

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

ईमेल: pwr@trainandmultiply.com

वेबसाइट: <http://www.trainandmultiply.com>

अनौपचारिक संगतिमा हुनुपर्ने क्रियाकलापहरू



पाष्टरीय तालीम पुस्तिका

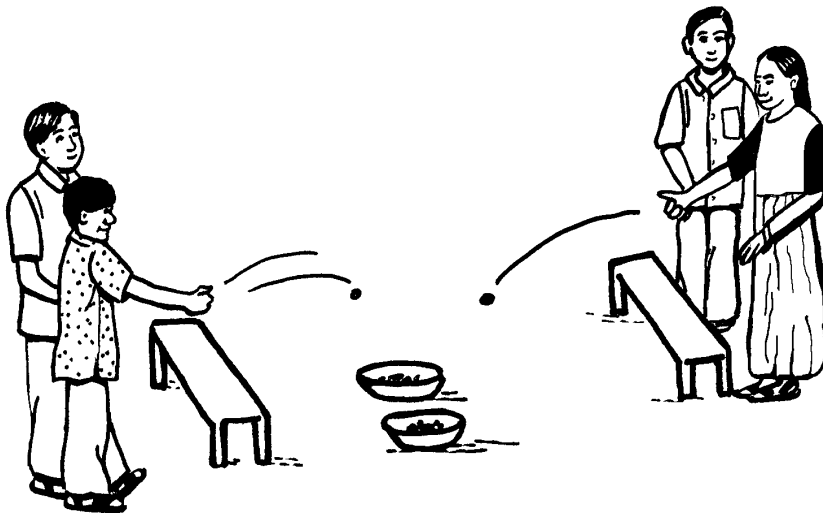
४६

तालीम र वृद्धि



T&M®

टिप्पणीहरू

[illegible]

अभ्यासको काम

- मनोरञ्जन अनि पार्टीहरुको आयोजना गर्नुस् ।
- खेलाहरु आयोजना गर्न जान्ने सदस्यहरु खोज्नुस् अनि तिनीहरुलाई तयारी पार्नुस् । हलका नास्ताको लागि स्वयं सेवकहरुलाई भन्नु होस् । संक्षिप्त आराधनात्मक सन्देश तयारी गर्नुस् । साथीहरुलाई आउनको निम्ति निमन्त्रणा गर्नुस् । यस प्रकारको मित्रताद्वारा धेरैले खीष्टलाई पाउनेछन् ।



कसरी इसाईहरु सामाजिक क्रियाकलापहरुमा र माइलो मान्दै सहभागी हुन सक्छन् ?

मण्डलीका मानिसहरुले खाना तयार गर्ने अनि कोठा सिङ्गार्ने काम गर्न सक्छन् । इसाई र माइलोपनमा निम्न कुराहरु हुनसक्छः

- 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 । अधिबाटै यस कार्यक्रमको निम्ति योजना गर्नुस् । पानी पर्ने सम्भावना भए, भित्री खेलहरूको बन्दोबस्त गर्नुस् ।

खेलहरू

स्वस्थजनक मनोरञ्जनात्मक क्रियाकलाप र अरुबीच हामीले भिन्नता छुट्याउन सक्नुपर्छ । तल दिइएका खेलहरू नानीहरू, जवानहरू, अनि प्रौढहरूको लागि हो । केही भित्री खेलहरू पनि छन् । कति बाहिरी खेलहरू छन् । यी कुराहरू गर्नुस्, अनि अरु पनि पत्ता आएर थप्न सक्नुहुन्छ ।

खेलबारे केही सुझावहरू:

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

- दुइ चेलाहरू इम्माउसतर्फ गइरहेका थिए । येशू उनीहरूसँग हिँड्नुहुन्छ । उनीहरूले उहाँलाई चिन्दैनन् । तिनीहरूले बाइबलबारे छलफल गर्दछन् । तिनीहरू एउटा घरमा आउँछन् जहाँ येशूले रोटीको लागि परमेश्वरलाई धन्यवाद चढाउनु हुन्छ । उनीहरूले बढो आनन्दसाथ येशूलाई चिन्दछन् । ३ खेलाडीहरू । (लूका २४:१३-३५)

अरु तरिकाहरू:

- बालका अगमवक्ताहरु चिच्याउँछन् अनि वेदीको वरिपरि नाँच्छन् । एलियाले तिनीहरुलाई खिज्याउँछन् । एलियाले प्रार्थना गरेपछि, वेदीमा आगो खस्छ । भूटा 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 हर्काउँछन् । येशूले चाहिँ नानीहरुलाई अझालो मादैँ 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 हरूले उसको घाउ चाटिरहेको हुन्छ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (लूका १६:१९-२१)

- खेलन चाहनेहरुको इच्छा र परिस्थिति अनुरूप खेल खेलाउनु होस् । उदाहरणको लागि, कलेज पढ्नेहरुले बुद्धिपूर्ण क्वीज खेलहरु मन पराउलान् तर अरूले मन नपराउलान् । उमेर र दक्षता अनुसार भुण्डहरु 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 बच्नको 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 गर्नुस् । 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 भुण्ड छ भने, खेलको नियमहरु बुझाउनु अनि खेललाई नियन्त्रणमा ल्याउनु माइक, अम्पायरको सीटी अथवा मेगाफोन प्रयोग गर्नु राम्रो हुन्छ ।

