

LIBRI ÇËFTOR I
LOJËRAVE
PËR SHËRBESËT
E KËRNUVE
NË GJITHË

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 ZYRTAR I LOJËRAVE PËR SHËRBESËN E LËRINJVE NEA 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 njeh 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.

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 aftësish. 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 mbledhen 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.

Për më shumë informacion në drejtimin efektiv të kohës së lojërave shiko librin *Awana Game Director Role Book*. Ky burim është një mjet thelbësor për çdo drejtues lojërash.

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.

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



Gjëegjëzë, puzzle dhe
skeçe



Përdor tullumbace



Të gjithë marrin pjesë
në të njëjtën kohë



Përdor topa



Përdor ushqim



Luaj jashtë



Përdor lidhës sysh

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!

Lejoi 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 ngjites 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.

