अनौपचारिक संगतिमा हुनुपर्ने क्रियाकलापहरु

पाष्टरीय तालीम पुस्तिका

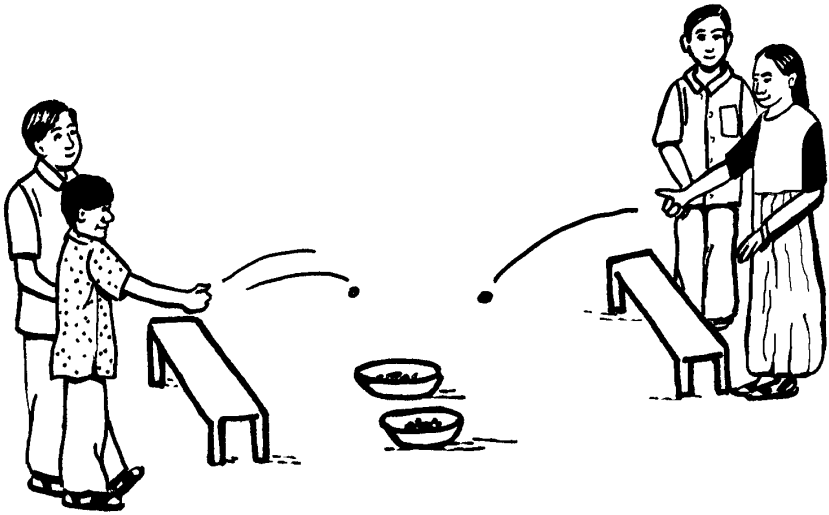
४६

तालीम र वृद्धि

T&M ®

मण्डलीको निम्ति अनौपचारिक क्रियाकलापहरुबारे केही व्यावहारिक बुँदाहरु

किन हामीलाई अनौपचारिक क्रियाकलापहरु अनि मनोरञ्जनहरुको खाँचो पर्दछ ? धर्मशास्त्रमा हेर्‍यौं भने परमेश्वरले आफ्ना मानिसको निम्ति आनन्दमय चाढहरु दिनुभएको छ । ख्रीष्टका सन्तानहरुसँग रहेर मनोरञ्जन गर्न अनि खेल्न स्वस्थजनक कुरो हो । पूर्ण आनन्दले प्रेमिलो संगति विकास गर्दछ । कति मानिसहरु सोंच्दछन् कि इसाईहरुले मनोरञ्जन मन पराउँदैनन् । यो सुसमाचारको निम्ति शक्तिशाली हतियार पनि हो । कुनै मदपान अथवा सांसारीक मनोरञ्जनका साधनविना हामीले आनन्द मनाएको हाम्रा मित्रहरुले देख्नेछन् ।



कसरी इसाईहरु सामाजिक क्रियाकलापहरुमा र माइलो मान्दै सहभागी हुन सक्छन् ?

मण्डलीका मानिसहरुले खाना तयार गर्ने अनि कोठा सिङ्गार्ने काम गर्न सक्छन् । इसाई रमाइलोपनमा निम्न कुराहरु हुनसक्छ:

- राम्ररी तयार पारिएको खेल (कलस्सी ३:२३),
- खानपीन (खाना र पिउने कुराहरु),
- एक आराधना (गीत गाउने, परमेश्वरको वचनमा अलिकति मनन)।

सँगसँगै रहेर आराम गर्दा अथवा खेल्दा हामीले अनौपचारिक ढङ्गमा एकाअर्कालाई चिन्ने छौं । स्वयंसेवकहरुले स्कीट, संगीत, कविता अथवा विशेष खेलहरु आयोजना गर्नसक्छन् ।

कहाँ अनि कसरी ?

कुनै घरमा, अथवा खोलामा, अथवा पार्क आदिमा यसो गर्दसक्छौं । यसप्रकारको आयोजना कुनै पनि बेला गर्न सकिन्छ, सार्वजनिक विदाको बेला मात्र होइन । अघिबाटै यस कार्यक्रमको निम्ति योजना गर्नोस् । पानी पर्ने सम्भावना भए, भित्री खेलहरुको बन्दोबस्त गर्नोस् ।

खेलहरु

स्वस्थजनक मनोरञ्जनात्मक क्रियाकलाप र अरुबीच हामीले भिन्नता छुट्याउन सक्नुपर्छ । तल दिइएका खेलहरु नानीहरु, जवानहरु, अनि प्रौढहरुको लागि हो । केही भित्री खेलहरु पनि छन् । कति बाहिरी खेलहरु छन् । यी कुराहरु गर्नोस्, अनि अरु पनि पत्ता लाएर थप्न सक्नुहुन्छ ।

खेलबारे केही सुझावहरुः

- प्रतियोगिता जित्ने भन्दा पनि टीम मिलेर खेल्नु पर्ने कुरा लाई जोड दिनुहोस् ।

- खेल्न चाहनेहरुको इच्छा र परिस्थिति अनुरुप खेल खेलाउनु होस् । उदाहरणको लागि, कलेज पढ्नेहरुले बुद्धिपूर्ण क्वीज खेलहरु मन पराउलान् तर अरुले मन नपराऊलान् । उमेर र दक्षता अनुसार झुण्डहरु छुट्याउँदा हामीले देख्न चाहेको सहयोग देख्न पाउँदैनौं । बरु भन्दा, धेरै जान्नेहरुले कम जानेकाहरुलाई सुधार ल्याउन सहयोग गर्ने काममा समय लाउन सके राम्रो हो ।

- खेलको नियमहरु स्पष्ट र संक्षिप्तमा बुझाइदिने । गोलमालबाट बँच्नको लागि नियम पालन गर्नु होस्, तर खेलको आनन्द नै हराउने गरी त्यति कठोरतापूर्वक पनि होइन ।

- विभिन्न प्रकारका मानिसहरुको टीमहरु छन् भने, तिनीहरु संख्या, उमेर अनि क्षमतामा मिल्दो पनि छन् भनी निश्चित हुनुहोस् ।

- जब एउटा खेलको निम्ति केही चाहिन्छ भने, पहिल्यैबाट जोगाड गरेको हुनुपर्छ । उदाहरणको लागि, कार्यक्रम शुरु भए पछि, खेल्ने व्यक्तिको आँखा छोप्न रुमाल चाहियो भन्दा त अति ढीलो भइहाल्छ ।

- मानिसहरु थकित हुनुभन्दा अघि नै खेल परिवर्तन गर्नोस् । मौसम अनुसार खेलाउनु होस् । नानीहरुलाई अति जाडो अथवा गरममा ननिकाल्नु होस् ।

- नानीहरुको खेलमा ठूलाहरुले एकाधिकार जमाउनु हुन्न । (तर हार्ने टीमलाई केही सहयोग गर्न सकियो भने उत्साह बढ्नेछ)।

- ठूलो झुण्ड छ भने, खेलको नियमहरु बुझाउनु अनि खेललाई नियन्त्रणमा ल्याउनु माइक, अम्पाएरको सीटी अथवा मेगाफोन प्रयोग गर्नु राम्रो हुन्छ ।

हरेकलाई रमाइलो पार्नको निम्ति अप्नाउनु पर्ने तीनवटा नियमहरु यस प्रकारका छन्:

- राम्ररी तयारी गर्नोस् ।

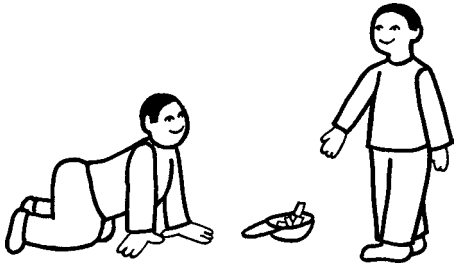
- जिम्मेवारीहरु बाँड्नोस् ।

- खेलमा विभिन्नता ल्याउनोस् ।

नानीहरुको लागि भित्री खेल

१. गरम अथवा चिसो

एउटा केटो कोठा बाहिर जान्छ। अरुहरुले केही सानो चीज कोठामा लुकाउँछ। केटो फर्केर आई लुकाएको चीज खोज्दछ। ऊ त्यो चीजको नजीक पुग्दा "तातो" भनेर अरुहरु कराउँछन्, तर लुकाएको चीजभन्दा टाडो गयो भने चिसो भनेर कराउँछन्। हरेक नानीले एक मौका पाउँछ।



२. म के हुँ ?

