrohet tek baobab, mbështet duart tek trugu dhe thërret “O bukuri.....”. Në atë moment shfaqet në rrasë fjala “bukuri” dhe nga degët e pemës bie një rrip cope të shndritshme, me një ndriçim me të vërtetë spektakolar! Të gjithë të mahnitur nga bukuria e kësaj cope ecin në heshtje drejt Lindjes në kërkim të një qyteti të ri.

LOJRA NË SKUADËR

1. Flamuri (Ruandë)

Mosha: fillore dhe 8-vjeçare

Numri i lojtarëve: të paktën 10

Vendi: jashtë

Materiali: një flamur ose shami

Në fushë shënohet një vijë nisjeje, pas së cilës duhet të rreshtohen dy skuadrat. Gjithashtu duhet të shënohet një vijë në mes të fushës. Në fund përballë do të vendoset flamuri. Lojtarët e skuadrës A do të kenë numrat e tyre korrespondues me ato të skuadrës B. Lojtari i thirrur i skuadrës A duhet të drejtohet për të marrë flamurin. Lojtari i skuadrës B mund të niset vetëm kur lojtari i skuadrës A të ketë kaluar vijën në gjysmën e fushës. Nëse lojtari A preket nga lojtari B, mbet i pa lëvizur në atë vend që është prekur. Lojtari A mund të lirohet vetëm nga një lojtar i skuadrës A i cili ka arritur të kapë flamurin. Lojtari që ka flamurin në dorë nuk mund të kapet.

Një herë thirret një lojtar i A dhe një herë thirret një lojtar i B. Në fund fiton skuadra që ka sjellë më shumë herë flamurin në bazë me më pak lojtarë të “ngrirë” në fushë.

Loja mund të variojë me prezencën e më shumë skuadrave (por gjithmonë me të njëjtin numër lojtarësh): skuadrat mund të reduktohen me rrallë (A dhe B që vrapojnë të kapin flamurin dhe C e D që duhet t’i kapin).

2. Dragoni (Filippine)

Mosha: fillore dhe 8-vjeçare

Numri i lojtarëve: të shumtë

Vendi: jashtë në një vend pa pengesa

Materiali: shumë shamia aq sa skuadrat

Skuadrat vihen të gjitha në rrallë indiane; çdo lojtar përqafton jetën e lojtarit përballë (ose i vendos duart mbi supe), dike formuar një dragon të madh.

I pari i rreshtit i secilës skuadër duhet të mundohet të kapë bishtin e dragonit të skuadrës tjetër, me kujdes për të mos prishur lidhjen.

Dragonit të cilit i kapet bishti, bëhet pjesë e trupit të dragonit që e ka kapur.

Fiton dragoni më i gjatë!!!!!!

DITA E SHTATË

Cuposki i Pazarovit dhe Atlantida e lashtë

Mesazh

Ballafaqimi i kulturave të ndryshme në miqësi dhe respekt, përbën një nga vlerat kryesore të këtij udhëtimit: është vlera e cila i mban të bashkuar banorët e Pantachora. Ashtu si në treg që shohim gjithë ato njerëz të cilët shesin produktet e tyre pa u përqendruar tjetër kund.

Nxitje për animim

Duke ju ndihmuar kuzhinierët përgatisni një pjatë të çuditshme (por të ngrënshme!), që ta provojnë të rinjtë, së cilës do të jepni emrin e Cuposki.

Ideja L - si LIRIA:

Të jetojmë si njerëz të lirë.

Mund t'ju propozohet preadoleshentëve shpjegimin e domethënës së kësaj fjale, të kalohen së bashku një natë në pyll, o një kodrinë, ose edhe në Orator jashtë. Pas ditës së GRUVER-it të gjendemi të gjithë me sakapelo, (tapet të vogël), e gjithçka që shërben për kuzhine. Ndahen detyrat në mënyrë që secili të ketë një rol: Kush ndihmon në kuzhine, kush monton çadrat, kush mendon për lojërat e darkës, kush do të përgatisë zjarrin, e kush mendon për pastrimin. Pastaj, nisemi për aventurë.

Është e rëndësishme që të gjithë të njihen të përgjegjshëm për të qenë sa më e këndshme nata sa bashku.

Do ta kuptojnë se: që të ndihen të lirë është e nevojshme për disa rregulla, i respektojmë të tjerët që janë të ndryshëm nga ne, është vlera e pazëvendësueshme për një liri të vërtetë e për të gjithë.

TREGIM

Pas një dite udhëtimit, miqtë tanë, më të hareshëm se kurrë, shohin nga larg kupolat tipike të ndërtesave orientale. Ky qytet duket shumë i madh dhe me shumë ngjyra: smaltot jeshile, të kuqe dhe të kaltra të kullave dhe të shtëpive e gjallërojnë atmosferën. Rreth qytetit, në vend të mureve, rriten pisha të shpeshta dhe të larta e në to të varura ndriçues madhështorë e me ngjyra. “Shikoni! Ky qytet më jep një ndjenjë feste dhe jete” thotë Mateo duke i dhënë zemër shoqërisë. “Është e vërtetë! Dëgjoj edhe tinguj kitarre.....”, përgjigjet Laura. “Duket sikur kemi përfunduar në një festë”, përforcon Tomi. Duke vënë duart në ballë Kam thërret, “Ah po, është e vërtetë! Kjo është periudha e Cuposki”. “Zupposkit??”, pyet Barbara duke fërkuar hundën. “Po çfarë është?”. “Është pjata tipike e Pazarovit, si rezultat i artit të kuzhinës së të gjitha kulturave të Tokës së Pentachoras. Është shumë e shijshme! Receta është shumë e thjeshtë, do ta shihni se të shijon”. “Po kush e

gatuan, ti?”, pyet Fabio me dyshim. “Po jo djema, Cuposki del i mirë vetëm n.q.s gatuhet së bashku!”.

Të rinjtë të bindur, të tërhequr nga fjalët e Kam, dhe mbi të gjitha të uritur, mezi presin të hanë diçka. Kanë pak lekë në dispozicion, por Kam i ka shpjeguar tashme se si mund të rikuperojnë ingredientët me lehtësi dhe në mënyrë ekonomike. Arritën pazarin e qytetit. “Qenka i stërmadh...”. Thotë Roza e mahnitur, “shiko sa veshje të ndryshme.....”. “Ai pe ato vazot atje?”, pasoi Fabio. “Unë dua të shkoj të shoh ato tapete!”, thotë Barbara. “Djema, më parë të sigurojmë ingredientët për Cuposkin”, këshillon Kam, “pastaj secili do të ketë kohë për të marrë çfarë dëshiron ,me lekët që do të mbesin”. “Ok!”, thanë të rinjtë. “Të kërkojmë banakun e frutave”, thotë Barbara. “Të perimeve, të mishit, të gjetheve..... pastaj mund të gjejmë pjata me dekorime tipike të vendit, tapetë dhe lule për të krijuar një banket fantastik dhe të kalojmë një ditë si ‘pazarovjanë!’”. “Ide e shkëlqyer!”, thirri i gjithë grupi. Tomi më diplomatiku i grupit, po diskuton për çmimin e frutave me një burrë shumë alegro dhe që ka veshur një sombrero të madhe. Shitësi i tregon atyre një frutë të çuditshëm. “Ky është camarau, ingredient i kryesor i Cuposki. Ka një histori shumë të lashtë, thuhet se është sjellë në Pazarov në lashtësi. Camarau, si të gjithë ingredientët e tjerë që iu janë këshilluar për të përdorur ka një karakteristikë esenciale: **i bën mirë zemrës dhe trurit**”. “A përmban shumë vitamina?”. “Jo djalë, nuk është çështje vitaminash..... (qesh nën zë). Duhet që kur ta prodhosh të ndjekësh rregulla **drejtësie** dhe **ndershmërie**, nuk përdoren plehra kimikë dhe respektohet ritmi i rritjes së tokës, të diellit dhe të ujit. Do ta shohësh..... haje pastaj do ta kuptosh!”. “Shiko!”, thotë Laura; “tek rrasa është shfaqur një tjetër fjalë: **i drejtë** dhe **solidar!** A nuk është ajo që fliste Don Xhovano. më përpara?! Kemi zgjidhur një mister tjetër”. Të rinjtë të lumtur u larguan me pazarin e mbështjelle si në një deng me një copë me ngjyra. Laura dhe Roza thonë: “Ta ruajmë edhe këtë copë: është një kujtim i mrekullueshëm i këtij qyteti me ngjyra”.

1. Vrap i gaforres (Japoni)

Mosha: fillorja

Numri i lojtarëve: të paktën 10

Vendi: i hapur

Dy skuadrat vihen në dy rreshta njëra përballë tjetrës rreth 8 m larg. Lojtarët e skuadrës A janë të huajt ata të skuadrës B janë vendasit.

Të huajt vihen dakord mes tyre mbi prejardhjen që kanë (shteti) dhe profesionin që duhet të imitojnë. Pastaj shkojnë drejt vendasve 2 m largësi dhe fillon një dialog mes dy grupeve

Vendasit: të huaj nga po vini?

Të huajt: vijnë nga India.

Vendasit: çfarë zanati keni?

Atëherë të huajt imitojnë zanatin që kanë zgjedhur por secili vetëm një pjesë dhe tjetri vazhdimin ku e lë shoku. Vendasit duhet të gjejnë zanatin, dhe nëse e gjejnë të huajt duhet të ikin sepse mund të kapen po nuk arritën kufirin e tyre. Kush kapet bëhet rob i skuadrës vendase. Në gjiron tjetër ndërrohen rolet.

2. Luani dhe antilopa (Sudani)

Mosha: shkolla fillore

Numri i lojtarëve: të paktën 5

Vendi: jashtë në mes të pemëve ose në një vend që të lejon të fshihesh

Një lojtar zgjidhet për të bërë luanin (gjuetari), ndërsa të tjerët janë antilopat. Ndërsa antilopat numërojnë deri në 20 me sy mbyllur luani fshihet në mes të pemëve.

Kur të mbarojë numërimi antilopat përhapen në terren pa e ditur se ku është fshehur luani, që mund të dalë papritmas dhe ti kapë antilopat. Preja e shkretëtë transformohet në luan dhe shkon për gjah të antilopave të tjera duke u bashkuar me luanin.

3. Loja e Patës 3 (vazhdim i së parës)

1. **21.** Kthehuni dy kutia mbrapa.
 2. **22.** Në atë shtete flitet gjuha bambara? **Mali**
 3. **23.** Ecnit përpara dy kutia.
 4. **24.** Cila fjalë i korrespondon përkufizimit në vazhdim? “Forma e veçantë e një bashkimi politik, përkufizohet në pavarësinë e saj që ushtron në përgjithësi, për integrimin e popullit që ishte i mbyllur dhe, jashtë vendit për t’u ndaluar në subjekte historike të rregullave botërore. Specifika e saj konsiston në integrimin e popullit dhe në bashkimin e qytetareve, aty ku vepron ekzistenca ligjore dhe nga veprimi i brendshëm e i jashtëm i shtetit”.
 - a. a. Raca
 - b. **Kombësia**
 - c. Bashkimi etnik
 5. **25.** Në qoftë se bota do të ishte një vend më 1000 banues do të ishin 311 afrikan, **124 afrikan**, 55 afrikan.
 6. **26.** Mblidhni 10 gur, 30 gjethe, 1 shklop del ghiacciolo, 10 copa druri, dhe çojani jurisë.
 7. **27.** Kthehuni mbrapa dy kutia.
 8. **28.** Kush është kryeqyteti i Nigeris? **Abuja**.
 9. **29.** Cila fjalë i korrespondon përkufizimit në vazhdim? “Klasifikimi biologjik dhe gjerarkik, ndryshueshmëria në trashëgimin gjenetike të individit dhe të grupit, konsiderimi si të pa përputhur”
 - a. a. **Racizmi**
 - b. Paragjykimi
 - c. Përjashtimin social
 10. **30.** Në qoftë se bota do të ishte një vend me një mijë banorë do të ishin: 150 rus, dhe ishsovjetik, **55 rus ish -sovjetik**, 315 rus ish sovjetik.
 11. **31.** kaloni një kuti.
 12. **32.** Cilit person i korrispondon përkufizimi i mëposhtëm? “Një grup njerëzish që ndihen trashëgimtare të një bashkësie historike e kulturore (shpesh e formuluar në terme të një prejardhje të përbashkët) e që bashkëndajnë vullnetin për ta mbajtur atë.
 13. a. Shtetin
 - b. **Bashkësinë etnike**
 - Minoritetin.
14. **33.** nëse bota do të ishte një vend prej dy milionësh? **86 persona**, 7 persona, 112 persona do të flisnin indu/urdu.
15. **34.** kthehuni në katër kutia.
16. **35.** Cila fjalë i korrispondon përkufizimit të mëposhtëm? “të mësuarit ose tendenca për të udhëhequr ose të interpretuar kultura të tjera në bazë të kriterëve të tua”.
 - a. Racizmi
 - b. **Etnocentrizmi**
 - Joinkulturimi
18. **36.** ndalohuni një turn.
19. **37.** nëse bota do të ishte një vend me një mijë banorë do të ishin: **52 amerikanë të veriut**, 125 amerikanë të veriut, 333 amerikanë të veriut.
20. **38.** Cili është kryeqyteti i Brazilit? **Brazilia**.
21. **39.** Shkruajeni “mirupafshim” të paktën në 5 gjuhë.

DITA E TETË

Mesazh

Në qytetin e Atlantidës ishte një port në të cilin vinin njerëz nga e gjithë bota për të bërë tregti, (që e kanë absolutisht të ndaluar luftën). Kur ndryshueshmëria bëhet një pasuri edhe kjo është e mundur.

Nxitje për animim

T'i dorëzojmë të gjithë të rinjve një pergamenë me mitin e Atlantidas dhe një hartë për ta arritur (hartat do të tregojë oratorin si vendin ku gjendej qyteti i vjetër).

Ideja M - si MISIONI

Përçues të gëzimit.

Të jesh misionar do të thotë që të shkosh tek të gjithë vëllezërit e të shpallësh gëzimin që Jezusi është me ne.

Është një detyrë për të gjithë të krishterët e të gjithë botës. Tu japin pre-adoleshentëve fleta kartoni e peca stofi, ngjyra lapse e goma. T'i ndajmë në 4 ose 5 grupe, që të vizatojnë të ngjyrosin gëzimin. T'i lëmë të lirë me fantazinë e tyre. Nëse dalin të bukura punimet mund t'i ekspozojmë në orator, për t'i bërë pjesëmarrës të gjithë fëmijët e të tjerët në atë mesazh gëzimi që kanë paraqitur në punimet me dorë.

(Edhe kjo është një hap misioni)

TREGIM

“Të shpresojmë se do t'ia vlejë me të vërtetë barra qeranë për të pranuar këtë udhëtim”, thotë Tomi duke iu drejtuar Rozës e cila shihte ëndrra me sy hapur, akoma e mrekulluar nga bukuria e qytetit të Pazarov. “Roza!, thotë përsëri Tomi, “më dëgjon apo çfarë?”. Roza atëherë duke parë Tomin u përgjigj: “Më fal, është me të vërtetë i bukur ky qytet! Është plot me ngjyra dhe pastaj më kujton një histori që më kishte treguar profesori i historisë. Është historia e një qytetit të lashtë: Atlantida”. Tomi përgjigjet, edhe ai duke ëndërruar: “Atlantida më pëlqen shumë emri, ka diçka nuk e di magjike!”. Në këtë pikë Stefano, që kishte dëgjuar bisedën e tyre, nxjerr një libër shkollë nga çanta dhe nxiton të saktësojë: “Mos më shikoni shtrembër, nuk e kam marrë nga shtëpia! E kam gjetur në rrugë, ishte i fshehur pas atyre gurëve dhe e mora.”

Libri është i shkruar me dorë dhe me karaktere të lashta. Stefani me ton teatror, nis të lexojë historinë të cituar nga Roza:

Miti i Atlantidas. Shumë vite më parë perënditë e Olimpikut hodhën short për ndarjen e qyteteve të tokës. Atlantida i takoi Poseidonit, perëndisë së detit: ai duhej të ruante qytetin dhe të kujdesej për banorët. Ishte një qytet shumë i pasur: mjafton të mendosh që nga deti e deri në qendër ishte një fushë shumë pjellore. Pastaj në mes ishte një mal jo shumë i lartë, ku banonte një njeri i quajtur Euenori, me gruan Leucippe, nga e cila kishte një vajzë, Clita, që mbeti jetime atëherë kur ishte në moshë për burrë. Poseidone nga dhembshuria u martua me të. Pra gërmoj gjithçka rreth e rrotull kodrës në të cilën banonte Clita, duke formuar si rrathë bashkëqendrore, një prej toke e një prej deti, herë më të gjerë e herë më të ngushtë. Kështu kodra dukej e sigurtë nga njerëzit dhe Clita mund të jetonte e qetë. Ishte formuar tamam një ishull izoluar dhe i paarritshëm (atëherë nuk ekzistonin akoma anijet dhe teknika e të lundruarit nuk ishte e njohur). Poseidoni e bëri shumë të begatshme atë tokë, duke hapur burime dhe duke rritur fruta të çdo cilësie. Pastaj stërviti pesë çifte binjakësh dhe e nën ndau ishullin e Atlantida në dhjetë pjesë, ku secila iu besua njërit prej fëmijëve. Shefi i tyre ishte me i madhi, te cilit Poseidoni i kishte vënë emrin e ishullit: Atlante. Atlante dhe varësit e

tij e bënë ishullin edhe më të begatë e të pasur. Sapo njerëzit mësuuan si të lundronin Atlante ndërtoi një port të madh, me një imbarkim të vërtetë ku njerëzit vinin nga të gjitha anët e botës për të tregtuar. Ndër ligjet e ndryshme patjetër më i rëndësishmi ishte ai që banorët të mos bënin luftë me njëri-tjetrin: duhej të kishte harrmoni maksimale.

