

Udhëzimi për të bërë  
një punë të mirë  
në klubin tuaj  
është të jesh  
një lider.

93 Lojëra emocionuese dhe 2 të mërzitshme



**1 East Bode Road, Streamwood, IL 60107-6658 U.S.A.**  
**awana.org • (630) 213-2000**

**© 2012 Awana® Clubs International**

**5 6 7 8 20 19 18 17**

## LIBRI ZYRLOR I LOJËRAVE PËR SHËRBESEN E LË RINJVE NGA AWANA

93 Lojëra emocionuese dhe 2 të mërzitshme

Roli yt si drejtues i një loje është po aq i rëndësishëm sa rolet e tjera drejtuese të programit të të rinjve apo adoleshentëve.

Këtu janë disa tregues për një kohë efektive të lojërave:

1. Kujto limitin kohor! Duhet të planifikosh mjaftueshëm lojëra për të mbushur kohën që ke në dispozicion. Mbaj gjithmonë një ose dy lojëra shtesë, në rast se të mbetet kohë bosh apo nëse vendos të mos e bësh një lojë për arsye të ndryshme.
2. Mbaj lojërat në lëvizje! Një drejtues i mirë loje e kupton kur loja po shkon mirë dhe adoleshentët po e shijojnë. Sigurohu që të gjithë të jenë të përfshirë, qoftë si pjesëmarrës apo si nxitës.
3. Kujto audiencën! Edhe nëse të pëlqejnë lojërat me top, ndoshta nuk është ide e mirë t'i luash çdo javë me vajza 14 vjeçare. Kujto të ruash balancën midis lojërave shumë intensive dhe atyre më pak intensive.
4. Ji i lirë t'i përshtatësh lojërat sipas hapësirës dhe nevojave të grupit tënd. Nëse grupi përbëhet nga 13 vajza adoleshente, mund të zgjedhësh lojëra të ndryshme nga ato që mund të luash me djemtë. Po ashtu, nëse zbulon se njëra nga lojërat e librit bëhet më interesante nëse i ndryshohet një rregull, bëje. Nuk duhet të ndjekësh me saktësi çdo udhëzim.
5. Shko në faqen e facebook të Awana Youth Ministries dhe kërko ndihmë nëse nuk e kupton mirë se si funksionon një lojë. Pyet drejtuesit e tjerë si ka funksionuar

- për grupin e tyre.
6. Kujto që lojërat janë një kohë argëtimi dhe relaksi. Mos u përpiq të japësh një mësim në çdo lojë. Në të njëjtën kohë–nëse loja mund të përdoret si ilustrim gjatë kohës me grupin e madh, përdore.
  7. Seriozisht–nëse grupit nuk i pëlqen një lojë, mos e bëj fare!
  8. Trek dhe Journey kanë aktivitete bashkëpunuese. Tregohu i kujdesshëm të shmangësh çdo kontakt midis gjinive të kundërta, pra, mos vër djemtë kundër vajzave në futbollin me prekje. Sigurohu që garat të jenë të drejta, në lojën e stafetës vendos përballë djem me djem dhe vajza me vajza etj. Nëse grupet e Trek dhe Journey janë së bashku, mund edhe t'i ndash në lojëra të ndryshme në bazë të moshave. Për shembull, në lojën e stafetës mund ta nisësh me dy adoleshentë të klasës së nëntë dhe garën tjetër me adoleshentë të gjimnazit. Qëllimi i kësaj është shmangia e situatave të tilla ku një vajzë në klasën e nëntë të jetë përballë një djali 82 kg të vitit të dytë gjimnaz. Ti i njuh adoleshentët e grupit tënd. Ji i kujdesshëm!
  9. Studentët që kanë arritur te Trek apo Journey janë të rritur dhe mjaft të përgjegjshëm sa të njohin alergjitë e tyre në ushqim. E megjithatë, ji i kujdesshëm ndaj problemeve dhe shmang lojërat që do të përjashtojnë individë për këtë arsye.
  10. Aksidentet ndodhin! Sigurohu të qartësohesh me drejtuesin tënd se si duhet të plotësosh raportin nëse ndodh aksidenti dhe një student lëndohet. Edhe nëse dëmtimi është shumë i vogël, duhet të shënosh emrin e studentit, kohën e aksidentit dhe përgjigjen e drejtuesit.

# Shënīm për drejtuesin e lojës

Në faqen tjetër do të gjeni një listë me ikona që përfaqësojnë objekte, të cilat do të të duhen për lojën. Këto ikona mund të tregojnë edhe nëse loja duhet bërë jashtë, sa intensive dhe sa e vështirë është. Për shembull, nëse sheh një diell, një tullumbace, një termometër dhe një matës, do të kuptosh se loja luhet më mirë jashtë duhen përdorur tullumbace, ka intensitet mesatar dhe kërkon nivel të ulët aftësisht. Ikonat janë një mënyrë e shpejtë për të kuptuar kërkesat e lojës. Ikonat gjithashtu të ndihmojnë të mbledhësh pajisjet e nevojshme për lojën.

Nuk ka dy programe të njëjta. Disa mblihen në kisha me palestra të mëdha, të tjerë e ndajnë klasën me grupin e fëmijëve, grupin e studimit biblik apo me grupe më të vogla nga Awana. Disa grupe kanë mundësi të luajnë në ambiente të hapura, të tjerë janë më të limituar. Disa kanë 100 adoleshentë, të tjerë shumë pak. Jemi përpjekur që këtë libër ta përshtatim për të gjitha programet. Nëse një lojë nuk funksionon në mënyrën që ne kemi shënuar, përshtate sipas nevojës tënde. Ji elastik dhe mos ki frikë të eksperimentosh.

A ke ndonjë lojë që adoleshentëve të tu u pëlqen, por që nuk është në këtë libër? Të lutem na e trego që edhe ne ta ndajmë me të tjerët. Dërgo idetë e tua tek [ym@awana.org](mailto:ym@awana.org).

Kalofshi bukur!

# Si ta përdorësh këtë libër!

Pranë titullit të çdo loje do të gesh një ose më shumë ikona, të cilat do të të tregojnë llojin e lojës. Kërko nëpër libër dhe gjej lojën që të përshtatet, ose shiko indeksin në fund me listën e të gjitha lojërave që kanë edhe ikonën. Ikonat përfaqësojnë llojet e mëposhtme të lojërave:



Samiti AwanaGames i  
Awana Youth Ministries™



Stafetë



Përdor jastëkë



Gjëgjëzë, puzzle dhe  
skeçe



Përdor tullumbace



Të gjithë marrin pjesë  
në të njëjtën kohë



Përdor topa



Përdor ushqim



Luaj jashtë



Përdor lidhës sych

## Niveli i intensitetit



I ulët



Mesatar



I lartë

## Niveli i aftësive



I ulët



Mesatar



I lartë



## Gjërat që duhen:

Byzylykë me ngjyra ose letra ngjitëse për të identifikuar lojtarët.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në tri grupe në këtë proporcion—për çdo 15 lojtarë; 12 të jenë njerëz, dy alienë dhe një grabitqar. Loja funksionon më mirë me të paktën 15 lojtarë.

## Gati!

Përcakto një zonë për të luajtur jashtë, do ishte mirë të kishte pemë apo pengesa të tjera me kufij të përcaktuar.

## Përgatitu!

Zgjidh alienët dhe grabitqarët (zakonisht adoleshentët më të shkathët). Gjej një mënyrë për t'i identifikuar, me byzylykët me ngjyrë ose ngjitësit. Nëse nuk gjen me ngjyrë, në fleta ngjitëse të bardha vendos N (njeri), A (alien) dhe G (grabitqar).

## Nisu!

Lejoji njerëzit të hyjnë në atë zonë. Pas tre minutash, liro alienët. Ata përpiqen të gjejnë dhe të prekin njerëzit. Kur një njeri preket nga një alien, ai duhet të heqë byzylykun ose ngjitësin dhe del nga loja. Pas tre minutave të tjera, liro grabitqarët. Ata përpiqen të gjejnë dhe prekin alienët. Kur një alien preket nga një grabitqar, ai duhet të heqë byzylykun ose ngjitësin dhe del nga loja. Përcakto një vend edhe për ata që dalin nga loja.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Loja vazhdon derisa njerëzit të kapen nga alienët. Në këtë rast fitojnë alienët, ose kur të gjithë alienët të jenë kapur nga grabitqarët, fitojnë njerëzit dhe grabitqarët.

## Por prit...

Duhet të kesh balancën e duhur në secilën kategori të lojtarëve.

## Ose mund të provoni këtë...

Bli maska ose kapele të lira për të identifikuar alienët dhe shpata gome për grabitqarët.

Gjërat që duhen:

Asgjë!

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy grupe të barabarta.

Gati!

Përcakto një listë me 'probleme', të cilat duhet t'i vuajnë të gjithë anëtarët e grupit—të gjithë të kenë frikë nga muret, të gjithë të mendojnë se janë klounë, të gjithë të mendojnë se kanë një insekt në vesh, të gjithë të mendojnë se janë 3 vjeç etj.

Përgatitu!

Njëra skuadër fillon e para. Skuadra zgjedh një lojtar, gjetësi, i cili do të largohet nga dhoma ndërsa ti i tregon pjesës tjetër të skuadrës se cili është problemi i tyre.

Nisu!

Kur skuadra të jetë gati, gjetësi kthehet. Lojtarët që kanë problemin fillojnë të aktrojnë problemin e tyre pa thënë asnjë fjalë. Gjetësi duhet të gjejë cili është problemi. Ti vendos saktësinë e përgjigjes. Vendos kohë për lojën! Kur gjetësi e gjen saktë problemin e skuadrës, fillon skuadra tjetër. Luaj aq sa keni kohë, interes dhe probleme.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka kaluar më pak kohë në gjetje.

Por prit...

Lojtarët që aktrojnë nuk mund të bëjnë asnjë zhurmë apo tingull.

Ose mund të provoni këtë...

Vendos një limit kohor prej 1 minute. Pasi të mbarojë koha, skuadra tjetër mund të japë një mendim. Nëse e gjejnë problemin u hiqen 10 sekonda nga koha e përdorur për të gjetur problemet e tyre.





Gjërat që duhen:

Një kafshë pelushi rreth 10cm e gjatë.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër grupe të barabarta me të paktën 2 lojtarë secili.

Gati!

Cakto një dhomë apo një ambient jashtë për të bërë lojën.

Përgatitu!

Ndaji lojtarët në katër grupe dhe jepu detyrën të mbrojnë murin/vijën e golit. Vendos kafshën e pelushit në qendër.

Nisu!

Kur të fryjë bilbili, skuadrat do të luajnë futboll me kafshën e pelushit, duke u përpjekur të bëjnë gol apo të godasin murin e skuadrave të tjera. Nuk mund ta prekin kafshën me dorë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra të cilës i janë shënuar më pak gola në kohën e përcaktuar të lojës.

Por prit...

Me shumë mundësi, kafsha prej pelushi do të copëtohet pas pak kohe. Merr ngjitës ose luaj me copat e mbetura.

Ose mund të provoni këtë...

Përdor më shumë se një kafshë. Ose lejoji lojtarët ta hedhin me dorë, por jo ta mbajnë për kohë të gjatë në dorë.





Gjërat që duhen:

Një qese me tullumbace 23cm dhe një ngjitës për çdo skuadër.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në grupe të barabarta.

Gati!

Jepi çdo skuadre një qese me tullumbace dhe një ngjitës.

Përgatitu!

Skuadrat mund të ndahen në ata që fryjnë tullumbacet dhe në ata që ngjisin.

Nisu!

Kur t'ju jepet sinjali, lojtarët fryjnë tullumbacet, i lidhin dhe i ngjisin së bashku duke bërë një top të madh.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që arrin të ngjisë të gjithë tullumbacet në periudhë më të shkurtër.

Por prit...

Shtoni një dënim prej 10 sekondash për çdo tullumbace që plas.

Ose mund të provoni këtë...

Pasi të mbarojë gara, bëni një garë tjetër për të parë se cila skuadër mund të plasë të gjithë tullumbacet e ngjitura së bashku, pa përdorur duart.

## Gjërat që duhen:

Dy topa basketbolli.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta. Një lojtar nga çdo skuadër merr pjesë në çdo raund.

## Gati!

Në një sipërfaqe të fortë, si palestër apo asfalt, bëni një rreth me diametër rreth 4.5 metër.

## Përgatitu!

Jepja topin lojtarit të parë nga çdo skuadër.

## Nisu!

Kur të japësh sinjalin, lojtarët do të driblojnë topin brenda rrethit. Ndërsa vazhdojnë të driblojnë, përpiqen të pengojnë lojtarin kundërshtar.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari që driblon më gjatë.

## Por prit...

Lojtarëve nuk u lejohej të kenë kontakt me trup (përveç atyre aksidental). Ata duhet të përpiqen të ndalojnë kundërshtarin duke prekur topin, jo duke e shtyrë atë. Mund të vendosësh ti nëse do të lejosh driblim vetëm me një dorë apo nëse do t'i lejosh apo jo të mbajnë në dorë topin.

## Ose mund të provoni këtë...

Mund të konkurrojnë aq lojtarë sa ke topa basketbolli.





## Gjërat që duhen:

Shumë tullumbace të pa fryra dhe një shirit matës.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në të paktën dy skuadra të barabarta. Kjo lojë mund të luhet edhe me vetëm nga një lojtar për skuadër. Nëse ke më pak se katër lojtarë, secili lojtar mund të luajë në disa raunde.

## Gati!

Përcakto një pikënisje në një pjesë të zonës ku do të luajnë.

## Përgatitu!

Jepi secilës skuadër një tullumbace të pa fryrë dhe kërkoju të vendosen në rresht sipas radhës në të cilën do të luajnë.

## Nisu!

Kur të fillojë loja, lojtari i parë fryn tullumbacen, por nuk e lidh. Pastaj e lëshon tullumbacen. Lojtari i dytë shkon atje ku ka përfunduar tullumbacja e lojtarit të parë dhe përsërit veprimin. Loja vazhdon derisa të gjithë të kenë luajtur.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra, tullumbacja e së cilës përfundon më larg nga pika e nisjes pasi të gjithë lojtarët të kenë luajtur.

## Por prit...

Për shkak të fluturimit të pakontrolluar të tullumbaceve, shumë tullumbace do të përfundojnë më afër pikës së nisjes.

## Ose mund të provoni këtë...

Përcakto një fund dhe skuadra fituese është ajo skuadër, tullumbacja e së cilës bie më pranë fundit. Lojtarët mund të konkurrojnë individualisht—çdo lojtar fryn tullumbacen dhe e lëshon. Ai që e çon më larg pikës së nisjes, fiton. Ose lojtari heq këpucët. Lojtari i parë e hedh këpucën sa më larg të mundet. Lojtari i dytë shkon atje ku ka përfunduar këpuca dhe përsërit veprimin. Skuadra që e çon më larg këpucën, fiton. Gjithsesi, sigurohu që lojtarët nuk godasin njëri-tjetrin!



Gjërat që duhen:

Tullumbace 23cm (10 për secilën nga katër ngjyrat), katër qese të mëdha plastike.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër grupe të barabarta me të paktën nga 2 lojtarë.

Gati!

Fryni dhe lidhni tullumbacet.

Përgatitu!

Vendos tullumbacet në qendër të një dhome katrore ose në vendin e lojës. Një lojtar nga çdo skuadër zgjidhet si 'portier' dhe i jepet një vend në cep. Çdo portier duhet të jetë në cepa të ndryshme.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët vrapojnë për në qendër dhe përpiqen të hedhin tullumbacet e skuadrës së vet te portieri, i cili i merr dhe i vendos në qese. Lojtarët mund të përpiqen të ndalojnë ose të pengojnë tullumbacet e skuadrave të tjera.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë tullumbace në qese, pasi të përfundojnë të gjithë tullumbacet.

Por prit...

Vetëm portieri mund të prekë tullumbacet me duar.

Ose mund të provoni këtë...

Lejo që portierët të lëvizin nëpër dhomë me qeset e tyre. Nëse tullumbacja hyn në qese, është e sigurt.

## Gjërat që duhen:

Mjaftueshëm banane për çdo anëtar të skuadrave, tavolina, pjata plastike, ngjitës dhe kunjë dhëmbësh.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në grupe me nga tre persona.

## Gati!

Vendos nga një banane në pjatë për çdo skuadër.

## Përgatitu!

Kërkoju skuadrave të qëndrojnë pranë pjatave të tyre. Kjo lojë ka dy pjesë. Në pjesën e parë, skuadrat duhet të heqin lëkurën e bananes dhe ta ndajnë në gjashtë pjesë. Kur ta kenë bërë këtë, jepu rregullat e tjera; një ngjitës dhe kunjë dhëmbësh.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, anëtarët e skuadrës punojnë së bashku për ta ribashkuar bananen duke përdorur ngjitës dhe kunjë dhëmbësh.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që e bashkon bananen në një formë sa më të ngjashme me fillestaren.

## Por prit...

Banania duhet të qëndrojë e ngjitur edhe kur mbahet vetëm nga njëri cep.

## Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët të ribashkojnë bananen me sytë mbyllur.





## Gjërat që duhen:

Fashë ngjitëse (mjaftueshëm që çdo lojtar të ketë 10 për çdo raund)

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra.

## Gati!

Ndaje grupin në skuadra dhe jepi çdo skuadre disa fasha ngjitëse.

## Përgatitu!

Kërkoji skuadrës të qëndrojë në rreth me fytyrë nga brenda.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët duhet të vendosin ngjitësin në çdo gisht të të dyja duarve. Ata duhet të bashkëpunojnë me anëtarët e tjerë të skuadrës që t'i ndihmojnë në hapjen dhe vendosjen e ngjitësve.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra, lojtarët e së cilës i kanë të gjithë gishtat me ngjitës.

## Por prit...

Asnjë lojtar nuk mund të përdorë të dyja duart për të hapur apo vendosur ngjitësin. Lojtarët duhet të bashkëpunojnë me njëri-tjetrin për t'i bërë këto veprime.

## Ose mund të provoni këtë...

Pasi lojtarët ta kenë bërë njëherë lojën, provoje edhe njëherë, por këtë radhë me sy mbyllur.



## Gjërat që duhen:

10 jastëkë, një lidhëse për sytë

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Lojtarët e njëres skuadër shpërndahen nëpër dhomë (jo më shumë se 15m nga gjuajtësi). Lojtarët ose rrinë ulur (shkatërruesit), ose shtrihen (luftanijet).

## Përgatitu!

Një lojtar nga skuadra tjetër duhet të ulet pranë një muri me kurriz nga fusha e lojës. Duhet t'i ketë sytë e mbyllur dhe duhet të mbajë jastëkët.

## Nisu!

Gjuajtësi duhet të hedh jastëkun prapa kurrizit drejt zonës së lojës. Ai merr një pikë kur godet shkatërruesin dhe dy pikë kur godet luftanijet.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë pikë pasi të gjithë të kenë provuar gjuajtjen.

## Por prit...

Luftanijet dhe shkatërruesit nuk mund të lëvizin për të shmangur jastëkët. Kjo lojë zgjat dhe merr shumë kohë, sepse rrallë herë goditet 'në shenjë'.

## Ose mund të provoni këtë...

Luani në një zonë të vogël ku ka shumë pak hapësirë dhe lejoji shkatërruesit dhe luftanijet të lëvizin për të shmangur goditjet.





Gjërat që duhen:

Një tavolinë kartoni, të paktën katër jastëkë në katër ngjyra

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra të barabarta.

Gati!

Vendose tavolinën e kartonit në mes të dhomës.

Përgatitu!

Ndaji lojtarët në katër skuadra dhe kërkoji të qëndrojnë të mbështetur në mur, secila skuadër një anë muri. Të gjitha skuadrat duhet të kenë të njëjtën distancë (të paktën 4.5m) nga tavolina.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët hedhin jastëkët në tavolinë dhe përpiqen t'i hedhin në sipërfaqen e tavolinës.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që i hedh të gjithë jastëkët mbi tavolinë.

Por prit...

Jastëkët që nuk bien në tavolinë mund të rimerren (jo të hidhen) nga një anëtar i skuadrës që duhet të zvarritet gjatë gjithë kohës. Lojtarëve u lejohej të godasin jastëkët e skuadrave të tjera për t'i rrëzuar.

Ose mund të provoni këtë...

Kërkoju lojtarëve të kthehen me kurriz dhe ta hedhin jastëkun mbrapsht. Ose ndaje tavolinën në pjesë me ngjites dhe secilës pjesë vendoi pikë të ndryshme.

## Gjërat që duhen:

Një kronometër, një biçikletë me tri rrota për fëmijë, një lidhëse për sytë dhe 10 kunja/shkopinj të gjatë për çdo 10 lojtarë.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dyshe. Nëse është e mundur dyshet të jenë vajzë/djalë.

## Gati!

Përcakto vijat e nisjes dhe fundit në anët e kundërta të një dhome të madhe, një vendi parkimi apo një zone tjetër të hapur. Vendos kunjat në një rresht midis dy vijave (jo rresht i drejtë).

## Përgatitu!

Kërkoji dyshe së parë të shkojë në vijën e nisjes. Djali ulet te biçikleta me tri rrota, me sytë mbyllur. Vajza qëndron pranë tij.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, djali nget biçikletën për në vijën e mbarimit, duke kaluar në të djathtë të kunjit të parë, në të majtën e të dytit, e kështu me radhë. Vajza i jep drejtime për ta ndihmuar që të ecë, ndërsa është me sytë mbyllur. Kur dyshja të ketë kaluar vijën e mbarimit, ndryshojnë vend dhe tashmë djali ndihmon me drejtimin dhe vajza nget symbyllur. Vendos kronometrën dhe mat kohën. Dyshja e dytë përsërit veprimin e kështu vazhdon derisa të gjitha dyshet të kenë përfunduar.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që përfundon më shpejt.