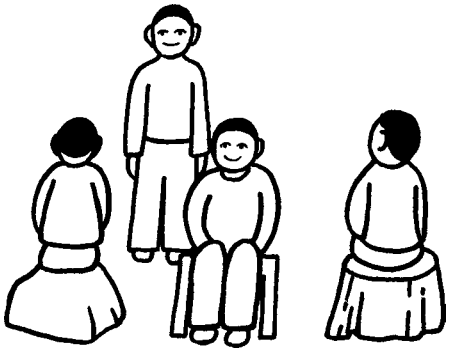
तयारी: कागजका विभिन्न टुक्राहरुमा, विभिन्न पशुहरुका नाउँ लेख्नोस्। ती लेखिएका नाउँहरुलाई कुनै टोपी अथवा बक्समा राख्नुहोस्।

हरेक नानीले एक एक टुक्रा कागज लिन्छ। पालैपालो, हरेकले उसले पाएको कागजको टुक्रामा जुन पशुको नाउँ लेखिएको छ त्यसैको नकल गर्दछ। अरुहरुले चाहिँ कुन पशु हो भनी अन्दाज लाउँछन्।

नकल गर्न सरल पशुपंक्षीहरुका नमूनाहरुः चराहरु, साँढे, खरायो, बाँदर, गधा, कुकुर, बिरालो, सिंह, लाटोकोसेरो, माछा, मौरी, हात्ती, कङ्गारु, कछुवा ।

३. संगीतमय चौकीहरु (म्यूजिकल चेयर्स)

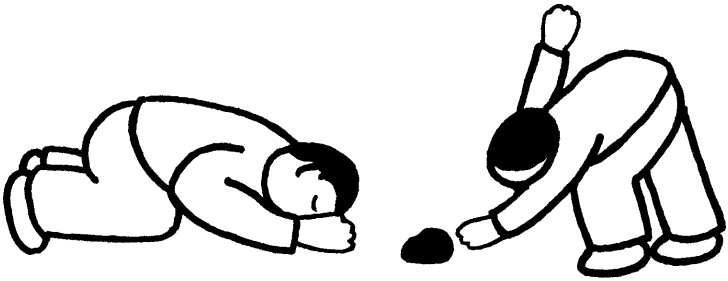
हरेक नानीको लागि एउटा चौकी गरेर, एकपछि अर्कोको मुख उल्टापट्टि पारी, चौकीहरु गोलो पारेर राख्नोस् ।



जब संगीत बज्दछ, नानीहरु चौकीहरुको वरिपरि हिँडिर हेका हुन्छन् । जति जनाले भाग लिन्छन्, त्यसमा एउटा चौकी कम राखिन्छ (हटाइन्छ)। अचानक संगीत बज्न छोड्छ, अनि नानीहरु चौकीमा बस्छन् । जुन नानीले चौकी पाउँदैन, उ खेलबाट बाहिर हुनपुग्छ । संगीत फेरि बज्छ, अनि एउटा चौकी हटाइन्छ । अन्तमा एउटा नानी बाँकी रहुञ्जेल खेल चालु रहन्छ ।

४. सुतिरहेको ड्र्यागन (साना नानीहरुको लागि)

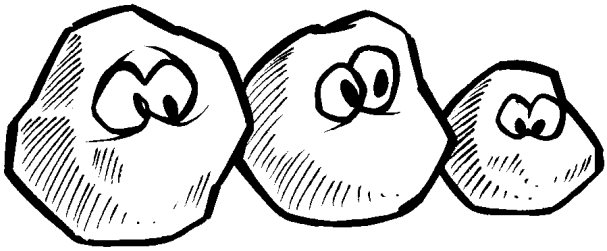
भनिदिनोस् कि तपाईं चाहिँ एउटा ठूलो धन हेरचाह गरि रहेको डरलाग्दो ड्र्यागन हुनुहुन्छ । तपाईंको चौकीको नजीक "धन" को रुपमा एउटा सानो वस्तु राख्नु होस् । जब ड्र्यागन सुतिरहेको हुन्छ, तब नानीहरुले त्यो धन चोर्दछन् । तर जसै तपाईं (ड्र्यागन) ब्युँझनु हुन्छ, अनि जुन नानीलाई धनको वरिपरि घुमिरहेको पाउनुहुन्छ, तपाईंले उसलाई पक्रेर एक "खाने भाँडो" (अर्को चौकी) मा हालिदिनुहुन्छ ।



तपाईं (घुर्दै) सुतिरहेको बहाना गर्नुहोस् । जब तिनीहरुले धन लैजाने प्रयत्न गर्दछन्, तब ड्र्यागन ब्युँझन्छ, गर्जन्छ, अनि त्यहाँ वरिपरि भएको कुनै पनि नानीलाई समात्छ । तिनीहरुलाई खानाको भाँडामा हालिन्छ । जबसम्म सबै नानीहरु समातिन्न, अथवा धन लान सफल बन्दैनन्, तबसम्म खेल जारी राख्न सकिन्छ ।

५. बहुमूल्य पत्थर (एक मनोरञ्जन)

तयारीः (यदि भित्र खेलाइन्छ भने, भुइँ अथवा टेबुल छोप्नलाई खबरकागज, ब्रूशहरु, विभिन्न रङ्गका पेन्टहरु)। साना ढुङ्गाहरुमा आखाँहरु अथवा मुख कोर्ने, अथवा सर ल रुपमा रङ्ग लाउने काम होस् । त्यो के हो भनी मानिसहरुले अन्दाज लगाऊन् ।



६. धन खोज्ने

मिठाइ लुकाइराख्नोस् अनि नानीहरुले ती खोज्ने काम गरुन् । साना नानीहरुले केही मिठाइ पाएको होस् (कुनै विशेष ठाउँमा तपाईंले लुकाइराख्नु भएको छ भनी तिनीहरुलाई संकेत दिनुहोस्)।

७. बास्केटहरु

तयारी: बास्केटहरु (अथवा ससाना बक्साहरु), अनि ससाना ढुङ्गाहरु

दुइवटा टीमहरु हुनुपर्छ। टेबलबाट लगभग तीन मीटर मा दुइवटा ठूला बास्केटहरु अथवा बक्साहरु राख्नोस्। हरेक नानीलाई तीनवटा ढुङ्गाहरु दिनुहोस्। पालैपिलो गरी तिनीहरुले आफ्नो टीमको बास्केटमा टेबल पछाडिबाट ढुङ्गा फाल्नेछन्। जुन टीमले सबैभन्दा बढी ढुङ्गा बास्केटमा हाल्दछ, त्यसैले जित्दछ। ठूलो बास्केटमा साना बास्केटहरु हालेर राखिएको भएमा झन रमाइलो हुन्छ। सानो बास्केटमा पसेको एउटा ढुङ्गाको तीन पोइन्ट बढी पाउन सक्छ।

८. चिडियाखाना

जो "जू-कीपर" (चिडियाखानाको पाले) हो, उसलाई बाहेक अरु हरेक बालकलाई एउटा एउटा पशुको नाउँ दिनुहोस्। सबै "पशुहरु" लाई चौकीमा राखिदिनु

होस् । चौकीले चाहिँ तिनीहरुको पिँजरा बुझाउँछ । "जू-कीपर" ले म चिडियाखाना निरीक्षण गर्न आउँदैछु भन्छ । जब त्यस बालकले कुनै पशु देखें भन्छ, तब उसले त्यो पशुको नकल गर्छ (आवाजद्वारा, उफ्रेर, चलेर, इत्यादि)।

यदि "जू-कीपर" ले दुइवटा पशुहरुले पिँजडाहरु परि वर्तन गरेका छन् भन्छ भने, ती दुइ नानीहरुले ठाउँ परि वर्तन गर्नु पर्छ । तर यदि "जू-कीपर" ले उनीहरुमध्ये एक जनाको चौकी लान सफल बन्दछ भने, उ चाहिँ चौकी गुमाएको पशु बन्दछ । त्यही पशु "जू-कीपर" बन्न पुग्छ । यदि "जू-कीपर" ले "आगो" भनेर कराउँछ भने, सबै पशुहरुले आ-आफ्नो आवाज निकाल्छन् अनि चौकीहरु साटासाट गर्दछन् ।