Tomë, gjithmonë më i çuditur, thotë: “Ja nga vika emri i Oqeanit Atlë lashtë, ku përballen popuj kaq të ndryshëm, nga Europa, Afrika dhe Amerika!”. Roza ndërpret Tomin duke thënë: “Shpejt Laura, merre rrasën!”. Laura merr rrasën dhe ia tregon Rozës. “Shiko, ja çfarë personifikon! ‘*Si uji që ujit tokën*’ (Sal 71): është ligji i paqes dhe i solidaritetit mes popujve! Stefano shfleton pak librin, shikon se mos ka ndonjë gjë tjetër.....”. (Stefano tund librin dhe del një top cope elastike). “Shiko, një pjesë tjetër cope! Po kjo qenka elastike.....për çfarë do të shërbejnë të gjitha këto pjesë?!”

1. Macja dhe miu (Marok)

Mosha: fillore

Numri o lojtarëve: të paktën 10 por gjithmonë çift

Vendi: i hapur

Lojtarët kapen përdore dhe vihen në rreth 50 cm larg nga njëri-tjetrit. Dy lojtarë bëjnë macen dhe miun i cili duhet të vrapojë zig-zag në mes të lojtarëve brenda dhe jashtë rrethit. Macja duhet ta ndjekë pas gjurmëve. Nëse e ka miun ai vetë bëhet mace dhe macja pushon dhe ia zë vendin një lojtar tjetër.

Varianti i parë

Lojtarët ndahen dyshe-dyshe njëri pas tjetrit në fushe macja dhe miu ndiqen dhe miu për të pushuar mund të vihet pas një çifti dhe i pari fëmijë që është në radhë në këtë çift duhet të bëhet miu që të vazhdojë loja.

Varianti i dytë

Çiftet i kanë këmbët e hapura dhe miu për t’u mbrojtur duhet të kalojë nën këmbët e çiftit dhe të vihet në fund ai që s’ka njeri përpara bëhet miu.

Varianti i tretë

Mush e Gorbe (Iran)

Të gjithë lojtarët ndahen në grupe të vogla 4 vetë 3 prej të cilëve janë shtrofulla duke u kapur përdore dhe i katërti që qëndron në mes është miu. Dy lojtarë të lirë janë macja dhe miu. Macja ndjek miun nëse e kap rolet ndërrohen miu mund të strehohet në një strofull tjetër por miu që është në atë strofull duhet të ikë dhe macja duhet të ndjekë këtë të fundit.

2. Ndhimë (Marok)

Mosha: fillore dhe 8-vjeçare

Numri i lojtarëve: të paktën 10

Vendi: jashtë ose sallon i madh

Materiali: çfarë është e nevojshme për të shënuar një fushë

Në qendër të fushës bëhet një rreth i madh, pra burgu.

Dy roje ndjekin lojtarët, duke u munduar të mbështesin dorën mbi kokën e tyre. Kush kapet duhet të ulërasë vetëm një herë *ndhimë* dhe pastaj dërgohet në burg. Të burgosurit mund të lirohen nga ata që nuk janë kapur ende, nëse ky i fundit i vendos dorën në kokë ata lirohen. Në një lojë të re dy të fundit që kapen bëhen rojet e radhës. Nëse grupi është shumë i madh ,loja mund të bëhet me skuadra, me më shumë roje e më shumë burgje (një burg për çdo skuadër).

3. Futboll me numra

Mosha: për të gjithë

Numri i lojtarëve: dy skuadra me të njëjtin numër lojtarësh.

Vendi: fushë futbollit

Materiali: porta futbollit, 1 top.

Përgatitja: Të sistemohen portat njëra përballë tjetrës rreth 20 m larg. Të vendosen lojtarët si për lojën e shamisë duke i ndarë më numër të barabartë sa majtas djathtas. Secili ka numrin e vet. Vihet topi në qendër dhe thirren 2 numra njëkohësisht dhe kush e kap më përpara topin e godet me kokë ose me këmbë në portën kundërshtare që është pa portier. Në çdo moment arbitri mund të thërrasë dy numra të tjerë ose të kthejë prapa ato që po lozin dhe mund të thërrasë edhe të gjithë numrat përnjëherësh. Fiton skuadra që bën e para 10 gola.

Variante:

para se të shënojnë është e nevojshme të bëhen të paktën tre kalime.

Në qendër vendosen të paktën 4 topa të ndryshëm dhe pasi thërret numrat arbitri thotë edhe se cilin top duhet të kapin.

4. Shtëpia dhe banorët.

Fëmijët ndahen në grupe treshe. Dy nga dy fëmijët kapen përdore dhe në mes futet një shok. Dyshtet e kapura janë shtëpitë kurse shoku është banori. Kur animatori jep komandën ndërroni shtëpitë banorët nuk lëvizin por dyshtet-shtëpi shpëriten dhe shkojnë të gjejnë shokun për të futur një banor të palëvizshëm brenda. Kur jepet komanda ndërro banor. Del vetëm banori dhe shtëpia nuk lëviz. Kur jepet komanda ndërro gjithë të gjithë ndërrojnë vende. Qëllimi i lojës është që një fëmijë që është tepër të arrijë të futet diku. Dënimi e pret atë që për tri herë radhazi mbetet jashtë.

DITA E NËNTË

Vlera të paçmuara

Mesazh

Vlerat bazë të një bashkëjetese paqësore mes popujve: **ndihma reciproke, mikpritja**. Të githa vlerat që kanë qytetarët e Sirakoro.

Nxitje për animim

Të përgatisim një emision lajmesh me lajmë të vërteta dhe domethënëse për fëmijët por edhe me ndonjë lajm të mirë e me shaka. do të vlerësohet emisioni me simpatik i lajmeve. N.q.s është e mundur ta regjistrojmë në një kasetë dhe gjatë animimit t'ia tregojmë të rinjve, me lajmet e dhëna në tregim.

Ideja N - Një emër kem të gjithë:

Na ka thirrur Zoti me emër.

Secili prej nesh ka një emër që e identifikon e që e bën të pazëvendësueshëm, special para syve të Zotit.

Zoti na thërret për emër çdo ditë nëpërmjet zërave të personave që i kemi praën:

Familja, miqtë, mësuesit, edukatorët, animatorët etj...

Që të bëjmë të kuptojnë fëmijët se në zërin e atij që na qëndron pranë është e mundur të dëgjohet zëri i Zotit që na thërret e na udhëheq çdo ditë.

Të bëjmë lojën e thirrjes. Formohen çiftet. Për çdo çift njërit i mbyllen sytë e tjetri vihen në rreth.

Atyre që u mbyllen sytë vihen në mes të rrethit. Me rënien e sinjalit të gjithë përnjëherësh do të

thërrasin shokun e tij në emër. Të dy mund të bashkohen vetëm nëse atij që i janë mbyllur sytë e njeh zërin e shokut që e thërret

Mbasi të mbarojë loja është mirë të diskutohet për vështirësitë që kanë takuar, të krahasohet me vështirësitë e njohjes së zërit të Zotit që na thërret çdo ditë në 1000 angazhime:

TREGIM

Jemi në Sirakoro, një fshat rreth njëzet kilometra nga perëndimi i Pazarovit. Nga larg të rinjtë dëgjojnë tamburë dhe zhurma të njerëzve në festë; përpara syve të tyre është një lajmërim i varur mes dy pemëve:

“Shalom – Mirësevini – Paqja qofte me ju”. Roza e entuziasmuar thërret: “Çfarë spektakli: shiko çfarë pemësh, shiko çfarë frutash!”. Në bisedë futet edhe Fabio: “E njerëzit! Çfarë pritjet të gëzueshme na kanë bërë! Në fshat ka diçka të thjeshtë dhe të padeshifruar që merr menjëherë”. Në atë moment Don Xhovano., me të vërtetë entuziast, pohon me ton solemn: “Qielli, ajri, dielli, pemët jeshile, janë pasuri që ofrohen vetvetiu. Por banorët e fshatit e kanë ndierë të nevojshme të shfaqin pasurinë e tyre: paqen”. Në atë moment dy të rinj vendas i afrohen grupit duke i pëshpëritur diçka në vesh Tomit, i cili duke u sjellë nga të tjerët thotë: “Po çfarë do të duan?”. Djemtë, duke parë reflekse e shkathëta të Tomit i cili qëndronte në vend pa lëvizur duke i parë, e kapën prej dore dhe e tërhoqën përpara një ekrani të bërë prej gjethesh të thurura dhe të futura në vilet e mëdha të bananeve. Papritur ekrani ndizet; “dëgjoje muzikën, është një emision lajmesh”, thotë Barbara, e cila duke ndjekur lajmet e të gjithë botës arrin të njohë menjëherë siglën. Në televizion shfaqet një burrac simpatik: “Mirëmbërëma! Ja lajmet kryesore për sot: Pritje e madhe në Sirakoro për të rinjtë e Oratorit të(në ekran u shfaqën pamje në lidhje me çfarë tha folësi). Pasi e lagën vendin për të hequr pluhurin dhe pasi nxehen lëkurat e tamburëve, është momenti i kërcimit dhe i maskave: leopardi, gazelet, qetë me erë myshku, ariu polar, panda, krokodili. Pastaj është parashikuar një banket i madh për familjet e vendit Sirakoro. Dhe tani pak reklama.....(Reklama) “-Hapja zemrën vëllait tënd kështu në zemër për çdo njeri do t’kesh vend. – Si vëllezër jetojmë ne plot me gaz dhe me hare, tarattatara.....”.

Laura, me të parë reklamën, me intuitën e saj të hatashme nxjerr rrasën: “Dhe si magji tek rrasa shfaqet fjala “vëllazëri”.

1. Ioshomia (Turki)

Mosha: fillorja

Numri i lojtarëve: 2 e sipër

Vendi: brenda

Materiali: dy frusta me fasule për të lozur ose edhe guriçka të vogla,

Materiale të tjera: një tas i madh, një bllok me letra dhe një lapës për të shënuar numrat e treguara nga lojtarët.

Hidhen fasulet në tas, dhe filloni të hiqni ca. Sapo lojtarët thonë *joshomi* loja ndalon atëherë të gjithë lojtarët duhet të gjene sa fasule kanë ngelur në tas. Para se të fillojë secili duhet të shkruajë numrin që mendon se do të ngelet që asnjëri të mos gënjejë.

Këshilla:

Vetëm për fëmijët e kalës së parë dhe të dytë. Nëse nuk arrijnë të gjejnë numrin e saktë duhet të vazhdohet gara me kohë për atë që arrin të zgjidhe një ushtrim matematike që ka rezultatin e numrit të fasuleve të ngelur në tas.

2. Lazoja (Portuali)

Mosha: shkolla fillore

Numri i lojtarëve: dy ose më tepër

Vendi: i hapur

Materiali: Litar, spango e fortë, shirit me ngjyrë, 2 qese me stof për litarin që lidhet tek koka për të kapurkalin, lazo, pak rërë.

Për të filluar duhet të tërhiqet një litar mes dy pemëve dhe të fiksohet mirë.

Duke i lidhur nyje në mes dy shirita të ngjyrosur me një distance mes tyre 50 cm . për të përgatitur lazon duhet të mbushen dy çanta prej pëlhere me rërë. E para me 5 grushte rërë dhe e dytë me 8 grushte rërë.

Lidhini dy qeset me peshe të ndryshme në anë të spangos. Tashti fillon loja. Me radhë bëni të rrotullohet lazoja rreth 10 metër larg pemës duke pasur në shenjë qesen më të lehtë. Lëreni lazon duke u munduar të godisni mes hapësirës mes dy shiritave të ngjyrosur.

Fiton kush arrin të rrotullojë lazon rreth bishtit, mes dy shiritave të ngjyrosur.

Këshilla: kjo lojë është ideale për kamping dhe në udhëtimet e Gruverit, pra mund të përdoret si nxitje e animimit në vendet e ndryshme të oratorit. Është një lojë e cila lejon çdo lojtar të marrë pjesë në lojë. Këshillohet që loja të realizohet në hapësirë.

3. Hedhja kolektive e kutive (Australia)

Mosha: fillore/8-vjeçare

Numri i lojtarëve: të paktën 10 (të ndara në dy skuadra)

Vendi: jashtë ose në palestër

Materiali: për çdo lojtar një kuti bosh (të përdoren dy lloje kutish për të dy skuadrat), një rreth ose një top për të gjithë grupin.

Të dy skuadrat të ndahen në rrathë të vegjël në një vijë të rastësishme (nuk ka nevojë të ndahen dy skuadrat), secili merr një kuti bosh të skuadrës së tij.

Rreth 5 metra larg tyre, animuesi hedh duke e rrotulluar para vetes rrethin topin (në drejtim paralel me pozicionin e lojtarëve) dhe në fillim të lojës të gjithë duhet të fiksojnë objektin (i cili kalon përpara tyre). Qëllimi i lojës është të godasin objektin në lëvizje pa lëvizur nga vendi, kush godet kundërshtarin i shton pikë skuadrës së tij.

Të godasësh objektin në lëvizje është një sfidë e madhe. Loja ka shumë lëvizje sepse mund të merret kutia një çast pas hedhjes dhe t'i hedhë përsëri sepse kutitë nuk shkojnë larg. Për më tepër nuk përjashtohet askush dhe secili lojtar vë në dukje aftësitë e tija për të fiksuar diçka.

4. Bashkimi bën fuqinë:

2 skuadra radhiten në anët e kundërta të një fushe të madhe

Të gjithë lojtarët kanë një litar të gjatë gjysme metri. Ju leverdis të përdorni shiritin e kuq dhe të bardhë për një skuadër, e të verdhë për tjetrën. Synimi i lojës është që të zotëroni me një numër të madh litarësh të kundërshtarëve dhe duke i sjellë një shefi skuadre që do ti lidhë për të ndërtuar një "litar". Loja mbyllet kur bishti do të jetë i gjatë sa për të lejuar shefin e skuadrës të arrijë bazën kundërshtare dhe të përfitojë një flamur. Kujt i hiqet litari do të kthehet në bazë për të marrë një tjetër. Sipas dimensionit të fushës ose zgjatjes së parashikuar mund të vendosni nëse doni të nisni litarin nga baza apo nga shtylla e fiksuar në mesfushë.

DITA E DHJETË

Mikpritja

Mesazh

Jo në të gjitha anët e botës gjërat shkojnë si në Tokën e Pantachorës: përkundrazi probleme ka e shumë madje. Për pjesën tonë duhet të hapim sytë në realitet dhe të japim kontributin tonë për të përmirësuar situatën.

Nxitje për animim

Të rinjtë duhet të përgatisin shumë zemra letre me firmat e tyre, për t'i ndërruar në fund të këtij episodi.

Ideja: O - si ORATORI:

Bota e madhe dhe e vogël e jona.

Oratori është vendi që mirëpret realitete të ndryshme, persona të ndryshëm, shkëmbim eksperiencash. Në këtë ditë do të ishte e bukur që t'ju bëhet e ditur se oratori nuk është tjetër veçse një botë e madhe dhe e vogël në të njëjtën kohë...një vend në të cilën mësohet, ballafaqohesh me të tjerët, ku të bën të lindin pyetje brenda vetës, të pasurohesh mirë që pastaj të nisësh e të hidhesh në botën e vërtetë.

E atëherë si mund ta bëjmë këtë moment të këndshëm e plot me persona të gëzuar! Duke u ushtruar për të dashur njëri-tjetrin?

Për të dashur të tjerët... çfarë fjalësh të vështira që të vihen në praktikë, vetëm engjëjt duan të gjithë pa asnjë lloj kushti:

Ja atëherë propozimi i përkryer!

Një ditë e tërë e kaluar si engjëj... Loja e engjëjve mbrojtës i përmbledh të gjithë e të gjithë ditën! Në mëngjes çdo fëmijë shkruan emrin e tij në një copë letre e vendos pastaj në një kosh të vogël.

Pasi të jenë shkruar të gjithë emrat, do të merret një emër si të bie, e emri që është i shkruar do të jetë emri i atij që ti do të jesh engjëlli mbrojtës i tij gjatë gjithë ditës! Engjëlli i vërtetë duhet të qëndrojë sekret

Falë kësaj loje fëmijët mund të ushtrohen “të jenë më të kujdesshëm ndaj nevojave të vogla ose të mëdha që mund të jenë. Të gjithë duke u nisur nga ai që kemi më afër!

TREGIM:

Laura dhe Roza dukeshin shumë të zëna: “Rrasa, copa e ngjyrosur.....”. Mateo hyn në mes: “Nuk e di se për çfarë shërben që të ruajmë të gjitha ato copa! Po të ishte për mua do t'i kisha hedhur!”. Por Roza përgjigjet: “Nga euforia për të hedhur gjëra, përfundon dhe nuk gjen gjërat që të duhen me të vërtetë! Jam duke bërë inventarin, ka javë që jemi këtu dhe rراسi duhet deshifruar!”. Nga njëra fjalë tek tjetra të rinjtë që po sillleshin nëpër qytet e Sirakoro, gjenden përpara një tribune shumë të madhe. “Duket si spektakël: shikoni sa njerëz! Ja po fillon!”