## Por prit...

Lojtarët mund ta lëvizin biçikletën me tri rrota duke pedaluar ose duke shtyrë me këmbë, por nuk duhet të ngrihen asnjëherë.

## Ose mund të provoni këtë...

Partneri vazhdon të japë drejtime nga vija e nisjes, ndërsa lojtarët e tjerë bërtasin për ta hutuar.



## Gjërat që duhen:

Një palë rroba të mëdha për çdo skuadër. Duhet të kesh të paktën një bluzë, pantallona, këpucë dhe kapele, por gjithashtu mund të përfshish çorapet, një këmishë me kopsa, rrip, kravatë ose çfarëdo që të të vijë në mendje. Tullumbace 23cm

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në 2 skuadra.

## Gati!

Fryni tullumbacet dhe lidhini ato.

## Përgatitu!

Jepi një pale rroba dhe një tullumbace lojtarit të parë të çdo skuadre.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët hedhin tullumbacen në ajër dhe fillojnë të veshin rrobat (mbi rrobat e tyre). Nëse tullumbacja prek në tokë ose plas, lojtari duhet të heqë rrobat dhe të fillojë sërish.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari i parë që është i vesh të gjitha rrobat pa i rënë tullumbacja në tokë apo pa plasur.

## Por prit...

Vendos rregulla të tipit: Duhet mbërthyer të gjitha kopsat, duhen lidhur mirë këpucët etj.

## Ose mund të provoni këtë...

Sfidoji lojtarët të garojnë edhe për t'i veshur, edhe për t'i hequr rrobat. Ose luaje si stafetë, ku lojtarët vishen, i heqin rrobat dhe ia japin lojtarit tjetër.



## Gjërat që duhen:

Dy sete me nga 66 blloqe druri dhe nga një libër i Biblës i shkruar në të dyja anët e secilit bllok druri, dy tavolina (Pyet në kishë!  
Duhet të jetë dikush që pëlqen të punojë me dru dhe mund t'i presë për ju.)

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta. Nëse ke një grup të madh, do të funksionojë më mirë nëse lojën e ndan në raunde me nga 5 lojtarë.

## Gati!

Vendosi tavolinat rreth 4.5m larg njëra-tjetrës.

## Përgatitu!

Çdo skuadër ulet rreth tavolinës me një set blloqesh. Lojtarët i vendosin blloqet në tavolinë.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, skuadrat vrapojnë te tavolina kundërshtare dhe i vendosin blloqet sipas rendit të Biblës.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që i vendos blloqet sipas rendit të Biblës.

## Por prit...

Në fakt, nuk ka kleçka, është thjesht një garë me skuadrën tjetër.

## Ose mund të provoni këtë...

Luajeni atë si një lojë turne, duke e luajtur çdo javë gjatë marsit (që të përkojë me turneun e basketbollit). Bëni një grafik dhe vendoseni në mur. Si një variant; nëse nuk arrin të gesh blloqe druri, shkruaj emrat e librave të Biblës në gota plastike dhe vendosini në rendin e saktë. Ose mermi kartonë dhe vendosini në dysheme sipas radhës, ose skuadrat mund t'i vendosin sipas radhës në raundin e parë e në raundin e dytë t'i radhisin mbrapsht, pastaj në raundin e tretë në rend alfabetik.





## Gjërat që duhen:

Dy ose katër topa bolingu (një për çdo skuadër), dy birrila dhe dy fshesa për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy ose katër skuadra të barabarta (në varësi të numrit të topave të bolingut që keni). Dy lojtarë nga çdo skuadër marrin pjesë me radhë.

## Gati!

Në një hapësirë të pastër, vizato një katror të madh si zonë të lojës. Vendos dy kunjat në vijën e çdo skuadre me të paktën 4.5m distancë nga njëri-tjetri. Nëse po luan me dy skuadra, vijat e çdo skuadre duhet të jenë në anë të kundërt nga njëra-tjetra. Nëse po luan me katër skuadra, çdo skuadër mbron njërin vijë të katrorit.

## Përgatitu!

Në qendër të katrorit, vendos po aq topa bolingu sa skuadra janë. Jepu fshesa dy lojtarëve nga çdo skuadër dhe kërkoju lojtarëve të qëndrojnë bashkë me fshesat në qendër të katrorit pranë topave të bolingut.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët mund të shtyjnë topat me fshesë drejt kunjave të kundërshtarëve për t'i rrëzuar. Nëse rrëzohet kunja e skuadrës, skuadra merr një pikë. Pastaj kunja rivendoset në vend. Shkëmbe lojtarët çdo dy minuta.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më pak pikë për një periudhë të caktuar kohore ose pasi të gjithë e kanë provuar.

## Por prit...

Lojtarët nuk mund të hedhin topin e bolingut ose ta prekin (përveç prekjeve të rastësishme) me asgjë përveç fshesës.

## Ose mund të provoni këtë...

Përdor topat e futbollit, në vend të topave të bolingut.

## Gjërat që duhen:

Një kosh i vogël plehrash ose një kovë dhe një top futbollit për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta. Një lojtar i çdo skuadër merr pjesë me radhë.

## Gati!

Vendos koshin/kovën në një zonë të përcaktuar për çdo skuadër.

## Përgatitu!

Zgjidh një lojtar nga çdo skuadër, i cili do të qëndrojë në zonën e caktuar pranë topit të futbollit. Lojtarët e tjerë duhet ta rrethojnë lojtarin e caktuar në një rreth mjaftueshëm të madh sa për ta lejuar lojtarin të luajë.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari përpiqet të hedhë topin në kovë, pa përdorur duart. Lojtarët e tjerë të skuadrës mund të përdorin këmbët për ta mbajtur topin në zonën e përcaktuar, por nuk mund të ndihmojnë në futjen e topit brenda në kosh/kovë.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari i parë që fut topin në kosh/kovë. Mund t'ia japësh radhën çdo lojtari dhe të mbash pikët.

## Por prit...

Nëse koshi/kova bie, lojtari duhet ta rrezojë pa përdorur duart para se të rifillojë. Topi nuk mund të vendoset në koshin/kovën e rrezuar dhe koshi/kova duhet të qëndrojë në këmbë pasi topi të futet në të.

## Ose mund të provoni këtë...

Përdor topa të përmasave dhe formave të ndryshme për çdo lojtar—topa tenisi, topa futbollit etj. Ose vendose kovën në njërën anë të zonës së lojës dhe topat në tjetrën. Kur të jepet sinjali lojtarët vrapojnë drejt topave dhe i hedhin drejt zonës ku janë koshat/kovat.





## Gjërat që duhen:

Një palë doreza dimri, një pako me karamere dhe një tas;  
secila nga një për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta me të paktën nga katër lojtarë.

## Gati!

Vendos një pako me karamere dhe një palë doreza për çdo skuadër në njërën anë të dhomës. Përcakto një pikënisje në anën tjetër të saj.

## Përgatitu!

Skuadrat vendosen në rresht te pikënisja.

## Nisu!

Kur bie bilbili, lojtari i parë vrapon në anën tjetër të dhomës, vendos dorezat, fut dorën në qesen e karamereve, e nxjerr një, i heq mbështjellësen dhe e vendos në tokë, pastaj rikthehet në pikën e nisjes dhe ia jep radhën lojtarit tjetër. Të gjithë lojtarët përsërisin veprimin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra, lojtarët e së cilës arrijnë të kthehen të gjithë në pikënisje.

## Por prit...

Lojtarët duhet t'i marrin karameret nga pakoja duke përdorur vetëm dorezat. Ata nuk mund t'i heqin dorezat ose të përdorin gojën për të hequr mbështjellësen.

## Ose mund të provoni këtë...

Mbushë çdo pako me të njëjtën sasi karamesh dhe luani derisa të boshatisni pakon. Ose përdorni dorashkat e gatimit në vend të dorezave.



Gjërat që duhen:

Gjashtë tasa dhe 0.9kg karamele shumëngjyrëshe për çdo skuadër.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

Gati!

Vendosi të gjashtë tasat dhe karamelet në tavolina për çdo skuadër.

Përgatitu!

Kërkoji anëtarëve të skuadrave të mblidhen përreth tavolinave.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët duhet t'i ndajnë karamelet sipas ngjyrave.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që i ndan më shpejt karamelet sipas ngjyrave.

Por prit...

Kohës totale i shtohen pesë sekonda për çdo karamelë që bie në tokë. Lojtarëve nuk u lejohej të hanë asnjë karamelë derisa të mbarojë loja.

Ose mund të provoni këtë...

Formoni fjalë ose vizatime me anë të karameleve dhe bëni një garë.





## Gjërat që duhen:

Disa disqe fluturues (të paktën 10, sa më shumë aq më mirë), një 'bisht' për çdo lojtar (çorape, litar, shami). Mund t'i përcaktosh skuadrat me ngjyrat e bluzave ose gjej ndonjë mënyrë tjetër që i ndihmon lojtarët të njohin anëtarët e skuadrës së tyre dhe asaj kundërshtare.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Në një dhomë të madhe ose në ambient të jashtëm, përcakto një vijë që ndan hapësirën në dy zona të barabarta. Brenda secilës zonë përcakto një pjesë që të jetë 'burgu'. Pranë qendrës së çdo zone bëj një rreth që të jetë zona e diskut fluturues.

## Përgatitu!

Vendos gjysmën e disqeve në secilën zonë. Kërkoji lojtarëve të mblidhen në zonën e skuadrës së tyre. Çdo lojtar duhet të vendosë një 'bisht' te pantallonat mbrapa. Skuadrat duhet të zgjedhin disa lojtarë që të jenë rojet e burgut dhe disa roje të zonës.

## Nisu!

Lojtarët përpiqen të arrijnë nga zona e tyre tek ajo e skuadrës kundërshtare. Pasi të kenë arritur, mund të hedhin dy disqe drejt zonës së skuadrës së tyre. Disku mund të fluturojë në të gjithë distancën deri te zona kundërshtare ose mund të kalohet nga njëri lojtar te tjetri. Pasi ka kaluar vijën, disqet merren në zonën e asaj skuadre. Lojtarët kundërshtarë mund të përpiqen t'i kapin disqet e hedhura dhe t'i rikthejnë në zonën e tyre. Lojtarët duhet gjithashtu të përpiqen të kapin bishtin e lojtarëve kundërshtarë. Kur një

lojtar humbet bishtin në zonën e kundërshtarëve, duhet të shkojë në burgun e tyre. Një anëtar i skuadrës mund ta lirojë nga burgun, nëse arrin te burgun (pa e humbur bishtin e tij) me bishtat që ka marrë nga skuadra kundërshtare. Pasi të ketë arritur burgun, mund t'u japë lojtarëve të burgosur një bisht. Kështu ata lirohen nga burgun, por sapo të kalojnë kufijtë e burgut mund ta humbasin përsëri bishtin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që kap të gjithë disqet ose që ka mbledhur më shumë disqe kur ndalon loja. Nëse është barazim, skuadra me më pak pjesëtarë në burg fiton.

## Por prit...

Lojtarët nuk mund ta humbasin bishtin në zonën e tyre. Disqet nuk mund të mbahen nga lojtarët në zonën e kundërshtarëve. Kur një disk hyn në zonën e një lojtari, ai mund ta mbajë deri te zona e skuadrës. Kur lojtarët çlirojnë anëtarët e skuadrës nga burgun, mund të heqin bishtin e tyre dhe t'ia japin atyre, por duhet të qëndrojnë në burg derisa të marrin një bisht tjetër.

## Ose mund të provoni këtë...

Disqet nuk mund të mbahen, vetëm të hidhen, madje edhe nga lojtarët në zonën e tyre. Ose mund të luash me topa futbollit apo kafshë pelushi.



Gjërat që duhen:

Katër çarçafë të plotë.

Kush mund të luajë?

Katër skuadra të barabarta me nga të paktën katër lojtarë.

Gati!

Përcakto një pikënisje rreth 7.6m nga një mur.

Përgatitu!

Ndaji lojtarët në katër skuadra. Jepi secilit nga një çarçaf.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, skuadrat i hapin çarçafët në tokë. Lojtari i parë nga secila skuadër shtrihet në njërën anë të çarçafit dhe fillon të mblidhet me të. Kur të jetë mbledhur, rrotullohet deri te pikënisja. Pastaj rrotullohet sërish për të dale nga çarçafi dhe personi tjetër përsërit veprimin.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë, lojtarët e së cilës kthehen të gjithë në pikën e nisjes, dalin nga çarçafi dhe qëndrojnë në këmbë.

Por prit...

Anëtarët e skuadrës mund të ndihmojnë me rrotullimin në çarçaf apo rrotullimin për të dale prej tij, por nuk mund ta ndihmojnë të shkojë te pika e nisjes. Nëse çarçafi hiqet apo në një fare mënyre shkëputet nga lojtari gjatë lojës, skuadra digjet.

Ose mund të provoni këtë...

Nëse e luan lojën jashtë, mund të caktosh një rrugë të lagur, ose të vendosësh pengesa si gomë makine.

### Gjërat që duhen:

Një tub plastik 2m, i ndarë në gjatësi 4l cm për çdo lojtar, djathë mjaftueshëm për lojtarët dhe një kovë 19 litra për çdo skuadër.

### Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë nëpër skuadra të barabarta.

### Gati!

Përcakto një vijë në një anë e zonës së lojës. Vendose kovën 6cm nga vija e vendosur.

### Përgatitu!

Jepi çdo lojtari një copë të tubit dhe një sasi djathi.

### Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët përpiqen që duke fryrë të kalojnë djathin përmes tubit deri te kova.

### DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që kalon më shumë djathë te kova pas një periudhe të caktuar kohore ose kur mbaron djathi.

### Por prit...

Do ketë pak rrëmujë. Disa vajzave nuk u pëlqen të bëhen pis, por gjithsesi do të ndodhë, sidomos nëse lejon fëmijët të luajnë siç sugjerohet më poshtë.

### Ose mund të provoni këtë...

Në fund të kësaj loje, lejoji fëmijët t'i gjuajnë njëri-tjetrit me djathë, pa vendosur rregulla.





## Gjërat që duhen:

Një kapuç dushi, një pjatë me djathë për çdo skuadër dhe shumë rroje.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Përcakto dy vija të paktën 3m larg njëra-tjetrës.

## Përgatitu!

Zgjidh një lojtar nga çdo skuadër për të qëndruar prapa vijës dhe vendosi një kapele dushi, të cilën duhet ta mbulosh me një shtresë shumë rroje. Lojtarët e tjerë duhet të qëndrojnë pas vijës tjetër me pjatat e djathit.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, skuadrat duhet të hedhin djathë te lojtari i skuadrës së tyre që mban kapelën e dushit dhe duhet të përpiqen që djathi të ngecë te shkuma e rrojës.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ngec më shumë djathë te kapela e dushit pas një periudhe kohore të përcaktuar nga ti.

## Por prit...

Lojtarët nuk mund të kalojnë vijën. Lojtarët që mbajnë kapelat e dushit me shumën e rrojës mund të luajnë kokën për të kapur djathin, por nuk mund të përdorin duart në asnjë rast.

## Ose mund të provoni këtë...

Le t'i mbajnë drejtuesit kapelat e dushit me shumën sipër.

Gjërat që duhen:

Një pako biskota të kripura për çdo skuadër.

Kush mund të luajë?

Skuadra me nga tre pjesëtarë, një lojtar duhet të jetë ai që mban biskotat dhe dy të tjerët grumbulluesit.

Gati!

Jepi një pako biskota të kripura çdo skuadre.

Përgatitu!

Njëri nga lojtarët shtrihet në tokë duke parë tavanin.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, grumbulluesit duhet të vendosin biskotat e kripura në ballin e personit që është shtrirë në tokë. Pas një periudhe të caktuar kohore, fryji sërisht bilbilit për të sinjalizuar ndalimin e grumbullimit. Numëro sa biskota të kripura ka vendosur çdo skuadër.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka renditur më shumë biskota të kripura.

Por prit...

Lojtari që është shtrirë në tokë nuk mund të ndihmojë me grumbullimin apo vendosjen. Ai/ajo duhet vetëm të qëndrojë shtrirë dhe të përpiqet të mos qeshë.

Ose mund të provoni këtë...

Mund të bësh një lojë të thjeshtë ose të përpiqesh të jesh kreativ. Njëri nga anëtarët e çdo skuadre mund të qëndrojë pranë lojtarit të shtrirë të skuadrës tjetër dhe të përpiqet ta bëjë të qeshë që të rrëzohen biskotat.





## Gjërat që duhen:

Shkronja të printuara në letër të fortë ose në karton. Përdor afërsisht të njëjtën sasi shkronjash që përdoren në lojën SCRABBLE.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në të paktën dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Shpërndaji letrat me kokë poshtë në qendër të klasës.

## Përgatitu!

Skuadrat zgjedhin një lojtar si vrapuesin.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, vrapuesi i çdo skuadre vrapon në qendër dhe merr katër shkronja. Ai ia sjell skuadrës dhe bashkë me anëtarët e tjerë përpiqen të formojnë një fjalë. Në intervale të rregullta, thuaj: "Merr katër". Kur ti thua këtë, vrapuesi shkon në qendër të dhomës dhe merr katër shkronja të tjera. Anëtarët e skuadrës duhet të përpiqen të formojnë fjalë në stilin e fjalëkryqit, ose duke formuar një fjalë të re që lidhet me një fjalë ekzistuese në kënd 90 gradë, apo duke shtuar fjalë paralele me atë ekzistuesen. Pasi një fjalë e re t'i jetë shtuar fjalëkryqit, nuk mund të hiqet apo ndryshohet. Nuk mund të merren shkronja ekzistuese për të formuar fjalë të tjera. Vazhdojeni lojën derisa të mos ketë më shkronja në qendër të dhomës. Pastaj jepi edhe dy minuta kohë skuadrave për të formuar fjalë nga shkronjat e mbetura, përpara se të japësh sinjalin e mbylljes së lojës.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që përdor më shumë shkronja për të formuar një fjalëkryq që përmban fjalë të vërteta.



Por prit. . .

Pasi vrapuesi ta ketë prekur një shkronjë, duhet ta marrë atë patjetër. Shkronjat duhet të formojnë fjalë në të gjitha drejtimet, pra nëse janë dy fjalë duke ecur paralelisht me njëri-tjetrin, fjalëkryqet me dy shkronja duhet të jenë gjithashtu fjalë të vërteta.

Ose mund të provoni këtë. . .

Skuadrat mund të luajnë me radhë për të formuar një fjalëkryq më të madh.



## Gjërat që duhen:

Disa letra ku në to të jenë të shkruara disa aktivitete të ndryshme dhe një letër kartoni për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Shkruaj aq aktivitete sa ka lojtarë në çdo skuadër. Shkruaji aktivitetet në grupe kartash që përputhen, në mënyrë që secila skuadër të ketë të njëjtën aktivitet. Vendosi letrat me aktivitete në çanta kartoni. Aktivitetet mund të jenë të tilla: vrapo në gjuhë nëpër klasë, këndoj 'gëzuar ditëlindjen' një personazhi vizatimor, hiq këpucët dhe çorapet, dhe vishi sërish, bëj pesë pompa etj.

## Përgatitu!

Rreshtoji skuadrat te muri i klasës. Jepi lojtarit të parë të çdo skuadre çantën e kartonit.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i pari tërheq letrën, e lexon dhe e kryen aktivitetin. Kur të ketë përfunduar, ia jep çantën lojtarit të dytë që merr një letër tjetër dhe e kryen. Loja vazhdon sipas këtij modeli.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që i kryen të gjitha aktivitetet.

## Por prit...

Në çdo skuadër duhet të pozicionohet një drejtues që të sigurohet që aktivitetet kryhen plotësisht dhe siç duhet.

## Ose mund të provoni këtë...

Shkruaj aktivitete në të cilat përfshihet e gjithë skuadra: formoni me trupa një shkronjë, vraponi duke u kapur përdore, rreshtohuni sipas moshës etj. Secila skuadër duhet të kryejë një aktivitet pastaj të marrë në çantën e kartonit një tjetër.

Gjërat që duhen:

Dy karrige

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra.

Gati!

Vendos dy karrige përballë njëra-tjetrës në largësi rreth 1.2m.

Përgatitu!

Një lojtar nga çdo skuadër të ulet te karriget. Njëri duhet të jetë 'humoristi', tjetri 'i ngurti'.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, humoristi ka një minutë kohë për të bërë të ngurtin të qeshë. Mund të përdorë shprehje të fytyrës, gjuhën e trupit, zhurma ose fjalë, por nuk mund të çohet nga karrigia. Nëse i ngurti qesh, skuadra e humoristit fiton një pikë. Nëse ai nuk qesh, skuadra e tij merr një pikë. Pasi të përfundojë minuta, ose pasi të qeshë i ngurti, dy lojtarët e tjerë vazhdojnë dhe skuadrat ndryshojnë rolet-skuadra që kishte humoristin në radhën e parë tashmë është në rolin e të ngurtit e kështu me radhë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që fiton më shumë pikë pas një numri të caktuar raundesh.

Por prit...

Trego kujdes që lojtarët të përdorin humor të përshtatshëm. Nëse gjykatësi përcakton se lojtari po e tepron, atëherë i jep një paralajmërim. Në paralajmërimin e dytë humbet një pikë dhe ndërpritet raundi i tij/saj.

Ose mund të provoni këtë...

Bëni një raund ku adoleshentët përpiqen t'i bëjnë drejtuesit të qeshin dhe e anasjelltas.





## Gjërat që duhen:

Dy kova/kosha, dy tasa të mëdhenj, shumë gurë të lëmuar, dy shkopinj të fortë të paktën 1.2m të gjatë, dy lugë dhe ngjithës.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Ngjit bishtin e lugës te shkopi. Mbushi tasat me gurët e lëmuar dhe vendosi në dysheme. Vendos kovat/koshat rreth 60cm larg tasave.