हस्तकला गर्न चाहने नानीहरुको लागि

१. सुखा फूलहरु

तयारीः भार्निस, सेतो र रंगीन कागजहरु, खबरकागज ।

पहिलो सेसनः बगैंचा आदिबाट ससाना फूलहरु, उन्यूँ अथवा अरु पातहरु जम्मा गर्ने, अनि तिनीहरुलाई सोंस्ने शक्ति भएको पेपरको बीचमा राखी, तौल घटाउने, अनि सुकाउनको लागि राम्रो भेन्टिलेशन भएको कोठामा करीब दुइ साता राख्ने ।

दोस्रो सेसनः भित्र गरिने । जब तयार पारिएका सामाग्रीहरु सुखा हुन्छन्, सेतो र रङ्गीन पेपरहरुलाई भार्निसले कोट गर्नोस्, अनि फूल र पत्ताहरु कागजमा र ाम्रो डिजाइन पारेर राख्नोस् । अर्को कोट भार्निस लाउनोस् । भार्निसलाई सुक्न दिनोस् । यिनीहरु शुभकामना कार्ड अथवा नक्सा राख्ने फ्रेमको रुपमा प्रयोग गर्न सकिन्छ, अथवा तिनीहरुलाई अझ राम्ररी बनाउन सकिए, चर्चको कुनै प्रोजेक्टको निम्ति रकम जम्म गर्नको निम्ति बेच्न पनि सकिन्छ ।

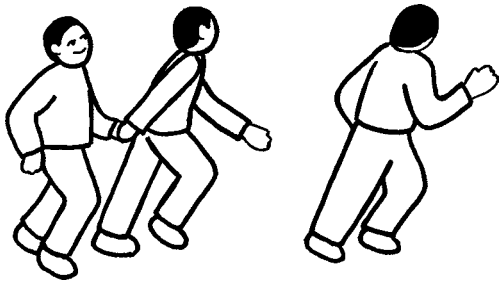
२. सजाइएका थोकहरु

विभिन्न वस्तुहरुलाई पेन्ट गरेर अथवा सजाउन सकिने पेपर अथवा थोकहरुले छोपेर राम्रो सजावट सामाग्री बनाउन सकिन्छ । यस्ता वस्तुहरुमा टीन, प्लान्टका भाँडाहरु, बोतल अनि ससाना जगहरु हुनसक्छ ।

नानीहरुको लागि बाहिरी खेल

१. अमीबा

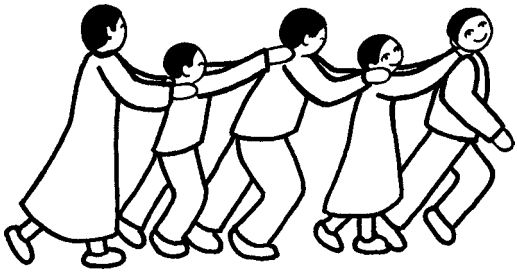
यो एक सीमित क्षेत्रमा मात्र खेल्न मिल्छ। तब मात्र अमीबाले मानिसहरुलाई पक्रन सक्छ। दुइ नानीहरुले हात समातेर अमीबा शुरु गर्न सकिन्छ। अर्कोलाई नछोइञ्जेल अमीबाले अरुहरुलाई खेद्न थाल्छ। उनीहरु अमीबाद्वारा "सोसिन्छन्", अनि अमीबासित हात मिलाउँछन्। सबै नानीहरु नसोसिउञ्जेल अमीबा बढ्दै जान्छ।



२. ड्र्यागनको पुच्छर

ड्र्यागन चाहिँ अघिल्लो व्यक्तिको काँधमा हात बढाएर एक लहरमा उभिएका मानिसहरुद्वारा बन्दछ। ड्र्यागनले आफ्नै पुच्छर निल्न खोज्छ। शिरले पुच्छर लाई नछोउञ्जेल पुच्छरलाई खेदिरहन्छ। तब शिर

लहरको अन्त (पुच्छर) मा पुग्छ, अनि लहरमा भएको अर्को व्यक्ति शिर बन्दछ ।



३. बाल्टी टाउको

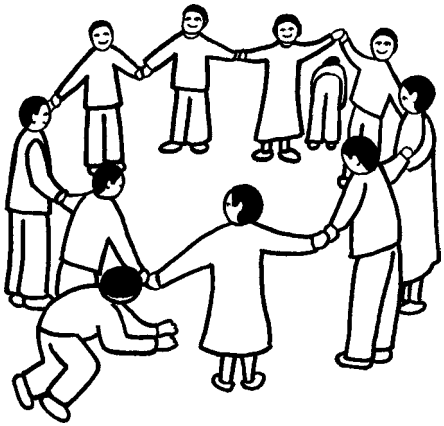
तयारीः एउटा ठूलो प्लास्टिकको बाल्टी

एक नानीले उसको टाउको प्लास्टिकको बाल्टीमा हाल्छ । त्यो नानीले अरुहरुलाई छुन नसक्ने गरी अरुहरुले बाल्टीलाई छुन खोज्छ । यदि उसले कसैलाई छुन्छ भने, उनीहरुले नै बाल्टी टाउकोमा हाल्नु पर्छ ।

४. बिरालो र मुसा

एउटा बिरालो र एउटा मुसा बाहेक, कम्तिमा ८ जना खेलाडीहरुले हात समाएर एउटा गोलो आकारमा र हन्छन् ।

बिरालोले मुसालाई त्यही रीङ्गबाट खेद्छ। जोहरुद्वारा गोलाकार बनेको छ, उनीहरुले मुसालाई सहयोग गर्दछन्। उनीहरुले मुसा पस्दा वा निस्कँदा उनीहरुको हात उचालिदिन्छन्। बिरालोले मुसा खेद्दै जाँदा, उनीहरुले बिरालोलाई रोक्नको निम्ति उनीहरुको हात झारिदिन्छन्। जब बिरालोले मुसालाई छुन्छ, अर्को मुसा र अर्को बिरालो चुनिन्छ। सबै बिरालो अथवा मुसा नबनिउञ्जेल, खेला चालु रहन्छ।

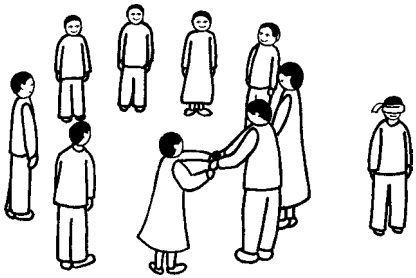


५. तातो आलु

तयारीः "तातो आलु" को निम्ति एउटा गोली अथवा गाँठो पारेको लुगा।

सबै मिलेर एउटा वृत्त बनाउने, तर अगुवा चाहिँ आँखा बन्द गरेर बाहिरै बस्ने। तिनीहरुले चाँडो चाँडो "तातो आलु" पास गर्छन् किनकि यो "तातो" छ।

अगुवाले जब “रोक” भनेर कराउँछ, तिनीहरुले तातो आलु पास गर्न रोक्छन् । जसले अन्तमा पक्रन्छ, उ “जल्छ”, अनि वृत्तबाट बाहिरिन्छ । अन्तमा एक जना बाँकी र हुञ्जेल जारी राख्नोस् ।



६. मध्यरात

(बाहिर, अथवा एउटा ठूलो कोठामा)

एउटा नानीले ब्वाँसोको भूमिका निभाउँछ । अरुहरु चाहिँ भेडा हुन् । ब्वाँसो उसको “ओडार” नजीकै बस्तछ, अनि भेडाहरु चाहिँ तिनीहरुको “झुण्ड”मा र हन्छन्, जहाँ उनीहरु सुरक्षित छन् । (ओडार र झुण्डको निम्ति भुइँमा कुनै प्रकारको चिन्ह लाउन सकिन्छ, अथवा कुनै ढुङ्गा र चौकी चलाउन सकिन्छ ।)

ब्वाँसोको नजीक गएर कति बज्यो भनी भेडाले सोध्छ । उनीहरुले भन्दछन्, “कति समय भयो, श्रीमान ब्वाँसो ?” ब्वाँसोले एउटा समय भन्छ, उदाहरणको लागि, “३ बज्यो”, अथवा “साँढे पाँच”, आदि ।

ब्वाँसोको एक खास समय (मध्यरात) बाहेक अरु बेला भेडाहरु सुरक्षित नै हुन्छन् । ब्वाँसोले आफ्नो ओडार मध्यरातमा मात्र छोड्छ । यदि त्यसले "मध्यरात" भन्यो भने, भेडाहरु दगुरेर झुण्डमा आउँछन् । उनीहरु झुण्डमा पुग्नभन्दा अघि नै ब्वाँसोले तिनीहरुलाई छुन खोज्छ ।