Në skenë del prezantuesi: “Përshëndetje të rinj, jam i lumtur që keni ardhur dhe ju! Por, sa pritje e zbehtë, forca, një duartrokitje të fortë, të dëgjojmë pak entuziazëm! Unë isha duke ju pritur!”. Fabio sillet nga Maks dhe me fytyrë mosbesuesi i thotë: “Po na priste ne?”. Dhe prezantuesi atëherë: “Po Maks, pikërisht ju po ju prisja! A e dini ka shumë kohë që e dëshiroja një takim me kaq shumë të rinj. Para së gjithash: Unë quhem Leo dhe e njoh shumë mirë historinë tuaj. Kapiteni juaj (tregon nga Don Xhovano. që e përshendet me dorë), ai i cili ju solli këtu..... po pikërisht ai më ka folur për ju!”. Roza, e ndikuar nga simpatia për të, thërret: “Gjëegjëzë: për çfarë kemi ardhur në Sirakoro? A di të na e thuash?”. “Thua kështu sepse as ti nuk e ke kuptuar akoma, vërtet Rozina?” thotë Leo me ironinë e tij mahnitëse.... “A e di Roza, se shumë gjëra zbulohen me kalimin e kohës,

duke pasur eksperiencë të ndryshme..... Për shembull, ju këtu në Pantachora keni parë vetëm gjëra të bukura, njerëz të mrekullueshëm dhe qytete përrallore..... por në botë nuk është gjithçka kaq e bukur. Ne duhet të kemi parasysh realitetin: për këtë kam ftuar disa miq që bëjnë tamam për ne.

Ju lutem!”.

Hynë dy zotërinj shumë serioza, të veshur njëri me kostum dhe kravatë, teatri me një veshje që i ngjan atyre që shihen në fshatrat në qendër të Afrikës. Leo i jep fjalën menjëherë të parit: “Mister John ka ardhur këtu nga jugu i Europës për të na dhënë disa të dhëna.” John, gjithnjë e më tepër serioz fillon: “Në 25 vendet e botës, përveç 15% e fëmijëve vdes pa arritur moshën 5 vjeç. E dimë këtë shifër prej kohësh dhe prej kohësh nuk dimë si ta reduktojmë, përveç fushatave të vaksinimit, krijimi i qendrave të kurimit, edukimi shëndetësor i bazuar tek nënat. Nuk ka gjë më dramatike se të mendosh që një krijesë e porsalindur rrezikon të vdesë për probleme të cilat mund të zgjidhen ndoshta dhe me ndihmën tonë”. Menjëherë fjala i kalon të ftuari tjetër: “përsëritje, djema, quhem Nsumbu dhe vij nga Afrika. A ju pëlqen të luajmë futboll, djema?”. Të rinjtë nuk hezituan të përgjigjen të gjithë në kori; dhe Nsumbu rifillon: “ Ju futboll luani në shkollë, por ka fëmijë që nuk shkojnë në shkollë, sepse janë të detyruar të punojnë, ndoshta të qepin topat të cilët përdorni ju; me ato pak para që fitojnë mbajnë të gjithë familjen. Apo vajza të dërguara në trafiket e shfrytëzimit apo të përdorura në shtëpitë e tyre për të rritur vëllezërit më të vegjël ose për t’u kujdesur për më të moshuarit e të sëmurët”. “Te shkretët- nxiton e thotë Roza- po çfarë mund të bëjmë ne?”. Leo me buzëqeshjen e tij të ngrohtë i drejtohet të rinjve: “Mikpritja djema, shtëpia e pritjes! Një shtëpi për të pritur të gjithë këta fëmijë që vuajnë!”.

Fabio zgjohet: “Unë vazhdoj të mos kuptoj.... në praktikë?”. “Në praktikë duhet të fillojmë të zgjidhim këto probleme duke nisur nga Shtëpia e parë e Pritjes, zemra jonë: n.q.s nuk fillojmë t’i presim mes nesh, gjërat nuk mund të ndryshojnë! Duke dalë na Sirakoro, rimendoni këto gjëra që keni dëgjuar dhe shikoni rrasën!”.

Me të dalë nga Sirakoro, menjëherë në rrasë shfaqet fjala mikpritje.

1. Tri (Shqipëri)

Mosha: fillore dhe 8-vjeçare

Numri i lojtarëve: katër skuadra me të paktën 15 lojtarë

Vendi: fushë futbollit ose në ambient të hapur

Në mes të fushës shënohet një rreth: burgu. Lojtarët shpërndahen nëpër fushë jashtë burgut. Animuesi zgjedh katër lojtarë, dhe i emëron roje. Njëri nga të katërt duhet të vrapojë nëpër fushë me dorën e majtë mbi kokë, tetri me dorë në kraharor, tjetri në brinjë, dhe i fundit pas spine.

Në ‘fillo’ lojtarët vrapojnë nëpër fushë për të mos u kapur nga rojet që i ndjekin. Kush kapet futet në burg dhe duhet të mbajë dorën sikur roja i cili e ka kapur.

Nëse një lojtar i lirë hyn në rreth (me dëshirë ose gabimisht, është njëlloj) burgoset, por mund të lirojë një të burgosur. I burgosuri duhet të zërë vendin e shokut që e ka liru.

Loja mbaron kur nuk ka më të arratisur për tu burgosur. Fiton skuadra e rojës që ka burgosur më shumë. Loja mund të vazhdojë me tre të arratisurit e fundit që bëhen roje dhe kështu fillon.

2. Beanbag (Nigeri)

Mosha: fillore/8-vjeçare

Numri i lojtarëve: të paktën 10

Vendi: jashtë ose në një sallë të gjerë

Materiali: një litar

Lojtarët, të vendosur në rreth duhet të kalojnë një litar që drejtuesi, i ndalur mes tyre, e rrotullon duke e mbajtur në maksimum. Kush preket nga litari del nga rrethi. Fiton lojtari i fundit që ka mbetur në garë. Për të lehtësuar rrotullimin e litarit, është mirë që të lidhim një qese me rërë (ose qese me groshë nga ku merr dhe loja emrin) në maksimumin e saj në lëvizje.

3. Ura e Balambam

Mosha: të rinj të 8-vjeçares

Numri i lojtarëve: për katër ose më tepër lojtarë (gjithmonë me numra të barabartë) dhe një drejtues

Vendi: jashtë

Materiali: shumë copa spangoje, të gjatë 80cm, aq sa ka lojtarë. Një top për çdo dy spango (pra një top për çdo çift)

Lojtarët ndahen në çifte dhe u shpërndahen dy copa spangoje dhe një top.

Të dy lojtarët që formuan një çift vihen përballë njëri-tjetrit. Ata duhet të mbajnë spangot me duar ku në të djathtën e njërit të jetë fillimi i spangos dhe mbarimi në të majtën e tjetrit, paralelisht ku të formojë një urë pezull, mbi të cilën drejtuesi do të vendosi topin. Në “fillo” lojtarët duhet të kalojnë fushën sa më shpejt të jetë e mundur, pa prekur asnjëherë topin dhe pa e lënë të bie në tokë. Në këtë rast, në fakt duhet të kthehen në nisje dhe të fillojnë nga e para. Fiton çifti i cili arrin i pari, brenda rregullave, tek vija përfundimtare.

Këshilla : nga përvoja e lojës vihet re se sa kanë rëndësi gjatësia e masa dhe pesha e topit, gjatësia e spangos (sa më e gjatë te jetë spangoja aq më vështirësi ka). Ka mundësi që kjo lojë të zhvillohet dhe brenda duke krijuar kushtet e duhura.

DITA E NJËMBËDHJETË

Fjalë të ndryshme, një drejtësi e vetme

Mesazh

“Nuk ka paqe pa drejtësi, nuk ka drejtësi pa falje”: bashkëjetesa paqësore mes popujve bazohet mbi drejtësi, si na e ka transmetuar Giovanni Paolo II. Sipas shkollës së Sokratit gjërat nuk shkonin tamam kështu, sepse mbretëronte logjika e më dinakut!

Nxitje për animim

Përgatitja e disa shkrimeve, të lexueshme vetëm në të kundërt: t’i bëjmë të mendojnë të rinjve se duhet të arrijnë të lexojnë frazat “Nuk ka paqe pa drejtësi, nuk ka drejtësi pa falje”.

Ideja P - si PAQE

Nuk ka paqe pa drejtësi.

Paqja është dhurata për të gjithë e të gjithë duhet ta fitojmë. Ne jetojmë në një botë pa paqe fatkeqësisht, shumë shpesh fëmijët nuk jetojnë plotësisht në madhësinë e kësaj dhurate.

Që të ndihmohen fëmijët për të kuptuar dramën e luftës që çdo ditë bashkëkohësit e tyre jetojnë animatorët mund të realizojnë një lojë të madhe në kutia që premton të shpjegohet e të kuptohet falë lojërave të vogla disa vendeve të botës të martirizuar nga lufta, nga uria, nga varfëria. Për të realizuar këtë lojë fëmijët duhet të mbledhin gazeta e lajme nga bota.

TREGIM

Ndoshta të rinjtë fillojnë e kuptojnë se Leo kishte të drejtë! Por gjatë rrugës Fabio dhe Maks grinden me gjith shpirt. “Është faji yt”, thotë Fabio “të kisha thënë të mos i blije. A dëgjon tani të tjerët”. Maks i zemëruar përgjigjet: “Kemi shpenzuar gjithë ato para vetëm sepse ti me shpjegove keq si t’i bëja llogaritë: një beso vlen sa tre euro, e jo dy si me kishe thënë ti! Nëse nuk je i aftë të japësh këshilla mund të kishe qëndruar në shtëpinë tënde!”. Fabio risulmon: “Sidoqoftë ti ke shpenzuar 60 beso për një palë syze dielli, a e merr me mend?!”. Maks mbetet keq, por kërkon të përgjigjet përsëri. “Po shitësi më siguroi se janë lente të veçanta, më siguroi se mund të shohësh nëpërmjet vijave”. Pikërisht në atë moment kalojnë përpara një lajmërimi të madh i cili thoshte: “Keni probleme? Grindje me miqtë tuaj? Mos u shqetësoni! Në qytet gjendet një shkollë që mëson të arsyetosh me fjalë. Dhe kujto: nëse je i aftë të flasësh mirë, mund t’i bindësh njerëzit të blejnë çdo gjë që dëshiron, edhe gjëra të cilat nuk shërbejnë për asgjë!”. Ai lajmërim dukej sikur ishte shkruar pikërisht për ata..... Fabio, duke iu drejtuar Maksit miraton idenë e tij: “ E shikon që shitësi i Sirakoro na e ka hedhur..... me siguri ka frekuentuar shkollën e debateve të qytetit!”. Në këtë pikë Stefano bezdisësi i zakonshëm, nis të tregojë një histori: “Jo gjithmonë, miq, mund t’i mashtrosh njerëzit me fjalë. Përkundrazi, më kujtohet një histori e vjetër që tregon për një farë Strepsiade që shkon në shkollën e filozofi Sokrat në Greqi, por mësimet e filozofit ishin tepër të vështira për të. Megjithatë e bindi dhe Filipiden të birin ta frekuentonte atë shkollë edhe pse ai e urrente atë, ngaqë ishte i sinqertë. Ai ëndërronte ta shihte të birin të debatonte me njerëzit duke i bindur të gjithë për të fituar edhe çështjet e padrejta. Filipide u bë një nxënës i mirë dhe mësoi shumë mirë të fliste sa mendonte se mund të fitonte në çdo debat. Një ditë një grindje me të atin u zgjidh në një mënyrë tjetër: me grushte! Nuk e di se cili prej tyre ishte më i dëmtuari. Në këtë pikë Strepsiade u bind se faji ishte vetëm i tiji, sepse donte të mashtronte të tjerët dhe kështu e pësoi besimi dhe ndershmëria mes të atit dhe të birin. Është çështje drejtësie!”. Barbara dyshon pak: “Stefano.... Ç ‘hyn kjo histori që ndër të tjera më duket edhe e trishtuar!” Stefano s’ka fjalë..... kështu që Mateo e përmbledh: “Nuk e di ç’ të thuash, je i mirë në shkollë, por nuk ke frekuentuar atë të Sokratit”. Maks i cili dëgjonte me kujdes për të kuptuar ndonjë gjë, vë syzet dhe i kërkon hartën Mateos. “ Hej, po këto syze funksionuan shumë mire! Në hartë shoh mes vijavepër shembull thatë drejtësi, është ky simboli këtu (tregon me gisht në hartë), një tjetër fjalë e vlefshme për të deshifruar rrasën”.

Disa informacione të këtij episodi janë bazuar tek “Nuvole di Aristofane.

1. QUIZ

1. Cila është gjuha zyrtare në Brazil:

- a) Anglishtja
- b) Spanjishtja
- c) **Portugeze**
- d) Frengjishtja

2. Cili nga këta vende ka më shumë banorë:

- a) Italia
- b) Shtetet e Bashkuara
- c) Rusia
- d) **Kina**

3. Cili është kryeqyteti i Bolovisë:

- a) Brazilia
- b) **La Paz**
- c) Buenos Aires
- d) Lima

4. Cila është monedha kombëtare në Angli:

- a) Dollari
- b) Euro
- c) **Sterlina**
- d) Lira

5. Cili nga këto shtete është republikë:

- a) Japonia
- b) **Italia**
- c) Spanja
- d) Anglia

6. Cilat janë ngjyrat e flamurit të Rumanisë :

- a) kuq-bardh-zi
- b) **blu-verdh-kuq**
- c) gjelbër-bardh-zi
- d) blu-verdh-zi

7. Cila fe është shtetërore në Kinë

- a) Katolike
- b) Induine
- c) **Asnjëra**
- d) Budizmi

8. Cili shtet është i famshëm për kangurët:

- a) Kanadaja
- b) **Australia**
- c) India
- d) Argjentina

9. Sa është numri i feve italiane:

- a) **20**
- b) 19
- c) 23
- d) 21

10. Cili është kryeqyteti i Danimarkës:

- a) Oslo
- b) **Kopenhagen**
- c) Dublin
- d) Kiev

11. Cila ndërtesë karakterizon vendet e varfra:

- a) Grataçelat
- b) Kishat
- c) **Mullinjtë e erës**
- d) Teatrot

12. Sipas fesë islamike për një besimtar është e detyrueshme një pelegrinazh të paktën një herë në jetë. Në të cilin vend:

- a) Romë

- b) Nazaret
- c) Kalkuta
- d) **Mekë**

13. Cili vend është i famshëm për korridë (ndeshje demash):

- a) Anglia
- b) **Spanja**
- c) Greqia
- d) Austria

14. Cili vend ka si rezidencë të presidentit Shtepinë e bardhë:

- a) Franca
- b) Japonia
- c) **Shtetet e Bashkuara**
- d) Portugalia

15. Cili qytet është 'nën vëzhgimin' e statujës së lirisë:

- a) Washinton
- b) Londra
- c) **New York**
- d) Qyteti i Meksikës

16. Liqeni i Tiberiade-s është quajtur *Kinneret* për shkak të formës karakteristike që ka. Kujt i ngjan:

- a) Një dinosauri
- b) **Një harpe**
- c) Një shkronje të alfabetit
- d) Një mali

17. Tempulli më i madh i Mlejzisë ndodhet në ishullin:

- a) **Penang**
- b) Peneng
- c) Pegno
- d) Pingui

18. Simboli i qytetit të Singaporit është:

- a) Tigri
- b) **Luani**
- c) Pantera
- d) Dragoni

19. Cila është kafsha që sipas praktikantëve të vudu-së në Togo, konsiderohet si strehë e paraardhësve:

- a) Bolla
- b) Shimja
- c) Elefanti
- d) **Gjarpri**

20. Sa yje dhe sa vija ka flamuri i Liberisë:

- a) 2 yje dhe 10 vija
- b) 1 yll dhe 12 vija
- c) **1 yll dhe 11 vija**
- d) asnjë yll dhe 13 vija

21. Në cilin muaj në Cuzco të Perusë, zhvillohet një ceremoni e lashtë për të festuar solsticin dimëror:

- a) **Qershor**
- b) Maj
- c) Shkurt
- d) Mars

22. Festivali i elefantëve në qytetin Gandhi të Indisë quhet:

- a) Festivali i Trussardit
- b) Festivali i të gjithëve
- c) **Festivali i Thrissur**
- d) Festivali i Teresio-s

22. Cili është shteti më i vogël i Europës:

- a) Principata e Monakos
- b) Republika e San Marinos
- c) Liechtenstein
- d) **Qyteti i Vatikanit**

23. Namibia (Afrika) është përkufizuar si 'toka e kontrasteve' sepse:

- a) Banorët janë në konflikt prej shumë vitesh
- b) **Paraqet një ndryshueshmëri të pabesueshme të ambientit (natyrës)**
- c) Është në kontrast me popujt fqinj
- d) Toka ka një ngjyrë të errët

24. Cili është kryeqyteti i Groenlandisë:

- a) Oslo
- b) **Nuk është një shtet**

- c) Brasilia
- d) Godthb/Nuk

25. Cili shtet aziatik ka një kontigjent uJOR të quajtur 'tigri i detit':

- a) Malejzia
- b) **Sri Lanka**
- c) Ishujt Fiji
- d) Birmania

26. Cili është liqeni më i gjatë në botë:

- a) Tacatoca
- b) **Titicaca**
- c) Deti Kaspik
- d) Tititaca

27. "Popull i vogël" është titulli i një cd muzikore i dedikuar:

- a) Banorëve të San Marinos
- b) Të Lapponisë
- c) **Të Pigmei**
- d) Australianëve

28. Në cilin shtet duhet t'i japësh përparësi lopëve që kalojnë rrugën:

- a) Pakistan
- b) **Indi**
- c) Argjentinë
- d) Bolivi

29. Tribuja e Uros, që jeton në liqenin Titicaca, vjen nga:

- a) **Nga Inkasit**
- b) Nga indianët amerikanë
- c) Nga barbarët
- d) Nga egjyptjanët

30. Cilat shtete bëjnë pjesë në 'brirët e Afrikës':

- a) Etiopia, Shqipëria, Romania
- b) Etiopia, Uganda, Sudani
- c) **Eritrea, Etiopia, Somalia**
- d) Afrika jugut, Libia, Egjipti

31. Cili është muri që është hedhur i fundit:

- a) Muri i Berlinit
- b) **Muri Kinez**

- c) Muri i Triestes
- d) Muri i Sarajevës

32. Cila është gjuha e vetme (idioma) që shkruhet me tre alfabetë:

- a) Arabishtja
- b) Gjuha kurte (alfabeti: arabisht, latinisht dhe gjuha cirilico)
- c) Gjuha e Nepalit
- d) Gjuha e Koresë

2. E saktë apo e gabuar

- 1) Venezuela gjendet në hemisferën jugore.
- 2) Grekët janë të famshëm për ndërtimin e piramidave.
- 3) Kryeqyteti i Marokut është Kasablanka.
- 4) Kanadaja është shteti me sipërfaqe më të madhe në botë.
- 5) Kinezët kanë shpikur pluhurin e plumbit.
- 6) Korsika është një ishull që i përket Francës.
- 7) Gjeli është simboli i Francës.
- 8) Britania e Madhe është një ishull.
- 9) Varri ku prehen Abrasami, Isaku dhe Jakobi quhet gropa e Machpelah.
- 10) Kuala Lumpur, kryeqyteti i Malezisë, u themelua në bashkimin e lumenjve Gombak e Kelang.