## Përgatitu!

Lojtarët duhet të rreshtohen njëri pas tjetrit pranë tasave. Jepi lojtarit të parë të secilës skuadër nga një lugë-shkop.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i parë duhet të përpiqet të marrë gurë me anë të lugës-shkop dhe t'i hedhë në kovë. Pas një intervali të rastësishëm jep një sinjal që i tregon lojtarëve që duhet t'ua japin lugët-shkop personit tjetër pas tyre. Vazhdojeni lojën për një periudhë kohe të caktuar prej jush.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që kalon më shumë gurë në kovë.

## Por prit...

Lojtarëve u lejohet të përdorin vetëm lugën-shkop për të kaluar gurët. Shkopi duhet mbajtur në majë të tij, pra, larg lugës.

## Ose mund të provoni këtë...

Nëse ke një grup të vogël mund t'i japësh çdo lojtari nga një lugë-shkop dhe lëri të garojnë për gurët, të cilët mund t'i vendosësh në një tas të madh.

## Gjërat që duhen:

Një portë e vogël për çdo skuadër (ose vetëm një, nëse skuadrat luajnë me radhë); topa të ndryshëm (tenisi, futboli, plastikë, golfi, basketboli etj.); objekti për të goditur topin. (Për shembull: nëse ke një top golfi, të duhet një shkop golfi etj.)

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy (ose më shumë) skuadra të barabarta. Nëse ke një numër të vogël lojtarësh, lojtarët individualë mund të luajnë disa runde.

## Gati!

Vendos portën ose portat në fund të zonës së lojës. Përcakto një zonë faulli në anën tjetër të zonës së lojës.

## Përgatitu!

Vendosi skuadrat në rresht pas zonës së faullit me topat dhe objektet e gjuajtjes.

## Nisu!

Kur të fryjë bilbili, lojtari i parë duhet të marrë një nga topat dhe të përpiqet të bëjë gol te porta e vet duke përdorur objektin që shërben për të luajtur me atë top. Për shembull: topi i futbollit duhet goditur me këmbë drejt portës, topi i basketbollit duhet gjuajtur me dorë duke dribluar të paktën një herë, topi i golfit duhet goditur me shkopin e golfit, topi i tenisit duhet goditur me raketën e tenisit etj. Në çdo portë duhet të ketë nga një drejtues që të mbajë pikët dhe një tjetër drejtues duhet t'ia kthejë topat skuadrës që të gjithë lojtarët t'i përdorin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë gola pasi të kenë gjuajtur të gjithë lojtarët e përcaktuar.



## Por prit...

Të gjithë topat duhet të hidhen apo goditen nga pas vijës së faullit. Nëse lojtari e kalon vijën, goditja nuk quhet dhe radhën e tij/saj e merr lojtari tjetër.

## Ose mund të provoni këtë...

Përdor mjetet e kundërta për çdo top: godite topin e futbollit me shkopin e golfit, atë të golfit godite me raketën e tenisit, atë të futbollit me shkop bejsbollit etj. Ose lojtarët mund të luajnë të gjithë njëherësh duke u përpjekur të thyejnë rekordin e skuadrës.

## Gjërat që duhen:

Një top i lehtë. Luani jashtë ose në ambient të madh.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Përcakto një skuadër si 'goditës' (rrethuesit) dhe një tjetër si 'fusha' (fushorët).

## Përgatitu!

Një lojtar nga rrethuesit bëhet gati për të goditur/shkelmuar. Pjesa tjetër e skuadrës duhet të rreshtohen njëri pas tjetrit pas goditësit, pa e penguar goditjen. (Lojtarët duhet të qëndrojnë sa më afër të jetë e mundur në bazë të hapësirës dhe çështjeve gjinore.) Fushorët duhet të shpërndahen nëpër zonën e lojës. Drejtuesi i lojës duhet të kujdeset për të dyja ekipet.

## Nisu!

Ai që hedh topin duhet të përpiqet ta çojë drejt goditësit. Goditësi e godet topin dhe pastaj vrapon rreth (rrethuesi) anëtarëve të tij të skuadrës që janë vënë në rresht. Ai merr një pikë për çdo rrotullim rreth skuadrës. Në të njëjtën kohë, fushorët marrin topin e goditur dhe formojnë një rresht ku në fillim qëndron ai që ka kapur topin. Topi hidhet në mes këmbëve të lojtarëve të rreshtuar. Kur personi i fundit në radhë merr topin, ai e ngre sipër kokës. Sapo ai të ngrëjë topin, rrethuesi ndalon. Fiton aq pikë sa rrotullime ka bërë gjatë kësaj kohe. Përsëriteni procesin derisa çdo lojtar i rrethuesve të ketë goditur dhe të jetë rrotulluar rreth skuadrës. Pastaj ndryshoni vendet—rrethuesit bëhen fushore dhe fushorët bëhen rrethues. Përsërisni të njëjtën gjë!



## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka mbledhur më shumë pikë (në bazë të rrotullimeve të plota rreth skuadrës).

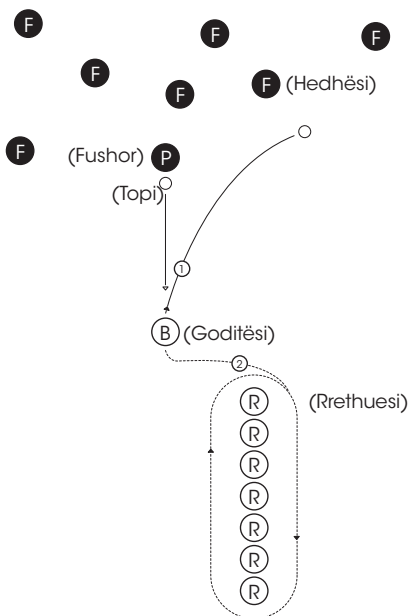
## Por prit...

Vetëm rrotullimet e plota rreth skuadrës konsiderohen pikë. Jo çdo lojtar i fushorëve duhet ta prekë topin për aq kohë sa topi kalon nën këmbët e të gjithëve.

## Ose mund të provoni këtë...

Luani djem kundër vajzave dhe kërkoju djemve të vrapojnë mbrapsht. Ose luani duke pasur goditësi sytë e mbyllura. Anëtarët e tjerë të skuadrës duhet ta drejtojnë që të rrotullohet rreth skuadrës.

### Fushorët dhe rrethuesit





## Gjërat që duhen:

Katër kova 19 litërshë dhe një kuti kafe bosh për çdo skuadër dhe ujë.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Bëni katër ose pesë vrima në fundin e kutive të kafes (bëjini nga poshtë që pjesët e ngritura të jenë brenda). Përcakto dy vija të paktën 9m larg njëra-tjetrës.

## Përgatitu!

Vendos një kovë boshe pas vijës, për çdo skuadër. Vendosi lojtarët në rresht pas vijës tjetër me dy kova të mbushura me ujë. Jepi lojtarit të parë të çdo skuadre një kuti kafeje.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i parë mbush kutinë e kafesë me ujë nga kova, e vendos mbi kokë dhe vrapon për te vija tjetër që të derdhë ujin (nëse ka mbetur) te kova bosh. Pastaj kthehet me vrap te skuadra dhe ia jep kutinë e kafesë lojtarit të dytë që përsërit të njëjtin veprim. Loja vazhdon për një periudhë kohore të caktuar nga ti ose derisa njëra skuadër të ketë mbushur kovën bosh.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që e mbush e para kovën ose ajo që ka më shumë ujë në mbarim të kohës.

## Por prit...

Skuadrat mund të zgjedhin një drejtues ose dikë që ka për detyrë të rimbushë kovat me ujë. Nëse vendi ku mbushen kovat me ujë është larg, kjo mund të jetë strategji e mirë për lojën.

## Ose mund të provoni këtë...

Përdor sfungjer, në vend të kutisë së kafesë. Gjithsesi lojtarët duhet ta mbajnë mbi kokë.





## Gjërat që duhen:

Disa topa të butë (topa sfungjeri, gome, plastikë etj.), objekte si pikësnyime për t'u goditur/arritur ose vendos ngjitës në vendin që konsiderohet gol.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy grupe të barabarta, ose nëse ke një numër të madh adoleshentësh, ndaji lojtarët në disa skuadra me nga tre deri në gjashtë lojtarë dhe zhvillojeni lojën si turne.

## Gati!

Përcakto disa pikësnyime nëpër zonën e lojës. Mund të jenë katrorë të bërë me ngjitës në mur, kosha basketbolli, karrige etj. Duhet të ketë pikësnyime të njëjta në të dyja skajet e zonës së lojës. Këto pika duhet të jenë të barabarta me njëra-tjetrën (aq sa është e mundur). Skuadrat duhet të përpiqen të godasin në skajin e kundërt. Ose të dyja skuadrat duhet të godasin një pikë të caktuar nga e njëjta distancë, ose të dyja skuadrat duhet të godasin karriget në skajin e skuadrës kundërshtare. Nëse luani jashtë, duhet të vendosni kufij duke përcaktuar një zonë në përmasa të përafërta me një fushë basketbolli. Përcakto një vijë ndarëse që e ndan zonën e lojës në dy gjysma të barabarta.

## Përgatitu!

Çdo skuadër duhet të zgjedhë tre deri në gjashtë lojtarë për çdo raund, në varësi të hapësirës dhe numrit të adoleshentëve. Zgjidh topin që do të përdoret për të goditur pikësnyimet. Një lojtar nga çdo skuadër vendoset në qendër për "topin e parë". Lojtarët e tjerë pozicionohen kudo brenda zonës së lojës.

## Nisu!

Kur hidhet topi në ajër për "topin e parë", lojtarët luftojnë për ta kapur. Lojtarët e pasojnë topin te njëri-tjetri duke u përpjekur të shënojnë gol. Kur një lojtar e merr topin, mund të bëjë vetëm

tre hapa (në çfarëdo drejtimi) dhe pastaj duhet t'ia kalojë topin anëtarit tjetër të skuadrës. Nëse një lojtar bën më tepër se tre hapa me topin në dorë, atëherë topi i kalon skuadrës tjetër, për shkak të shkeljes së rregullit. Kur topi është pranë pikësnyimit, lojtarët mund ta hedhin. Goditjet mund të bëhen vetëm nga gjysma e zonës në të cilën ndodhet pikësnyimi.

Skuadra që nuk e ka topin mund të bëjë gjithçka për të bllokuar pasimet e skuadrës kundërshtare dhe për të marrë topin. Gjithsesi nuk mund të ketë kontakt fizik midis lojtarëve të skuadrave kundërshtare. Nëse skuadra që nuk ka topin shkakton kontakt fizik, atëherë skuadra tjetër merr mundësinë për ta goditur topin drejt pikësnyimit nga vendi ku është. Nëse kontaktin fizik e shkakton skuadra që ka topin, atëherë topi i kalon skuadrës tjetër.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë gola pasi përfundon koha e paracaktuar.

## Por prit...

Pas çdo goli, ose pas një periudhe të caktuar kohe, fillo një raund të ri. Në raundin e ri zëvendëso lojtarët (nëse nuk ka shumë lojtarë, mund të luajnë të gjithë njëherësh), ndrysho pikësnyimin dhe topin që duhet të përdoret.

## Ose mund të provoni këtë...

Përdor disqe fluturuese, arushë pelushi etj., në vend të topave në njërin prej raundeve.



Gjërat që duhen:

Disa disqe fluturuese (frizbi), një rrjetë volejboli.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra.

Gati!

Hape rrjetën në mes të zonës së lojës.

Përgatitu!

Ndaj lojtarët në dy skuadra; vendosi në rresht në dy skaje të ndryshme të zonës së lojës. Jepu secilit një numër të njëjtë disqesh fluturuese.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë i skuadrës hedh diskun dhe përpiqet të godasë rrjetën e volejbollit. Çdo pjesëtar i skuadrës provon me radhë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që godet 15 disqe në rrjetë.

Por prit...

Disqet që kalojnë sipër apo poshtë rrjetës pa e prekur atë, i përkasin tashmë skuadrës tjetër. Lojtari mund t'i hedhë sipas rregullave të përshkruara më sipër derisa të kalojnë sërish poshtë ose sipër rrjetës.

Ose mund të provoni këtë...

Të gjithë mund t'i hedhin disqet në të njëjtën kohë. Drejtuesit duhet të tregojnë kujdes për të numëruar disqet që prekin rrjetën.

## Gjërat që duhen:

Disa tullumbace të vogla të mbushura me ujë, lidhëse të vogla, një pishinë e vogël për fëmijë, një kallam peshkimi për çdo skuadër—një shkop druri me një tel të lidhur në njëri cep dhe grep metali (jo një grep peshkimi) të lidhur në cepin tjetër, një kovë 19l.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Mbushi me ujë tullumbacet dhe lidhi. Lidh një lidhëse rreth çdo tullumbaceje në formën e një laku. Vendosi tullumbacet me ujë te pishina e vogël. Përcakto një vijë 9m larg pishinës.

## Përgatitu!

Pas vijës, një drejtues nga çdo skuadër duhet të qëndrojë pranë një kove. Lojtarët rreshtohen pas vijës pranë drejtuesit të tyre. Jepi lojtarit të parë nga çdo skuadër një kallam peshkimi.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët që kanë kallamet vrapojnë për te pishina dhe përpiqen të kapin një tullumbace me ujë. Kur të kenë kapur një tullumbace, ia japin drejtuesit të grupit, i cili e kap dhe e vendos te kova, e pastaj peshkatari ia kalon kallamin personit tjetër në skuadrën e tij/saj që do të përsërisë të njëjtin veprim.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka më shumë tullumbace në kovë.

## Por prit...

Për shkak se do të ketë shumë ujë, dysHEMEJA mund të bëhet e rrëshqitshme. Do të jetë më mirë nëse luani jashtë dhe mbanಿ shumë peshqirë.

## Ose mund të provoni këtë...

Përfshini edhe tullumbace të mëdha që mund t'i llogarisni me dyfishin e pikëve.





Gjërat që duhen:

Dy topa basketbolli.

Kush mund të luajë?

18 lojtarë të ndarë në dy skuadra me nga 9 lojtarë.

Gati!

Përcakto dy vija paralele 4.5m larg njëra-tjetrës.

Përgatitu!

Lojtarët duhet të rreshtohen 9 njëri pas tjetrit, duke alternuar skuadrat. E thënë ndryshe, një rresht do të ketë në vendin e parë një lojtar nga skuadra e parë dhe në vendin e dytë një lojtar nga skuadra e dytë, pastaj në vendin e tretë një lojtar nga skuadra e parë e kështu me radhë. Në vijën paralele, në vend të parë do të jetë një lojtar nga skuadra e dytë, në vendin e dytë një nga skuadra e parë e kështu me radhë. Kur topi të arrijë në fund të vijës i rikthehet përsëri lojtarit të parë e kështu me radhë.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i parë i çdo skuadre e kalon topin me një driblim në tokë te lojtari i parë i skuadrës së tij nga rreshti tjetër. Pra, lojtari i parë i vijës së parë duhet t'ia pasojë topin lojtarit të dytë të vijës së dytë dhe ky i fundit duhet t'ia kalojë lojtarit të tretë të vijës së parë e kështu me radhë. Kur topi të arrijë në fund të vijës i kalohet pastaj lojtarit të parë në të njëjtën mënyrë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që e kthen topin te lojtari i parë.

Por prit...

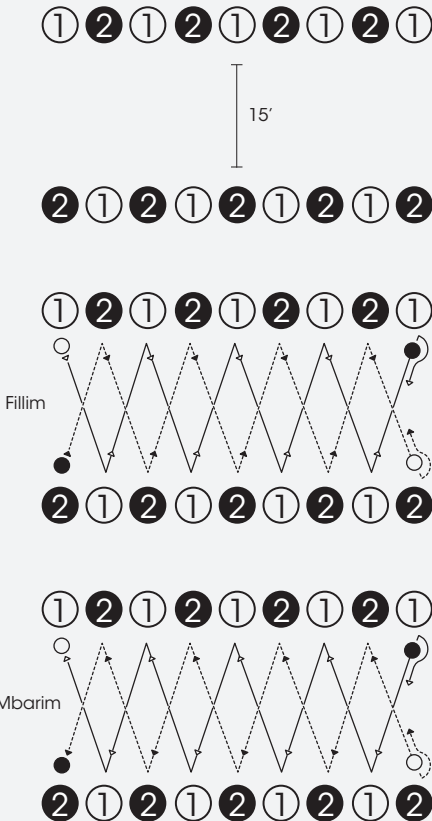
Nëse topi shpëputet ose devijon, personi i fundit që e preku duhet ta marrë dhe të kthehet në pozicion para se të vazhdojë

sërish. Në çdo pasim topi duhet të godasë në tokë të paktën një herë.

Ose mund të provoni këtë...

Luani me nga dy topa për skuadër dhe topi niset njëkohësisht nga personi i parë dhe i fundit.

### Topa të rastësishëm





Gjërat që duhen:

Një ose më shumë topa futbollli, ngjitëse dhe marker (shënues).

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra.

Gati!

Kjo lojë mund të luhet brenda, jashtë dhe në çdo ambient që është i madh të paktën sa për të formuar një rreth. Vendos një ose disa topa futbollli në qendër të zonës së lojës.

Përgatitu!

Ndaj lojtarët në katër skuadra dhe vëri në rresht në anën e tyre të katrorit, nga më i shkurtri te më i gjati. Vendosi nga një numër lojtarëve duke filluar me të shkurtrit. Lojtarët duhet ta ruajnë numrin e tyre gjatë lojës, por nuk janë të detyruar të qëndrojnë në të njëjtin vend në rresht. Që të mos ngatërroheni me numrat, mund t'ua ngjisësh numrat në bluzë lojtarëve.

Nisu!

Thirr një numër! Lojtari i secilës skuadër që ka atë numër vrapon për në qendër dhe përpiqet të kalojë vijën e cilësdo skuadër, përveç të tijës. Nëse arrin të kalojë një vijë, skuadra që mori golin fiton një pikë. Pasi të jetë shënuar një pikë ose pasi të ketë kaluar një periudhë kohore e caktuar nga ti, thirr një numër tjetër. Lojtarët e parë kthehen në rreshtat e tyre dhe vijnë lojtarët me numrin që ti ke thirrur. Lojtarët e rreshtuar përpiqen të mos e lejojnë topin të kalojë vijën e tyre. Kur ta kapin topin duhet ta hedhin sërish në fushën e lojës.

**DHE FITUESI ËSHTË...**

Skuadra me më PAK pikë në fund të lojës.



Por prit. . .

Lojtarët në qendër të fushës nuk mund të përdorin duart për të prekur topin. Nëse e prekin, s'kualifikohen dhe duhet të kthehen në rresht. Skuadra pastaj luan pa një lojtar në mes derisa të thirret numri tjetër. Lojtarëve në rreshta u lejohet të prekin topin dhe ta kapin që të mos kalojnë vijën. E megjithatë, ata nuk mund të kalojnë vijën me të dyja këmbët. Nëse e kalojnë me të dyja këmbët, marrin një pikë. Lojtarët e rreshtuar nuk mund të shënojnë gol.

Ose mund të provoni këtë. . .

Thirr më shumë se një numër, kështu disa lojtarë nga të gjitha skuadrat luajnë në të njëjtën kohë. Ose vendos rregullin që as lojtarët e rreshtuar nuk mund ta prekin topin me dorë.



Gjërat që duhen:

Një rreth i madh plastik për çdo skuadër.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta

Gati!

Jepi çdo skuadre nga një rreth!

Përgatitu!

Lojtari i parë i çdo skuadre duhet ta vendosë rrethin në tokë dhe të qëndrojë brenda tij.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari e merr rrethin dhe fillon ta lëvizë rreth belit. E vazhdon këtë për aq kohë sa mundet. Kur rrethi të bjerë në tokë, lojtari del dhe kthehet te rreshti i vet. Lojtari i dytë e merr rrethin dhe e rrotullon në bel derisa bie në tokë. I treti bën njësoj, e kështu me radhë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e fundit me një lojtar që vazhdon të rrotullojë rrethin në bel.

Por prit...

Rrathët duhen rrotulluar rreth belit. Një lojtar nuk mund ta rrotullojë rreth qafës, krahut apo diku tjetër.

Ose mund të provoni këtë...

Bëni garë mes drejtuesve dhe adoleshentëve.

Gjërat që duhen:

Dy ose më shumë topa të lehtë.

Kush mund të luajë?

Të gjithë (10 deri në 40 lojtarë).

Gati!

Loja zhvillohet në një dhomë me përmasat e një rrethi të formuar nga pjesëtarët, ose pak më e madhe.

Përgatitu!

Vendosi topat në qendër të dhomës. Rreshtoi lojtarët në muret e dhomës.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët duhet të vrapojnë për të kapur topat. Pastaj përpiqen të kapin lojtarët e tjerë duke i goditur me topat. Kur një lojtar e kap një top, ai/ajo nuk mund të lëvizë derisa ta ketë gjuajtur topin. Kur një lojtar goditet, duhet të ulet menjëherë në vendin që mori goditjen. Kur lojtari që goditet e kap topin në fluturim, ai që e gjuan topin duhet të ulet.

DHE FITUESI ËSHTË...

Loja vazhdon derisa numri i lojtarëve të mbetur të jetë një më pak se topat e mbetur. Nëse po përdor dy topa, luani derisa të mbetet vetëm një lojtar. Nëse po përdorni tre topa, luani derisa të mbeten vetëm dy lojtarë.

Por prit...