छोइएको भेडा चाहिँ ब्वाँसो बन्दछ । तिनीहरुले त्यसरी नै ब्वाँसोलाई भेडा पक्रन सहायता गर्दछ । सबै भेडाहरु नसमातिउञ्जेल उनीहरु खेलिरहन्छन् । अन्तिम भेडा नयाँ ब्वाँसो बन्दछ, अथवा उनीहरुले कुनैलाई चुन्छ ।

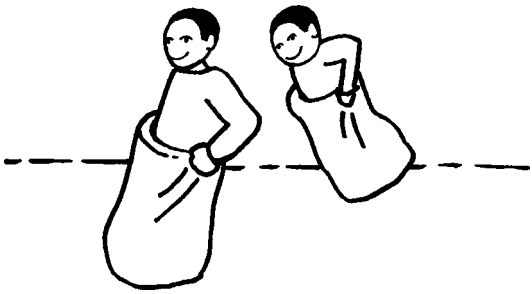
ठूला नानीहरु अथवा जवानहरुको निम्ति बाहिरी खेलाहरु

१. तीन-खुट्टे फूटबल

एक जनाको एउटा गरी जोडी जोडी खुट्टा बाँधेर तिनीहरुले अति सानो भूमिमा खेल्छन् ।

२. बोरा दौड

दुइवटै खुट्टा बोरा अथवा व्यागमा हालेर तिनी दौडन्छन् । उनीहरु काङ्गारु झैं उफ्रन्छन् ।



जवान अनि प्रौढहरुको निम्ति भित्री खेलाहरु

१. विवाह

तयारीः पुराना लुगाहरु

दुइ टीमहरु कोठाको कुनामा लाइन लाग्छन् । विवाह जानको लागि उनीहरुले लुगा लाउनु पर्ने हो । कोठाको अर्को अन्तमा, दुवै टीमको निम्ति एक एकवटा चौकी राखिएको छ, जहाँ लुगाको सेट राखिएको छ (पुरानो पहिरन, ज्याकेट, टोपी, ठूलो बूट अथवा स्याण्डलहरु)।

एक एक गरेर, हरेक टीमको हरेक सदस्य टीमको चौकीनेर दौडन्छन् । तिनीहरुले आफ्नै लुगामाथि त्यहाँ भएका लुगाहरु लाउँछन् । तिनीहरुलाई नचाहिएका लुगाहरु चाहिँ टीमलाई नै फर्कादिन्छन् । त्यसपछि अर्को टीमका सदस्यहरुले पनि त्यसै गर्दछन् ।

जो जो गएर पहिरण लाउन पर्खिरहेका छन्, तिनीहरु अघिल्लो टीमका सदस्यहरुले पुराना लुगाहरु फुकालेर टीमलाई नफर्काउञ्जेल तिनीहरुले पर्खिरहनु पर्दछ । जुन टीमले पहिला सिध्याउँछ, त्यसले जित्छ । यदि तपाईं पुरानो विवाहका वस्त्र तथा अरु सामानहरु भेट्टाउन सक्नुभयो भने, यो खेला अझ रोमाञ्चक बन्दछ ।

२. जासुसी

एक जासुस छानिन्छ । उ कोठा बाहिर जानुपर्छ । त्यसपछि एक जना "गोप्य अगुवा" छानिन्छ ।

जासुस फर्केर आउँछ । गोप्य अगुवाले केही चिन्हहरु देखाउँछ, मुखाकृतिहरु बनाउँछ, अनि अभिनयहरु गर्दछ, जो बाँकी रहेका सबैले अनुकरण गर्दछन् ।

जासुसले को चाहिँ गोप्य अगुवा हो अन्दाज लाउनु पर्छ। जब उसले पत्ता लाउँछ, तब गोप्य अगुवा अर्को जासुस बन्दछ। फेरि अर्को गोप्य अगुवा छानिन्छ। सबै जना जासुस नबनिऊञ्जेल उनीहरु खेलिरहन सक्छन्।

३. क्रियाविशेषणहरु

एक व्यक्ति कोठा बाहिर जान्छ। बाँकी रहेकाले एक क्रियाविशेषण छान्दछ (जस्तै "विस्तारै", "मीठोसँग" अथवा "मजाकसँग")।

बाहिर गएको व्यक्ति फर्कन्छ अनि प्रश्न सोध्छ। हरेकले क्रियाविशेषण अनुसार जवाफ दिन्छ। यदि क्रियाविशेषण "प्रेमिलोसँग" हो भने, उत्तरहरु प्रेमिलोसँग नै दिन्छन्। यदि क्रियाविशेषण "विस्तारै" हो भने, उत्तर पनि विस्तारै आउँछ। जबसम्म सठीक उत्तर पाउँदैन, तबसम्म प्रश्न सोधिने काम गरिरहनु पर्दछ। सबैले पालैसँग प्रश्न सोध्न सक्छ।

४. क्रिस्टोफर कलम्बस

तयारीः आँखामा पट्टी बाँध्नको लागि एक स्कार्फ

एक “साहसी यात्री” चुन्नुहोस् । कलम्बस बनेर, कुनै “बाधाहरु” लाई नछोईकन, उ कोठाको एक छेउदेखि अर्को छेउ गरिरहन्छ । यात्रा अघि, कोठाभरि विभिन्न प्रकारका “बाधाहरु” (अल्मल्याउने) कुराहरु (चौकीहरु, बक्साहरु, टेबलहरु) राखिदिनोस् । कलम्बसले बाधाहरुको अवस्थालाई याद गर्दछ । तब उसको आँखामा पट्टी बाँधिन्छ ताकि उसले केही देख्न नसकोस्, अनि तब उसलाई तीन पटक उसकै वरिपरि घुमाउने काम गरिन्छ ।

त्यसपछि कलम्बस बाधाहरुबाट जोगिँदै कोठाको अर्कोपट्टि जान्छ । तर, उसलाई वरिपरि घुमाएको बेला, सबै बाधाहरु भने हटाइसकिएको थियो । साहसी कलम्बसलाई यो कुरो थाहा थिएन, अनि बाधाहरु (जो त्यहाँ छैनन्) बाट जोगिने हरप्रयास गर्दछ, तर उसलाई “होशियार” भनेर सतर्क गराउने काम भने भइरहेको हुन्छ ।

५. सुँगुर खोज्ने

तयारी: दुइ विभिन्न रङ्गीन कागजमा दुइ वटा सुँगुरका नक्साहरु बनाउने । तिनीहरुलाई ठूलो टुक्रा पारी काट्ने अनि लुकाउने । दुइ टीमहरु बनाउने । तिनीहरुले आफ्नो सुङ्गुर नक्सा अनुसार खोज्ने छन् । हरेक टीमले उनीहरुको सुङ्गुरको भागहरु जोड्दै जान्छ । जुन टीमले आफ्नो सुङ्गुरको सबै टुक्राहरु जोरिसक्छ, त्यसैले जित्छ ।

६. यो मेरो काम हो

एक "पगला" व्यक्ति कसैको अघि उभिन्छ । उसले आफ्नो शरीरको कुनै भाग छोएर भन्छ: "यो मेरो कान हो ।" (अथवा औंला, भुँडी, इत्यादि)। तर उसले छोएको अङ्गको खास नाउँ चाहिँ उसले भन्दैन । उदाहरणको लागि, यदि उसले उसको कुहिनो छुन्छ, उसले "कुहिनो" भन्दैन । उसले भन्ला: "यो मेरो घुँडा हो ।"

तर अर्को व्यक्तिले तिनीहरुको घुँडा छुँदै त्यसको ठीक उल्टा भन्ला: "यो मेरो कुहिनो हो ।" अर्को उदाहरण: त्यो "पगला" व्यक्तिले आफ्नो खुट्टा छोएर भन्ला: "यो

मेरो केश हो ।” तर अर्को व्यक्तिले तिनीहरुको केश छोएर भन्ला: “यो मेरो खुट्टा हो ।”

उत्तर चाँडै दिएको हुनुपर्छ, तीनसम्म गन्ती हुनुभन्दा अघि नै । उत्तर दिनुमा जसले भुल गर्छ, उ चाहिँ “पगला” बन्दछ । अनि यसरी नै हुँदै जान्छ ।