Përgjigjet

- 1) Gabim, gjendet në hemisferën veriore.
- 2) Gabim, janë egjiptjanët që kanë ndërtuar piramidat.
- 3) Gabim, kryeqyteti i Marokut është Rabat.
- 4) Gabim, Bashkimi Sovjetik ka sipërfaqen më të madhe në botë.
- 5) Saktë.
- 6) Saktë.
- 7) Gabim, simboli i Francës është gala, nga emri i popullatës që ishte insediata, pra Galët.
- 8) Saktë.
- 9) Saktë.
- 10) Saktë.

DITA E DYMBËDHJETË

Vazhim Mesazh

“Nuk mund të ketë respekt të denjë për **ndryshueshmërinë**, nëse nuk çmohen dhe vlerësohen ndryshimet”: kështu mësonte një Arqipeshkv pak kohë më parë. E vetmja mënyrë për t’u respektuar nuk është ajo e fshirjes së ndryshimeve, por t’i presim ato si **pasuri!**

Nxitje për animim

Ndërtojmë flamuj të shteteve të ndryshme: janë simboli i përkatësisë së kulturave të ndryshme, por me ngjyrat e tyre na kujtojnë ylberin, ku të gjitha ngjyrat buzëqeshin së bashku.

Ideja: R - si Respekt

Të mos duash çfarë shije provon?

Respekti është një vlerë që nuk e kuptojnë të gjithë, e sidomos ata që u thonë “Jo” fjalëve të tjerëve.

Edhe ne duhet t’i njohim mirë që të mund pastaj t’i luftojmë

Respekti i thotë “Jo” racizmit, in-tolerancës, xhelozisë...

Fatkeqësisht këto fjalë negative paraqesin disa ndjenja shumë të pranishme sot, edhe mes të rinjve .

Për t'ju kujtuar fëmijëve se Jezusi nuk ka pasë kurrë frikë nga ai që ishte i ndryshëm nga ai dhe nga të emigruarit mund t'ju propozohet një ditë bashkëbisedimi të njohjes të së ndryshmes.

Ndahen fëmijët në grupe. Në çdo grup do të çohen gjërat e nevojshme speciale për gazhinën. Një gjë tipike të një vendi i ndryshëm nga vendi tyre, mundësisht me ndihmën e një të rrituri. Grupet e ndryshme mund të kenë mundësisë të ballafaqohen me traditat e ndryshme, të vendeve të ndryshme të botës. Në fund të ditës do të zbulojnë nëpërmjet shkëmbimit të përvojave të punës, se ajo që duket e ndryshme nuk është sepse është më e mirë ... por përkundrazi mund të jetë një ëmbëlsirë surprizë?!

TREGIM vazhdim

Rrezatuese në mes të një pylli të pashfrytëzuar dalloheshin piramida me shkallë ari. Të rinjtë të çuditur e pyesin Kamin: “Ku jemi? Cili qytet i mrekullueshëm është ky?”. “Është qyteti mit i Montezuma. Nuk keni dëgjuar ndonjëherë të flitet për Aztechi dhe për fundin e tyre me **conquistadores**?”. “Sigurisht! E kam studiuar në shkollë dhe mora 8!”. Thërrët Stefano. “E po mirë”, vazhdon Kam “Një grup Atzechi ka emigruar këtu sepse kishin mësuar të jetonin së bashku me respekt ndaj ndryshueshmërisë. Kanë themeluar këtë qytet duke u larguar nga tundimi i keq i shkatërrimit dhe i racizmit”. Pas rreth gjysmë ore udhëtim arritën në një qytet dhe u tërhoqën menjëherë nga një grup banorësh të cilët ishin ulur pranë një personi i cili po fliste. “Na e thuaj Father, na e thuaj të vërtetën”, thirrën njëzëri burra e gra të veshur me kostume të ndryshme shumë ngjyrëshe. Burri i moshuar i drejtohet këtyre njerëzve të cilët ca janë të gjatë e ca të shkurtër, ca të dobët e ca muskoloza, ca të fortë e ca të dobët: “Ndryshueshmëria nuk është një limit, por një pasuri, vazhdoni të jeni ju ata që ta respektoni!”. Populli e duartrokiti Fatherin. Ai hodhi shikimin nga të rinjtë vizitore dhe u bëri me shenjë të afroheshin. “Ejani, jeni të mirëpritur. E di kush jeni, ma tha vëllai im Pere. Ju kërkoni fjalët e Afabetit të Popujve, thesari i vetëm në Tokën e Pantachoras”. Dhe duke buzëqeshur i zgjat atyre një mbulesë tjetër, “Uou!”. Thërret Laura krejt e çuditur. Kështu pra miqtë tanë, të cilët i kishte shoqëruar Kam në këtë qytet fantastik, u strehuan për të kaluar natën në Montezuma.

1. . Dinamike grupi: Shtëpi dhe pallate

Kam shkuar në azilin e pleqve dhe kam takuar një murator te vjetër. Kishin kaluar shumë vite që nuk shiheshim.

- Ke udhëtuar? – më pyeti

- Eh, kam qenë në Paris.

- Paris, eh? Kam qenë edhe unë, shumë vite më përpara. Ndërtonim një pallat të bukur tamam në brigjet e Senës. Kushedi kush jeton aty. Pastaj ku ke qenë?

- Kam qenë në Amerikë.

- Amerika, eh? Kam qenë edhe unë shumë vite më përpara, kushedi sa. Kam qenë në Yorkun e Ri, Buenos Aires, në San Paulo, në Montevideo. Gjithmonë për të ndërtuar shtëpi dhe pallate dhe për të vendosë flamuj nëpër çati. Po në Australi ke qenë?

- Jo, akoma jo.

- Eh, unë kam qenë. Isha i ri atëherë dhe nuk isha akoma murator, çoja thastë me çimento dhe kaloja rërën atij që bënte llaçin. Po ndërtonim një vilë për një zotëri atje. Një zotëri i mirë. Më kujtohet se një herë më pyeti se si gatuheshin makaronat, dhe shkruante çdo gjë që thoja unë. Po në Berlin ke qenë?

- Jo akoma.

- Eh, unë kam qenë para se ti të lindeshe. Pallate të bukura, atje bënin shtëpi të bukura, të rrumbullakta. Kushedi a janë akoma në këmbë. Po në Algjeri ke qenë? Ke qenë në Kairo, në Egjipt?

- Dua të shkoj tamam këtë verë.

- Eh, do të shikosh shtëpi të bukura ngado. Jo për të thënë, muret e mia janë ndërtuar gjithmonë drejt, dhe nga çatitë e mia nuk ka hyr kurrë një pik ujë.

- Keni ndërtuar shtëpi...
- Eh ndonjë, jo për të thënë, këtu e aty nëpër botë.
- E Ju?
- Eh, kam ndërtuar shtëpi për të tjerët dhe kam mbetur pa shtëpi për vete. Jam në azilin e pleqve, e sheh? Kështu është bota.
- Po, kështu është bota, por nuk është e drejtë.

Pasi ta keni lexuar me zë të lart këtë histori ftoni fëmijët ta vizatojnë atë çfarë dëgjuan. Vizatimet kanë afërsinë të rithërrasin një gram domethëniesh të mëdha të shprehjeve dhe ndërhyrjeve gojore të grupit për zhvillimin dhe suksesin e reflektimeve të thella.

Sigurisht janë vendosur të gjitha teknikat “artistike” ku fëmijët janë të vetëdijshëm dhe duhet të jenë në mes tyre të gjitha materialet e domosdoshme (ngjyrat të çdo lloj modeli, kartona të ngjyrosur dhe shirita...)

Loja nuk duhet të zgjasë shumë: Ideja e vizatimit duhet të marrë formë shumë shpejt dhe nuk është e nevojshme t’u jepet rëndësi detajeve sepse gradualisht vjen dëshira për ta perfeksionuar vizatimin edhe nga ana “estetike”... Është e mundur të realizosh një vizatim edhe në grup, qoftë edhe duke përdorur një flet shumë të madhe, për shembull karton 100x150.

Në këtë rast kryetarët e çdo grupi të “vizatuesve” kanë dy mundësi: të akordohen para se të fillojnë mbi subjektin duke e realizuar së bashku dhe të ndajnë punën, ose të shkurtojnë zgjedhjen vetëm me një fjalë-kyç që të ilustrojnë të improvizojnë. Hipoteza e dytë parashikon që fëmijët e grupit të fillojnë të vizatojnë të gjithë së bashku, secili duke u nisur nga një cep i ndryshëm i fletës dhe duke iu afruar qendrës me pjesa të ndryshme të vizatuara...

Vepra arti të prodhuara kështu vijnë të përdorura për vënjën në dukje të një pamje të vogël për festën e mbylljes së GRUVER-it.



Vini Re: Në dispensa do të gjeni edhe histori ose përralla të tjera që mund të përdoren për realizimin e vizatimeve të tjera.

2. Ai që arrin i fundit

Animatori duhet t’i shoqëroj fëmijët në kopsht ose në palestër dhe duhet t’u shpjegoj se duhet të maten në një garë shpejtësie.

Për këtë ju kërkohet të vendosen në rresht, tamam si atletët në bllokun e nisjes. Të parit do t’i jepet një çmim,

Në sekondën e fundit para se të fishkëllehet për fillimin e garës, personave që vihen në garë ju njoftohet se çmimi është për atë që **do arrij i fundit!**

Në fund të lojës mund të mbledhësh ndonjë përshtypje mbi vështirësitë që takuan ata që u vunë në garë në fillim të lojës.

Shtytjet dhe reflektimet e ofruara nga loja dhe batutat që dalin nga fëmijët mund të shërbejnë për diskutime shumë serioze dhe komplekse.

DITA E TREMBËDHJETË

Ungjilli: Një fjalë për të gjithë

Mesazh

Çdo udhëtim që respektohet ka në vetvete një mesazh: Ne jemi të thirrur të shpërndajmë Lajmin e Mirë në të gjithë botën!

Nxitje për animim

Father, Pere dhe Abba: tre mënyra të ndryshme për të thënë të njëjtën dashuri, atë të Atit. T'i kërkojmë të rinjve të tregojnë në familje historinë fantastike të Terra di Pentachora.

Ideja: T - si Të gjithë;

Të gjithë për një e një për të gjithë.

Sa i mirë është ky Zoti ynë që i do të gjithë, e i do në mënyrë të barabartë e gratis! Ju zbulohet të gjithëve, të gjithë e shohim mirësinë e tij. Të gjithë ju e dëgjoni padryshim Fjalën e Zotit, që është dhuratë për ne.

Çfarë historie? Si ja bën Zoti që flet me të gjithë? Beh... ai është Zoti! Fjala e tij është e thjeshtë, e qartë, e drejtë. Provoni të lexoni një pjesë nga Ungjilli. Secilit adoleshent i jepet një pjesë nga Ungjilli dhe një laps. Lexohet pjesa së bashku dhe lihet 5 minuta qetësi që secili të nënvizojë një fjalë që i ka pëlqyer më shumë. Në një moment tjetër nëpërmjet një kondivizioni shumë të thjeshtë ftoni të lexojnë fjalën që kanë zgjedhur dhe t'i motivoni pse? Fjalët e zgjellura të shkruhen në dy kartona me ngjyra të përgatitur nga vetë adoleshentët. Pastaj të sillen në asamble fjalët më të bukura... të gatshëm për t'i shpjegojnë frazat, pse i kanë zgjedhur.

TREGIM

Jemi në agimin e një dite të re në Tokën e Pantachoras. Father përshëndet të rinjtë në portën e qytetit të Montezuma: “ Tani keni vetëm kryeqytetin. Do ta takoni të fundit e tre të Moshuarve, quhet **Abba** dhe ai vetë do t'ju udhëheqë tek i Nderuari Senex, më i Moshuari i të Moshuarve. Ai do t'ju thotë gjithçka dëshironi rreth Alfabetit të popujve dhe do t'ju dhurojë diçka shumë speciale!”

Në marsh, të rinjtë u drejtuan drejt kryeqytetit , drejt qytetit mit të Koine. “ Kam si është ky qyteti i famshëm, Koine?”, pyet me kuriozitet Roza. “Është një qytet shumë i lashtë”, përgjigjet Kam. “Është vendi i Këshillit të Moshuarve. Këtu përafruesit e çdo qyteti takoheshin për t'i dhënë shije jetës së tyre”. “Shije jetës? Në çfarë kuptimi?”. “Si krija! Jo vetëm shije, por shërben edhe për të ruajtur ushqimet. Kështu Alfabeti i popujve mund t'i japë shije jetëve të të gjithë njerëzve në tokë, duke i dhuruar një lumturi të përjetshme”. “Hajt, të lëvizim se gati arritëm”, ndërhyjnë Mateo. Miqtë e rinj arritën në kryeqytet dhe, përballë dyerve të tij, me një libër në dorë, takuan një grua të moshuar dhe shumë të bukur, jo me një bukuri banale por me një bukuri të thellë,, si frutë e lumturisë që fshihet vetëm në zemër. “Ti duhet të jesh Abba, vërtet?, pyet Laura duke tërhequr vëmendjen e të moshuarës. “Sigurisht! Dhe ju duhet të jeni të rinjtë e Oratorit, po ju prisja! Ejani!”. “Këtu janë të gjithë magjistarë!”. Hynë nga porta të lashta prej bronzi. “Ejani në tempull, i Nderuari Senex ju pret personalisht”. Duke e ndjekur të rinjtë kaluan qytetin: kopshte shumë të bukura të rrethuar me kodra të vogla ku kishte ndërtime të ndryshme prej guri. Në qendër ndodhej një tempull rrethor. “Ky është tempulli në të cilin ruhet Guri i Madh”. “Popuj të ndryshëm, por një Alfabet i vetëm; kultura të ndryshme, por të njëjtat vlera”, replikon Kam.

1. Sa emra të Zotit

Të rinjtë ftohen për të bërë fotoreporterin në një mjedis të hapur. Të ndarë në grupe të vogla, duhet të fotografojnë, të vizatojnë ose të përshkruajnë të gjitha gjërat e bukura që shohin (lule, re, fëmijë që luajnë). Mbas kërkimit gjenden dhe vendosin së bashku të gjitha elementët e gjetur. Në grup zbulohet që këto janë të gjitha “ emrat” e Zotit, pra të gjitha mënyrat me të cilat Zoti i manifestohet njerëzve. Bashkohet i gjithë materiali mbi një afishe me titullin *Lëvduar Qofsh* që mund të jetë ofruar në lutje.

2. Loja e patës 4

1. 40. filmi “një botë në pjesë” çfarë argumenti trajton?

2. a. **Apartheid** b. Handicap c. shfrytëzim minoril?
3. **41.** kalojeni një kuti.
4. **42.** Nëse bota do të ishte një vend me një mijë banorë do të ishin: 480 europian, 211 europian, **95 europian.**
5. **43.** përgjigjuni pyetjes nr. 25.
6. 44. Kthehu prapa me dy kutia
7. 45. Të teprojnë një kuti
8. **46.** Nëse bota do të ishte një vend prej një mijë banorësh do të ishin **6 mes australianëve dhe neo zelandezëve**, 18 mes australianëve dhe neo zelandezëve, 111 mes australianëve dhe neo zelandezëve
9. **47.** Qëndroni të ndaluar një turn.
10. **48.** Shkruani "faleminderit të paktën" në 5 gjuhe
11. **49.** Nëse bota do të ishte një vend prej një mijë banorësh 3 persona , 366 persona, **37 persona do të flisnin arabisht**
12. **50.** Filmi "Thirrje për liri" flet për lirinë e një të riu afrikano jugor. Cili është emri i tij? **Stiven Biko**
13. **51.** Kthehu prapa me dy kutia
14. **52.** Qëndroni të ndaluar një turn.
15. **53.** Ecnit një kuti
16. **54.** Nëse bota do të ishte një vend prej një mijë banorësh do të ishte 115 amerikano jugorë **258 amerikano jugorë** ,84 amerikano jugorë
17. **55.** Qëndroni të ndaluar një turn.
18. **56.** Filmi "Pummaro" tregon historinë e një të reje që ka ardhur në Itali për të gjetur vëllain e madh që kishte humbur, një botë e shfrytëzimit racor. Nga cili vend vjen ky i ri?
19. a. Senegal b. **Ghana** c. Maroko
20. **57.** Cili është kryeqyteti i Perusë? **Lima**
21. **58.** Qëndroni të ndaluar një turn.
22. **59.** Cila fjalë i korrespondon pjesës së më poshtme? Një person që persekutohet dhe keqtrajtohet për gabimet e të tjerëve.
23. a. Minoranca b. Gjykatësi c. i **Mish për top**

DITA E KATËRMBËDHJETË

Mesazh

Ungjilli është **Lajmi i Mirë që i jep dritë e kripë botës**: nëse dëgjojmë fjalët e Jezusit mund të jetojmë në paqe në bashkim me të gjithë.