Lojtarët që ulen nuk dalin nga loja. Nëse një lojtar i ulur kap një top në fluturim, ai/ajo mund të ngrihet dhe të vazhdojë lojën, ndërsa ai që kishte hedhur topin duhet të ulet. Nëse një top i rënë është pranë një lojtari të ulur, ai/ajo mund të kapë dhe të përpiket të godasë një lojtar tjetër. Nëse godet mund



të ngrihet dhe lojtari i goditur duhet të ulet. Nëse një lojtar në këmbë goditet nga një lojtar i ulur, ai/ajo duhet të ulet dhe personi i ulur që e goditi mund të ngrihet. Përrjashtim për këtë rregull është mbajtja e topit. Një lojtar që ka top në dorë nuk mund të goditet. Lojtarët nuk mund të përdorin topat për të shmangur goditjet nga topat e tjerë.

Ose mund të provoni këtë...

Nëse duket sikur loja dominohet nga adoleshentët më atletikë, bëj një rregull që këta adoleshentë duhet ta godasin topin fshehurazi.

## Gjërat që duhen:

Shkopinj plastikë/gome (zakonisht ato që përdoren nëpër pishina) për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta me nga gjashtë lojtarë.

## Gati!

Cakto një fillim dhe një mbarim (finish) rreth 12m larg njëra-tjetrës.

## Përgatitu!

Skuadrat duhet të rreshtohen njëri pas tjetrit me një shkop. Të gjithë lojtarët mbajnë shkopin sipër kokës (të njëjtin shkop të gjithë).

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, skuadrat vrapojnë për të arritur në fund (finishi). Lojtarëve nuk u lejohej të lëvizin këmbët ndërsa mbajnë shkopin, ata vetëm mund ta kalojnë. Lojtari i fundit në rresht e lë shkopin dhe del në fillim të rreshtit. Kur të arrijë atje kap shkopin dhe thotë: "Ec!" Lojtari që ka mbetur i fundit përsërit veprimin. Loja vazhdon derisa të gjashtë lojtarët të kenë kaluar fundin (finishin) bashkë me shkopin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë në të cilën të gjashtë lojtarët e kalojnë finishin bashkë me shkopin.

## Por prit...

Të paktën pesë lojtarë duhet të jenë duke mbajtur shkopin në të njëjtën kohë vazhdimisht. Lojtari i fundit nuk mund ta lëshojë shkopin derisa lojtari i parë të ketë thënë: "Ec!", dhe lojtari i parë nuk mund të thotë: "Ec!" derisa të ketë kapur shkopin. Ajo që limiton lëvizjen e shkopit është fakti që duhet të jenë gjithmonë 5 persona që prekin shkopin dhe askush nuk mund të lëvizë ndërkohë që ka shkopin në dorë.

## Ose mund të provoni këtë...

Vendos një rregull në të cilin lojtarët duhet ta rrotullojnë shkopin sa herë e prekin, që fundi i shkopit të shkojë në fillim dhe fillimi në fund.





Gjërat që duhen:

Katër baza, ose vende të caktuara si baza, një spatula, një qese me karamele marshmallow ose topa pingpongu.

Kush mund të luajë?

Dy skuadra të barabarta, numri përcaktohet nga sa adoleshentë ke dhe nga madhësia e fushës së lojës.

Gati!

Përcakto bazat! Zgjidh një drejtues që thërret kur hidhet topi dhe kur goditet në shenjë. Cakto një vend për goditësin rreth 4.5m larg zonës së sigurt.

Përgatitu!

Ndaji lojtarët në dy skuadra. Njëra skuadër luan në fushë, tjetra te goditjet.

Nisu!

Luani me rregullat e zakonshme të bejsbollit, duke përdorur spatulën në vend të shkopit të bejsbollit dhe marshmallow (nëse është ambient i vogël) apo topat e pingpongut (nëse është ambient i madh) në vend të topit të bejsbollit.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë pikë pas një numri të caktuar raundesh.

Por prit...

Skuadra në mbrojtje mund ta godasë 'topin' te kundërshtarët kur vrapojnë. Nëse 'topi' godet atë që po vrapon, pa arritur në zonën e sigurisë, ai del jashtë.

Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët që janë 'në fushë' mund të përdorin gota plastike për të hedhur e kapur 'topin'. Ata që janë në fushë nuk mund ta prekin topin me dorë.

## Gjërat që duhen:

Një kamerdare shumë e madhe (aq e madhe sa të nxërrë lojtarët) për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Skuadrat duhet të rreshtohen. Çdo lojtar duhet të kapë dorën e personit që ka në krah. Personi i parë ka një dorë të lirë, ndërsa personi i fundit duhet ta fusë dorën e lirë në xhep.

## Përgatitu!

Vendos gomën në krahun e lirë të lojtarit të parë.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë futet brenda gomës dhe ia kalon lojtarit të dytë. Lojtarët vazhdojnë të zhvendosin kamerdaren duke e kaluar në trup.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që e kalon kamerdaren deri në fund.

## Por prit...

Duart e lojtarëve duhet të jenë të kapura gjatë gjithë kohës. Nëse dikush lëshon dorën e një lojtari, kamerdarja kthehet në fillim.

## Ose mund të provoni këtë...

Për ndryshim, ose nëse ke skuadra të vogla në numër, mund t'u kërkoh lojtarëve të bëjnë një rreth dhe të kapen përdore. Cakto një kohëzgjatje për lojën dhe numëro numrin e rrotullimeve të plota që kryejnë skuadrat.





Gjërat që duhen:

Një sasi e madhe gazetash.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të gjithë të ndarë në skuadra të barabarta.

Gati!

Bëni një listë me gjërat që mund të gjenden në gazetë—renditje sportive, fjalëkryqe, foto e presidentit, një flamur, foto e një futbollisti të njohur, lajmërim vdekjeje, një reklamë qumështi etj.

Përgatitu!

Jepi secilës skuadër disa gazeta.

Nisu!

Thuaj emrin e njërës prej gjërave që ke në listë. Skuadrat garojnë për ta gjetur atë në gazetë, e grisin vetëm atë pjesë dhe ia sjellin drejtuesit të lojës. Skuadra e parë që ia sjell objektin drejtuesit të lojës fiton një pikë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka më shumë pikë.

Por prit...

Do të bëhet shumë rrëmujë. Mund ta pastroni duke bërë një garë tjetër, në të cilën skuadra që mbledh më shumë letra në një qese plastike, fiton.

Ose mund të provoni këtë...

Thuaj një fjali dhe skuadrat duhet ta formojnë fjalinë duke prerë fjalë nga gazeta.





## Gjërat që duhen:

Një cope letër për çdo lojtar, një gotë plastike ose kapele.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë.

## Gati!

Shkruaj një X në një copë letër (ose në dy, nëse grupi është i madh). Vendosi copat e letrës brenda gotës ose kapelës.

## Përgatitu!

Kërkoju të gjithëve të marrin një copë letër. Lojtarët nuk duhet t'ua tregojnë letrën asnjë lojtari tjetër. Personi i cili tërheq letrën dhe ka X-in, është AI.

## Nisu!

Kur të fillojë loja, AI përpiqet të djegë të tjerët duke i shkelur syrin. Kur dikush të shkel syrin, duhet të thuash "U dogja!" dhe të ulesh, por nuk duhet të tregosh kush është AI. Nëse dikush shikon se AI po i shkel syrin dikujt tjetër, atëherë mund të tregojë. Nëse e ka identifikuar saktë personin, loja mbaron. Nëse nuk e ka gjetur, personi që hamendëson del nga loja dhe loja vazhdon.

## DHE FITUESI ËSHTË...

AI, nëse i ka djegur të gjithë ose personi që e gjen.

## Por prit...

Sigurohu që AI di të shkelë syrin.

## Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët mund të luajnë në rreth ose mund të lëvizin nëpër klasë. Është një aktivitet i mirë në mbrëmje për kampet.





## Gjërat që duhen:

Çmime të ndryshme: kanaçe me kola, ushqim për mace, karamelle, qepë etj. Ji krijues dhe bëj një listë me gjëra të dëshiruara dhe të padëshiruara.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Vendosi çmimet pas derës, ose pas disa vendeve të fshehta.

## Përgatitu!

Përgatit paraprakisht një listë me objekte, marifete dhe talente që do të sfidojnë lojtarët. Për shembull: lidhësja më e gjatë që përbëhet nga disa lidhëse këpucësh; kush qëndron më gjatë me një këmbë; kush bërtet më shumë; personi i parë që të sjell një monedhë, fotografia e një qeni, një shënim nga shkolla, një lodër etj.

## Nisu!

Thuaj sfidën dhe jep pikë për skuadrën që e përmbush. Herë pas here, ndalo lojën dhe kërkoji skuadrës që ka më shumë pikë të shkëmbejë pikët me një nga dhuratat që gjenden në vendin e fshehur (mund ta zgjedhin ata dhuratën). Pasi të kenë marrë çmimin, pikët e tyre kthehen në zero dhe fillojnë mbledhjen e pikëve nga fillimi.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Nuk ka fitues! Disa skuadra do të marrin dhurata më të mira se të tjerët.

Por prit. . .

Nuk ka kleçkë, përveç asaj që fshihet te çmimet që ke vënë pas derës. Disa lojtarë mund të marrin më shumë dhurata se të tjerët. Nëse ky është problem, mund t'i lejosh lojtarët të zgjedhin skuadrën (kështu e kanë ata përgjegjësinë për zgjedhjen).

Ose mund të provoni këtë. . .

Përveç çmimeve të mësipërme, mund të ofrosh edhe një çmim të vërtetë përfundimtar për skuadrën fituese, për shembull: pica.

Gjërat që duhen:

Një shufër/kunj, një shkop i gjatë të paktën 1.8 m.

Kush mund të luajë?

Të gjithë!

Gati!

Dy drejtues duhet të mbajnë shkopin nga të dyja anët në lartësinë e shpatullave.

Përgatitu!

Lojtarët rreshtohen në njërën anë të shkopit.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët përpiqen të kalojnë poshtë shkopit në stilin 'limbo' (duke përkulur kurrizin mbrapsht). Pasi ta kenë kaluar të gjithë, uleni lartësinë me 15 cm. Përsëritet veprimi dhe shkopi ulet më poshtë pas çdo raundi.

DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari që kalon shkopin në lartësinë më të ulët.

Por prit...

Nëse lojtari rrëzohet ose nëse shpatulla apo koka e tij prek tokën, ai nuk kualifikohet.

Ose mund të provoni këtë...

Kërkoji drejtuesve ta mbajnë shkopin sa më lart të munden. Nëse luani jashtë, mund ta bëni si stafetë me tullumbace me ujë. Lojtari i parë kalon poshtë shkopit, por tullumbacen e hedh sipër tij dhe e kap në anën tjetër të shkopit. Kur të arrijë në anën tjetër të fushës, kthehet dhe përsërit veprimin dhe ia dorëzon tullumbacen personit tjetër: Skuadra e parë që arrin të kthehet sërish në pikën e nisjes, fiton. Mund ta zëvendësosh tullumbacen me objekte të tjera, si pjata të mbushura me shukumë rroje.



## Gjërat që duhen:

Një top futboll, dy porta, shirita me ngjyra për të identifikuar skuadrat. Loja mund të luhet në një ambient të madh ose jashtë.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta. Mund të identifikosh skuadrat duke i vendosur shiritat me ngjyra në krahët e tyre.

## Gati!

Përcakto vijën qendrore, vijat e faullit dhe portat ku shënohet goli.

## Përgatitu!

Ndaj lojtarët në dy skuadra. Vendos topin e futbollit në qendër të fushës.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët luajnë futboll, por pa përdorur këmbët për të goditur topin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë gola brenda kufirit kohor të caktuar nga ti.

## Por prit...

Lojtarët mund ta godasin topin vetëm me duar. Nuk mund ta mbajnë në dorë as ta lëvizin me këmbë. Loja vlen me të gjitha standardet e tjera të futbollit.

## Ose mund të provoni këtë...

Nëse po luani në një hapësirë të vogël brenda, lojtarët mund të luajnë në gjunjë.





Gjërat që duhen:

Dy elektrikë dore.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra.

Gati!

Çmonto elektrikët dhe fshih pjesët përbërëse (lentet, bateritë) nëpër dhomë ose në ambientin e jashtëm pa pengesa. Nëse pjesët përbërëse mund të humbasin, vendosi në qese plastike ose në kuti të vogla.

Përgatitu!

Ndaje grupin në dy skuadra dhe cakto dikë që të jetë "përbindëshi".

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, skuadrat shpërndahen për të gjetur pjesët e elektrikëve, i mbledhin, i montojnë dhe ia drejtojnë përbindëshit.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që monton elektrikun e vet dhe ia drejton përbindëshit. Ndërsa grupi kërkon pjesët e elektrikëve, përbindëshi ndjek lojtarët për t'i prekur. Nëse i prek, ata duhet të ngrijnë (të rrinë pa lëvizur) derisa të mbarojë loja.

Por prit...

Nëse përbindëshi i prek të gjithë para se të formohet ndonjë elektrik dhe para se t'i drejtohet atij, përbindëshi fiton.

Drejtimesit duhet të tregojnë kujdes që të mos ketë kontakte të papërshtatshme ose të dhunshme.

## Ose mund të provoni këtë...

Nëse një lojtar prek një lojtar tjetër të ngrirë, lojtarët duhet të tregojnë se cilës skuadër i përkasin. Nëse të dy janë nga e njëjta skuadër, atëherë të dy mund të vazhdojnë të luajnë dhe lojtari i ngrirë mund “të shkrijë”. Nëse janë nga skuadra të ndryshme, lojtari i ngrirë mund të vazhdojë lojën, pra, “të shkrijë”, ndërsa ai që e goditi/preku ngrin. Përbindëshi mund të vërë një kapele për t'u identifikuar ose një veshje tjetër, apo diçka tjetër që e identifikon.



Gjërat që duhen:

Një objekt që mund ta hedhësh rreth rrethit: një top i lehtë, kafshë pelushi etj., nëse doni mund të luani me karrige ose ulur në tokë.

Kush mund të luajë?

Të gjithë!

Gati!

Lojtarët duhet të vendosen në rreth (ose ulur në karrige ose ulur në tokë).

Përgatitu!

Jepja objektin një personi! Kërkoju të gjithëve në rreth të thonë emrat e tyre.

Nisu!

Kur të fillojë loja, personi që ka objektin thotë emrin e një personi tjetër në rreth pastaj ia hedh objektin. Ai person e kap, thotë emrin e një personi tjetër dhe e ia hedh objektin. Objekti nuk mund t'i hidhet një lojtari që ka marrë pjesë tashmë në atë raund. Loja vazhdon derisa të gjithë ta kenë kapur objektin. Lojtari i fundit duhet ta hedhë te lojtari i parë dhe të thotë emri e tij/saj.

DHE FITUESI ËSHTË...

I gjithë grupi, nëse: (1) të gjithë e kanë marrë objektin vetëm një herë, (2) askush nuk ka thirrur emrin e një personi dhe pastaj objektin ia hedh një tjetri dhe (3) nuk është harruar emri i askujt. Mund t'i sfidosh adoleshentët ta bëjnë këtë gjë dhe t'i shpërblesh me pica apo akullore nëse ia dalin.

Por prit...

Nëse ke një grup të vogël dhe të gjithë e njohin mirë njëri-tjetrin, sfidoji ta bëjnë lojën brenda një kufiri kohor.

Ose mund të provoni këtë...

Të përdorin dy objekte njëkohësisht.



## Gjërat që duhen:

Makarona spageti të pagatuara, karrige, tavolina etj., për krijimin e pengesave.

## Kush mund të luajë?

Dy lojtarë në çdo raund nga secila skuadër.

## Gati!

Krijoni një zonë me pengesa nëpër dhomë duke përfshirë: ngjitje, zvarritje, pengesa të ndryshme dhe një mbarim (finish).

## Përgatitu!

Dy lojtarë nga çdo skuadër qëndrojnë në fillim të zonës me pengesa dhe mbajnë një spageti nga të dyja skajet.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët ecin në zonën me pengesa.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Dyshja e parë që kalon finishin pa e thyer spagetin.

## Por prit...

Nëse thyhet spageti, dyshja duhet të ndalojë aty ku është, derisa një lojtar nga skuadra e tyre t'i sjellë një spageti tjetër. Nëse njëri nga dyshja e lëshon anën e vet të spagetit, dyshja digjet.

## Ose mund të provoni këtë...

Provoje me tri lojtarë dhe me dy spageti.



Gjërat që duhen:

Për këtë lojë nuk duhet objekte specifike.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, individualisht ose të ndarë në dy grupe të barabarta

Gati!

Zgjidhni disa objekte në dhomë dhe numërojini. Sipas numrit të objekteve varet dhe kohëzgjatja e lojës. Objektet mund të variojnë nga “numri i instalimeve të dritave në tavan” te “numri i personave në këmbë” ose “numri i vajzave veshur me blu”.

Përgatitu!

Thuaj numrin e njërit prej objekteve të përzgjedhura, pa treguar se cili është objekti.

Nisu!

Lojtarët shikojnë përreth për të gjetur objektin që përkon me numrin që ti ke thënë. Kur një lojtar mendon se ka gjetur objektin që ke numëruar, duhet të ngrejë dorën dhe të presë derisa ti ta thërrasësh. Nuk duhet të flasësh askush, as të numërojë me zë të lartë, derisa ti të kesh thirrur dikë për të thënë emrin e objektit.

DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari (ose skuadra) që identifikon më shumë objekte.

Por prit...

Nëse një lojtar nuk e gjen objektin, grupi tjetër merr të drejtën për të provuar.

Ose mund të provoni këtë...

Mund t'i lejoesh lojtarët të lëvizin dhe të flasin me njëri-tjetrin, dhe të zgjedhësh objekte më të vështira për t'u numëruar, si “numri i personave të lindur në një qytet apo shtet tjetër” ose “numri i djemve që e kanë ditëlindjen në janar”.



## Gjërat që duhen:

Kone për të përcaktuar zonën e lojës dhe portat e golave (ose nëse keni porta futbollit, përdorini), një top futbollit, një bilbil. Mund të përdorësh bluzë me ngjyra ose diçka tjetër për t'i identifikuar skuadrat.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta. Në varësi të përmasave të zonës së lojës dhe numrit të lojtarëve, studentët mund të luajnë të gjithë në të njëjtën kohë; ose pas sinjalit tënd, çdo skuadër dërgon një zëvendësues.

## Gati!

Jashtë ose në një dhomë të madhe, përcakto kufijtë e një fushe futbollit në formë L-je me një kthesë 90gradë në mes. Përcakto ose vendos portat në dy skajet e fushës.

## Përgatitu!

Skuadrat duhet të zgjedhin nga një portier dhe të vendosen në fushë.

## Nisu!

Lojtarët duhet të përpiqen të shënojnë gol në portën e skuadrës kundërshtarë. Topi mund të kalohet/pasohet në njërin prej këtyre dy mënyrave: Lojtari mund të vrapojë duke e mbajtur topin në duar, me duart e shtrira përpara e duke thënë vazhdimisht: "Topi! Topi! Topi!" Ose, lojtari mund të godasë topin duke përdorur vetëm këmbën e majtë.

Lojtarët kundërshtarë mund të përpiqen të marrin topin, ose duke e goditur me këmbën e majtë, ose duke prekur me dy duart lojtarin që mban topin. Kur lojtari që mban topin preket nga një tjetër, duhet t'ia dorëzojë topin lojtarit që e preku, i cili, ose duhet ta mbajë topin në dorë sipas rregullave të përmendura më sipër, ose duhet ta godasë me këmbën e majtë. Golat shënohen ose me goditje me këmbën e majtë, ose me goditje me të dyja duart.



## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë gola në fund të lojës.

## Por prit...

Nëse një lojtar e mban topin në dorë pa i shtrirë duart përpara dhe pa thënë: "Topi!", ti duhet t'i biesh bilbilit. Lojtari duhet ta vendosë topin menjëherë në tokë dhe nuk mund të jetë i pari që e kap sërish. Portierët mund të godasin dhe të gjuajnë normalisht.

## Ose mund të provoni këtë...

Lojtarëve nuk u lejohet të ecin apo vrapojnë ndërsa mbajnë topin, por duke përdorur të dyja duart duhet ose ta godasin me këmbën e majtë, ose t'ia pasojnë një lojtari tjetër të skuadrës.

## Gjërat që duhen:

Të paktën 10 fotografi të pjesëve/vendeve përreth kishës dhe një stilolaps për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Fotografo të paktën 10 vende përreth kishës tënde. Mund të jenë dhoma, korridore ose edhe gjëra më të vogla, si podiumi. Këto duhet të jenë vende ku adoleshentëve u lejohet të shkojnë dhe nuk shqetësojnë grupe të tjera. Nëse do, mund të përfshish edhe ambientet e jashtme. Printo aq kopje të fotove sa skuadra ke.

## Përgatitu!

Jepi çdo skuadre nga një kopje të fotove dhe një stilolaps.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, skuadrat shpërndahen nëpër ambientet e kishës duke u përpjekur të identifikojnë vendet në foto. Kur të kenë gjetur cili është vendi, në fletore shkruajnë vendndodhjen (numrin e dhomës, ose një përshkrim të vendndodhjes) në pjesën e pasme të çdo fotoje. Ose, bashkë me çdo skuadër mund të jetë edhe një drejtues për të vërtetuar se lojtarët kanë identifikuar vendndodhjet e sakta.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që kthehet në pikën e nisjes me të gjitha vendndodhjet e identifikuara saktësisht. Nëse asnjë skuadër nuk i ka gjetur të gjitha vendndodhjet, fituese është skuadra që kthehet me më shumë vendndodhje të gjetura saktë.



Por prit...

Skuadrat duhet të lëvizin nëpër kishë qetësisht, pa shqetësuar grupet apo individët që po përdorin ndërtesën. Duhet t'u thoni atyre paraprakisht se në cilat pjesë/zona të kishës nuk mund të shkojnë.

Ose mund të provoni këtë...