विशेष कार्यको निम्ति पैसा उठाउनु मनोरञ्जनको कार्यक्रम

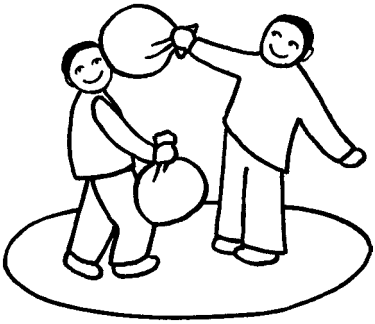
मनोरञ्जनको कार्यक्रम राम्ररी योजनागत गर्नुहोस् । तपाईंले प्रवेश शुल्क उठाउन सक्नुहुन्छ, अथवा हरेक खेलाको निम्ति केही रकम असूल गर्न सक्नुहुन्छ ।

उदाहरणको लागि, एक साहसी स्वयंसेवकलाई कार्डबोर्डको ठूलो पानामा दुलो बनाएर आफ्नो टाउको राख्न लाउनोस् अनि अनुहार मात्र देखियोस् । खरीद गर्नेहरुले करीब पाँच मीटर टाडोबाट भिजेका स्पञ्जहरु उनीहरुतर्फ फेंक्नेछन् । यदि त्यो व्यक्ति पाष्टर, शिक्षक अथवा अगुवा हो भने, मानिसहरुले भिजेका स्पञ्जहरु उतर्फ फेंक्न अझ रमाइलो मान्ने छन् !

जवान तथा प्रौढहरुको निम्ति बाहिरी खेलहरु

१. बक्सिङ

भूमिमा एक गोलो वृत्त बनाउनोस् । दुइ जना मानिसहरु वृत्तभित्र आउने छन् । तिनीहरुले आफ्ना मुट्ठी प्रयोग गर्ने छैनन् । उनीहरुले एकाअर्कालाई पराल अथवा भूस आदि हलुकासँग भरिएको व्यागहरु प्रयोग गर्ने छन् । उनीहरुले एकाअर्कालाई वृत्तदेखि बाहिर निकाल्ने प्रयास गर्नेछन् ।



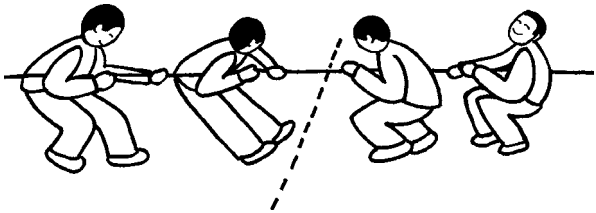
२. भलिबल

यदि तपाईंसँग भलिबल छैन भने, कुनै ठूलो, हलुका बल अथवा बेलुन अनि जालीको निम्ति एक डोरी प्रयोग गर्नुहोस् ।

३. उड्ने बमहरु

तयारीः साना प्लाष्टिक व्यागहरु अथवा बेलुनहरुमा पानी भरेर "बमहरु" बनाउने । अण्डाहरु पनि प्रयोग गर्न सकिन्छ । खेलाडीहरु दुइ टीम बनाएर एकाअर्काको सामुन्नेमा उभिन्छन् । एउटा टीमको सदस्यले व्याग फेंक्छ अनि अर्को टीमको सदस्यले समात्छ । त्यसपछि तिनीहरु एक कदम अझ पछि सर्दछन् अनि फेरि फेंक्छन् । जुन टीमले सबभन्दा टाढोबाट व्याग नफुटाई पक्रन सक्छ त्यसैले जित्छ ।

४. रस्सी तान्ने खेल

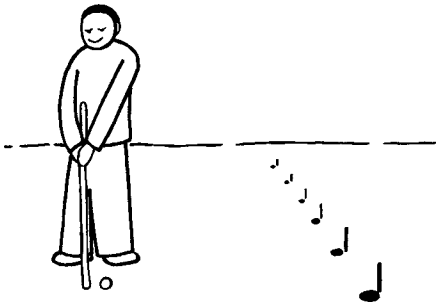


बराबर संख्या अथवा सामर्थ्यमा दुइ टीम बनाउनु होस् । ती टीमहरु बीच भुइँमा एक लाइन कोर्नुहोस् । एक बलियो रस्सीको टुप्पापट्टि उनीहरुले पक्रन्छन्, अनि एकाअर्काको विरुद्ध तानातान गर्दछन् । जुन टीमले अर्को टीमको एक व्यक्तिलाई आफूतर्फ तानेर लाइन नघाउँछ, त्यही टीमले जित्छ ।

५. गल्फ

तयारीः कुचोहरु, आलू तथा निबुहरु, रित्तो बोतल तथा टीनहरु ।

दुइ टीम बनाउनोस् । गोलीको निम्ति आलू तथा निबुहरु प्रयोग गर्नोस् । गल्फ क्लबको निम्ति कुचोहरु प्रयोग गर्नोस् । "दुलोहरु"को निम्ति ६ वटा बोतलहरु अथवा रित्तो टीनहरु ३ मीटरको फरक गरेर एक लाइनमा राख्नोस् । कुचोले चाहिँ टीमको गोलीलाई हिर्काउने काम गरिन्छ । शुरु गरेपछि, गोलीले त्यो पहिलो "दुलो"लाई हिर्काउनै पर्छ ।



खेलाडीहरुले पालैसँग कुचोले हिर्काउने काम गरिरहन्छन् । पहिलो टीमको एक जनाले पहिला हिर्काउँछ । त्यसपछि दोस्रो टीमको कसैले अर्को बललाई हिर्काउँछ । यसरी उनीहरुले दुलोमा पुऱ्याउने गरी गोलीहरुलाई पालैसँग हिर्काउने काम गरिरहन्छन् । जसको गोलीले सबै "दुलोहरु" सबभन्दा पहिला छुन्छ, उसैले जित्छ ।

६. हचाम जित्ने

तयारीः एउटा लुगा

बराबर संख्यामा दुइ टीमहरु बनाउनु होस् । हरेक टीमका सदस्यहरुलाई एक, दुइ, तीन, गर्दै नम्बर तोकिदिने ।

“हचाम” (लुगा) लाई बीचमा पारेर, करीब दस मीटरको फरकमा, दुइ टीमहरु एकाअर्कामा मुखामुख गर्ने । (उनीहरुको स्थिति बोध गराउनको निम्ति, हरेक टीमको सम्मुखमा एक लाइन कोर्ने)। तिनीहरुको नम्बर नबोलाएसम्म कुनै पनि टीमको कुनै पनि व्यक्ति “हचाम”तर्फ बढ्न पाउने छैन ।

अम्पाएरले एउटा नम्बर भन्छ । दुवै टीमको त्यो भनिएको नम्बरको व्यक्तिहरु दगुरेर गई त्यो “हचाम” समात्ने प्रयास गर्नुपर्छ । यो केवल हातले मात्र लिन पाइन्छ । यसलाई हिर्काउन अथवा फाल्न पाइन्न । जसले उनीहरुको टीमको लाइन पछि पुऱ्याउन सक्छ, त्यही टीमले चाहिँ पोइन्ट जित्छ ।

तर उसले बोकिरहेको “हचाम” लाई विरोधी टीमले छोए मात्र भने पनि, उनीहरुले “हचाम” नपाएको भए तापनि, पोइन्ट उनीहरुको हुन्छ। यसकारण टीमका सदस्यहरुले “हचाम”लाई छुन नसक्ने गरी यसलाई बोक्ने काम गरिनुपर्दछ। सबै नम्बरहरु धेरै पटक बोलाइन्छ। जसले २१ पोइन्ट पहिला पुऱ्याउँछ, त्यसले जित्छ।

बाइबलका पदहरु

१. तरवार ड्रिल

एक बाइबल पद दिनोस्। सदस्यहरुले यसलाई जोडसँग दोहोऱ्याउने छन्, अनि उनीहरुले आफ्ना बाइबलमा हेर्नेछन्। जसले पहिला पाउँछ, उसैले पदलाई जोडसँग पढ्नेछ।

२. पद पूरा गर्ने

धेरैले जानेको बाइबल पदको पहिलो शब्द जोडसँग भनिदिनोस्। सदस्यहरुले बाँकी पद अनि पद संख्या