Nxitje për animim

Duke ju ndihmuar ndonjë i rritur, të përgatisni një ndriçues për Gurin e Madh në çastin e volitshëm. Përgatitjen e grimcave të vogla të Guri i Madh, në mënyrë që të rinjtë t'i varin në qafë ose t'i marrin në xhep.

Ideja U - si Ungjilli

Dritë për hapat e mi është Fjala jote o Zot.

Për secilin prej nesh Ungjilli është pikë referimi e për këtë nuk kemi dyshim. Por, a jemi të vetëdijshëm?

Ungjilli nuk është si një tutë elastike që mund të shkojë nga të duash ti... o je me të o nuk je! A keni kurajo që gjatë ditës të merrni në dorë Ungjillin për ta lexuar? E jo vetëm për ta fshirë nga pluhuri.

Propozoni një moment Lectio divina të paktën në mbrëmje. Të kujtojmë se kemi përpara preadoleshentë e jo të rritur, pra, duhet të mendohet diçka e moshës së tyre. Mbi të gjitha të ndiheni se po lexoni një pjesë ungjilli. Pastaj të mediteti e të diskutoni rreth fjalës së Zotit. Një i krishterë pa Fjalën e Zotit, nuk mund të qëndrojë në këmbë.

TREGIM

Me të hyrë në ndërtesën e çuditshme rrethore, në një sallë qendrore prej mermeri të bardhë, Barbara thotë: “Shpejt, nxirre rrasën tonë! Është njëlloj me atë?”. Laura e entuziasmuar nxori rrasën nga çanta. Nga prapa një kolone del një burrë i moshuar me një mjekër të gjatë të bardhë, veshur me një veshje me shumë ngjyra, dhe me një bastun në dorë. “Jam i Nderuari Senex. Më kërkuat?”. “Kemi bërë një udhëtim të gjatë për të ardhur këtu. Kemi zbuluar shumë fjalë por tani na duhet e juaja”, shpjegon Roza. “Kemi kuptuar që gjëja më e rëndësishme është Lajmi i Mirë që bazohet tek dashuria. Kështu arrini të jetoni në paqe në vendin tuaj?”. “Ke kuptuar gjëra shumë të rëndësishme! Nuk keni nevojë për mua bij, sepse tashmë e keni zbuluar fjalën më të rëndësishme, ajo që i bën të shfaqen të gjitha të tjerat”. “Sigurisht!”, thërret Laura. “Lajmi i Mirë, pra Ungjilli!”. Me të përmendur fjalën kyçe, si Guri i Madh ashtu edhe tryeza e vogël në dorë të Laurës duke u dridhur ndriçuan duke bërë të mundur të hapeshin të gjitha fjalët e Alfabetit të popujve. Një gëzim i madh “Urraaaaa!!” brohoritnin të gjithë, dhe jehuan në tempull. “Tani shkoni dhe shpërndani lajmin e mirë edhe në shtëpitë tuaja”, thirri Senex. Pas disa momentesh duartrokiteje dhe thirrjeje, ndërhyu kokretuesi i vogël Fabio që thotë: “Këtu qëndron problemi Senex, si t’ia bëjmë të kthehemi në shtëpitë tona?”. I Moshuari ndalet një moment për të menduar, duke kruajtur kokën e thinjur: “Djema kam diçka që bën për ju!”. “Slitën me kamxhikë!” pëshpërin me ironi Maks, duke marrë me njëherë një të goditur nga Tomi: “Mbrase budalla”. Senex i paraprin në një kantinë që gjendej pikërisht poshtë në sallën e Guri i Madh. Aty është i ruajtur një objekt i mrekullueshëm: një kosh tepër i madh prej një materiali të papërcaktuar i vendosur me kujdes në një qoshe të errët të kantinës, por i thatë dhe shumë i freskët. Koshi është i ruajtur mirë, me kordonë të gjatë e të mëdhenj të rrotulluar rreth e rrotull dhe një shkallëz e mbështetur në të djathtën e tij. Të rinjtë mbetën të habitur dhe pa fjalë, filluan të kuptonin diçka kur, Senex me dritën e një kandili ndriçoi muret dhe i kërkoi atyre të uleshin në përtokë.

DITA E PESËMBËDHJETË

Kthimi në balonën e madhe

Mesazh

Nuk mjafton të kesh parë gjëra shumë të mëdhaja: duhet t’i përmendësh! Edhe Jezusi na kujton që “një qytet i ndërtuar në mal nuk mund të qëndrojë i fshehur” (cfr. Mt 5,14)

Nxitje për animim

Të rinjtë të sjellin copa me ngjyra dhe t’i bashkojnë së bashku për të ndërtuar tullumbacen e Balonës.

Ideja: Ç - si Çanta:

Udhë të mbarë!

Ta mendojmë çantën si shok udhëtimi, çanta e shpinës është diçka që qëndron në trup; me ty. Në të mund të vësh gjithçka; gjëra të dobishme, kujtimet, celular, ilaçet për dhimbje koke,... gjithmonë ka vend për diçka.

Provoni të organizoni një shëtitje, ku pikëmbërritja të jetë takimi me një grup tjetër, me një bashkësi tjetër... është më mirë nëse arrini të individualizoni një realitet afër: bashkësia e minorenëve, handicappati, jetimore... gjatë udhëtimit të vihet mbi shpatulla çanta e për të takuar një realitet të ri. Të bashkëndani me ata që ju mirëpresin një ditë gëzimi; me lojëra ose merendë së bashku. Në kthim, në çantën tuaj do të jetë futur diçka e re; një eksperiencë më tepër!

TREGIM

Kam dëgjuar se shumë kohë më përpara një njeri ka arritur në Tokën e Pentachoras me këtë kosh. Kemi gjetur udhëzime të ndryshme për ta vënë në punë, por nuk e kemi përdorur kurrë për të mos e dëmtuar. Një histori e lashtë, siç e shikoni nga shenjat e gdhendura, e treguar nga një grup të rinjsh, të cilët duke bashkuar të gjitha aftësitë e tyre dhe duke dëgjuar të gjithë personat që takonin kanë ditur ta përdorin duke e bërë të fluturonte shumë shpejt në hapësirë. Gjithmonë kam menduar se kjo mund të ishte një fakt i ndodhur në të kaluarën, por sot e kuptoj që kjo histori ishte një profeci: jeni ju të rinjtë që tregojnë këta shenja në shpellë! Siç e shikoni duhet të ndërtoni një sferë të madhe dhe ta ngjisni me këta litar. Nuk di ç' t'ju them tjetër..... por ndoshta tani jeni ju ata të cilët mund t'i mësoni diçka plakut Senex!”.

Të rinjtë panë njeri-tjetrin me një shikim pyetës. Këtë rrallë Don Xhovano. për të prishur qetësinë: “Djema, a e mbani mend rrëfimin e një farë sakristiani Livio..... Toka e Pantachoras është fantastike dhe e kuptoj konfuzionin tuaj, por tani duhet të ktheheni. Këtu është sqaruar shumë mirë gjithçka: duhet të ndërtojmë një balonë!”. “Po, një balonë....”, u përgjigj Tomi. “E lehtë për t'u thënë..... po si t'ia bëjmë? Nuk e kemi tullumbacen!”. Laura dhe Roza u panë në sy dhe me telepatinë femërore thirrën: “Copat e ndryshme që kemi marrë si dhuratë! Ja çfarë qenkan, copat e një tullumbaceje të një balone të madhe, e ngjyrosur ashtu si topi tjetër i madh, bota!!!”.

Të gjithë së bashku bashkëpunuan në harmoni perfektë ashtu siç nuk kishin vepruar ndonjë herë, të rinjtë qepën tullumbacen e madhe të balonës. Pas disa orësh pune, kur yjet ndrinin qiellin tullumbacja ishte gati. Është momenti i përshëndetjeve. Kam përçafon të rinjtë. “Kam, tani e tutje s' do të të shohim kurrë më!”, thotë Laura e trishtuar dhe prekur. “Secili ka rrugën e tij”, përgjigjet Kam. “Unë duhet të shpërndaj lajmin e mirë të Alfabetit këtu, kurse ju atje. Ky mision i përbashkët do të na bëjë vëllezër, edhe pse në largësi. Ishte bukur të udhëtoja me ju, jeni një grup i mirë, vazhdoni kështu! Mbani mend gjithmonë atë çfarë keni mësuar këtu”. Pas shumë përçafimesh dhe përlojtjesh balona u ngrit në qiell. “Aventura e vërtetë fillon tani! Paçi fat!” u thirri Kam të rinjve.

1.Shkopinj kinezë

Kjo lojë e vogël do të ndihmojë fëmijët të kuptojnë vlerën e bashkëpunimit si element, i nevojshëm për të realizuar plotësinë e Mbretërisë së Zotit. Animatorët do të ftojnë skuadrat të zhvillojnë lojën dhe më pas do të tregojnë historinë e shkopinjve kinezë. Do të jetë i nevojshëm një moment verifikimi të skuadrës në të cilën do të ballafaqohen zgjidhjet e propozuara nga rrëfimi dhe ato të zbatuarat nga përbërësit e skuadrës.

Çdo grup do të jetë furnizuar me shumë çifte shkopinjsh të gjatë rreth një metër sa janë fëmijët.

Do të përgatiten pjata me ushqime që mund të kapen me shkopinj dhe do të ftohen fëmijët të hanë të gjithë ushqimet duke përdorur vetëm shkopinj.

Do të fitojë skuadra që do të ketë përfunduar më shpejt Këshillohet të zhvillohet loja pa dhënë sugjerime mbi zgjidhjet e mundshme për futur ushqimin në gojë dhe do të jetë më mirë që skuadrat mos të shihen me njëra-tjetrin në ekzekutimin e lojës për të evituar që një skuadër të kopjojë teknikën e tjetrës.

2. Ëndrra për të ndërtuar

Çdo i ri ka një ëndërr të veten, një projekt në sirtar, diçka që do të donte të realizonte. Bëni të shkruajnë nga të rinjtë tuaj mbi fletë kush është ëndrra e tyre e madhe në sirtar (duke shpresuar që të mos jetë tepër absurde). Pra bëjini ata të kërkojnë nëse në brendësi të grupit ka një person që ka një ëndërr të ngjashme me ata. Në këtë pikë duhet të jenë formuar çifte ose grupe të vogla. Ndajini dhe furnizoni ata me materiale për të ndërtuar: letër, karton, polistirol, pra, gjithçka që dëshironi, duke përfshirë bojëra, penarelë të ndryshme pra krijoni të “ndërtoni” ëndrrën e tyre dhe ekspozojini.

DITA E GJASHTËMBËDHJETË

Mesazh

Dita e fundit e Gruver-it/Oratorit Veror, në fakt fillimi i një misioni të ri: transmetimi nëpër botë, në familje, në shkollë, mes miqsh, gjithçka që është mësuar në këtë aventurë të mrekullueshme.

Nxitje për animim

Organizimi i festës finale duke aktivizuar sa më shumë njerëz që është e mundur.

Ideja V - si VALLËZIM:

Së bashku në lojë.

Të jetojmë si vëllezër jo vetëm që të kalojmë ditën si shokë të vërtetë, por të kemi guximin që ta ruajmë këtë vëllazërim. Për këtë qëllim i propozojmë pre-adoleshentëve që të kalojmë një ditë të GRUVER-it me pre-adoleshentet e grupeve të tjera verore. Secili të angazhohet për të përgatitur merendën, lojërat njohëse, lutje etj.

TREGIM

Ja ku jemi përsëri në shtëpi. Balona e madhe zbret pikërisht në oborr. Livio i pret me padurim: “Më në fund u kthyet! Po rrasa? Shpresoj ta keni deshifruar...”. Tomi, që mezi prët të tregojë gjithçka fillon të flasë. “Fantastike, shumë e bukur, duhej të kishe qenë edhe ti Livio, sa Tokë fantastike! Sa popuj të shkëlqyeshëm! sa shembuj të mrekullueshëm për jetën!”. Laura që e ka ruajtur me shumë kujdes rrasën, e merr, e nxjerr nga çanta dhe vendos në qendër të oborrit të Oratorit: “Tani duhet të mundohemi të jetojmë si të na thotë rrasa dhe duhet t’ia themi dhe të tjerëve”. Don Xhovano. ndërhyr dhe përzemërsisht kujton një aspekt të rëndësishëm të këtij udhëtimi: “Kjo është detyra më impenjuese, të transmetojmë në jetën e përditshme gjithçka që kemi dëgjuar dhe provuar në Tokën e Pentachoras. E gjithë aventura jonë do të venitet si një ëndërr e natës nëse nuk do t’i rrimë besnik premtimit që i bëmë Kamit. Jo vetëm në Orator, por edhe në shtëpi, në shkollë, me miq...”. Të rinjtë (njëzëri) e mbyllën: “Një festë e madhe e popujve të Pantachoras për të gjithë!!!!”. “Është e vërtetë, Don Xhovano., mrekullitë ekzistojnë me të vërtetë”, përgjigjet Livio.

Lojë 1 Gjeni një sallë të gjerë, me dyshemenë që rreshket. Jepini çdo konkurruesi një mbulesë të vjetër prej leshi dhe i vendosini në një anë të dhomës. Konkurrentët, duhet të arrijnë sa më shpejtë të jetë e mundur anën tjetër të dhomës, pa prekur dyshemenë, por duke qëndruar mbi mbulesën. Nëse gabojmë duhet të rinisin nga fillimi. Mbasi ka mbaruar pjesa e parë e garës bëni të formoni çifte dhe ribëni garat me çifte, me të njëjtat rregulla dhe gëzoheni skenat dhe teknikat e bashkëpunimit.

Lojë 2 Mund të organizoni gara stafete, por në çifte. Një shembull? Një garë vrapimi me një përshkim ose pengesë, në të cilën çiftet e konkurrentëve kanë këmbët e lidhura midis tyre (e djathta e njërit me të majtën e shokut të tij). ose përgatisni stafeta prej karroce dore ose me konkurrentë të mbajtur në krahë.

Lojë 3 Rregullat bazë të lojës janë të njëjtat e lojës së shamisë, por kur do të thërrisni numrat, nëse thërrisni një të vetëm, gjithçka është normale; nëse thërrisni dy, konkurrentet e thirrur, duhet të formojnë një karrige me krahët dhe i treti do të ulet sipër, nëse thërrisni katër, 3 duhet të mbajnë të katërtin që duhet të bëjë aeroplanin. Kujdes me rëniet dhe argëtim të mbarë.

Lojë 4 Filloni me një tren të vogël për të arritur të bëni një rreth të ngushtë, në mënyrë që majat e këpucëve të prekin takat e shokut përpara. Në këtë pikë të gjithë njëkohësisht do të ulen mbi gjunjët e të cilit i qëndron mbrapa. Më ekspertët arrijnë edhe të ecin në rumbullak. Për ligjet e fizikës duhet të mbajë, zakonisht nuk ndodh.

MOTRAT SALEZIANË

Dinamika grupi që mundtë shpërndahen në ditë të ndryshme

Mund të përdoret për ditën kur grupi do të komunikojë mesazhin grupeve të tjera

1. Striscione të grupit: Përgatisni me afishe të ngjitura së bashku, ose duke prerë letrën nga një rrotull e trashë, një letër pak a shumë të madhe mbi të cilën të rinjtë mund të vizatojnë. Për 20 fëmijë duhet të dalë një parullë prej 6 metrash për një. Furnizoni fëmijët dhe i ftoni të vizatoni të gjitha së bashku parullën. Mund të jepni një temë të vetme për të gjithë, ndoshta të lidhura me verën, ose të lini të lirë fantazinë. Mos i ndani parullat në pjesë, por lini që vizatimet të bien mbi njëri-tjetrin. Mund të evitoni penelat: me duart është më argëtuese. Nëse me të vërtetë nuk i besoni gjeni penarela për të gjithë. Kur të kenë mbaruar, admironi kryeveprën, diskutoni për subjektet e zgjedhura, vareni në sallën tuaj ose prezantojani të gjithëve. Mund edhe të bëni një mostër në orator me një garë për parullën më të mirë midis grupeve.

2. Një festë ditëlindjeje.

Sigurisht në këtë periudhë do të ketë ditëlindje. Duke qenë se në orator nuk është e mundur ti festoni (ndërkohë, nuk mund të bëhen dhurata të gjithëve, jo të gjithë njihen...), grupi është zona e duhur. Mblidhni midis tyre të rinjtë datat e datëlindjeve ose organizoni një pasdite vetëm për të festuar ditëlindjet. Mos i përgatisni të gjitha ju animatorët, por pyesni që çdo fëmijë të sjellë diçka (një pije, panine, një tortë të bërë nga mamaja...), organizoni ndonjë lojë, pak muzikë ndajeni gëzimin dhe gjërat për të ngrënë. Shumë urime!

3. Duart e grupit tonë.

Merrni disa afishe, në bazë të numrit të të rinjve. Çdo i ri vizaton mbi afishe, duart e veta me pëllëmbët drejtuar lart. Bëni që të shkruajnë të rinjtë në brendësi të dorës së tyre të djathtë atë që ditët e ardhshme duan të japin në grup, e dorën e majtë, atë që në këto ditë presin të marrin nga grupi. Pra çdo i fëmijë firmos duart e veta. Mbas pak ditësh provoni të bëni pak verifikim.

4. Të njihesh pak më shumë

Jepini çdo fëmijë një letër të vogël dhe një stilolaps. Secili shkruan mbi fletë, pa ia treguar asnjëriut, diçka për veten që asnjëri akoma di, por nuk shkruan emrin.

Mblidhni dhe fshini fletët dhe shpërndajini (ose lexojini një për një). Tani, provoni të gjeni i kujt është fleta që keni përpara (ose që keni dëgjuar të lexohet), zbuloni gjëra që ndoshta do t'ju çudisin.