Sigurohu që çdo skuadër të ketë një kamera ose një telefon për të fotografuar çdo vend. Nëse përdor këtë opsion, mund të përfshish në foto edhe njerëz që ndodhen në vendet e caktuara. Ose skuadrat mund të fotografojnë vendet njësoj si fotografia që u ke dhënë ti.

## Gjërat që duhen:

Dy dërrasa me përmasa rreth 25cm me 3.6m dhe katër jastëkë.

## Kush mund të luajë?

Katër lojtarë në çdo raund.

## Gati!

Vendos dërrasat në dysheme në këndet e duhura që të kryqëzohen në mes, duke formuar një X të madh.

## Përgatitu!

Zgjidh katër lojtarë dhe vendose secilin në katër cepat e X-it me një jastëk në dorë.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët përpiqen të godasin njëri-tjetrin me jastëkët. Ata mund të kalojnë nga njëra dërrasë në tjetrën, por nuk duhet të shkelin apo prekin në tokë. Shmangni goditjet në kokë!

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari i fundit që mbetet sipër dërrasave pa prekur apo shkelur në tokë.

## Por prit...

Përpiqu të mos vësh në përballje djem të mëdhenj dhe vajza të vogla në trup.

## Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët lidhin sytë.





Gjërat që duhen:

Dy jastëkë me këllëf.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

Gati!

Lojtarët nga çdo skuadër rreshtohen pranë njëri-tjetrit.

Përgatitu!

Personit të parë në çdo rresht jepi një jastëk me këllëf.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, personi i parë nxjerr jastëkun nga këllëfi dhe ia dorëzon edhe jastëkun, edhe këllëfin personit të dytë. Personi i dytë e vendos jastëkun brenda këllëfit dhe ia dorëzon personit të tretë, i cili e nxjerr jashtë këllëfit. Loja vazhdon derisa jastëku të arrijë në fund të radhës. Pastaj i kalohet personit të parë në të njëjtën mënyrë, ku çdo lojtar ose nxjerr jastëkun nga këllëfi, ose e vendos brenda.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që e kthen jastëkun te lojtari i parë dhe ai rifillon me të njëjtin veprim.

Por prit...

Nëse dëshiron, mund të vendosësh një drejtues pranë rreshtave, për t'u siguruar që jastëku vendoset mirë brenda këllëfit në të gjitha cepat.

Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët ulen në dysheme. Pasi të kenë futur jastëkun brenda këllëfit, duhet ta vendosin në dysheme dhe të vënë kokën në jastëk, para se ta kalojnë te personi tjetër. Mund të fikësh dritat dhe të vendosësh muzikë të lehtë dhe kërkoji të pëshpëritin, por jo të flasin me zë të lartë.



## Gjërat që duhen:

Copa letrash me disa veprime të shkruara mbi to: luaj futboll, balet, kërcej në dasëm, shkoj te dyqani i ushqimeve, nxjerr shëtitje qenin etj. (Objektet nuk janë të detyrueshme.)

## Kush mund të luajë?

Tre lojtarë për çdo raund.

## Gati!

Përcakto një zonë për t'u përdorur si skenë.

## Përgatitu!

Zgjidh tri lojtarë të rastësishëm dhe kërkoju të zgjedhin një letër.

## Nisu!

Para se të flasin me njëri-tjetrin, tre lojtarët duhet të vënë në veprim atë që shkruhet në letër. Sapo një person të kuptojë se për çfarë bëhet fjalë, ai duhet të thotë: "Ngrini!" Të tre aktorët ngrijnë. Personi merr nga ti një veprim që duhet ta aktrojë, pa treguar se çfarë është. Ai del në skenë dhe prek lojtarët e ngrirë. Lojtarët e ngrirë ulen me të tjerët. Loja vazhdon dhe aktori i ri inskenon veprimin. Lojtarët e tjerë përpiqen të gjejnë se çfarë po bën ai dhe duhet ta bëjnë edhe ata. Aktori i ri mund t'i vendosë në një vend të caktuar ose t'u japë veprime të caktuara për të bërë (por pa folur). Në të njëjtën mënyrë, nëse dikush tjetër kupton cili është veprimi thotë: "Ngrini!" Loja vazhdon në këtë mënyrë derisa të gjithë të kenë inskenuar, ose derisa adoleshentëve mos t'u pëlqejë më.



## DHE FITUESI ËSHTË...

Nuk ka një fitues. Loja është një mënyrë për t'i argëtuar adoleshentët dhe për t'i bërë të ndihen më rehat me njëri-tjetrin.

## Por prit...

Përpiqu t'i përfshish të gjithë, por nëse dikush nuk dëshiron të marrë pjesë, mos e detyro.

## Ose mund të provoni këtë...

Që të përfshihen edhe adoleshentët që nuk marrin pjesë zakonisht, mundësoji dy aktorëve në skenë që kanë mbetur të ngrirë, të gjejnë se cili veprim po inskenohet. Nëse një aktor në skenë gjen veprimin, ai mund të thotë: "Ngrini!" dhe të zgjedhë një person tjetër që ta zëvendësojë.

## Gjërat që duhen:

Ngjitës që ngjit nga të dyja anët (të paktën një për çdo skuadër), pipëza (një për çdo lojtar), pambuk (një pako/qese për çdo skuadër), një arush i madh pelushi për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy ose më shumë skuadra të barabarta.

## Gati!

Ndaje grupin në skuadra.

## Përgatitu!

Anëtarët e skuadrave vendosin ngjitësin përreth arushit të pelushit derisa ta mbulojnë plotësisht. Pastaj formojnë një rreth, ku secili është të paktën 1.2m larg tjetrit dhe mbajnë në dorë një pipëz dhe disa topa pambuku.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët fryjnë topat e pambukut drejt pelushit të rrethuar me ngjitës, duke u përpjekur të ngjisin sa më shumë pambuk të munden.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka ngjitur më shumë pambuk te pelushi pas një kohe të caktuar ose pasi të ketë përfunduar pambuku.

## Por prit...

S'ka kleçkë.

## Ose mund të provoni këtë...

Vendose ngjitësen edhe në objekte të tjera— në një pjesë të murit, në pemë, top futbollit etj.





## Gjërat që duhen:

Një tabelë për të vendosur fletët, fletë me katër ngjyra (e kuqe, blu, jeshile dhe e verdhë), ngjitës, një karton i ndarë në katër pjesë, për katër ngjyrat dhe një shigjetë në mes për t'u rrotulluar.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë!

## Gati!

Ngjit një letër nga të katër ngjyrat në të katër cepat e klasës.

## Përgatitu!

Qëndro në qendër të dhomës bashkë me kartonin me shigjetën.

## Nisu!

Lojtarët zgjedhin një cep për të qëndruar. Kur të gjithë lojtarët të kenë shkuar në cepin që kanë zgjedhur, rrotullo shigjetën. Kur shigjeta të ndalet, lojtarët që janë në cepin e asaj ngjyre, dalin nga loja. Pastaj lojtarët zgjedhin një cep tjetër (ose mund të rrinë aty ku janë nëse duan). Vazhdo rrotullimin derisa të ketë mbetur vetëm një lojtar.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari i fundit që ka mbetur pa u eliminuar.

## Por prit...

Që loja të qarkullojë, mund të vendosësh si rregull që vetëm një e katërta e lojtarëve të mbetur mund të qëndrojnë në secilin cep.

## Ose mund të provoni këtë...

Nëse loja po zgjat shumë, ndrysho rregullat dhe thuaj që vetëm lojtarët që janë pjesë e ngjyrës ku ka ndaluar shigjeta mund të qëndrojnë në lojë. Lojtarët e tre cepave të tjerë dalin nga loja.

## Gjërat që duhen:

Nëse djemtë dhe vajzat po luajnë bashkë, të duhen topa të lehtë për çdo lojtar.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Shëno ose përcakto një vijë që të ndajë zonën e lojës në gjysmë.

## Përgatitu!

Të gjithë lojtarët e të dyja skuadrave vendosen në anët e kundërta të vijës qendrore, por në distance 61cm prej saj. Një lojtar i çdo skuadre caktohet kapiten. Kapitenët qëndrojnë përballë njëri-tjetrit në qendër të vijës.

## Nisu!

Thuaj: "Një, dy, tre." Kur të thuash tre, të dy kapitenët duhet të nxjerrin dorën si gurë (grusht), letër (dora e hapur) ose si gërshtë (dy gishtat për të formuar gërshtë). Guri mund gërshtë, gërshtëra mund letrën dhe letra mund gurin. Nëse të dy kapitenët zgjedhin të njëjtën gjë thuaj: "Një, dy, tre" sërish, derisa të kesh një fitues. Lojtarët që janë pjesë e skuadrës humbëse vrapojnë për të prekur murin në anën e tyre të zonës së lojës, ndërsa lojtarët e skuadrës fituese përpiqen t'i prekin. Nëse një lojtar preket para se të arrijë te muri, ai ndryshon skuadër dhe raundin tjetër e luan me skuadrën tjetër.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë lojtarë pas një kohe të caktuar apo pas disa raundeve të caktuara.



Por prit...

Nëse djemtë dhe vajzat po garojnë së bashku, shmang preken e njëri-tjetrit duke i dhënë secilit lojtar nga një top të lehtë.

Secili prej tyre të hedhë topin për të prekur lojtarët e skuadrës kundërshtare.

Ose mund të provoni këtë...

Luaj në tri runde dhe thuaj lojtarëve të prekur të qëndrojnë ulur derisa të mbarojë rundi.

Gjërat që duhen:

Dy litarë të paktën 15m të gjatë.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

Gati!

Luani në një ambient të madh ose jashtë. Jepi nga një litar secilës skuadër dhe vendosi në dy anë të kundërta të fushës së lojës.

Përgatitu!

Secili lojtar duhet të kapë litarin e skuadrës së vet me të dyja duart. Pastaj lojtarët mblidhen së bashku.

Nisu!

Thuaj një formë–formë gjeometrike, shkronjë, numër ose objekt. Lojtarët duhet ta formojnë me anë të litarit. Pas 30 sekondave (ose një kohe të përcaktuar nga ti), thuaj: “Stop!” Lojtarët duhet të ngrijnë menjëherë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që e ka bërë më mirë formën e dhënë.

Por prit...

Lojtarët nuk duhet ta lëshojnë kurrë litarin. Nëse një lojtar e lëshon litarin, qoftë edhe me një dorë, skuadra e tij duhet të rimblidhet edhe njëherë, dhe të fillojë nga fillimi.

Ose mund të provoni këtë...

Nëse ke grup të vogël lojtarësh, kërkoju skuadrave të bëjnë formën duke e vendosur litarin në tokë. Në këtë variant, lojtarët nuk duhet të mbajnë litarin me të dyja duart.





## Gjërat që duhen:

Një listë me gjëra që adoleshentët mund t'i kenë me vete: këpucë të kuqe, pesë pale syze, tre telefona, disa monedha 20 lekëshe, një bluzë me varg etj.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy, tre ose katër skuadra të barabarta.

## Gati!

Kërkoji çdo skuadre të qëndrojnë në një cep të klasës.

## Përgatitu!

Qëndro në qendër të klasës me një listë të objekteve.

## Nisu!

Thuaj një objekt. Skuadra e parë që sjell një ose më shumë lojtarë që kanë objektin në qendër, merr një pikë. Nëse objekti është veshje, adoleshentët nuk duhet t'i heqin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë pikë në fund të lojës.

## Por prit...

Zbrit një pikë, nëse skuadrat vijnë me objektin e gabuar ose me numrin e gabuar të objekteve.

## Ose mund të provoni këtë...

Përfshij veprimtari me objektet, si për shembull: një këpucë e kuqe mbi kokën e dikujt, një djalë që mban një çantë vajzash apo një pale syze të vendosura pas koke.



## Gjërat që duhen:

Mjaftueshëm karrige për të gjithë lojtarët me përjashtim të njërit, copa letre për çdo karrige, një marker (shënues me ngjyrë), ngjitës.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë.

## Gati!

Vendosi karriget në rreth. Në disa letra shkruaj mënyrat si mund të përgatiten vezët. Çdo mënyrë duhet të jetë në të paktën dy letra. Mos shkruaj vezët e rrahura. Mënyrat që mund të shënosh: të skuqura, të ziera shumë, të ziera pak, të pabëra, omletë, të skuqura shumë, të pjekura, të bëra në mikrovalë, të skuqura lehtë etj.

## Përgatitu!

Ngjit një letër në çdo karrige. Zgjidh një person që do të qëndrojë në qendër të rrethit. Pjesa tjetër e lojtarëve ulen nëpër karriget me letrat e shkruara.

## Nisu!

Thuaj një mënyrë për përgatitjen e vezëve. Lojtarët që e kanë të shkruar në karrigen e tyre duhet të shkëmbejnë vendet me njëri-tjetrin. Personi në mes përpiqet të ulet në njërën prej karrigeve ndërsa është bosh. Nëse arrin të ulet, lojtari që mbetet pa karrige është ai që qëndron në mes. Nëse nuk ulet, mbetet në mes sërish. Mund të përmendësh edhe dy mënyra gatimi njëkohësisht, ose thuaj njërën, prit pak sekonda dhe thuaj tjetrën. Herë pas here thuaj: “E rrahur.” Kur të thuash këtë, të gjithë lojtarët duhet të çohen dhe të shkëmbejnë karriget.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtarët që nuk kanë mbetur kurrë në mes.



Por prit...

Copat e letrave mbeten te karriget. Pasi të kesh thënë 'të rrahura', ose pasi të kesh përmendur disa mënyra njëherësh, lojtarët duhet të kenë kujdes sepse mund të ulen në një karrige që ka një përshkrim tjetër. Nëse një lojtar nuk përgjigjet shpejt kur përmendet ajo që është shkruar në karrigen e tij/saj, atëherë ai bëhet personi që qëndron në mes.

Ose mund të provoni këtë...

Ndaje grupin në dy skuadra, që anëtarët të mund të bashkëpunojnë për të mos lejuar që një anëtar i skuadrës së tyre të bëhet personi i cili qëndron në mes. Mbaj shënim se sa persona nga çdo skuadër qëndrojnë në mes. Skuadra me më pak pikë fiton.

## Gjërat që duhen:

Një ose disa topa me forma gjeometrike apo diçka e ngjashme.

## Kush mund të luajë?

Një lojtar në çdo raund përballë një limiti kohor ose disa lojtarë përballë njëri-tjetrit, në varësi të sasisë së topave që ke.

## Gati!

Vendose topin në tokë ose në një sipërfaqe tjetër të fortë.

## Përgatitu!

Lojtarët duhet të ulen ose të qëndrojnë pranë topit.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët nxjerrin format nga topi dhe pastaj i fusin përsëri brenda përmes formave.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari që i vendos më shpejt format përmes hapësirave të tyre brenda topit.

## Por prit...

S'ka kleçkë.

## Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët luajnë symbyllur.





## Gjërat që duhen:

Krem apo shkumë rroje, një top me vrima, një shkop dhe katër baza. Mund të luani jashtë ose në një hapësirë të madhe (nëse nuk e keni problem pastrimin).

## Kush mund të luajë?

Deri në 20 lojtarë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Përcakto katër bazat dhe shëno vijat e faullit.

## Përgatitu!

Mbushi topat me shkumë rroje. Ndaji lojtarët në dy skuadra.

## Nisu!

Luaje lojën me rregullat e softbollit (kërkoni në internet nëse nuk e dini lojën 'softball') duke iu përshtatur hapësirës që ke dhe numrit të lojtarëve. Mbushe topin me shkumë rroje sa herë të jetë e nevojshme.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë pikë pas një periudhe të caktuar.

## Por prit...

Përgatitu për rrëmujë. Nëse NUK e ke problem rrëmujën, merr më shumë shkumë rroje.

## Ose mund të provoni këtë...

Luani ju si drejtues kundër adoleshentëve.

Gjërat që duhen:

Asgjë!

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

Gati!

Çdo skuadër të vendoset pranë murit.

Përgatitu!

Jepi çdo lojtari në skuadër nga një numër, pa ia treguar lojtarëve të tjerë. Mos i lejo lojtarët të flasin me njëri-tjetrin.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët duhet të rreshtohen në rend numerik pa folur, vetëm duke lëvizur buzët ose duke treguar me gishta numrin. Duhet të gjejnë mënyra të tjera për të komunikuar, si p.sh., duke goditur me këmbë ose duke ngritur duart për të treguar me gishta numrin e tyre.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që do të rreshtohet saktë.

Por prit...

Shikoj skuadrat nga afër për t'u siguruar se lojtarët nuk flasin dhe nuk ndryshojnë numrat.

Ose mund të provoni këtë...

Kërkoji të rreshtohen sipas ditëlindjes (muaj dhe ditë), sipas moshës etj.





## Gjërat që duhen:

Një kovë me slime për çdo skuadër. Slime mund të bëhet me një sërë përbërësish si: tërshërë, detergjent enësh, puding etj. Duhen gjithashtu monedha për të gjithë lojtarët. Kjo lojë është më mirë të zhvillohet jashtë ose ndryshe duhet të kesh detergjentë të mirë për pastrim.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Përziej slime me çfarëdolloj përbërësish (të sigurt) që të vijnë në mendje. Mbushe çdo kovë të paktën në  $\frac{3}{4}$  e vet me slime. Vendos aq monedha sa lojtarë ke brenda në slime. Vendosi kovat në njërën cep të ambientit të lojës. Në anën tjetër të ambientit të lojës, përcakto një vijë për nisjen.

## Përgatitu!

Skuadrat rreshtohen pas vijës së nisjes.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë nga çdo skuadër vrapon për te kova dhe përpiqet të kapë një monedhë brenda slime. Pasi ta ketë kapur, vrapon për te skuadra dhe prek lojtarin e dytë, i cili përsërit veprimin.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë, në të cilën të gjithë lojtarët janë kthyer me nga një monedhë.

## Por prit...

Do të jetë pak rrëmujë.

## Ose mund të provoni këtë...

Në vend të monedhave, lojtarët mund të kërkojnë edhe objekte të tjera. Ose mund ta luani lojën symbyllur.

## Gjërat që duhen:

Një listë me 25 deri në 30 slogane reklamash.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Krijoni një listë me të paktën 25 ose 30 slogane reklamash.

Pjesa më e madhe e tyre duhet të jenë për kompani të mirënjohura kombëtare ose ndërkombëtare, por mund të përfshihen edhe disa biznese të vështira vendase që lojtarët mund t'i njohin.

## Përgatitu!

Lojtarët e njëres skuadër ulen në njërin cep të klasës dhe lojtarët e skuadrës tjetër ulen në cepin tjetër. Vendosin drejtuesit nëpër dhomë si gjykatës për të përcaktuar cili lojtar ngrihet i pari.

## Nisu!

Lexoni një slogan! Nëse një lojtar mendon se e njeh kompaninë që përdor këtë slogan, duhet të ngrihet në këmbë. Thuaj emrin e personit të parë që ngrihet dhe jepi mundësinë të përgjigjet. Nëse e gjen, skuadra merr një pikë. Nëse nuk e gjen, lojtari i parë nga skuadra tjetër ka mundësi të përgjigjet. Vazhdoni derisa të kenë mbaruar të gjithë sloganet.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që ka më shumë pikë.

## Por prit...

Nëse lojtari i parë i të dyja skuadrave nuk e gjen saktë, të gjithë mund të thonë nga një emër kompanie derisa të thuhet emri i saktë. Skuadra që e gjen merr gjysmë pikë.



Ose mund të provoni këtë...

Mos luani me skuadra! Jepi secilit lojtar një letër dhe një stilolaps që të shkruajnë përgjigjet e tyre. Lojtari që gjen më shumë, fiton.



## Gjërat që duhen:

Miell, çorape ose geta femrash (të paktën 4 palë).

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Mbushi getat me miell (vetëm në pjesën e këmbëve) dhe lidhi për të formuar topa, në përmasat e topave të tenisit.

## Përgatitu!

Vizato një vijë që ndan në mes ambientin e lojës. Mund ta luani lojën jashtë që të mos keni nevojë të pastroni shumë. Ndaje grupin në dy skuadra. Kërkoju skuadrave të shkojnë në anën e tyre të fushës së lojës. Vendos "topat e borës" te vija.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët duhet të vrapojnë për të kapur topat. Pastaj përipiqen të kapin lojtarët e skuadrës kundërshtare duke i goditur me topat. Kur një lojtar e kap një top, ai/ajo del nga loja deri në raundin tjetër. Nëse një lojtar e kap topin në fluturim, lojtari nga skuadra tjetër që e hodhi topin, del jashtë. Lojtarët që kanë dalë nga loja nuk duhet të qëndrojnë në fushën e lojës.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e cila ka më shumë lojtarë që nuk janë goditur.

## Por prit...

Lojtarët nuk mund ta kalojnë vijën në mes, as për të goditur, as për të pritur topat. Nëse një lojtar kalon vijën, ai/ ajo përjashtohet nga raundi.

## Ose mund të provoni këtë...

Luaj jo vetëm me topa me miell, por edhe me tullumbace me ujë.





Gjërat që duhen:

Një top futboll, tullumbace, pistoleta me ujë, kova plastike dhe ujë.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra të barabarta.

Gati!

Luhet jashtë. Përcakto një katror me brinjë 3m në qendër të fushës së lojës. Mbushi tullumbacet, kovat dhe pistoletat e ujit me ujë.

Përgatitu!

Vendos topin e futbollit në qendër të katrorit. Jepi secilës skuadër numër të barabartë të objekteve të mbushura me ujë. Nëse duan, skuadrat mund të përcaktojnë disa lojtarë që të mbushin vazhdimisht me ujë objektet e tyre (drejtuesit duhet të kujdesen që burimi i ujit, çezma, bidonët apo diçka tjetër, të përdoret njësoj nga të gjithë).

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët përpiqen ta kalojnë topin nga ana e skuadrës tjetër duke përdorur ujin. Kur topi kalon vijën, jepi një pikë skuadrës në të cilën ka kaluar topi dhe rivendose topin në qendër të katrorit.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më pak pikë në fund të periudhës kohore të përcaktuar nga ti.