भन्नुपर्दछ । उदाहरणको लागि, अगुवाले भन्छ: "किनभने परमेश्वरले संसारलाई यस्तो....।" अनि सदस्यहरुले उत्तर दिन्छन्: "प्रेम गर्नुभयो, उहाँले आफ्ना एक मात्र पुत्रलाई दिनुभयो, उहाँमाथि विश्वास गर्ने प्रत्येक नाश नहोस्, तर त्यसले अनन्त जीवन पाओस् ।" (यूहन्ना ३:१६)

निश्शब्द अभिनयमा बाइबल कथाहरु

अगुवाले बाइबल कथा भन्नको लागि स्वयंसेवकहरु चुन्दछ, तर तिनीहरुले कुनै शब्द नबोलीकन भन्नुपर्छ । अगुवाले तिनीहरुलाई बाहिर लगेर भन्नु पर्ने कथा बुझाइदिन्छ । त्यसपछि तिनीहरुले केवल हावभाव, मुखाकृति र अभिनयमा मात्र कथा भन्नुपर्छ, शब्द एउटै निकाल्नु पाउँदैन । अरुहरुले चाहिँ अभिनय गरिँदै गरेको यो निश्शब्द बाइबल कथा कुन पऱ्यो भनी अन्दाज लाउनु पर्छ ।

जब कथा भनिन्छ सबै चुपो लाग्नु पर्छ । नयाँ विश्वासीहरुले पहिला अन्दाज लाउन दिनुपर्छ । जब कसैले सठीक अन्दाज लाइसकेको भए तापनि, उनीहरु

चुपो लागुन्, अनि अरुहरुलाई अन्दाज लाउने मौका दिऊन् । सबैलाई सहभागी हुन प्रोत्साहित गर्नोस् । धेरैवटा बाइबल कथाहरु तयार पार्नोस् । जब श्रोताबाट बाइबल कथा चिन्हित हुन्छ, यदि बाइबल कथा छोटो भए पढिदिनोस् । यदि यो लामो भए, स्मरणबाट छोटकरीमा भनिदिनोस् ।

तल दिइएका बाइबल खण्डहरु सजिलो, केही गाह्रो अथवा अति गाह्रो रुपमा लिइएको छ ।

१. सजिलोसँग निश्शब्द अभिनय गर्न सकिने बाइबल कथाहरुः

- उडाऊ पुत्रले सुङ्गुरहरुलाई चारो खुवाउँछ । उसले आफ्नो स्थितिबारे बिचार गर्छ, निर्णय गर्छ, प्रार्थना गर्छ, सुङ्गुरहरु छोड्छ अनि उसको आफ्नो बाबुकहाँ फर्केर जान्छ । उसको बाबुले उसलाई खुशीसाथ अङ्गालो मार्छ । जेठो छोरो चाहिँ रिसाउँछ । पाँच जना खेलाडीहरुः उडाऊ पुत्र, दुइवटा सुङ्गुरहरु, बाबु, जेठो छोरो । (लूका १५:११-३२)

- युसुफ र मरियमले येशूलाई डुँडमा राखेर कुरिरहेका हुन्छन् । तीन जना 'ज्योतिषीहरु' आई पुग्छन् । तिनीहरुले घुँडा टेक्छन् अनि सानो बालकलाई उपहार चढाउँछन् । ५ जना खेल्नेहरु । (मत्ती २:१-११)

- येशू आफ्ना चेलाहरुसँग हिँड्नुहुन्छ । जक्कैले हेर्न चाहन्छ, तर सक्दैन । उ रुखमा चढ्छ । येशूले उसलाई बोलाउनु हुन्छ । जक्कै रुखबाट झर्छ अनि येशू लिएर आफ्नो घर जान्छ । कम्तिमा ६ जना खेलाडीहरु । (लूका १९:२-२०)

- नूहले जहाजमा काँटी ठोकिरहेको हुन्छ । पशुहरु दुइ दुइवटा गरेर आउँछन् । नूहले पानी परेको महसुस गर्दछ अनि पशुहरुसित जहाजभित्र प्रवेश गर्दछ । खेलाडीहरु जति भए पनि हुन्छ । (उत्पत्ति ६:१२-२२)

- परमेश्वरको सेनालाई चुनौति दिँदै फिलिस्ती सेनाहरुसित गोलियत आउँछ । दाऊद बाहिर निस्कन्छ अनि उसको गुलेलीले गोलियतलाई मार्छ । सिपाहीँहरु भाग्छन् । कम्तिमा ४ जना खेलाडीहरु । (१ शमूयल १७:४-५८)

- अब्राहामले आफ्नो छोरो इसहाकलाई पर्वतमा लैजान्छ । उसले इसहाकलाई वेदीमा बाँध्छ । नजीकमा एउटा पाठो देखा पर्छ । अब्राहामले इसहाकलाई बलि दिन छुरी उठाउँछ । उसले पाठो देख्छ, अनि आफ्नो छोरोको सट्टामा मार्छ । ३ जना खेलाडीहरु (उत्पत्ति २२:१-१८)

- चेलाहरुले नौका खियाइरहेका छन् । येशू पानीमाथि हिँड्नु भई उनीहरुभन्दा अघि जानुहुन्छ । उनीहरु डर ाइरहेका छन् । पत्रुस पानीमाथि हिँड्न चाहन्छ, तर डुब्छ । येशूले उसलाई उठाउनुहुनछ । कम्तिमा ५ जना खेलाडीहरु । (मत्ती १४:२२-३३)

- युसुफ र मरियम गधामाथि चढेर पौवामा आउँछन् । मालिकले तिनीहरुलाई भित्र पस्न दिँदैन । ४ खेलाडीहरु । (लूका २:१-७)

- फारोले इस्राएलका मानिसहरुलाई छोडिदिऊन् भनी मोशाले माग राख्छ । फारोले मान्दैन । भ्यागुताको विपत्तिले उनीहरुलाई आक्रमण गर्दछ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (प्रस्थान ८:१-६)

- दलीलाले फिलिस्तिनीहरुलाई कोठामा लुकाउँछिन् । शिमशोन भित्र आउँछ । दलीलाले उसलाई काखमा

सुताउँछे, अनि उ सुत्छ। दलीलाले उसको केश काटिदिन्छ, अनि फिलिस्तीहरुले उसलाई डोरीले बाँध्छ। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (न्याय १६:१६-२२)

- हवा बगैंचाभित्र आउँछिन्। शैतानले उसलाई परीक्षामा पार्दै उसलाई फल खान दिन्छ। उसले लिन्छे, खान्छे, अनि आदमलाई पनि केही खानलाई दिन्छे। आदमले पनि खान्छ। उनीहरुले परमेश्वरको स्वर सुन्छन्, अनि लुक्छन्। कम्तिमा ३ खेलाडीहरु। (उत्पत्ति ३:१-८)

- एक जना मानिस जेरिकोतर्फ जान्छ। चोरहरुले उसलाई आक्रमण गर्दछ। एक पूजारी, अनि एक लेवी त्यहाँबाट भएर जान्छन्, तर उसलाई सहयोग गर्दैन। असल सामरी आउँछ अनि उसलाई उसको गधामा र ाखी उपचारको निम्ति लगेर सहयोग गर्दछ। कम्तिमा ७ खेलाडीहरु। (लूका १०:२५-३७)

- लाजरसको चिहान अघि यहूदीहरु रोइरहेका। येशू मार्था अनि मरियमकहाँ आउनु हुन्छ। येशूले लाजर सलाई बोलाउनु हुन्छ, जो चिहानबाट बौरी उठेर बाहिर निक्लन्छ। उनीहरुले उसका बन्धनहरु खोलिदिन्छन्। कम्तिमा ६ खेलाडीहरु। (यूहन्ना ११:१-४४)

२. निश्शब्द अभिनयको निम्ति अलि गाह्रो पर्ने बाइबल कथाहरु

- जेलको हाकिमले पावल र सिलासलाई जञ्जीरमा राख्छ अनि एकापट्टि लाग्छ, तर उनीहरु चाहिँ गीत गाइरहेका हुन्छन् । एक भुइँचालोले हाकिमलाई भयभीत पार्दछ । उसले एक तरवार झिकी आफैलाई मार्ने प्रयास गर्छ । पावलले उसलाई ढुक्क पार्दछ । हाकिमले उनीहरुलाई जान दिन्छ । कम्तिमा ३ खेलाडीहरु । (प्रेरित १६:२२-३४)