5. Puzzle e grupit.

Mbi një afishe bëni një vizatim që të përfaqësojë grupin tuaj (personazhet tipike, emri karakteristikat...), diçka që të jetë e pangatërrueshme, më pas pritni afisheet sikur të ishin një puzzle me shumë pjesë sa janë përbërësit e grupit.

Çdo të fëmijë jepini një pjesë për të mbajtur dhe për të çuar në shtëpi dhe t'ia ktheni çdo ditë (ose për të lënë në shtëpi të grupit me emrin e vet mbrapa). Çdo herë që grupi do të takohet, fëmijët duhet të foromojnë puzzle. Pjesët që mungojnë do të bëjnë menjëherë të kuptoni nëse ka mungesa.

Pjesa e puzzleit mund të mbahet edhe si varëse në qafë. (sigurisht nëse është e vogël).

6. Sa je rritur

Organizoni një garë midis grupeve dhe në fund dërgoni gjithçka misionëve t'Ë bëjnë fëmijët të kuptojnë sa janë rritur dhe ndryshuar me një konkurs të vogël rreth grupit. Çdo fëmijë ftohet të sjellë në orator një foto të tij kur ishte I vogël, por tamam I vogël. Hapni fotot, anonime në sallën e grupit ose në një vend të dukshëm të oratorit, bëni konkursin “Kush njeh më shumë? një çmim atij që gjen numrin më të madh të shokëve të tij nga fotot e tyre. Momenti përfundimtar do të vë në dukje që shumë ndryshime kanë ardhur në vizatimin providencial të Zotit.

7 Sidoqoftë do t'i shkojë mbarë:

Çdo fëmijë përshkruan mbi një fletë anonime, një maksimum prje 8 frazash, suksesin më të madh që ka ndodhur në një fushë të çfarëdoshme. Përzejini dhe shpërndajini fletët, lexojini dhe kërkojini më pas të rinjve të thonë përshtypjet e tyre dhe të provojnë të gjejnë kush është autori i shkrimit.

Mblidhni fëmijët në një sallë jo shumë të madhe, bëjini të ulen për tokë rreth jush, fikni të gjitha dritat dhe lini ndezur vetëm disa qirinj. Më pas gati në errësirë dhe në heshtje imitoni të rinjtë të shkruajnë epitafin e tyre, ose të jetë ajo që dëshironin të shikonin të shkruajtur mbi varrin e tyre, faktet e jetës së tyre për të mbajtur mend, cilësitë, momentet e rëndësishme të së tashmes dhe të ardhmes.

Nëse klima është pak a shumë sugjestive dhe e krijuar mirë, rezultatet janë të garantuara.

8. Nëse do të isha Zot.

Shpesh I hedhim fajin Zotit të madh sepse nuk na jep atë që dëshirojmë të kemi, ose na bën që të presim shumë. Mirë për njëherë ndërrojmë rolet. Çdo i ri do të jetë për disa kohë Zot, dhe do të mund të vendosi çfarë të mirash të japë dhe kujt duke motivuar zgjedhjet përkatëse. Kushedi çfarë Zoti do të jeni?!

9. Në grup Falja

Bëni një afishe të madhe, ndoshta në formën e një termometri, me emrat e fëmijëve tuaj le kazelat për klasifikimin. Pra lajmëroni fëmijët: “Duke filluar që tani do të jeni të vëzhguar në çdo moment nga animatorët tuaj, që do të shënojnë 50 pikë për çdo gjest faljeje ose paqeje që do t'ju shikojnë të bëni në orator, në çdo moment ose për çdo arsye”. Në fund të eksperiencës, do të marrë çmim kush do të ketë arritur numrin më të madh të pikëve. Gjykimi i animatorëve është zyrtar, por gjestet e faljes mund të jenë të shënuara edhe nga fëmijë ose nga persona të tjerë të oratorit. Sigurisht nuk vlen të shënosh vetveten. Shënoni çdo ditë afishen dhe hiqni pikë atij që nuk do të demostrojë asnjë impenjim për të falur të tjerët. Zgjidhni çmime të mira, dhe shpejt do të keni një grup shenjtërisht.

10. Kupa Fair-play

Koncepti është pak a shumë i njëjti i faljes, mund të jetë i futur në brendësi të çdo turneu të oratorit ose në sfidat midis grupeve, duke shënuar paralajmërime, përjashtime, shpërthime zilie, impenjim përpikmëri, pjesëmarrje,

11. Acrostico

Gjejini fëmijëve një fjalë për çdo shkronjë të fjalës së grupit të vet për shemburl **Miqësia** (Mirasi, interesim etj që të formojë një frazë domethënëse, dhe shkruajeni mbi një afishe për t'u varur në sallë dhe për të kujtuar herë pas here.

12. Ndonjë teatër

Pak për të qeshur dhe pak për të reflektuar fëmijët, midis jush animatorëve, zgjidhni disa episode gazmore suksese gjatë verës, në të cilën nuk është parë falja dhe prezantojani fëmijëve tuaj në formë

teatri. Jepini hapësirë fantazisë, tallini pak dhe rezultatet vijnë. Mund edhe të luani me ta duke i bërë të gjejnë kush dhe çfarë po prezantoni.

13. Në zjarr...Në zjarr...

Të ndarë në 3 skuadra, fëmijët duhet me një stafetë të transportojnë ujë për të mbushur një kovë. Fillohet me një shishe të mbushur por e shpuar ujin prej aty e hedhin në shishe lëng frtash të vogla, më pas me hinkë në gota më të vogla e më pas ndër duar. Fiton kush e mbush kovën më shumë në kohën e caktuar.

14. Në grup: Sa frikë

E mira që mund të keqen! Dhe shqetësimet zhduken me dashuri. Fëmijët shkruajnë frikërat e tyre mbi tullumbace të fryrë (errësira, etij). Vendosni bashkë të gjithë topat dhe në grup mendohet për personat ose situatat që na bëjnë të kalojmë shqetësimet: një fjalë e një miku, zëri I mamasë, drita). Njëri mbas tjetrit që çdo fëmijë gjen një “zgjidhje”, ngrihet, merr tullumbacen korrispondent me “frikën” e zgjidhur, dhe e shfryn lehtë. Në fund mali e shqetësimeve “të fryra” do të jetë shumë më i vogël dhe secili do të mund të mbajë frikën e tij shtrënguar fort në grusht.

Matrial shtesë për aktivitetin e teatrit ndër grupe.

Lojra roli sikur të ishte në vënd të.....

Objektivi i kësaj loje është t'i bëjë të reflektojë mbi diskriminimin dhe racizmin, duke njohur elementet e diskriminimit në sjelljen e vërtete dhe duke ushtruar mënyrat më të mundshme të episodeve të përbashkëta të përjashtimit.

Numri i pjesëmarrësve duhet të jetë rreth 10-25.

Lojtarët duhet të kenë një moshë mes 9 dhe 12 vjeç (por skena duhet të jetë e bërë për çdo lloj moshe)

Zhvillimi:

Pjesëmarrësit, të ndarë në grupe të vogla (4 ose 5 persona për grup), pregatisin skenën që ishte caktuar.

Më të vegjëlit duhet të kenë nevojën për ndihmën e një edukatori. Çdo grup së bashku me përshkrimin e skenës shkojnë të dorëzojnë istruimet që vijnë pas me rekomandimin për të filluar punën në grup, lexohet teksti së bashku me zë të lartë.

Udhëzime:

Jemi të ftuar të pregatisim në 20 minuta një skenë për t'ju prezantuar më vonë të tjerëve. Në skedë të vihet përshkrimi i asaj që çdo njëri nga ju do të thotë

Historia që kemi pregatitur, por nuk është e plotë, na duhet ta plotësojmë ne.

Në fillim duhet të lexojmë historinë së bashku. Një herë e dëgjojmë historinë së bashku, pastaj vjen momenti të ndahen rrolet.

Më parë se të prezantojmë skenën duhet të biem dakord se si të realizojmë skenën e të vendosim se ç'farë përfundimi duhet të ketë historia. Në përgjithësi mënyra më e mirë për të pregatitur është të provohet disa herë ajo që do të thuhet, por duke ndenjtur ulur në një rreth.

Kur të na vijë rralla të prezantojmë ne duhet të ngrihemi në këmbë, përballë njëri tjetrit e në mënyrën ma spontane.

Disa histori:

1. Masimo, Federko, Mario e Stefano luajnë së bashku futboll. Kalon Laura e pyet “A mund të luaj edhe unë?” Masimo përgjigjet që Laura nuk mund të luaj me ato. Laurës i vjen keq dhe dëshiron të dijë përse. Masimo dhe Federiko i përgjigjen “Ne nuk luajme me vajza”, por Laurës i pëlqen shumë futbollin; dhe insiston: “E përse një vajzë nuk mund të luaj me ju ?” Si do të përfundojë kjo histori ? Çfarë do të mendojnë Mario e Stefano?

2. Mario dhe Stefano janë duke vrojtuar një skenë që zhvillohet para syve të tyre. Franko është duke ecur nëpër rrugë dhe takon Robertson e përshëndet :”Përshëndetje Roberto!” Por Roberti nuk përgjigjet: duket se nuk dëshiron të flakë me Frankon. Roberto thërret dy miqtë së bashku, fillojnë të tallen me Frankon. E përshëndetin duke i thënë “budalla” dhe “i paaftë”. Nuk e lejojnë të kalojnë. Pastaj Franko i drejtohet grupit dhe i thotë: “Nuk më pëlqen, mjaft, më lini të kaloj. “djemt nuk e dëgjojnë e vazhdojnë ta shajnë. Si do të përfundojë kjo histori. Çfarë mendojnë Mario e Stefani?
3. Të rinjtë të ulur mbi trotuar, janë të trishtuar . Mbajnë kokën me duar dhe nuk duan të flasin me asnjë. Pas pak vijnë Ana dhe Elena. Shohin që Xhovani është i mërzhitur dhe e pyesin “Çfarë ke Xhovani?” Xhovani përgjigjet plot nerva “nuk kam asgjë” Elena insiston: “diçka ke e shoh”. Atëherë Xhovani tregon: ”Fëmijët e tjerë më kanë tallur. Më kanë marrë syzet e reja e m’i kanë thyer: Dhe thonë që jam “me katër sy”. Elena e pyet e prekuruar: “Ke shumë kohë që je këtu i ulur ? Xhovani përgjigjet: “Po, nuk mund të shkoj në shkollë pa syze”. ..Si do të përfundojë kjo histori? Çfarë mund të bëjnë Ana e Elena?
4. Çezari e Andrea takohen në rrugë. Çezari i tregon Andreas një barcaletë me polic. Kur ka mbaruar së treguari barcaletën, Andrea i nevikosur thotë: “Nuk më pëlqen, babai im është polic”. Çezari atëherë përgjigjet: Nuk e dija. Por Andrea mbetet keq dhe e merr me inat çdo barcaletë që tregohet për policët. Çezari shpjegon që ishte vetëm një barcaletë, dhe se nuk kishte qëllim të keq. Në këtë moment kalon një shok klase i Çezarit dhe i thotë “Dëgjo Çezar, a e di barcaletën e fundit me policë? Si do të silllet Çezari?
5. Suzana e Irena takojnë në rrugë Aleksandrin, një shok klase. E përshëndetin dhe i thonë “A do vish edhe ti në ditëlindjen e Albertit? Aleksandri thotë jo, Suzana i kërkon përse-në. Aleksandra përgjigjet “Sepse do të jetë edhe ai djali Senegalezi i ri ai zezaku dhe unë e kam inatë”. Suzana thotë që nuk është dakort me ato fjalë sepse nuk është e drejtë Aleksander. Ajo ka luajtur me Morin, dhe djali Senegalez është shumë simpatik. Thotë që Senegalezët janë njerëz që nuk dinë çfarë thonë; por nëse i frekuenton Senegalezët është e sigurtë që do të ndryshojë opinionin. Si do të mbrrojë kjo histori? Çfarë do të bëjë Aleksandri?

6.

Histori që duhet plotësuar dhe që duhet të vendoset në skenë

Objektivi i kësaj loje është të inkurajojmë të fëmijët tanë për të zgjellur lidhjet mes grupeve të ndryshme. Loja duhet të zhvillohet mes të rinjve të moshës 8-14vjeç. Për të kompletuar historinë pjesëmarrësit duhet të përdorin imagjinatën e tyre për të kuptuar se si dy grupet mund të jetojnë së bashku dhe mund të përfundojnë historinë.

Drejtuesi lexon historinë me zë të lartë pjesëmarrësve. Kush drejton aktivitetin mund ta vlerësojë, pjesa e dytë e të fëmijëve që është prezantuar, cila është formula më e përshtatshme për t’jua shprehur pjesëmarrësve, dhe për t’i vendosur pastaj përballë propozimeve finale; shkrimi individual, në grup, në grupe të vogla, në shfaqje të shpejta prezantimi tetatrale, zgjelljen e e shpejtë të një teksti kinematografik

Punët e e zhvilluara ose prodhuara mund të përdoren pastaj për të paraqitur një shfaqje të vogël gjatë festës finale të Gruver-it.

6. Bletët e verdha e të Zeza

Shumë kohë më parë, ku në botë akoma nuk kishte njerëz, egzistonin shumë kafshë: Ujqër shumë më të mëdhenj se sa ato që ne njohim sot e më të egjër: arnjtë më të veçantë nga të gjitha kafshët për forcën e tyre të madhe. Gjithashtu jetojnë edhe dy tipe bletësh: bletët e verdha dhe bletët e zeza. Çdo njëra nga dy grupet kishte territorin e vet: që lindnin, rriteshin dhe vdisnin.

Rajoni e bletëve të zeza ishte shumë i gjelbëruar. Binte shi i bollshëm dhe mbinin filiza të rinjë dhe lule shumngjyrshë, dielli bënte që të rriteshin specie të ndryshme bimësh. Bletët e verdha ishin më pak të frytshme. Jetonin në një vënd më pak të pasur dhe shumë herë ishin të deyruar të fluturonin orë të tëra për të gjetur ndonjë lule.

Por bletët e zeza ishin më të forta dhe më se bletët e verdha. Në një vit lindën aq shumë bletë të zeza sa që bletët mëmë nuk kishin kohe që të merreshi me të gjitha bletët e sapo lindura. Atëherë Mbretëresha dërgon disa bletë për të kërkuar ndihmë. Pasi fluturuan për disa ditë ambasadëret e bletëve të zeza arrijnë në rajonin e bletëve të verdha. Bletët e verdha nuk kishin parë asnjë herë një bletë të zezë, vrpajnë për të parë të renë. Pasi ishin u priten dhe u pyeten, bletët e zeza e gjetën mundësin që të mund të shprehin arsyen se për çfarë kishin ardhur, dhe thonë që kishin ardhur nga një vëndë plot me lule dhe që ofrojnë gjithëmërn ushqim me bollëk për të gjithë..

Kur pyetën nëse disa nga bletët e verdha mund të vinin në rajonin e tyre për t'u kujdesu për bletët e sapo lindura, shumë nga bletët e verdha ishin shumë entuziaste dhe dëshironin të niseshin menjëherë. Pas një ditë pushimi një grup i bletëve të verdha (mbi të gjitha ato që ishin më të reja) u nisen sëbashku me ambasadoret e bletëve të zeza për në vendet e bletëve të zeza.

Kaluan shumë vite dhe çdo gjë shkonte shumë mirë. Një grup i bletëve të zeza jetonte sëbashku me bletët e verdha. Pas dhjetra vjetësh grupi i vogël i bletëve të verdha u bë i pa numërueshëm. Në rajonin e bletëve të zeza çdo vit shtohet numri i tyre, po ashtu edhe numri i bletëve të verdha. Bletë e zeza fillojnë të kenë frikë nga bletët e verdha sepse ishte rritur shumë në numer, pak nga pak fillojnë vështirësitë, ndoshta do të fillojnë e të mendojnë, do të kishin pasur mundësinë t'i largonin nga zona e tyre. Po mendohej një situatë pabesimi e tërheqje në mes grupit. Rregullisht egzistonte tani ngatrresa mes dy grupeve. Grupi shtohet më shumë, ishin pra edhe bletët e verdha edhe të zezat që nuk kishin kujdes më për njëra-tjetren.

Është një mënyrë për t'i bërë fëmijët të plotësojnë historinë dhe ajo që t'i ndihmojmë të vlersojnë çdo lloj sekuence të historisë duke kërkuar pastaj të "imagjinojnë" përfundimin. Zakonisht propozojmë disa sekuenca udhëheqëse për raprezentimin mbi skedat singolare. (**vini re:** drejtuesi pas leximit të secilës sekuencë mund të bëjë të vizatojnë fëmijë atë që ata kanë dëgjuar. Është mirë të insistojsh me fëmijët që vizatimi nuk duhet të jetë "preçiz", por vetëm stervitje dore, duhet t'i japë idenë e skenës, nuk duhet të jetë një kryeveper! – edhe pse çfarëdolloj vizatimi i fëmijëve është një kryeveper!!!)

2. BESIMET DHE BOTA

"Kur them se më quajnë Anna di Gesù personat më korigojnë e thonë një emër tjetër që nuk është iimi. Anna bëhet Ana. Gesù bëhet Jezus. Gesù tingëllon ëmbël e i fortë. Dhe a e dini pse më thonë Zonja e Jezusit? Sepse mua më ka vdekur babai para se unë të dilnja në jetë, dhe mamai më regjistroi si bija e Jezusit. Në vëndin tim ka shumë persona që janë bijë të Jezusit. Ndoshta sepse në atë vënd ndodhet një kryq i madh e i ndriçuar me yje drite naten, dhe për të kujtuar atë kryq të ndriçuar, naten e bukur të ndriçuar nga dritat e kryqit. Po yjet këtu ku janë, e zonja ku është, ku është? Nuk arrijë ta shoh?"