Por prit...

Lojtarët nuk mund ta prekin topin me asnjë pjesë të trupit, përveç objekteve që ti u ke dhënë. Ata nuk mund të godasin me asgjë tjetër; përveçse me tullumbacet me ujë. Të gjithë do të lagen.

Ose mund të provoni këtë...

Luani në dimër me dëborë.

## Gjërat që duhen:

Dy kuti me lojën Jenga (loja me drurët e vegjël që vendosen sipër njëri-tjetrit dhe duhen hequr me radhë pa rrëzuar asnjë), kronometër dhe dy tavolina.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta...

## Gati!

Vendos kullën e blloqeve të drurit në fillim të tavolinës. Ndërsa skuadrat garojnë në njërën tavolinë, një drejtues tjetër mund të formojë kullën në tavolinën tjetër, për të shmangur humbjen e kohës midis rundeve.

## Përgatitu!

Rreshtoi të dyja skuadrat në dy cepat e tavolinës në mënyrë që lojtarët ta kenë të lehtë të marrin radhën.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë ka 10 sekonda kohë për të hequr një bllok nga kulla (përveçse nga maja). Kur të ketë përfunduar radha e tij, lojtari i parë i skuadrës tjetër vazhdon. Loja vazhdon kështu, derisa kulla të bjerë.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Kur një lojtar e rrëzon kullën, skuadra tjetër merr tri pikë. Loja përsëritet derisa një skuadër të ketë arritur limitin e pikëve të vendosur nga ti.

## Por prit...

Drejtuesi duhet të përdorë kronometrin për marrjen e radhës. Nëse një lojtar vonon më shumë se 10 sekonda për të vazhduar, skuadra kundërshtarë merr një pikë.



Ose mund të provoni këtë...

Ndrysho limitin kohor me kalimin e rundeve. Në raundin e parë lojtarët kanë 15 sekonda kohë. Në raundin e dytë, 14 sekonda.

Në raundin e tretë, 13 sekonda e kështu me radhë.

Gjërat që duhen:

Nëntë karrige.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra.

Gati!

Vendosi karriget në tri rreshta me nga tri karrige për çdo rresht dhe me mjaftueshëm hapësirë midis rreshtave, në mënyrë që adoleshentët të mund të lëvizin lirshëm.

Përgatitu!

Rreshtoi dy skuadrat në mënyrë të tillë që lojtari i parë të arrijë lehtësisht te karriget. Njëren skuadër quaje X-at dhe tjetrën O-të.

Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët e secilës skuadër fillojnë të ulen me radhë në karrige sipas rregullave të lojës trix. Lojtarët e skuadrës X duhet të kryqëzojnë duart sipër kokës. Lojtarët e skuadrës O duhet të formojnë shkronjën O me krahë sipër kokës.

DHE FITUESI ËSHTË...

Çdo lojë llogaritet si një pikë. Nëse një lojtar nuk ulet brenda 10 sekondave, skuadra tjetër fiton një pikë. Skuadra e parë që bën 5 pikë, fiton.

Por prit...

Një drejtues duhet të jetë i kujdesshëm për të parë nëse nuk është e mundur të ketë fitues. Nëse ndodh kjo, lojtarët që janë ulur shkojnë në fund të rreshtit të skuadrës së tyre dhe fillon loja tjetër me të njëjtën shpejtësi.

Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët nuk lejohen të flasin me njëri-tjetrin.





Gjërat që duhen:

Katër kuti me drithëra, tetë tasa dhe aq lugë sa lojtarë ke.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra të barabarta.

Gati!

Mbush një tas me drithëra për çdo skuadër dhe vendose në njërin cep të vijës së skuadrave, ku është rrethi i lojës (ose çfarëdo vije që është mjaft e gjatë për të nxënë të gjitha skuadrat). Vendos një tas bosh në anën tjetër të vijës së skuadrës.

Përgatitu!

Jep çdo anëtar i të skuadrës një lugë. Kërkoji anëtarëve të skuadrave të ulen në rresht përgjatë vijës së skuadrës së tyre.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë në rresht mbush lugën me drithëra dhe i kalon në lugën e lojtarit tjetër. Lojtari i dytë i kalon drithërat në lugën e lojtarit të tretë e kështu me radhë, deri në fund të rreshtit. Lojtari i fundit i kalon drithërat në tasin bosh.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë drithërat në tasin e fundit pas përfundimit të kohës së paracaktuar.

Por prit...

Lojtarët nuk mund të përdorin duart. Nëse drithërat bien nga luga, apo nëse bien ndërsa i kalojnë nga luga në lugë, duhet të lihen aty ku janë. Lojtarët nuk mund të japin lugët, vetëm të kalojnë drithërat.

Ose mund të provoni këtë...

Luani me lloje të ndryshme drithërash—ato që kërcasin më shumë në gojë, tërshërë etj. Ose mund të përdorni makarona të paziera apo vezë të paziera.

## Gjërat që duhen:

Disa objekte të çuditshme (birrilat e bulingut, rrathë plastikë, arusha pelushi, çizme etj.). Duhet të kesh aq objekte sa skuadra ke. Me pak fjalë, nëse ke katër skuadra, të duhen katër birrila.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra.

## Gati!

Përcakto një vijë nisjeje! Vendos grumbullime identike (një për çdo skuadër) të objekteve përballë çdo skuadre, në anën e kundërt të klasës (e mira, 9 m larg).

## Përgatitu!

Lojtarët duhet të rreshtohen pas vijës së nisjes.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë në secilën skuadër vrapon për te grumbulli i sendeve dhe zgjedh një objekt. Pastaj vrapon në vijën e nisjes dhe ia dorëzon objektin lojtarit të dytë. Lojtari i dytë e kthen objektin te grumbulli i sendeve dhe merr një objekt tjetër. I merr të dyja objektet për te vija e nisjes dhe ia dorëzon lojtarit të tretë, e kështu vazhdon me radhë. Çdo lojtar duhet të mbajë të gjitha objektet që janë zgjedhur më parë nga lojtarët e skuadrës ndërsa lëviz.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë, te e cila një lojtar i merr të gjitha objektet dhe i çon në vijën e nisjes.



## Por prit...

Nëse një lojtari i bie një objekt ndërsa po shkon te grumbulli i sendeve, ai duhet të ndalojë, ta marrë, të rikthehet në vijën e nisjes dhe të niset edhe njëherë për te grumbulli i sendeve. Nëse objekti i bie ndërsa po shkon nga grumbulli për te vija e nisjes, ai duhet të ndalojë, të marrë objektin, të rikthehet te grumbulli dhe të niset përsëri për në vijën e nisjes. Lojtarët nuk mund të heqin asnjë veshje të vetën për ta bërë si 'çantë' që i ndihmon në mbajtjen e objekteve.

## Ose mund të provoni këtë...

Përfshi objekte si: bidonë uji të hapur (nëse po luani jashtë), një grusht me karamеле, apo çfarëdo të vijë në mendje (që nuk përbën rrezik).



## Gjërat që duhen:

Katër bluzë me masë XXL, katër kunjë/shtylla.

## Kush mund të luajë?

Tre lojtarë nga çdo skuadër, për çdo raund.

## Gati!

Në një klasë të madhe me dysheme të pastër, përcakto një vijë nisje në njërin anë. Në anën tjetër, vendos katër kunjat, mjaftueshëm larg nga muri, aq sa lojtarët të mund të rrotullohen rreth tyre.

## Përgatitu!

Nga secila skuadër, një lojtar i lehtë në peshë duhet të ulet mbi bluzë dhe dy lojtarët të mëdhenj duhet të mbajnë mëngët.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët që mbajnë mëngët e tërheqin lojtarin që është ulur mbi bluzë drejt kunjave, rrotullohen rreth tyre dhe kthehen në vijën e nisjes.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që kalon përsëri në vijën e nisjes.

## Por prit...

Lojtarët që ulen te bluzat duhet të qëndrojnë te bluzat gjatë gjithë garës. Nëse del apo bie, skuadra duhet të ndalojë plotësisht derisa lojtari të ulet sërish te bluzat.

## Ose mund të provoni këtë...

Bëj një rrugë me pengesa me kunjat. Kërkoju lojtarëve të tërheqin ata që janë të ulur në bluzë në rrugën me pengesa.





## Gjërat që duhen:

Katër bluza XXL, katër kunjë për shënimin e pikëve dhe katër stema që vendosen në bluzë.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra të barabarta. Nëse ke një numër të madh lojtarësh, mund të luani disa runde me katër lojtarë nga çdo skuadër për raund.

## Gati!

Vendos kunjat e pikëve në largësi 1.5m dhe stemat në pikën e nisjes.

## Përgatitu!

Kërkoji lojtarit të parë të vendoset në vijën e nisjes së skuadrës duke mbajtur bluzën. Lojtarët e tjerë rreshtohen në mënyrë diagonale.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i parë vesh bluzën dhe vrapon një xhiro. Kur arrin në diagonalen e grupit, heq bluzën dhe ia jep lojtarit tjetër. Lojtari i dytë e vesh bluzën dhe vrapon edhe ai një xhiro. Loja vazhdon derisa lojtari i fundit ta ketë përfunduar xhiron e tij. Pastaj, ai duhet të vendosë stemën në bluzë dhe të vrapojë për në qendër që të prekë kunjën e skuadrës për të shënuar.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë, që prek apo rrëzon kunjën e vet të pikëve.

## Por prit...

Lojtarët nuk mund të fillojnë pa e veshur mirë bluzën.

## Ose mund të provoni këtë...

Luani në ambient të madh ose jashtë. Përcakto një vijë nisjeje dhe një pikë kthese.

## Gjërat që duhen:

Një monedhë për çdo skuadër; një birrilë bulingu, kon ose karrige për çdo skuadër.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

## Gati!

Përcakto një vijë në njërin skaj të zonës së lojës. Vendos birrilat (konet apo karriget) në anën e kundërt të zonës së lojës, pothuajse 12m larg, përballë pikënisjes së çdo skuadre.

## Përgatitu!

Vendosi skuadrat në rresht pas vijës, përballë konit të skuadrës së tyre. Jepi personit të parë të çdo skuadre nga një monedhë.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i parë e vendos monedhën në mes të gjunjëve dhe ecën drejt konave/karrigeve në mënyrë zigzage deri në fund dhe kthehet përsëri te skuadra. Pastaj ia jep monedhën lojtarit të dytë, i cili përsërit veprimin. Loja vazhdon në këtë mënyrë.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë në të cilën të gjithë lojtarët përfundojnë dhe kthehen te skuadra e tyre.

## Por prit...

Ndërkohë që lëvizin, lojtarët nuk mund ta prekin me duar monedhën. Nëse monedha bie, lojtari e merr dhe e vendos mes gjunjëve në të njëjtin vend ku i ra, dhe vazhdon lojën.

## Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët mund të ecin mbrapsht.





Gjërat që duhen:

Një metër matës.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta.

Gati!

Përcakto një vijë nisjeje.

Përgatitu!

Vendosi skuadrat në rresht pas vijës së nisjes.

Nisu!

Kur të fillojë loja, lojtari i parë hidhet (nga pozicioni i tij me të dyja këmbët) nga vija e nisjes. Lojtari i dytë shkon te vendi ku lojtari i parë përfundoi dhe hidhet. Lojtari i tretë hidhet nga aty ku përfundoi lojtari i tretë, e kështu me radhë.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me distancën më të largët të përgjithshme.

Por prit...

Nëse një lojtar bie mbrapsht kur hidhet, distanca matet nga pika më e afërt ku trupi i tij preku tokën. Nëse një lojtar bie para, distanca është aty ku i prekën këmbët.

Ose mund të provoni këtë...

Nëse luani jashtë apo keni hapësirë të madhe, mund të provoni hedhje nga vija e nisjes deri aty ku përfundoi lojtari pararendës. Ose mund të bëni një raund shpejtësie—ndiqni rregullat e zakonshme, por kësaj radhe skuadra fituese është ajo që shkon më shpejt në vijën e finishit.

### Gjërat që duhen:

Një top i lehtë, një top futbollit, një disk fluturues, një kovë e madhe ose një kosh i madh dhe katër baza ose shënues për të përcaktuar bazat. Luhet më mirë jashtë ose në hapësira të mëdha.

### Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

### Gati!

Përcaktoje fushën e lojës në formën e fushës së bejsbollit me vijat e faullit dhe bazat. Vendos kovën pranë platformës së sigurt. Përcakto një vijë pas të cilës goditësit nuk mund t'i gjuajnë sendet. (kërkoni në internet si funksionon loja e bejsbollit).

### Përgatitu!

Njëra skuadër të luajë në fushë, tjetra në rolin e goditësve.

### Nisu!

Goditësi i parë godet topin e lehtë, hedh topin e futbollit dhe gjuan diskun fluturues kudo brenda territorit të përcaktuar. Kur të ketë hedhur diskun, fillon të vrapojë nëpër bazat. Skuadra që luan në fushë duhet të marrë topat dhe diskun, dhe t'i vendosë në kovë. Çdo bazë që lojtarët prekin, ndërsa vazhdon loja, konsiderohet pikë dhe mund të rikthehet sërish te bazat derisa skuadra tjetër t'i ketë mbledhur të gjitha objektet dhe t'i ketë vendosur në kovë. Kur të ndodhë kjo, lojtari largohet nga bazat. Loja vazhdon derisa të gjithë në skuadrën e goditësve të kenë hedhur objektet. Pastaj skuadrat ndërrojnë vendet dhe loja përsëritet.

### DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që mbledh më shumë pikë me prekjen e bazave



## Por prit...

Anëtarët e skuadrës së fushorëve nuk mund t'i çojnë deri te kova objektet. Asnjë lojtar nuk mund të lëvizë pasi të ketë kapur objektet. Skuadrat duhet të pasojnë, hedhin apo godasin nga njëri lojtar në tjetrin, derisa objekti të jetë vendosur në kovë.

## Ose mund të provoni këtë...

Cakto një ose dy lojtar nga çdo skuadër që të jenë vrapuesit, të cilët vrapojnë te kova me objektet pasi lojtarët t'i kenë hedhur, goditur apo pasuar.

## Gjërat që duhen:

Nga një shkop sfungjeri nga ato të pishinave për çdo skuadër, dhe varëse rrobash për gjysmën e lojtarëve.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy ose më shumë skuadra me të paktën pesë lojtarë. Çdo skuadër duhet të ketë numër tek lojtarësh.

## Gati!

Skuadrat të rreshtohen në vija paralele duke lënë mjaftueshëm hapësirë ndërmjet tyre, në mënyrë të mos pengojnë njëri-tjetrin. Lojtarët të rreshtohen 3m larg njëri-tjetrit (ata të së njëjtës skuadër).

## Përgatitu!

Jepi numër të barabartë varësesh çdo skuadre. Ata duhet ta mbajnë varësen e rrobave në gjatësinë e shtatullës. Jepi lojtarit të parë të çdo skuadre një shkop sfungjeri.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtari i parë e hedh shkopin përmes varësës që e mban lojtari i dytë. I treti e kap dhe e hedh te varësja që mban lojtari i katërt. Kur lojtari i fundit të kapë shkopin e kthen mbrapa në të njëjtën mënyrë.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që e kthen shkopin e sfungjerit te lojtari i parë.

## Por prit...

Lojtarët që hedhin shkopin nuk mund të prekin varëset. Lojtarët që mbajnë varëset plastike nuk mund të prekin shkopin apo të lëvizin këmbët. Ata mund të lëvizin varësen lart ose poshtë për të ndihmuar në kalimin e shkopit.



Ose mund të provoni këtë...

Lojtarët që hedhin shkopin nuk mund të lëvizin këmbët. Nëse nuk arrijnë ta kalojnë shkopin në varëse, duhet ta marrin dhe të kthehen në pozicionin që ishin, për të provuar sërish.



Gjërat që duhen:

Dy topa të lehtë.

Kush mund të luajë?

Të gjithë!

Gati!

Nëse luani jashtë apo në ambient të madh, përcakto vija kufizuese, të cilat lojtarët nuk mund t'i kalojnë. Pastro zonën e lojës dhe hiq çdo gjë që mund të pengojë. Përcakto një vijë nisje!

Përgatitu!

Rreshtoi të gjithë te muri. Jepi një top vetëm drejtuesit të lojës. Nëse drejtuesi i lojës nuk i njeh mirë anëtarët e skuadrës, le të bëjë një listë me emrat.

Nisu!

Drejtuesi i lojës hedh dy topat në ajër (sa më lart të mundet) dhe thërret emrat e dy lojtarëve. Lojtarët e tjerë, emrat e të cilëve nuk u thirrën, largohen nga topat pranë vijave anësore. Kur lojtarët e thirrur të kapin topat, drejtuesi i lojës thërret: "Ngrini!" Të gjithë lojtarët duhet të ngjnenë në vend. Lojtarët që kanë topat përpiqen të godasin lojtarët e ngrirë. Nëse një lojtar goditet, del nga loja.

DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtarët që nuk janë djegur. Në varësi të kohës, mund të luani derisa të mbeten vetëm dy lojtarë.



Por prit...

Lojtarët e ngrirë nuk mund të bëjnë asgjë për të shmangur goditjen. Nëse largohen nga topi, dalin nga loja, edhe nëse topi nuk do t'i godiste.

Ose mund të provoni këtë...

Për arsye sigurie, apo nëse loja po dominohet nga fëmijët më atletikë, kërkoju lojtarëve të gjuajnë topin nga poshtë.

## Gjërat që duhen:

Katër nga çdo artikull ushqimor që përzgjedh: banane, vezë të ziera, kek të vegjël, biskota; katër stema dhe katër shkopinj pikësh.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në katër skuadra të barabarta.

## Gati!

Vendosi shkopinjtë e pikëve në largësi 1.5m, gjithashtu dhe stemat në vijën e nisjes.

## Përgatitu!

Një lojtar nga çdo skuadër qëndron në trekëndëshin në qendër, një nga produktet ushqimore. Lojtarët e mbetur vendosen në rrethin e skuadrës së tyre.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari qendror hedh ushqimin te rrethi i lojtarëve në të djathtë, i cili e kthen te lojtari në qendër e pastaj hap rrugën. Lojtari qendror ia hedh çdo lojtari të rrethit me radhë. Kur lojtari qendror e merr ushqimin nga lojtari i fundit, vrapon bashkë me ushqimin rreth stemës së vet dhe pastaj drejt qendrës për të prekur shkopin e pikëve të skuadrës. Luani sërish me një produkt tjetër.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që prek, arrin apo rrëzon shkopin e vet të pikëve.



Por prit...

Lojtari qendror duhet të mbajë një këmbë brenda trekëndëshit të skuadrës derisa të ketë marrë ushqimin nga lojtari i fundit.

Lojtarët e rrethit duhet t'i mbajnë të dyja këmbët brenda rrethit, gjatë gjithë kohës. Skuadra fillon nga fillim nëse ushqimi kalon në zonën e skuadrës tjetër.

Ose mund të provoni këtë...

Luani disa raunde dhe ndryshoni personin që rri në qendër, duke i dhënë secilit një ushqim ndryshe.

## Gjërat që duhen:

Tre shkopinj gome nga ato të pishinave rreth 1.8m të gjata, për çdo skuadër (ose skuadrat mund të luajnë me radhë).

## Kush mund të luajë?

Dy ose tre skuadra me nga tre persona për çdo raund.

## Gati!

Shëno ose përcakto vijat e nisjes dhe finishit në kahe të kundërta të zonës së lojës, të paktën 18m larg njëra-tjetrës.

## Përgatitu!

Skuadrat të rreshtohen pas vijës së nisjes. Jepi çdo skuadre nga tre shkopinj gome. Lojtarët duhet të përdorin shkopinjtë për të formuar një trekëndësh dhe secili lojtar duhet të qëndrojë brenda trekëndëshit duke mbajtur dy fundet e shkopinjve.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, skuadrat garojnë për në vijën e finishit.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që kalonte vijën e finishit.

## Por prit...

Lojtarët duhet të mbajnë të bashkuara fundet e shkopinjve prej gome. Nëse ato ndahen, skuadra duhet të kthehet në vijën e nisjes dhe të rifillojë.

## Ose mund të provoni këtë...

Mbyllja sytë lojtarëve dhe kërkoji një drejtuesi apo anëtarëve të skuadrës që t'i drejtojë për në vijën e finishit.





## Gjërat që duhen:

Një top i lehtë, ngjitës letër dhe një bazë bejsbolli (një copë kartoni ose diçka e ngjashme).

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra të barabarta.

## Gati!

Vendos ose ngjit bazën në njërin cep të fushës së lojës. Në anën tjetër të saj (të paktën 12m larg) përdor ngjitës ose kone për të krijuar një bazë drejtkëndore 3m të gjerë dhe 1.2m të thellë.

## Përgatitu!

Zgjidh një skuadër që të fillojë në 'fushë'. Të gjithë fushorët pozicionohen të paktën 3m larg bazës, por nuk mund të qëndrojnë brenda bazës. Skuadra e fushorëve zgjedh një lojtar që të qëndrojë rreth 9m larg bazës dhe të jetë 'fushori'. Skuadra tjetër është "goditësi" dhe përcakton rendin e goditjeve.

## Nisu!

Fushori e hedh topin drejt bazës, si në një lojë të zakonshme topa-luftash. Goditësi i parë e hedh topin kudo brenda fushës së lojës. Ashtu si në një lojë të zakonshme topa-luftash, goditësi del nga loja nëse topi që ka goditur kapet në fluturim, pa rënë në tokë. Fushorët mund të djegin goditësit duke e marrë topin, por edhe duke e hedhur drejt goditësit, edhe duke e gjuajtur nga këmbët. Goditësi përpiqet të arrijë te baza. Ai nuk duhet të vrapojë patjetër në vijë të drejtë, por mund të lëvizë kudo brenda zonës së lojës duke u përpjekur të arrijë bazën pa u goditur. Pasi goditësi të ketë arritur në bazën drejtkëndore, ai është i sigurt dhe nuk mund të digjet. Nëse ai dëshiron mund të vrapojë për të prekur bazën kryesore, në mënyrë që të shënojë pikë për skuadrën.