- तीन जना स्त्रीहरु मसलाहरु लिएर चिहानमा जान्छन् । उनीहरु रुन्छन् । येशू मरेकोबाट बौरी उठ्नुभयो भनी एक स्वर्गदूतले तिनीहरुलाई बताउँछ । मसाला त्यहीँ छोडी राखेर उनीहरु दगुर्दछन् । ४ खेलाडीहरु । (मर्कूस १६:१-८)

- स्तिफनले प्रचार गर्दछ । यहूदीहरु रिसाउँछन् अनि तिनीहरुको कोट उतार्दछन् । शाऊलले यसको हेरचाह गर्दछ अनि यहूदीहरुले चाहिँ स्तिफनलाई एकापट्टि तानेर लैजान्छन् अनि ढुङ्गाले हान्छन् । स्वर्गतिर हेरीकन उनले प्राण त्याग गर्दछ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (प्रेरित ७)

- हाविलले उसको बलिदान परमेश्वरलाई चढाउँछ अनि उहाँले त्यो खुशीसाथ ग्रहण गर्नुहुन्छ। कयिनले पनि चढाउँछ तर उ रिसाउँछ किनकि परमेश्वरले त्यसलाई ग्रहण गर्नुहुन्न। कयिनले हाविललाई आक्रमण गरी मार्दछ। ३ खेलाडीहरु। (उत्पत्ति ४:१-१६)

- योना पानी जहाजमा सुत्छ। नाविकहरु चाहिँ आँधीसँग डराउँछन्। तिनीहरुले योनालाई व्युँझाए, उनीसित तकवितर्क गरे अनि उसलाई समुद्रमा फालिदिए। दुइ मानिसहरु चाहिँ माछा बनेका हुन्छन्। तिनीहरुले आफ्ना बाहुहरु जोडेर ठूलो गरी फिँजाउँछन्, ठूलो माछाको मुखको रुपमा ठाडो वृत्त आकार बनाउँछन्, तब "योना"लाई निलिहाल्नको लागि खेद्छन्। ५ देखि ६ खेलाडीहरु (योना १)

- सैनिकहरुले तीन इस्राएलीहरुलाई आगोको भट्टीमा फालिदिन्छन्। सेनाहरु आगोको रापले मर्छन्, तर तीन जना मानिसहरु अझ जीवितै हुन्छन्। प्रभु आउनुहुन्छ अनि उनीहरुसित आगोमा साथ दिनुहुन्छ। राजा आउँछ अनि हेर्छ, र छक्क पर्दछ। ७ खेलाडीहरु (दानिएल ३)

- जब येशूले प्रार्थना गर्नुहुन्छ, चेलाहरु गेतसमनीमा सुत्छन् । उहाँले तिनीहरुलाई व्युँझाउनु हुन्छ अनि प्रार्थना गर्न फर्कनु हुन्छ, तर तिनीहरु फेरि सुत्नपट्टि लाग्छन् । यो तीन पटकसम्म हुन्छ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (मत्ती २६:३६-४६)

- मानिसहरु भोकाएका छन् । सानो केटोले येशूलाई उसको खाना दिन्छ । येशूले चेलाहरुलाई दिनुहुन्छ अनि सबैले बाँडेर खान्छन् । खेलाडीहरु जति भए पनि । (यूहन्ना ६:१-१३)

- बालक येशूले मन्दिरमा यहूदी शिक्षकहरुको प्रश्नको उत्तर दिनुहुन्छ । मरियम र युसुफले चाहिँ बडो चिन्तित भएर उहाँलाई खोज्दछन् । तिनीहरुले उहाँलाई भेटाउँछन् अनि उहाँले के गरिरहनु भएको थियो भनी सोध्दछन् । उहाँले बुझाइदिनु हुन्छ । कम्तिमा ५ जना खेलाडीहरु । (लूका २:४१-५२)

- बालाम गधामा चढेको छ । एक स्वर्गदूतले तिनीहरुलाई अघि बढ्न दिँदैन । बालामले गधालाई हिर्काउँछ, अनि गधाले उसलाई जवाफ दिन्छ । बालाम छक्क पर्छ । (३ खेलाडीहरु) गन्ती २२-२४

- पिलातुसले मानिसहरुसित बात गर्छ। तिनीहरुले चाहिँ येशूको विरुद्धमा आवाज निकाल्छन्। पिलातुसले येशूका प्रश्नहरुको जवाफ दिन्छन्। उहाँले केही बोल्नुहुन्न। पिलातुसले आफ्ना हातहरु धुन्छन्। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (मत्ती २७:११-२६)

- मानिसहरुले पानीको अभाव भएको कारण गनगन गरे। रिसाएर मोशाले ढुङ्गालाई उसको लट्ठीले हिर्काउँछ। त्यहाँबाट आएको पानी उनीहरुले पिउँछन्। कम्तिमा ३ खेलाडीहरु। (गन्ती १०:१-१३)

- व्यभिचारमा पक्रा परेकी स्त्रीलाई ढुङ्गाले हानेर मार्न फरिसीहरुले येशूकहाँ ल्याउँछन्। येशूले भुइँमा लेख्नुहुन्छ। जसले पाप गरेको छैन, उसले पहिला त्यस स्त्रीलाई ढुङ्गाले हिर्काओस्। एक एक गरेर तिनीहरु जान्छन्। प्रभुले स्त्रीसित कुरा गर्नुहुनछ। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (यूहन्ना ८:१-११)

- अन्धो शिमशोन मन्दिरको दुइ खम्बाहरुको बीचमा उभिन्छ। फिलिस्तीहरुले उसको गिल्ला गर्दछ। शिमशोनले खम्बाहरुलाई धकेल्छ। मन्दिर सबैमाथि ढल्छ अनि सबैलाई मारिदिन्छ। कम्तिमा ५ खेलाडीहरु (न्याय १६:२३-३१)

- रिसाएको हेरोदले बेथलेहेममा भएका बालकहरुलाई मार्न सेनाहरु पठाउँछ। कम्तिमा ५ खेलाडीहरु। (मत्ती २:१३-१८)

- येशू अनि उहाँका चेलाहरु बस्छन् अनि खान्छन्। मरि यम मग्दलिनी आउँछिन् अनि उहाँको पाउमा अत्तर घस्छिन्। उनी रुन्छिन् अनि उहाँको पाउ आँसुले धुन्छिन्। चेलाहरुले उनको आलोचना गर्दछन्। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (यूहन्ना १२:१-८)

- गेरासनीका मानिसबाट येशूले नदेखिने भूतात्माहरु निकाल्नुहुन्छ। यी भूतात्माहरु सुङ्गुरहरुमा पसे, जो पगला जस्तै दगुरेर गई समुद्रमा पसे। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (लूका ८:२६-३९)

- एक मिश्रीले एक इस्राएली दासलाई मार्दछ। मोशाले यो देख्छ, रिसाउँछ अनि त्यसलाई मार्छ। उ भाग्छ। ३ खेलाडीहरु। (प्रस्थान २:११-१५)

- दुइ स्त्रीहरुले एउटा नानी सुलेमानकहाँ ल्याउँछन्। सुलेमानले ती आमाहरुलाई जाँच्नको लागि एक सेनालाई तरवार ल्याई त्यो नानीलाई दुइ फ्याक गर्न लाउँछ। एउटी आमाले त्यो नानी नकाटियोस् तर त्यो

अर्की आइमाइले लैजाओस् भन्छिन् । सुलेमानले उसको प्रशंसा गर्दछ, अनि उसैलाई त्यो नानी फर्काइदिन्छ । ५ खेलाडीहरु । (१ राजा ३:१६-२८)

- शाऊल आफ्ना साथीहरुसित दमस्कस गइरहेको हुन्छ । उसले एक ठूलो ज्योति देख्छ अनि उ लड्छ । तिनीहरुले उसलाई उठाउँछ, अनि हात दिएर उठाउँछन्, उनी अन्धा भइसकेको हुन्छ । कम्तिमा ३ खेलाडीहरु । (प्रेरित ९:१-८)

- येशूलाई पछ्याउने भनेर एक केटीले पत्रुसलाई भनिन् । पत्रुसले यो कुरोलाई इन्कार गरे । भाले बास्छ । यो तीन पटकसम्म दोहोरिन्छ । कम्तिमा ३ खेलाडीहरु । (मत्ती २६:६९-७५)