Është pak e çuditshme të mendohet se këtu në vendin tonë të gjejmë ndonjë vajzë me këtë emër. E kur kjo vajzë mendon Jezusin, mund të mendojë diçka të ndryshme si këngët, oqeanin, dritat, rërën e plazheve të verës. Po a na bie ndërmend të takojmë fytyra te reja, të ndryshëm nga ne. Por janë pikërisht këto fytyra të ndryshme që e ngjyrosin qytetin tonë? A janë të gjithë fytyra të Zotit, të gjithë që i luten atij si këtu në Shqipëri, si në Itali, Greqi, Japoni, Turqi etj. Por jo të gjithë i luten Zotin në të njëjten mënyrë, ritet fetare, besimi në Zotin është jo i njëjti për të gjithë. Por cilat janë besimet? Të mendojmë t'i përgjigjemi kësaj pyetje pa pretenduar të kuptojmë e të themi gjithçka.

INFORMACIONE

Hebrenjtë:

Hebrenj në Shqipëri nuk ka, po ka në Palestinë, Amerikë, Gjermani, Itali etj. Të marrim Hebrenjt që janë në Romë., në të cilën origjina e tyre shkon 20-22 shekuj më parë, pra para lindjes së Jezusit. Në 1848 në lirim të tyre ku ishin të mbyllur hebrenjtë, donin të falenderonin italianët, e u bënë më Italian se ata. Pastaj erdhi tragjedia e Shoah, zhdukja, masakrimi i 6 milionë hebrenj nga nazistët, e ebrenjtë që mbijetuan ishin pak. Sot hebrenjt në Itali kanë bërë bashkësinë e tyre, kanë selinë e tyre në vendet historike të hebraizmit Italian (si Venecia, Firenze, Roma, e Livorno), edhe në zonat e tjera si Milano, ku pjesa më e madhe e hebrenjve vijnë nga vende arabe ose nga Europa lindore. Istitucionet më të mëdha të hebraizmit në Itali janë: sinagoga, shkollat, institucionet kulturore e asistencë mjeksore. Nëpër shkolla, gjuha hebraike dhe kultura historike-fetare të popullit të Izraelit.

Muslimanët.

Prania e muslimanëve në Shqipëri është e madhe. Kanë Xhaminë e tyre, dita e faljes ose e festes është dita e premte. Muslimanët në botë janë shumë, në vendet arabike, por edhe në Europë e Amerikë. Ata kanë një identitet të tyre specifik. Besojnë në një Zot të vetëm, që e quajnë Allahu, si profet Muhametin, si liber të shenjtë Koranin.

Të krishterët.

Të krishterë në Shqipëri janë shumë. Por janë shumë në botën mbarë. I krishteri beson në Atin e Birin e Shpirtin Shenjtë, pra një Zot i vetëm më tre veta Hyjnore. Biri i Zotit u bë njeri për shpëtimin e njerzimit nga mëkatet, Jezu Krishti, Zot e njeri i vertetë. Vendi i kultit është Kisha, Adhurojnë Krishtin e kryqëzuar e të Ringjallur. Të krishterët janë: Katolikët, Ortodoksët dhe protestantët.

TË BESOSH NË ZOTIN

3. Të besosh në Zotin

Kjo që po ndjekim është një pjesë e një filmi të Eoody Allen të titulluar “Hannah dhe motrat e sajë” (Usa 1986). Personazhet janë Mickey, një hebre ateist që don të bëhet i krishterë. Po nëna dhe babai e tij si do të reagojnë? Provoni të vini në dramë një skenë si kjo dhe pastaj në grup, flisni se çfarë do të ndodhe në familjen tuaj.

Nëna Po përse? O Zoti im!

Mikeli Nuk arrij të kuptoj! Besoja se do të bëja të lumtur!

Babai Të gëzuar! Po si të gëzuar!

Mikeli Sepse kurrë nuk kam besuar në Zotin në jetën time. Tani po mendohem seriozisht.

Babai Por i krishterë! Sepse është një besim që nuk është i fisit tënd?

Mikeli Sepse jam nisur më këmbën e gabuar me mendjen time, kupton? P...P Pastaj kam nevojë të bëj një ndryshim dramatik,

Babai E ti beson në Jezu Krishtin?
Mikeli Po, e di se është e vështirë por unë do e provoj.
Babai Pse? E të kemi rritur hebre.
Mikeli është vetëm pse kam lindur kështu? Dëgjoni, unë e kam moshën për të marrur vendime të pjekura.
Babai Po pse Jezu Krishtin? Pse nuk do të bëhesh budist për shëmbull?
Mikeli: Unë budist? A je i çmëndur, po më dukesh më i vjeter se kurrë, a nuk ke frigë që të vdesësh?
Babai: por kush i mendon këtë budalliqe! Tani jam gjallë e kur të vdes do të jem i vdekur.
Mikeli: Unë nuk kuptoj, por ti nuk ke frikë asgjë!
Babai: Por për çfarë? Nuk do të dëgjoj asgjë!
Mikeli: E di, nga vetë fakti që ti nuk egziston më...
Babai: E ti çfarë din.
Mikeli: Nuk është shumë prometente.
Babai: Kushedi si do të jetë. A do ta kuptoj se jam i vdekur apo jo. Nëse do ta di se çfarë do të ndodhë atje, do ta di , nëse jo, jo.... Por pse po shqetësohem tani?
Mikeli: Nënë...
Nëna: Sigurisht se është një Zot. Idjot! Ti nuk beson në Zotin?
Mikeli: Nëse është Zoti, pse ka aq shumë të këqija në botë? Më thjeshtë, pse ishin nazistët?
Babai: E ku ta di unë pse ishin nazistët? Unë nuk e di se si funksionon një hapës kanaçesh!

Shpesh e kujtojmë Zotin vetëm përballë ngjarjeve të mëdha të jetës: përballë dhimbjes, vdekjes, vështresive etj. Sipas tejet a është e drejtë? Si për shumë gjëra të tjera (mendoni emrin tuaj ose qytetin në të cilin jetoni) nuk jemi ne që e zgjellim besimin ose mosbesimin në Zotin. Vetëm kur jemi të rritur është e mundur të zgjellim. Çfarë duhet të bëjmë atëherë? Të zgjellësh besimin tënd apo një tjetër? Çfarë duhet të bëjnë prindërit? Të zgjellin një besim për fëmijët e tyre? T'i rrisin pa besim? T'i bëjnë që të njohin shumë besime? Bëjani këto pyetje edhe prindërve tuaj. Çfarë përgjigje do të jepnin? Shpesh kush ndërron besim është sepse nuk e njeh mirë besimin e tij. Egziston sipas jush një besim që është më i mirë se tjetri? A është e mundur, që brenda një besimi të keshë ide të ndryshme? Të krishterët të gjithë shkojnë mirë me njëri-tjetrin? Po hebrejtë, mysulmanët? Të krishterët a mund të bien dakord me hebrejtë? A mund të bashketojnë me musulmanët? Cilat janë pikat e përbashkëta të krishterëve, hebrejve e musulmanëve?

Fjalori i vogël

AEE (Asamblea ekumenike europiane) Asamblea e parë ekumenike europiane (AEE1) është zhvilluar në Basilea (në Svicër) në 1989 mbi temën e drejtësisë, paqes të shpëtimit të krijimit. Bëhet fjalë për një mbledhje të madhe ekumenike e promovuar nga KKE (Konferenca e Kishave Europiane protestant dhe ortodoks) dhe nga KKEEK (Konferenca e Këshillit episkopal europiane Katolike). E para ka ndjekë të dyten pra Asamblea Ekumenike Europiane (AEE) që është mbajtur në Graz (Austri) në 1997 mbi temën e ribashkimit si dhuratë e Zotit dhe si shëmbull e një jete të re.

Besëlidhja

Fjala hebraike berit ka kuptimin e përkushtimit, pakt, të biem dakort, sjellje, detyrim. Të gjithë kuptimet që shprehin një lidhje që Zoti ka ndërtuar me Noenë dhe me gjithë njerëzimin (Zan. 9, 9-17), ashtu si edhe me disa persona si p.sh Abrahamin (Zan 15, 18) ose Davidin (Ps 89,4-5) me popullin e Izraelit (Dal 19, 5-6), me ata që besojnë në Krishtin (Mk 14, 24). Termi grek “diathëkë” i ka dhënë

origjinen fjalës testament nga ky rrjedhin kuptime antike dhe testamente e reja. E gjithë Bibla na tregon historinë e beslidhjes së njerëzimit me Zotin.

Antisemitizmi

Antisemitizmi është urrejtje për semitët ose për pasardhësit e Semit (djali i Noesë) që, sipas Biblës, janë Hebrej. Ekzistojnë për shumë shekuj, edhe para lindjes së krishtërimit, vazhdojnë edhe sot, edhe brenda botës katolike. Akuzat janë absurde: e keqja, lakmia e parasë, mbivlerësimi, izolimi i vetvetës, aftësia për të qënë dhe për të vepruar. Antisemitizmo ka sjellë persekutime (pogrom në mesjetë) dhe masakër (mes vitit 1939 dhe 1945 kanë vdekur në dhomat me gaz dhe në kampet naziste gjashtë milion hebre)

Ateizmi

Fjala greke *atheos* është e përbërë nga *a-*(pa) dhe *theos* (Zot). Ateo është ai që nuk beson në Zotin dhe që ndjek vetëm ekzistencën e tij.

Bashkësia

Në beslidhjen e vjetër bashkësia e Israelit merrte emrin e asamblese (Dt 23, 1 Mb 8, Sal 22,26). Në beslidhjen e re flitet për kishen (eklesia) si bashkimi i besimtarëve, si vënd për besimtarët, asamble (1 Pt 2, 10, 1 Kor 1,2, Rm 16,1).

Ekleziologjia

Është ajo pjesë e teologjisë që përkufizon natyrën dhe rolin e kishës (eklesia). Të krishterët në të gjithë rrëfimet merren me ekleziologjinë kur diskutojnë për të marrë kungimin, si kusht për të pranuar pagëzimin, të strukturës së kishës ose në mënyrë që të administrojnë në kishë.

Herezia

Sipas kodit të të drejtave kanonike është heretik me atë “që pasi ka marrë pagëzimin, merr emrin e krishterë, për të bashkëndarë disa nga të vërtetat që duhen të rrisim besimin për një fe dinjitoze katolike, ose e dyshimtë në vetvete.” (c.1325, p.2). Natyrisht heretikët janë të bindur që nuk gabojnë dhe mbajnë të vërtetë heretike kanë një ngjyrë që i dënon. Herezia është shumë e rëndë që kur heretikët vinin të mbrojtur nga kisha nuk flitet as për shizima.

Ungjillizim

“Shkoni në të gjithë botën dhe dërgoni mesazhin e Ungjillit të gjithë njerëzve”: këto janë fjalët e Jesusit pas ringjalljes (Lk 16.15). Apostujt dhe dishepujt vrapuan me këtë mesazh për ta çuar “lajmin e mirë” (Ungjilli) në të gjithë botën. Shpesh kur mendojmë për ungjillizimin të vinë në mendje ungjilltarët dhe apostujt (Pjetri, Pali, Gjoni...) ose baballarët e kishës (Agostini, Gregori...) dhe misionarët. Në të gjithë veprën e Ungjillit japin kontribut edhe prindërit, gjyshërit, priftat, besimtar dhe besimtare, katekista, pra të gjithë besimtarët, burra e gra, pra të gjithëve që u transmetohet feja. Sot flitet përsëri për Ungjillizim të ri sepse të krishterët janë të parët që kanë nevojë për të zbuluar mesazhin e Ungjillit.

Fondamentalizmi

Fondamentalizmi i protestantëve amerikan të shekullit të kaluar dhe e integritit që është futur në vendet arabe dhe islame duke u nusur nga vitet gjashtëdhjetë ata ngjasojnë shumë. Fondamentalistët dhe integralistët mendojnë që principet kryesore janë vlerat e të gjithëve dhe së bashku kërkojnë t'i çojnë tek të tjerët që janë në kampe fetare, politike e kulturore. Refuzimi i çfarëdolloj aleanze ose

bashkëpunimi duket ndonjëherë si një përdorim të terrorit dhe të armëve. Këto fenomene nuk janë residui të vjetër por shprehin në mënyrë aktuale konfliktin midis feve dhe politikës. Janë gjëra të ndryshme në të gjitha fetë. Në qoftë se për Islamët vlen shembulli i agjerimit, për katolikët dhe protestantët vlen ajo e Irlandës së veriut, për Hebrejtë është vrasësi Rabin, për besimet orientale është ajo e konfliktit në Pakistan dhe kështu shkon.

Adhurimi i idhujve

Adhurimi të objekteve dhe imazheve që vijnë për atributin e karakterit ose të fuqive të ndara. Por l'indolatria nuk i shikon idealet e paganizmit të cilët "kanë gojë e nuk flasin, kanë sy e nuk shikojnë" sepse janë "argjent e ar, vepra të duarve të njerëzve" (Sal 115, 4-5). Ka idolatria kur një njeri adhuron gjithçka si Zoti por nuk është Zot: një njeri tjetër, fuqitë, racen, shtetin, lekët dhe kështu shkon.

MESIA

Termi hebraik që i korrespondon italishtes messia nëkupton unto me vaj dhe nënkupton një person që i dedikohet Zotit ose që e ka zgjedhur Zoti. Në testamentin e vjetër janë të bashkuar me vaj profetët (1 Re 19, 16) priftat (Lv 3, 4) dhe mbretërit (1 Sam 10, 1). Populli i Izraelit pret edhe sot mesinë shpëtimtar e komunikuar nga profetët që e kanë thirrur për të fshirë të gjithë të këqijat e botës. Të krishterët besojnë që mesia shpëtimtar ka ardhur nëpërmjet Jezu Krishtit, që vdiq për të fshirë mëkatet e njerëzimit dhe u ringjall për një jetë të re. Fjala greke Krisht, në fakt, vjen edhe nga folja ungere si Hebraikët mesi (Mt 16, 15, At 2, 36)

Botësia

Fjala latine botë nënkupton planetin tokë. Idea e botës qëndron e në një bashkim. Ose ne sot jemi të mësuar për të menduar për bota të ndryshme: të vjetër (Europa, Azia, dhe Africa) dhe e reja (America), e para (vëndet industriale me ekonomi kapitaliste) dhe e treta (vendet me një nivel ekonomik-social). Bopëtesia nënkupton që të dimë të gjithë secili është pjesë e një gjëje të madhe. Botësia nënkupton që ne të mendojmë njerëzimin si një familje. Botësia nënkupton që ne duhet të reagojmë jo vetëm për vetën por edhe për të tjerët.

Jodhuna

Koncepti i jodhunës vjen nga fjala ahimsa (himsa do të thotë dhunë). Gandhi e pranoi këtë përkthim në italisht dhe Aldo Capitini propozon që ta shkruajmë jo-dhunë si një fjalë të vetme (jodhunë). L'ahimsa është dëshira për të mos u cenuar nga askush, as nga një insekt i vogël deri te Zoti. Me Gandhin kjo fjalë ka një kuptim të ri dhe vjen e bëhet një "teknikë revolucionari". Sot fjala jodhunë nënkupton një e kaluar e çfarëdo dhune në formë të ndryshme, dhunë fizike që është e ndaluar me ligjin të drejtave civile dhe politike.

Reforma

Kriza fetare në XVI shekull që ka parë Kishën në reformat (luterane, kalviniste, anglikane dhe të tjera) që i ndau nga Kisha katolike romane. Lëvizjet lindin për motive shpirtërore, duke e ndjekur vihen në ëndër të strukturës së Kishës. Luteri dhe reforma afermojnë që shpëtimi në Krishtin është e gatshme me fe dhe jo nëpërmjet veprave (vetëm falenderim), dhe Bibla është e vetmja formë në lëndë për fenë (vetëm e shkruar), dh i vetmi ndërmjetës mes Zotit dhe krijesave të tij është Jezu Krishti (vetëm Krishti).

Shizma

Është një ndarje në brendësi të kishës, që specifikohet në largimin e një bashkësie nga trupi i Kishës. Shizmatikët nuk mund të marrin më kungimin, kështu që eukaristia nuk është më pikë referimit dhe shenja e bashkimit. Shpesh me kalimin e kohës shizmatikët nuk mbjellnin tjetër veçse përçarje, kështu u bënë eretikë.

Ndjekja:

“Nëse ndonjëri dëshiron të vijë pas mejet, mos të mendojë më për vetveten, të marrë kryqin e të më ndjekë” (Mk8,34). Jeta e çdo të pagëzuarit nuk konsiston vetëm në doktrinen e fesë dhe të sakramenteve por konsiston edhe në ndjekjen e Jezu Krishtit që realizohet në mënyra të ndryshme sipas jetës.

E jo vetëm për përmbushjen e urdhërimeve: nëse një njeri dëshiron të jetë perfekt duhet të respektojë ligjin dhe të bëjë më shumë. Në fund të kohës i krishteri duhet të jetë i drejtuar nga ndjekja e Jezu Krishtit.

Në Ungjillin sipas Mt.25,31-46 (diskutimi mbi gjërat e fundit) Mbreti do t’i japë mbretërinë atyre që kanë bërë vepra bamirësie më të voglit.

Për të adoleshentet dhe të rinjtë material shtesë GRUPET SIPAS INTERESAVE.

TREGTIA EQUO E SOLIDALE

Do të bëhemi konsumatorë! Një provokim

Të dashur të fëmijë, jam një i ri edhe unë, ka kohë që reflektoj mbi disa aspekte të botës që nuk më bindin. E di se dëshiroi edhe ju të provoni gjëra të rëndësishme.