Nuk ka limite për numrin e lojtarëve nga skuadra e goditësve që qëndrojnë në bazë në të njëjtën kohë. Lojtarët nuk duhet të largohen nga baza kur goditësit e tjerë hedhin topin. Lojtarët në bazë mund të përpiqen të shënojnë kur ka një top në lojë. Gjithashtu, më shumë se një lojtar mund të përpiqet të shënojë pikë në të njëjtën kohë. Mund të ndodhin disa nxjerrje jashtë për shkak të goditjeve brenda një loje. Pas tri prej tyre, skuadrat ndryshojnë vendet dhe skuadra goditëse luan në fushë ndërsa fushorët marrin vendin e goditësve.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra që shënon më shumë vrapime pas një numri të paracaktuar rundesh.

## Por prit...

Skuadrat mund të përdorin strategjinë e mbledhjes së disa lojtarëve në bazë edhe pastaj të gjithë përpiqen të shënojnë pikë në të njëjtën kohë. Në këtë mënyrë, ka më shumë mundësi për të shënuar pikë edhe nëse një apo dy goditen. Një drejtues duhet të qëndrojë pranë bazës kryesore që të shënojë pikët për të mos pasur ngatërresa.

## Ose mund të provoni këtë...

Në vend të tre goditjeve, lejoji të gjithë në skuadrën e goditësve të 'godasin' në gjysmën e çdo rauti.



Gjërat që duhen:

Një top i lehtë ose një disk fluturues.

Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në dy skuadra.

Gati!

Në një dhomë të madhe (ose jashtë), shëno ose përcakto katër baza si në bejsboll.

Përgatitu!

Njëra skuadër luan në 'fushë', ndërsa tjetra është 'goditësja'. Të dyja skuadrat duhet të përcaktojnë një rregull goditjeje që qëndron i njëjtë përgjatë gjithë lojës.

Nisu!

Kur një lojtar qëndron te shkopi, ai gjuan topin (ose diskun) kudo në fushën e lojës. (Nëse po luani brenda, kjo mund të ndodhë kudo brenda dhomës. Nëse luani jashtë, përcakto katër vija si në bejsboll. Goditësi duhet të vrapojë përreth bazave pa ndaluar. Skuadra fushore merr topat dhe i hedh në bazën e parë, pastaj në të dytën, pastaj në të tretën dhe pastaj në atë kryesoren. Nëse topi ia kalon lojtarit që po vrapon për në bazën kryesore, shënohet një humbje. Nëse lojtari ia kalon topin, shënohet një pikë. Pas tri humbjes, skuadrat ndërrojnë pozicion, njësoj si në bejsboll.

DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë pikë pas nëntë (ose një numri tjetër të paracaktuar) raundesh.

Por prit...

Vrapuesit nuk mund të ndalen në një bazë. Skuadra fushore duhet ta hedhë topin me radhë në çdo bazë.

Ose mund të provoni këtë...

Luani djem kundër vajzave dhe djemtë duhet të godasin me dorën e majtë.



## Gjërat që duhen:

Një kovë e madhe plot me ujë, katër gota plastike (merr edhe disa rezervë). Kjo lojë duhet luajtur jashtë që të mos iu duhet të pastroni, gjithashtu dhe të shmangni lëndimet për shkak të rrëshqitjes në pllaka.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra të barabarta me të paktën katër lojtarë secila.

## Gati!

Vendos kovën e ujit në njërin cep të zonës së lojës. Përcakto një vijë nisjeje në anën tjetër të zonës së lojës (të paktën 6m larg).

## Përgatitu!

Skuadrat rreshtohen në një rresht të vetëm pas vijës së nisjes. Lojtari i parë mban një gotë plastike.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë vrapon drejt kovës dhe mbush gotën me ujë. Pastaj ai kthehet në vijën e nisjes, e derdh gotën mbi kokën e tij, ia jep gotën lojtarit të dytë dhe pastaj shkon në fund të rreshtit. Lojtari i dytë vrapon te kova, mbush gotën dhe kthehet, e hedh ujin mbi kokën e vet dhe ia jep gotën lojtarit të tretë, e kështu me radhë.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë ku të gjithë lojtarët përfundojnë veprimet.

## Por prit...

Drejtimesit duhet të sigurohen se lojtarët e hedhin ujin sipër kokës së tyre. Nuk lejohet shmangia. Nëse një lojtar nuk është "lagur" siç duhet, duhet ta përsërisë edhe njëherë radhën e vet.

## Ose mund të provoni këtë...

Jepi çdo skuadre një kovë të vetën dhe loja të vazhdojë derisa njëra skuadër të ketë boshatisur kovën.





## Gjërat që duhen:

Një copë letër për çdo lojtar me nga një emër apo fjalë të ndryshme për secilin, një copë letër bosh dhe një stilolaps për çdo lojtar, dhe ngjitës.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë.

## Gati!

Ngjit njërën prej fletëve me fjalë të shkruar në kurrizin e çdo lojtari, në mënyrë që asnjë lojtar tjetër të mos shohë fjalën e shkruar.

## Përgatitu!

Jepi secilit lojtar nga një fletë boshe dhe një stilolaps.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët lëvizin nëpër zonën e lojës, duke u përpjekur të lexojnë letrat në kurrizin e lojtarëve të tjerë. Kur një lojtar lexon një fjalë, e shkruan në copën e letrës që ka në dorë. Në të njëjtën kohë, lojtarët duhet të përpiqen të ruhen që të tjerët të mos e lexojnë fjalën e tyre.

## DHE FITUESI ËSHTË...

Lojtari që e ka fjalën e tij të shkruar më pak në listat e të tjerëve.

## Por prit...

Lojtarët nuk mund të prekin njëri-tjetrin. Nëse ke lojtarë që qëndrojnë të mbështetur pas murit, mund të lajmërosh se, të gjithë ata lojtarë të cilët qëndrojnë më afër se 3 m me murin për më shumë se disa sekonda, do t'u hiqen pesë pikë.

## Ose mund të provoni këtë...

Për një ndryshim sfidues, kërkoji lojtarëve të përpiqen të krijojnë fjali me fjalët që lexojnë në kurrizin e lojtarëve.

## Gjërat që duhen:

Një numër i madh tullumbacesh me ujë (të fryra në përmasat e një topi bejsbolli) kova 19 litërshe për çdo skuadër që luan.

## Kush mund të luajë?

Të gjithë, të ndarë në skuadra me nga tre ose katër lojtarë.

## Gati!

Luani jashtë! Mbushni tullumbacet me ujë. Përcakto një vijë në njërin cep të zonës së lojës dhe një të dytë rreth 9 m larg të parës. Jepi secilës skuadër një kovë dhe numër të njëjtë tullumbacesh me ujë.

## Përgatitu!

Skuadrat zgjedhin një lojtari si 'fushori' që të mbajë kovën. Ky lojtar duhet të qëndrojë jashtë vijës së dytë. Lojtarët e tjerë qëndrojnë pas vijës së parë.

## Nisu!

Kur të jepet sinjali, lojtarët ia hedhin tullumbacet fushorëve. Fushorët përpiqen të kapin tullumbacet me kovat. Mund të kapin tullumbace që i hedhin lojtarët e skuadrës së tyre, por edhe ato të skuadrës kundërshtare (por nuk mund të kenë më tepër se kontakte të rastësishme).

## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra me më shumë tullumbace në kovë, pasi të jenë hedhur të gjithë tullumbacet.

## Por prit...

Nëse një hedhës apo një fushor hyn në hapësirën midis dy vijave, hiq një gotë ujë nga kova e tyre para se të përcaktosh fituesin.

## Ose mund të provoni këtë...

Luaje lojën me llastiqe (lojtarët i godasin tullumbacet me llastiqe). Për këtë variant duhet të zgjedhës tre "hedhës".





## Gjërat që duhen:

Tre stema, tre shkopinj pikësh, tre topa basketbolli. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana

## Kush mund të luajë?

Dhjetë lojtarë (pesë djem e pesë vajza) për çdo skuadër; të ndarë për runde.

Raundi 1 – Pesë vajza

Raundi 2 – Pesë djem

Raundi 3 – Pesë vajza dhe pesë djem

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinjtë e pikëve në largësi 1.5m nga qendra në diagonalet e skuadrave.

## Përgatitu!

Një lojtar (një vajzë për raundin 1, një djalë për raundin 2 dhe 3) qëndron brenda trekëndëshit qendror të skuadrës. Lojtarët e tjerë (katër vajza për raundin 1, katër djem për raundin 2, pesë vajza dhe katër djem për raundin 3; duke alternuar djem/vajza me një vajzë në fund) qëndrojnë jashtë rrethit. Jepi një top basketbolli lojtarit në qendër.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari në qendër ia pason topin lojtarit të parë në të majtë të tij (sa më afër fillimit të diagonales). Lojtari i parë e kap topin dhe ia pason sërish lojtarit në qendër, i cili ia hedh topin lojtarit të dytë. Loja vazhdon derisa topi të pasohet te të gjithë lojtarët. Kur lojtari i katërt (ose i nënti në pjesën 3) ia kthen topin lojtarit në qendër, lojtari në qendër ia kthen me një hedhje në tokë. Ai lojtar e godet edhe njëherë në tokë për ta kthyer te lojtari në qendër. Loja vazhdon nga aty me pasime dhe me goditje në tokë. Kur lojtari në qendër e merr topin me goditje

në tokë nga lojtari i parë, ai vrapon rreth stemës së tij me topin e basketbollit dhe shkon drejt qendrës për të prekur shkopin e pikëve të skuadrës së tij me dorë/duar.

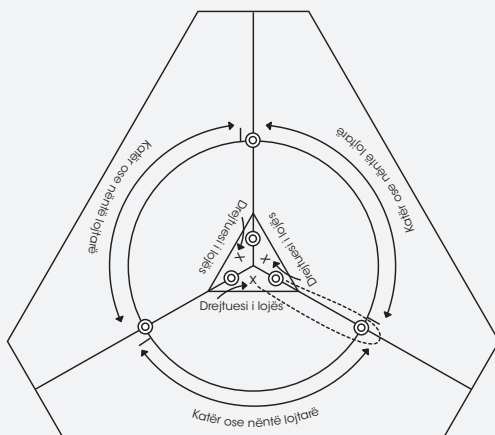
## DHE FITUESI ËSHTË...

Skuadra e parë që prek shkopin e pikëve, merr tre pikë për pjesë. Skuadra e dytë merr një pikë për pjesë.

## Por prit...

Ndërkohë që pasojnë topin te njëri-tjetri brenda rrethit, lojtari në qendër nuk mund të dalë jashtë trekëndëshit të skuadrës, për asnjë arsye. Nëse topi del jashtë zonës së skuadrës, skuadra digjet. Lojtarët në rreth duhet të qëndrojnë prapa vijës së rrethit gjatë gjithë kohës. Nëse kalojnë vijën e rrethit apo diagonalet e skuadrës, digjen. Lojtarët në rreth duhet të qëndrojnë në të njëjtin pozicion që ishin kur filloi loja. Nëse një top bie, lojtari tek i cili u hodh topi, mund ta marrë dhe t'ia hedhë përsëri lojtarit në qendër, për aq kohë sa nuk e kalon vijën e rrethit apo diagonalet e skuadrës. Skuadrat digjen edhe nëse rrezojnë shkopin e pikëve para përfundimit të gjithë pasimeve. Skuadrat duhet të lënë hapësirë që lojtarët e qendrës nga skuadra tjetër të mund të rrotullohen rreth stemës së tyre.

### Stafetë basketboli





## Gjërat që duhen:

Tre stema, tre shkopinj pikësh, tre shkopinj. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Kush mund të luajë?

Dy djem dhe dy vajza nga çdo skuadër. (Vrapuesit e parë dhe të tretë janë djem; vrapuesit e dytë dhe të katërt janë vajza.)

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinjtë e pikëve në diagonalet e skuadrave me largësi 1.5m nga qendra.

## Përgatitu!

Lojtari i parë qëndron me një shkop jashtë rrethit, pas diagonales së nisjes. Lojtarët 2,3 dhe 4 qëndrojnë brenda rrethit të zonës së skuadrës së tyre.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari 1 vrapon dy herë përreth rrethit dhe ia dorëzon shkopin lojtarit 2. Lojtari 2 vrapon dy herë përreth rrethit dhe ia dorëzon shkopin lojtarit 3, e kështu me radhë. Kur lojtari 4 të ketë mbaruar rrotullimet, rrotullohet rreth stemës së skuadrës dhe vrapon drejt qendrës bashkë me shkopin për të prekur shkopin e pikëve të skuadrës me dorë/duar.

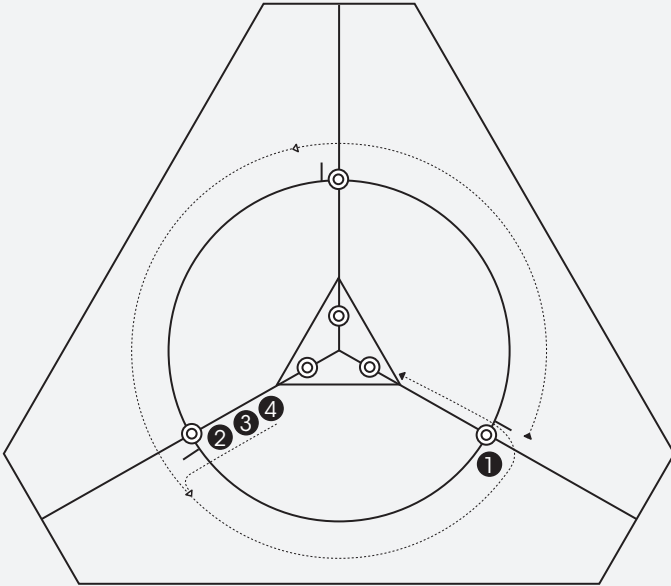
## DHE FITUESI ËSHTË ...

Skuadra e parë që prek shkopin e vet të pikëve dhe fiton pesë pikë. Skuadra e dytë fiton tre pikë.

## Por prit...

Shkopi duhet të kalohet brenda zonës së pasimit të skuadrës (pa arritur diagonalen tjetër). Nëse një stemë rëzohet, skuadra digjet. Nëse një lojtar preket nga lojtari i skuadrës tjetër, duhet të lëvizë në të djathtë dhe të lejojë lojtarin të kalojë.

# Stafetë sprint





## Gjërat që duhen:

Tre stema, tre shkopinj pikësh, (të paktën) tre lidhëse për të lidhur këmbët e lojtarëve me njëri-tjetrin.

## Kush mund të luajë?

Dy vajza dhe dy djem për secilën skuadër për dy raunde.

Raunde 1 – Dy vajza

Raunde 2 – Dy djem

## Gati!

Vendos raundet në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinj të pikëve në diagonalet e skuadrave, me largësi 1.5m nga qendra.

## Përgatitu!

Lidh kyçin e këmbës të djathtë të një lojtari me kyçin e këmbës të majtë të një lojtari tjetër. Dyshtet qëndrojnë jashtë rrethit, pas diagonales së nisjes së skuadrës.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, dyshtet vrapojnë dy herë përreth rrethit, vrapojnë rreth stemës së skuadrës dhe drejt qendrës, për të prekur shkopin e pikëve me dorë/duar.

## DHE FITUESI ËSHTË ...

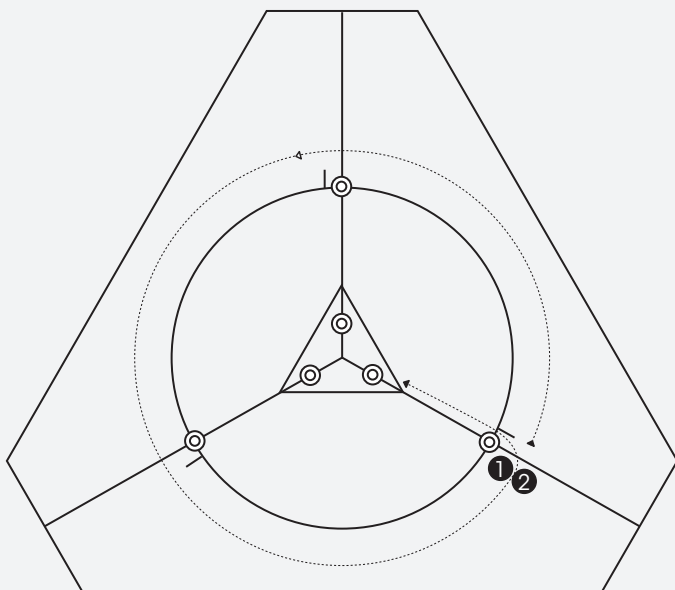
Skuadra e parë që prek shkopin e vet të pikëve dhe merr katër pikë. Skuadra e dytë merr dy pikë.

## Por prit ...

Skuadra digjet nëse rrëzon një stemë, nëse e prek një skuadër tjetër, nëse i hiqet lidhësja nga kyçet ose nëse një lojtar bie.



# Garë me tre këmbë





## Gjërat që duhen:

Tre stema, tre shkopinj pikësh. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Kush mund të luajë?

Një vajzë dhe një djalë për çdo skuadër të ndarë për dy raunde:

Raundi 1 – Vajzë

Raundi 2 – Djalë

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinj të pikëve në diagonalet e skuadrave, me largësi 1.5 m nga qendra.

## Përgatitu!

Vrapuesit qëndrojnë jashtë rrethit, pas diagonales së nisjes.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, vrapuesi vrapon katër herë përreth rrethit, një herë rreth stemës së skuadrës dhe pastaj vrapon drejt qendrës për të prekur shkopin e pikëve të skuadrës me dorë/duar.

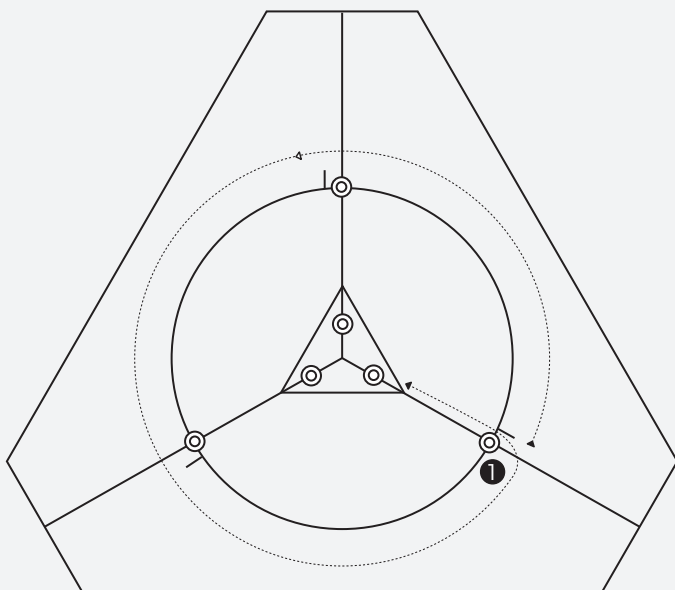
## DHE FITUESI ËSHTË ...

Lojtari i parë që prek shkopin e pikëve dhe merr katër pikë. Lojtari i dytë merr dy pikë.

## Por prit ...

Nëse një lojtar rrëzon një pincetë, s'kualifikohet.

# Garë sprint





## Gjërat që duhen:

Tre stema, tre shkopinj pikësh, tre shkopinj me ngjyra, tre jastëkë të mëdhenj me ngjyra. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Kush mund të luajë?

Pesë vajza dhe pesë djem nga çdo skuadër, të ndarë në dy raunde.

Raundi 1 – Pesë vajza

Raundi 2 – Pesë djem

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinjtë e pikëve në diagonalet e skuadrave, me largësi 1.5 m nga qendra. Vendos një jastëk të madh me ngjyrë në qendër të çdo trekëndëshi qendror.

## Përgatitu!

Pesë lojtarët rreshtohen në rrethin e skuadrës së vet. Lojtarit që është më larg diagonales fillestare i jepet një shkop me ngjyrë.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari i parë vrapon për në trekëndëshin qendror, vendos (jo hedh) shkopin në tokë dhe merr jastëkun me ngjyrë. Pastaj vrapon për te rrethi dhe ia jep jastëkun lojtarit të dytë. Lojtari i dytë vrapon për në trekëndëshin qendror dhe shkëmben jastëkun me shkopin. Loja vazhdon. Kur lojtari 5 të kthehet në rreth, ia jep shkopin lojtarit të parë dhe loja përsëritet. Kur lojtari 5 e merr shkopin për herë të dytë vrapon për në qendër që të prekë shkopin e pikëve me dorë/duar.

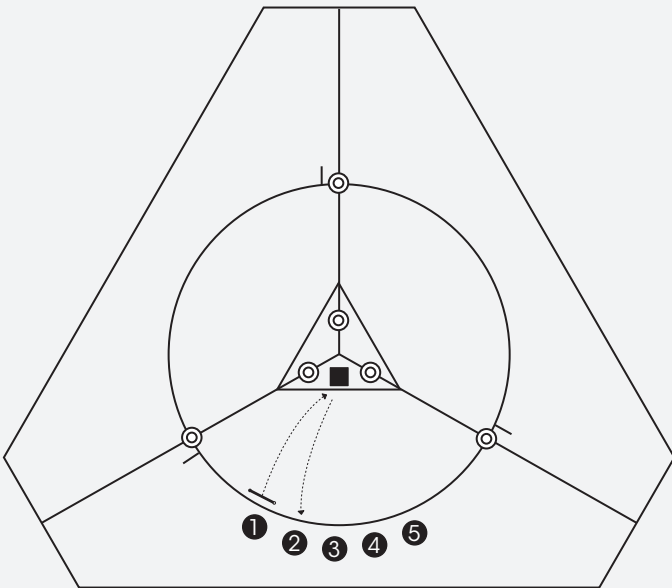
## DHE FITUESI ËSHTË ...