- कर उठाउँदै एक लेवी बसिरहेका थिए । येशू आफ्ना चेलाहरुसँग आउनु हुन्छ अनि उसलाई बोलाउनु हुन्छ । लेवीले उसको टेबल छोडीकन उहाँलाई पछ्याउँछ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (मत्ती ९:९-१३)

- नाओमी आफ्नी बुहारीहरु, रुथ र ओर्पासँग निस्कन्छे । नाओमीले तिनीहरुलाई आ-आफ्नो घर जानलाई भन्छिन् । ओर्पा रुन्छिन्, नाओमीलाई अङ्गालो हाल्छिन्

अनि फर्कन्छिन् । रुथले नाओमीसितै सधैं बसिरहने प्रतिज्ञा गर्दछिन् । उनीहरु इस्राएलतर्फ लाग्छन् । ३ खेलाडीहरु । (रुथ १)

- दुइवटा ढुङ्गाका पाटीहरुमा व्यवस्था कुँदेर मोशा सिनै पर्वतबाट फर्कन्छ । सुनौलो बाछाको वरिपरि मानिसहरु पिउँदै र नाच्दै गरेको उसले देख्छ । मोशा रिसाउँछ अनि ढुङ्गाको पाटी फुटाउँछ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (प्रस्थान ३२)

- सेनाहरुले दानिएललाई सिँहहरुको खोरमा हालिदिन्छ । दानिएलले प्रार्थना गर्दछ । सिँहहरुले उसलाई कुनै चोट पुऱ्याउँदैन । कम्तिमा ५ खेलाडीहरु । (दानिएल ६)

३. निश्शब्द अभिनय गर्न अति गाह्रो पर्ने बाइबल कथाहरु:

- परमप्रभुले आदम र हवालाई अदनको बगैंचाबाट बाहिर निकालिदिनु हुन्छ । एक स्वर्गदूतले तरवारसहित त्यहाँ पहरा दिन थाल्छ । ४ खेलाडीहरु । (उत्पत्ति ३:२२-२४)

- बोअजको खेतमा रुथले गहुँको सिलाबाला जोहो गर्दछ। बाली काट्नेहरुलाई उसको निम्ति सिलाबाला छोडिदिनको निम्ति बोअजले हुकुम गर्दछ। तिनीहरुले त्यसै गर्दछन्। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (रुथ ३)

- ठिटाहरुले एलिशालाई जिस्क्याए। उसले उनीहरुलाई श्राप दिँदछ अनि दुइ भालुहरु आएर ती ठिटाहरुलाई मार्दछ। कम्तिमा ५ खेलाडीहरु। (२ राजा २:२३-२५)

- आदमले पशुहरुको नाउँ राख्त छ। कुनै पनि संख्या। (उत्पत्ति २:१९,२०)

- खीष्टविरोधीका सेनाहरुले मानिसहरुको निधारमा त्यसको चिन्ह लाउँछ। एउटाले इन्कार गर्दछ। उनीहरुले त्यसलाई मार्दछ। कम्तिमा ५ खेलाडीहरु। (प्रकाश १३:१६)

- इस्राएलीहरुले यरीहोलाई घेरो मारे। उनीहरुले तुरही जोडसँग बजाए। पर्खालहरु ढले। तिनीहरुले नगर लाई आक्रमण गरे। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (यहोशू ६)

- आफ्ना सुसारेहरुको सहयोगमा फारोकी छोरीले नील नदीमा नुहाइरहेकी थिइन् । तिनीहरुले बालक मोशालाई बास्केटमा बहिरहेको भेट्टाए । उनीहरुले उसलाई साथैमा लगे । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (प्रस्थान २:१-७)

- बिऊ छर्नेले छरेको बिऊ बाटोतिर पनि पर्छ । चराहरु आएर तिनीहरुलाई खाइदिन्छन् । कम्ति ३ खेलाडीहरु । (मत्ती १३:१-९)

- ईर्ष्यावश याकूबका छोराहरुले आफ्नै भाइ युसुफलाई मार्न खोज्छन् । युसुफ आइपुग्छ अनि तिनीहरुले उसको कपडा उतारिदिन्छ अनि उसलाई एक गहिरो खाडलमा हालिदिन्छ । मिद्यानीहरु ऊँटमा चढेर आउँछन्, अनि युसुफलाई दासको रुपमा बेची पठाइदिन्छन् । उसलाई मिश्रमा लगिन्छ । कम्ति ७ खेलाडीहरु । (उत्पत्ति ३७)

- अय्यूब आफ्नो नोक्सानी र कष्टमा बिलौना गर्दै बस्छ । उसको स्वास्नीले अझ बढी निरासमा पुऱ्याउने काम गर्दछ । तीन साथीहरु उनीकहाँ आउँछन् अनि उसित तर्क गर्दछन् । उनी एक पापी हो भनेर तिनीहरुले उसलाई दोष लाए । अय्यूबले आफ्नो बचाउ गर्दछ । ५ खेलाडीहरु (अय्यूब १, २ इत्यादि)।

- बालका अगमवक्ताहरु चिच्याउँछन् अनि वेदीको वरिपरि नाँच्छन् । एलियाले तिनीहरुलाई खिज्याउँछन् । एलियाले प्रार्थना गरेपछि, वेदीमा आगो खस्छ । झूटा अगमवक्ताहरुलाई पक्डिनको लागि एलियाले आज्ञा गर्दछ । तिनीहरु मारिन्छन् । कम्तिमा ५ खेलाडीहरु (१ राजा १८:२०-४०)

- शेबाकी रानी ऊँटहरुमा आउँछिन् । सुलेमानको दरवार को भव्यतालाई उनले प्रशंसा गर्दछिन् । उसले र ाजालाई उपहारहरु दिन्छिन् अनि प्रश्नहरु गर्छिन् । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (२ इतिहास ९:१-१२)

- आमाबाबुहरुले तिनीहरुको नानीहरु येशूकहाँ ल्याउँछन् । चेलाहरुले तिनीहरुलाई रोक्छन् । येशूले चेलाहरुलाई हकार्छन् । येशूले चाहिँ नानीहरुलाई अङ्गालो मार्दै ग्रहण गर्नुहुन्छ । कम्तिमा ६ खेलाडीहरु । (लूका १८:१५-१७)

- एक धनी मानिसले चाहिँ खाइरहेको हुन्छ र लाजरस चाहिँ भुइँमा बसेर भीख मागेर बसिरहेको हुन्छ । कुकुर हरुले उसको घाउ चाटिरहेको हुन्छ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (लूका १६:१९-२१)

- दुइ चेलाहरु इम्माउसतर्फ गइरहेका थिए । येशू उनीहरुसँग हिँड्नुहुन्छ । उनीहरुले उहाँलाई चिन्दैनन् । तिनीहरुले बाइबलबारे छलफल गर्दछन् । तिनीहरु एउटा घरमा आउँछन् जहाँ येशूले रोटीको लागि पर मेश्वरलाई धन्यवाद चढाउनु हुन्छ । उनीहरुले बढो आनन्दसाथ येशूलाई चिन्दछन् । ३ खेलाडीहरु । (लूका २४:१३-३५)

अरु तरिकाहरु:

अभ्यासको काम

- मनोरञ्जन अनि पार्टीहरुको आयोजना गर्नोस् ।

- खेलाहरु आयोजना गर्न जान्ने सदस्यहरु खोज्नोस् अनि तिनीहरुलाई तयारी पार्नोस् । हलका नास्ताको लागि स्वयं सेवकहरुलाई भन्नु होस् । संक्षिप्त आराधनात्मक सन्देश तयारी गर्नोस् । साथीहरुलाई आउनको निम्ति निमन्त्रणा गर्नोस् । यस प्रकारको मित्रताद्वारा धेरैले खीष्टलाई पाउनेछन् ।

टिप्पणीहरु

कपीराइट र जानकारी:
© 2001 Project WorldReach © 2001 SEAN
सर्वाधिकार सुरक्षित

Train & Multiply®

Project WorldReach (टि एम सेवकाइ संचालन)

Dr. George Patterson (मौलिक लेखक)
SEAN International

सम्पर्क ठेगाना: **Project WorldReach PWR®**

474 - 800 - 15355 - 24th Ave
Surrey BC, Canada
V4A 2H9

इमेल: pwr@trainandmultiply.com

वेबसाइट: http://www.trainandmultiply.com

046NP01A-01