Është një ecje që të angazhon shumë... jemi gati? Atëherë të nisemi nga ndonjë pyetje e fortë! Çfarë mendoni kur shijoni një copë çokollatë? Ëndrra, romantiçizma? Me siguri jo, punëtori që ka punuar për ta prodhuar... nuk i kalon nga mendja ideja se njeriu që ka prodhuar farën e çokollatës ka qenë mund të themi kështu... i shfrytëzuar?! Fatkeqësisht dua t’ju them ndodh shumë herë për produktet si kakao, kafe, çaji, bananet...

Çmimi i tyre vihet në bazë të tregtisë së madhe e punëtori që e ka prodhuar luan një rol pak e aspak në to, i duhet të pranojë çmimet që i vihen nga tregtia internacionale. Kjo ndodh edhe për shumë e shumë mallra të tjera që i përdorin çdo ditë si: Sheqeri, veshmbathje, atlete tenisi edhe për topin e futbollit. Këto mallra janë të prodhuar nga “Jugu i botës” e shumë herë punëtorë janë fëmijët e moshës tuaj.

Çfarë mund të bëjmë? Të informohemi e të bëjmë ndonjë pyetje kundrejt çdo produkti që e përdorim normalisht në jetën tonë të përditshme.

Sa, e cilat janë ato lëndë të dëmshme që kanë qenë të prodhuara gjatë fabrikimit të tyre? Në çfarë kushtesh kanë punuar?

Një pyetje tjetër e rëndësishme:

A i njihni prodhimet e tregtisë EQUO e SOLIDALE?

Tani po iki e po ju lë por kujdes, mos i harroni shumë shpejt këto fjalët e mia!

Mirupafshim, Luka.

Ja disa nga pyetjet që mund t'i përdorni për të formuar një pyetësor për prindërit, miqtë e njerëzit tuaj të afërm, në mënyrë që të keni një informim më të gjere mbi këtë çështje.

Pyetjet:

Çfarë është tregtia EQUO e SOLIDALE. (CE e S)?

Tregtia EQUO e SOLIDALE është një hapje drejt tregtisë konvencionalë, ajo promovon drejtësi sociale dhe ekonomike, zhvillim të përdorshëm e të qëndrueshëm, respekt për personat dhe për ambientin, nëpërmjet tregtisë, rritjes e ndjeshmërisë të konsumatorëve, edukim, informacion e aksioni politik.

CE e S është një marrëdhënie barazie për të gjithë objektet që marrin pjesë në zinxhirin e tregtimit: Prodhuesit, punëtorët, dyqanet e vogla, importuesit e konsumatorët.

Tregtia Equo e Solidare çfarë ju garanton?

CE e S garanton:

- një çmim Equo (të ulët), e tillë që i bën të ndihen punëtorët e familjet e tyre të kënaqur ndaj nevojave esenciale, e një nivel jetë dinjitoze;
- Mbajtjen e ambientit, pra e valorizojnë e jo e ndotin ambientin, bazohet mbi metoda natyrore e në agrikulturave biologjike;
- Transparence, që konsumatorët të jenë të vetëdijshme e të informuar plotësisht për ku i shkojnë e i mbarojnë çdo qindarkë që i përmbahet pagesës së produktit.
- Cilat janë produktet e CE e S ?

Produktet e CE e S janë fillimisht kafja, kakao, çaji , sheqeri, mjalti, biskotat, fruta të thatë orizi, sheqeri, lëngje frutash, çokollatë etj. përta i përket ushqimores. Në fushën e artizanatit janë edhe: bizhuteritë, etj: tapetë të ndryshëm, veshmbathje, çanta, gjëra të punuara në xham, qeramike e punime në dru, lodra të ndryshme.

Ku shiten mallrat?

Shiten në Itali në “Botegat e Botës”, që janë rreth 200 të shpërndarë në të gjitha qytetet kryesore të Italisë.

Çfarë do të thotë: “Dëshiron të ndërrosh botën? Fillon me një kafe!”

Është një nga sloganet më të famshëm të CE e S.

Kjo farë përmban në vetvete objektivin kryesor të CE e S: të provoni e të ndërtoni raporte ekonomike të rëndësishme në respekt të të drejtave njerëzore, në solidaritet, në mirëmbajtje të ambientit, në transparencën e aktivitet ekonomik. Një revolucion, pra, të realizoi ditë për ditë, me një gjeste të dukshëm mund t'ju duket edhe banale si pazari i përditshëm. Pse të pihet një lloj kafeje apo ujë tjetër, është fakt shijeje, vetëm të jetë e drejtë!

Cilët janë “aktorët” e CE e S?

Protagonistët më të rëndësishëm janë fillimisht pesë.

- Prodhuesit agrikulturës e artizanat nga Azia, Afrika e Amerika Latine, në një kërkim original për zhvillimin e tyre;
- Qendrat e ndërtimit, që kanë kujdes për raportet e prodhuesve, importimin, përhapjen e produktit pranë pikave shitëse;

- Botegat e Botës që shtohen çdo ditë për të bërë të mundur shitjen e produktit;
 - Konsumatorët, që zgjedhin një produkt të CE e S e jo të tregtive të tjera që kanë qëllime fitimi në maksimum.
 - Vulat e garancisë, organizatë me detyrën e kontrollimit të certifikatave, etiketave të produktit nga cila është e mundur të importohen produktet sipas kriterit Euo e Solidale.
 - Çfarë është “Çmimi transparent”?
- CE e S në praktikë politike e “transparencës” së çmimit, Kështu si vjen e sillet çmimi i produktit; sa i takon atij që e prodhon, e sa ...edhe taksat.

XHIRO NËPËR BOTË NË TETË PRODUKTE

Në guzhinen tonë janë të pranishme çdo ditë kakao, kafja, çaji, mjalti, sheqeri, frutat, biskotat e shumë gjëra të tjera. Por, a kemi pyetur veten nga vijnë këto prodhime? Cilët janë ata persona që i prodhojnë? Nëse do të shkonim në personalisht e të blejmë këto produkte ... arrijmë të bëjmë xhiro në të gjithë botën! Ja disa nga këto produkte të tregtisë Equo e Solidal

Bolivia – Kakao: Nga Bolivia vjen kakao i kooperativave El Ceibo, një organizatë që përbën më shumë se 800 kultivues të kakaot dhe që merren me prodhimin deri në konficionimin dhe tregtimin e saj.

Nikaragua e Meksikë – Kafeja: Vende më shumë konflikte, vende të shkatërruar nga fatkeqësitë atmosferike e politike. Nikaragua është edhe fama për cilësinë e kafesë e për angazhimin social të kooperativës dhe të prodhimit.

India e Kenia – çaji: Ambootia Tea Grandes që prodhon çajin në veri-jug të Indisë siguron përveç një pune dinjitoze punëtorve, por edhe disa shërbime e aktivitete krijuese sociale, në favor të edukimit.

Kili – Mjaltin: Ndërmjet Aplicoopit, kooperativa që grupon rreth 1000 familje kultivuesish të vegjël në një zonë që shtrihet për 1200 km, punëtorët jo vetëm që punonin me një ndershmëri të madhe por edhe mendonin që të përmirësonin cilësinë e prodhimit.

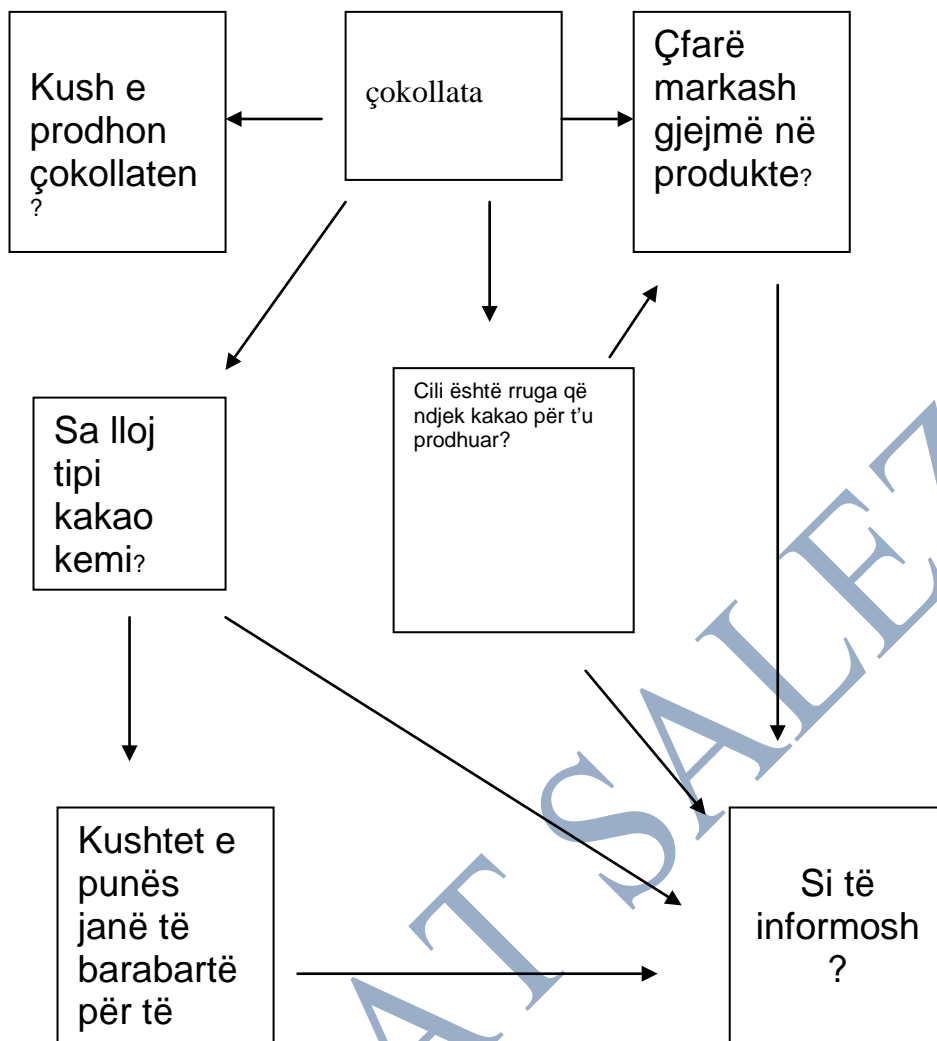
Kuba – Lëng frutash: 100% lëng, 100% solidaritet. Portokall, dhe frutat e tjera kultivohen nga kooperativa të agrikulturës në toka që i përkasin shtetit. Agrikultoret marrin një pagë equo (minimale) nga shteti, të gjithë punën pothuajse e bëjnë për solidaritet, në favor të shoqërisë.

Filipine – Marmelata: Objektivi i Facundo Vela, kooperativa e agrikultoret që eksporton duke paguar një çmim vetëm për atë që ata prodhojnë, në mënyrë që të ndalojnë emigrimin kundrejt qyteteve të mëdha. Falë hapjes së tregtive të vogla brenda vendit.

Palestina – Couscous: Palestina Agricultura Relief Commeite e bën të mundur që Couscousi të arrijë në tryezat tona. Është një organizatë që mbështetë bashkësitë ruale palestineze nëpërmjet krijimit të kooperativave të vogla në të cilën furnisce credito, asistencë teknike, informacione.

NJË SHËMBULL KONKRET: ÇOKOLLATA

Fëmijët a kanë aftësinë kritikë përballë mesazheve reklamor? A e njohin historinë e produkteve që konsumojnë banorët? Si reagojnë përballë situatave shfrytëzuese? Po paraqesim një shembull praktik që tregon se si fëmijët të kooptojnë, duke u nisur nga ndjeshmëria e rolit të tyre si konsumatorë, përballë produktit, duke promovuar një njohje të realiteti e nëpërmjet njohjes së kontesteve të tjera të jetës. Ja një skemë e mundshme pune .



*** Kush e prodhon kakaon?**

Le t'i shohim vendet që e prodhojnë kakaon: sa janë? Cila është shtrirja e tyre gjeografike?

***. Cila është pamja e vërtetë e kakaot?**

A e dimë se cilat janë kushtet e jetesës e të punës të fshatarëve në Jug të Botës? Po kërkojmë disa dëshmi se si punojnë në Jug e të mbledhim informacione relative të moshës, ushqimit, kushteve të punës, jetës së përditshme...

***. Kushtet e punës janë të barabartë për të gjithë?**

Ballafaqojmë kushtet e punës të fshatarëve të Jugut e disa të atyre të Veriut: mund të bëjmë një intervistë të atyre në Veri: Mund të bëjmë një intervistë për prindërit tanë

* Cila është rruga e një tavoline çokollatash?

A e njohim udhës që përshkon kakao nga fshatarët deri në tavolinë e shitjes?

Kush janë personazhet e tregtisë tradicionale e sa fitojnë?

Kush janë personazhet e Tregtisë Equo e Solidale?

A është e mundur një ballafaqim mes dy tregtive?

* Çfarë markash gjinden mbi produkt?

Njohim disa marka garancie të tregtisë Equo e Solidale? A i dini karakteristikat kryesore të agrikulturës biologjike ose rëndësinë e organizimit të financuar në kontrollin etnik të produktit?

Si të “informojmë”

A jeni të vetëdijshëm për rëndësinë e informacionit që kemi gjetur? Si mund t’ua bëjmë kur njohim tregtinë Equo e Solidale duke u nisur p.sh. nga historia e çokollatës? Si të shpërndajmë volantinat, artikujt, manifestet... për të shpallim atë çfarë zbuluam.

Rruga që ka ndjekë kakao.

Ja një udhëtim i shkurtër që mund t’i ndihmojë fëmijët në zbulimin dhe thellimin e gjërave të ndryshme që fshihen pas një produkti të përdorimit të përditshëm, si kakao që vjen nga jugu i Botës, historia, mënyra e përdorimit, rruga që ka ardhur deri tek ne, shpërndarja e burimeve konstatimi i fakteve që shpesh çmimet nuk vihen në bazë të produktit.

Hyrje.

Flitet për pemën e kakaos, si quhet, si është e përbërë, nga vjen, si vjen përdorimi që të bëhet pluhur kakao. Në këtë pjesë të parë është mirë të shohim faktin se si shkon puna derisa të arrihet tek pluhuri i kakaot është shumë e gjatë e lodhshme. Të kultivosh pemën, të mbledhësh frutat, të copëtohen, të përzihen për 6 ditë, të lihen në diell që të thahen, të grihen derisa të bëhet pluhur, pastaj të ruhet. Fitimi me gjithë këtë punë është fare i pakët. (një pemë në vit prodhon rreth 1,5 kg. pluhur kakao!)

Të paraqesim në skenë punën e dy fshatarëve bolivjan (nga Bolivia): Markos e Pedros. I pari ankohej për fitimin e pakët të kakaot, pra, paguhej shumë pak, ndërsa i dyti shpjegon: sipas viteve, tani arrin të fitojë pak më shumë sepse ka gjetur persona që e paguajnë në një mënyrë më të drejtë.

Por, përse Markus e pjesa më e madhe e punëtorëve fitojnë më pak? Ku përfundojnë paratë që ne paguajmë kur blejmë çokollatat?

Lojërat me tavolinën e çokollatave.

Duhet të përgatiten me kartona të vegjël ngjyrë gri një histori të një “kallëpi çokollate” e përbërë me 18 katrorë, dhe të vihet në një tavolinë në qendër të rrethit të formuar nga fëmijët. Fëmijët ndahen në katër grupe, në secilën prej tyre ekzaminohet udha e funksionimit të prodhimit të çokollatës. Për çdo grup, duke u nisur i fundit që janë tregtarët, ju kërkohet sa katror duhet të përbëjë një kallë në marrëdhënie me punën e kryer.

Grupet janë:

***tregtarët:** (6). A arrijmë ne të shesim çokollatën gjithandej, na duhet të mbajmë hapur dyqanin, e të zbukurojmë vitrinat, të paguajmë taksat, pavarësisht, kemi shumë shpenzime. Pra të marrim 6 katrorë.

* **Fabrika e çokollatës**(7): fabrikojmë kallëp të mrekullueshme çokollate, shije nga më të ndryshmet, na duhet ta mbajmë fabrikën në rregull e me pastërti të madhe, të garantojmë një sistem prodhimi modern, na duhet të blejmë produkte të tjera për të bërë çokollatën: arra, kafe, qumësht etj. Pra le të marrim 7 katrorë.

* **Konfesionet e publicitetit** (4): që njerëzit të blejnë çokollatat na duhet të bëjmë shumë reklame, e konfesionet të mira, me ngjyra, duke ju premtuar mall të mirë etj. Pra të marrim 4 kutia.

* **Fshatarët** (1): Në Bolivia, ku kemi prodhimin e parë të kakaot. Punohet me lodhje të madhe, pra i ngelet vetëm një katror.

Shija: përdoren tre tipe çokollate të ndryshme nga njëra - tjetra, dhe nga tipi i vihet marka. Njëra nga ato vjen nga tregtia equo. Çdo kallëp ndahet në katror e të vëna në një pjatë të shënuar me një numër, pa treguar tipin apo marken. I bën ta shijojnë të gjithë fëmijët, një katror për çdo kallëp e pastaj të gjithë së bashku mbi një kartelon bëjnë një skemë:

- çokollata më e mirë
- çokollata më e keqe
- çokollata e Pedros.

Zbulohet pastaj origjina e markave e çokollatës e i vihet çmimi. Vihet re se çokollata e Pedros kushton më shumë se të tjerat e sqarohet motivi.

Pastaj u shpjegua se Pedro u bë punëtorë i kooperativës “El Ceibo” Kooperativa shet mallin e “eque e solidale dhe paguan punëtorin (d.m.th Pedro) një çmim të arsyeshëm për kakaon. Rezervohet një pjesë finale ku i dedikohet pyetjeve të djemëve shpjegimit të përshkrimit se si ndryshon jeta e fshatarit që merr një rrogë të arsyeshme equo. Etj.

MOTRAT SALEZIANE