Lojtari i parë që prek shkopin e pikëve dhe merr katër pikë. Lojtari i dytë merr dy pikë.

Por prit ...

Nëse një lojtar e kalon vijën e rrethit pa një jastëk apo shkop në dorë, skuadra digjet. Nëse ndonjë pjesë e jastëkut apo shkopit është jashtë trekëndëshit qendror të skuadrës, skuadra digjet. Lojtarët duhet të qëndrojnë në të njëjtin rend gjatë gjithë lojës.

### Thasë me pupla





Gjërat që duhen:

Një litar me tre ndarje (i ndarë në mes) dhe tre jastëkë të mëdhenj. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

Kush mund të luajë?

Tri vajza dhe tre djem nga çdo skuadër, të ndarë në dy raunde.

Raundi 1 – Tri vajza

Raundi 2 – Tre djem

Gati!

Vendos një jastëk të madh 7.6 m larg diagonales së çdo skuadre (shih diagramin). Vendos litarin në mënyrë të tillë që çdo pjesë e tij të shtrihet në diagonalet e secilës skuadër.

Përgatitu!

Tre lojtarë nga çdo skuadër kapin litarin. Mund të qëndrojnë kudo brenda rrethit, jashtë trekëndëshit qendror. Mund të vënë edhe doreza, nëse duan.

Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët e tërheqin litarin në drejtim të diagonales së skuadrës së tyre, derisa njëri prej lojtarëve të skuadrës të kapë jastëkun e skuadrës. Çdo 15 sekonda pas rënies së parë të bilbilit, jepet një sinjal dhe jastëku i çdo skuadre zhvendoset (nga drejtuesi i lojës) 30m më afër qendrës së rrethit. Jastëku zhvendoset gjithsej gjatë herë ose derisa të fitojë një skuadër.

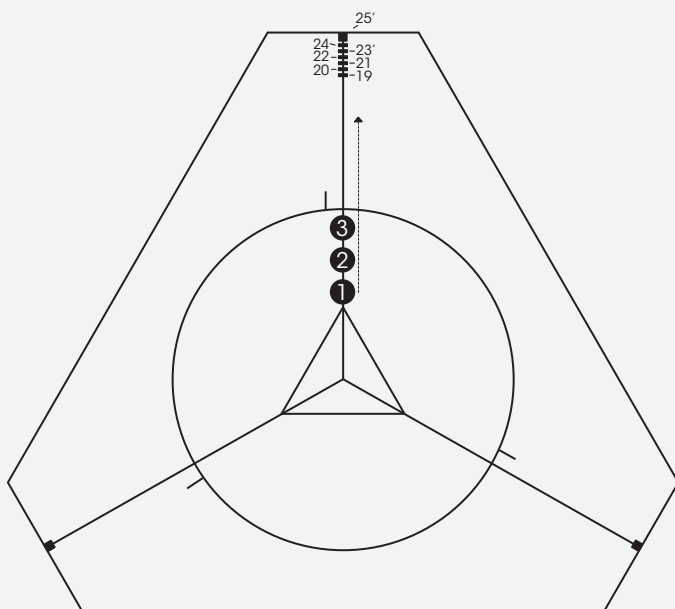
DHE FITUESI ËSHTË ...

Skuadra e parë në të cilin njëri prej lojtarëve kap jastëkun ndërsa të tre lojtarët mbajnë litarin dhe fiton tre pikë.

Por prit ...

Lojtarët nuk mund të lidhin litarin nëpër trup. Të gjithë lojtarët duhet ta mbajnë litarin derisa drejtuesi i lojës të deklarojë një fitues.

### Tërheqje me tre drejtime





## Gjërat që duhen:

Gjashtë stema, tre shkopinj pikësh. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Kush mund të luajë?

Dy vajza dhe dy djem nga çdo skuadër, të ndarë për katër raunde.

Raundi 1 – Një vajzë

Raundi 2 – Një vajzë

Raundi 3 – Një djalë

Raundi 4 – Një djalë

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinjtë e pikëve në largësi 1.5 m nga qendra në diagonalet e skuadrave. Vendos shkopinjtë e pikëve 1.5 m larg qendrës së diagonaleve të skuadrës.

## Përgatitu!

Lojtarët rreshtohen jashtë rrethit, pas diagonales së skuadrës të tyre.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtarët vrapojnë jashtë shkopinjve të vendosur në rreth dhe brenda shkopinjve të vendosur midis diagonaleve (shih diagramin). Kur të vrapojnë rreth shkopit të skuadrës së tyre, vrapojnë drejt rrethit për të prekur shkopin e pikëve me dorë/duar.

## DHE FITUESI ËSHTË ...

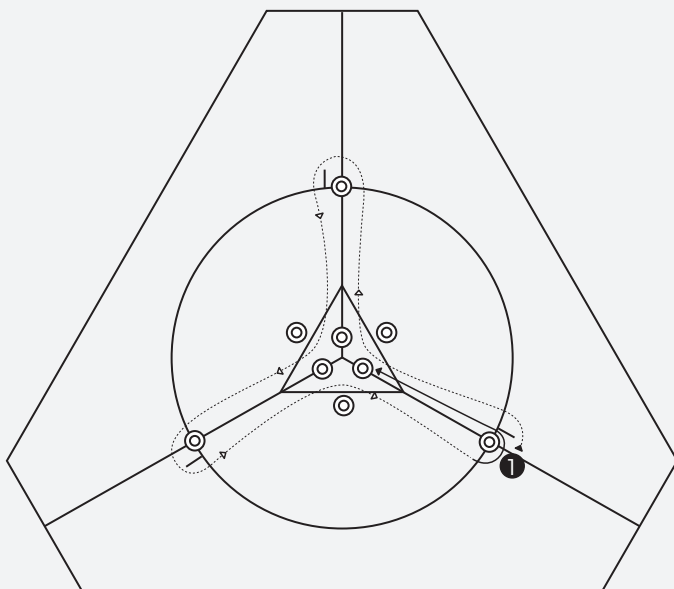
Lojtari i parë që prek shkopin e pikëve dhe merr tre pikë.  
Lojtari i dytë merr një pikë.



Por prit ...

Nëse një lojtar hedh ndonjë nga shkopinjtë para se të prekë shkopin e pikëve, digjet.

### Garë shkathtësie





## Gjërat që duhen:

Tre ose katër stema, tre ose katër shkopinj pikësh, një shkop për çdo skuadër. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Kush mund të luajë?

Dy djem dhe dy vajza nga çdo skuadër, të ndarë për raund.

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinj të pikëve në kryqëzimin e trekëndëshit qendror dhe diagonaleve të skuadrave (1.5m).

## Përgatitu!

Lojtari 1 (vajzë) qëndron në diagonalen e skuadrës së vet me shkopin në dorë. Lojtari 2 (djalë), 3 (vajzë) dhe 4 (djalë) qëndrojnë brenda rrethit pranë diagonales së skuadrës, në të majtë të vijës së skuadrës.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari 1 vrapon një herë përreth rrethit dhe ia dorëzon shkopin lojtarit 2. Lojtari 2 vrapon dy herë përreth dhe ia dorëzon shkopin lojtarit 3. Lojtari 3 vrapon tre herë përreth dhe ia dorëzon shkopin lojtarit 4. Lojtari 4 vrapon katër herë përreth, një herë rreth stemës së skuadrës dhe pastaj drejt qendrës për të prekur shkopin e pikëve me dorë/duar.

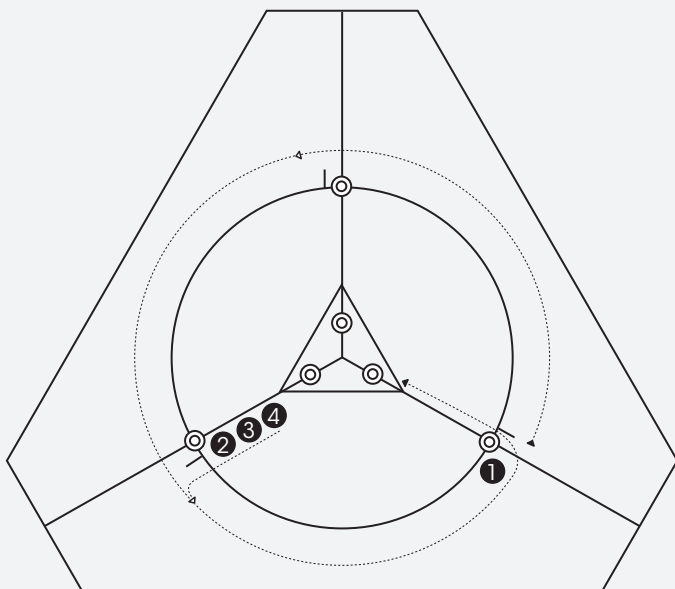
## DHE FITUESI ËSHTË ...

Skuadra e parë që prek shkopin e pikëve dhe merr pesë pikë. Skuadra e dytë merr tre pikë.

## Por prit ...

Nëse një lojtar rrëzon ndonjë stemë ose shkop pa prekur shkopin e pikëve, skuadra digjet. Nëse një lojtar preket nga një lojtar i skuadrës tjetër, duhet të lëvizë në të djathtë, në mënyrë që të lejojë lojtarin të kalojë.

# Përzierje maratonë





## Gjërat që duhen:

Tre stema dhe tre shkopinj pikësh. Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Kush mund të luajë?

Një vajzë dhe një djalë nga çdo skuadër, të ndarë për dy raunde

Raundi 1 – Vajzë

Raundi 2 – Djalë

## Gati!

Vendos stemat në kryqëzimin e rrethit dhe diagonaleve të skuadrës. Vendos shkopinjtë e pikëve në largësi 1.5 m nga qendra në diagonalet e skuadrave.

## Përgatitu!

Vrapuesi qëndron jashtë rrethit, pas diagonales së skuadrës të tij.

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, vrapuesi vrapon tetë herë përreth rrethit, shkon përreth stemës së skuadrës dhe drejt qendrës, për të prekur shkopin e pikëve me dorë/duar.

## DHE FITUESI ËSHTË ...

Lojtari i parë që prek shkopin e pikëve dhe i cili merr katër pikë. I dyti merr dy pikë.

## Por prit ...

Nëse një vrapues rrëzon një stemë, digjet.





## Gjërat që duhen:

Tre shkopinj pikësh, tre tullumbace (merr tullumbace ekstra në rast se plas ndonjë). Luhet në katrorin e lojërave nga Awana.

## Who gets to play

Pesë vajza dhe pesë djem, të ndarë për runde

Raundi 1 – Pesë vajza

Raundi 2 – Pesë djem

## Gati!

Vendosi shkopinjtë e pikëve 1.5 m larg qendrës së diagonaleve të skuadrave.

## Përgatitu!

Mendoje zonën e lojës si tri zona të ndryshme. Zona 1 është brenda rrethit. Zona 2 është hapësira ndërmjet rrethit dhe vijës së skuadrës. Zona 3 është jashtë vijës së skuadrës. Lojtarët rreshtohen me njëren këmbë në njëren anë të diagonales së skuadrës. Lojtarët rrinë me fytyrë nga qendra e rrethit. Lojtari 1 qëndron në zonën 1. Lojtarët 2, 3 dhe 4 qëndrojnë në zonën 2. Lojtari 5 qëndron në zonën 3. Lojtari 1 mban tullumbacen me të dyja duart duke e vendosur në qafë. (Shih diagramin).

## Nisu!

Kur të bjerë bilbili, lojtari 1 e kalon tullumbacen midis këmbëve të lojtarëve 2, 3 dhe 4 deri te lojtari 5. Lojtarët 2, 3 dhe 4 mund ta prekin tullumbacen, por nuk janë të detyruar. Kur lojtari 5 të marrë tullumbacen, vrapon në fillim të rreshtit dhe merr pozicionin që kishte lojtari 1. Katër të tjerët zhvendosen—lojtari 1 në zonën 2, lojtari 4 në zonën 3. Lojtari 5 përsërit procesin duke e kaluar tullumbacen midis këmbëve të lojtarëve. Kur lojtari 1 të marrë tullumbacen në zonën 3, vrapon për në qendër të rrethit që të prekë shkopin e pikëve me dorë/duar.

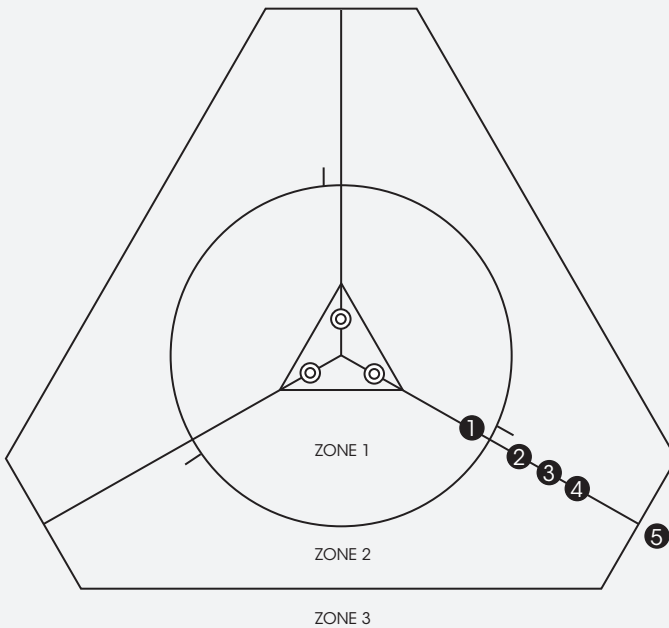
## DHE FITUESI ËSHTË ...

Skuadra e parë që prek shkopin e pikëve dhe merr katër pikë.  
Skuadra e dytë merr dy pikë.

## Por prit ...

Lojtarët nuk mund të qëndrojnë ngjitur me njëri-tjetrin. Duhet të jenë larg njëri-tjetrit sa gjatësia e një krahu. Lojtarët në zonën 1 dhe 2 digjen nëse kalojnë vijën e zonës, ndërsa kanë tullumbacen në dorë. Lojtarët në zonën 3 digjen nëse kalojnë vijën e zonës pa e pasur tullumbacen në dorë. Lojtarët në zonat 1 dhe 3 duhet të lëvizin në diagonalen e skuadrës kur e marrin apo japin tullumbacen. Lojtari 1 duhet të ketë tullumbacen në dorë për të fituar. Nëse tullumbacja plas, skuadra digjet.

### Stafetë me tullumbace



## Përmbledhje e lojërave për shërbesat e të rinjve

Stafeta e basketbollit

Stafetë me sprint

Garë me tre këmbë

Garë sprint

Thasë me pupla

Tërheqje me tre drejtime

Garë shkathtësie

Përzierje maratonë

Garë maratonë

Stafetë me tullumbace

Për më tepër informacion vizito faqen e internetit [Awana.al](http://Awana.al).

### Me ikona



Përdor jastëkë

Luftanija

Stafetë me tullumbace

Hedhja e bombave me jastëkë

Tërheqje me tre drejtime



Përdor tullumbace

Tullumbace atomike

Hedhje topi

Futboll me tullumbace

Bomba

Shkojmë për peshkim

Futboll i qullët

Luftë me ujë

Stafetë me tullumbace



Përdor topa

Skifterët e topave

Hokej me topin e bulingut

Topat në kosh

Në zjarr

Fushorët dhe rrethuesit



Topa të rastësishëm  
Pinboll me njerëz  
Bejsboll në hapësira të mbyllura  
Lojë me top, si majmunë  
Futboll i çuditshëm  
Shkumë rroje në top  
Futboll i qullët  
Tri gjëra për t'u hedhur  
Bejsboll me dy baza  
Urra Sem!  
Stafeta e basketbollit



### Lojëra në ambiente jashtë

Alienë përballë  
Grabitqarë  
Fushorët dhe rrethuesit  
Zjarrfikës  
Topa të rastësishëm  
Futboll i çuditshëm  
Shkumë rroje në top  
Në kërkim të slime-it  
Topa luftash me topa dëbore  
Futboll i qullët



### Stafetë

Shërbëtori  
Garë larvash  
Kërce majmun, kërce  
Mos i humb gurët  
Zjarrfikës  
Shkojmë për peshkim  
Maratona me rrathë  
Garë me jastëkë  
Në kërkim të slime-it  
Sende  
Stafetë me bluza  
Shkojmë në bankë  
Laji flokët  
Stafetë basketbolli  
Stafetë sprint  
Përzierje maratonë  
Stafetë me tullumbace



### Gjëegjëza, pazëll dhe inskenime

Analizë

Gara e librave të Biblës  
Fjalëkryqe  
Mos qesh  
Le të bëjmë I marrëveshje  
Hedhje emri  
Numrat  
Gjetja e fotografive  
Ajo loja  
Sloganet  
Ruaju



### Të gjithë luajnë në të njëjtën kohë

Futboll me kafshë  
Tullumbace atomike  
Futboll me tullumbace  
Operacion me banane  
Garë me fashë  
Gara e librave të Biblës  
Garë me karamelle  
Kape diskut fluturues  
Garë me djathë  
Fjalëkryqe  
Pinboll me njerëz  
Mate  
Në lajme

Lojë me top, si majmun

Ai

Përbindësh

Numrat

Futboll i çuditshëm

E kuqe, blu, jeshile, e  
verdhë

Gur, letër, gërshtë

Vezë të rrahura

Mashtrim i heshtur

Sloganet

Përmes rrathëve

Lojë me hedhje

Ruaju



## **Përdor ushqim**

Operacion me banane

Shërbëtori

Garë e karamelëve

Beteja me djathë

Rrotë djathi

Garë me makarona

Shkumë rroje në top

Në kërkim të slime-it

Topa luftash me topa  
dëbore

Një lugë plot  
me drithëra të  
sheqerosura

Hedhje biskotash



## **Duhën lidhur sytë**

### **Beteja**

Triçikël i verbër



### Intensitet i ulët

Hedhje tullumbacesh  
Operacion me banane  
Garë me fashë  
Luftanija  
Bombë me jastëkë  
Shërbëtori  
Rrotë djathi  
Fjalëkryqe  
Mos qesh  
Në lajme  
Ai  
Le të bëjmë marrëveshje  
Hedhje emri  
Numrat  
Gjetja e fotografive  
Ajo loja  
E kuqe, blu, jeshile, e verdhë  
Sloganet  
Trix shpejtësie  
Ruaju



### Intensitet mesatar

Analizë  
Tullumbace atomike  
Futboll me tullumbace  
Triçikël i verbër  
Gara e librave të Biblës  
Hokej me top bulingu  
Garë e karameleve  
Garë larvash  
Kërce majmun, kërce  
Mos i humb gurët  
Gara e diskut fluturues  
Mbaj rradhën  
Maratona e rrathëve  
Pinboll me njerëz  
Mate  
Bejsboll në ambiente të mbyllura  
Limbo  
Lojë me top, si majmun  
Përbindësh  
Garë me makarona  
Garë me jastëkë  
Gur, letër, gërshërë  
Vezë të rrahura  
Bëhu gati

Shkumë rroje në top  
Një lugë plot me drithëra të sheqerosura

Sende  
Stafetë me bluze  
Shkojmë në bankë  
Përmes rrathëve  
Lojë me hedhje  
Trekëndësh  
Bejsboll me dy baza  
Urra Sem  
Laji flokët



### Intensitet i lartë

Alienët kundër grabitqarëve  
Futboll me kafshë  
Bomba  
Kap diskun fluturues  
Në zjarr  
Fushorët dhe rrethuesit  
Shkojmë për peshkim  
Futboll i çuditshëm  
Garë me jastëkë  
Në kërkim të slime-it  
Futboll i qullët

Hedhje biskotash  
Tri gjëra për t'u hedhur  
Stafetë sprint  
Garë maratonë  
Përzjerje maratonë  
Stafetë me tullumbace



## **Pak aftësi**

Tullumbace atomike  
Hedhje tullumbacesh  
Futboll me tullumbace  
Operacion me banane  
Garë me fashë  
Luftanija  
Bomba  
Triçikël i verbër  
Shërbëtori  
Garë me karamеле  
Mos qesh  
Pinboll me njerëz  
Mate  
Bejsboll në ambiente të mbyllura  
Në lajme  
Ai  
Përbindësh

Hedhje emrash  
Garë me makarona  
Numrat  
Gjetja e fotografive  
E kuqe, blu, jeshile, e verdhë  
Vezë të rrahura  
Në kërkim të slime-it  
Sloganet  
Trix shpejtësie  
Një lugë plot me drithëra të sheqerosura  
Sende  
Stafetë me bluza  
Laji flokët  
Ruaju



## **Aftësi mesatare**

Alienët kundër grabitqarëve  
Analizë  
Futboll me kafshë  
Kape diskun fluturues  
Garë larvash

Garë me djathë  
Kërce majmun, kërce  
Mos i humb gurët  
Fushorët dhe rrethuesit  
Zjarrfikës  
Mbjaj radhën  
Limbo  
Garë me jastëkë  
Ajo loja  
Bëhu gati  
Gurë, letër, gërshërë  
Futboll i qullët  
Lojë me hedhje  
Hedhje biskotash  
Trekëndësh  
Bejsboll me dy baza  
Urra Sem  
Luftë me ujë

Stafetë basketbolli  
Stafetë sprint  
Garë shkathtësie



**Aftësi të larta**  
Përmes rrathëve  
Fjalëkryqe  
Në zjarr  
Shkojmë për peshkim  
Shkumë rroje në top  
Përzierje maratonë  
Garë maratonë  
Stafetë me tullumbace



# Katrori i lojërave nga Awana