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

- राम्ररी तयारी गर्नुस् ।
- जिम्मेवारीहरु बाँड्नुस् ।
- खेलमा विभिन्नता ल्याउनुस् ।

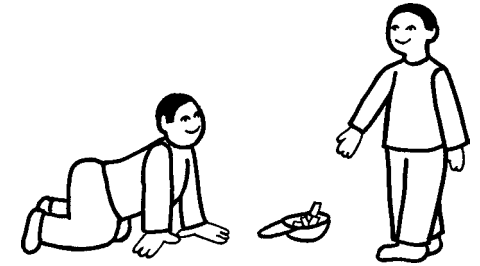
- आफ्ना सुसारेहरुको सहयोगमा फारोकी छोरीले नील नदीमा नुहाइरहेकी थिइन् । तिनीहरुले बालक मोशालाई बास्केटमा बहिरहेको भेटाए । उनीहरुले उसलाई साथैमा लगे । कम्तिमा ४ खेलाडीहरु । (प्रस्थान २:१-७)
- बिऊ छर्नेले छरेको बिऊ बाटोतिर पनि पर्छ । चराहरु आएर तिनीहरुलाई खाइदिन्छन् । कम्ति ३ खेलाडीहरु । (मत्ती १३:१-९)
- 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 पुर्‍याउने 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)।

- 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 राख्छ । कुनै पनि संख्या । (उत्पत्ति २:१९,२०)
- ख्रीष्टविरोधीका 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)

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 ?

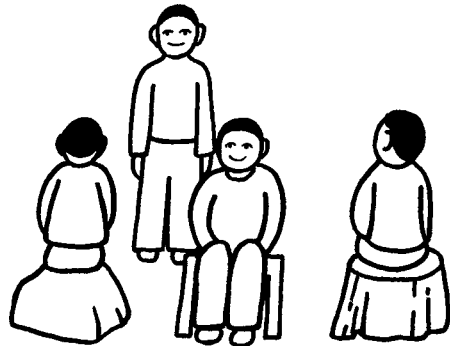
तयारी: कागजका विभिन्न टुक्राहरुमा, विभिन्न पशुहरुका नाउँ लेख्नुस् । ती लेखिएका नाउँहरुलाई कुनै टोपी अथवा बक्समा राख्नुहोस् ।

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 पशुपंक्षीहरूका नमूनाहरू: चराहरू, साँढे, खरायो, बाँदर, गधा, कुरुर, बिरालो, सिंह, लाटोकोसेरो, माछा, मौरी, हात्ती, कङ्गारु, कछुवा ।

३. संगीतमय चौकीहरू (म्यूजिकल चेयर्स)

हरेक नानीको लागि एउटा चौकी गरेर, एकपछि अर्कोको मुख उल्टापट्टि पारी, चौकीहरू गोलो पारेर राख्नुस् ।



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

अनि फर्कन्छन् । रुथले नाओमीसितै सधैं बसिरहने प्रतिज्ञा गर्दछिन् । उनीहरू इस्राएलतर्फ लाग्छन् । ३ खेलाडीहरू । (रुथ १)

- दुइवटा ढुङ्गाका पाटीहरूमा व्यवस्था कुँदैर मोशा सितै पर्वतबाट फर्कन्छ । सुनौलो बाछ्याको वरिपरि मानिसहरू पिउँदै र नाच्दै गरेको उसले देख्छ । मोशा रिसाउँछ अनि ढुङ्गाको पाटी फुटाउँछ । कम्तिमा ४ खेलाडीहरू । (प्रस्थान ३२)
- सेनाहरूले दानिएललाई सिंहहरूको खोरमा हालिदिन्छ । दानिएलले प्रार्थना गर्दछ । सिंहहरूले उसलाई कुनै चोट पुऱ्याउँदैन । कम्तिमा ५ खेलाडीहरू । (दानिएल ६)

३. निशब्द अभिनय गर्न अति गाह्रो पर्ने बाइबल कथाहरू:

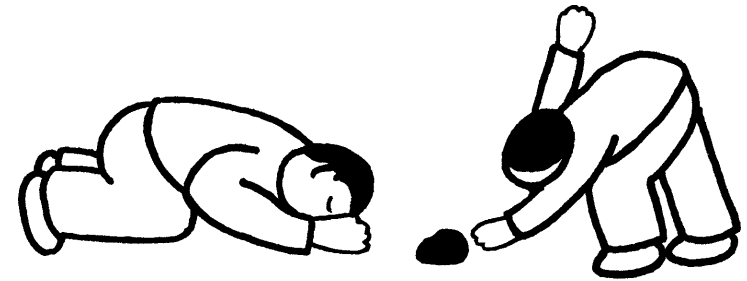
- परमप्रभुले आदम र हवालाई अदनको बगैँचाबाट बाहिर निकालिदिनु हुन्छ । एक स्वर्गदूतले तरवारसहित त्यहाँ पहरा दिन थाल्छ । ४ खेलाडीहरू । (उत्पत्ति ३:२२-२४)

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 अझालो हाल्छिन् ।

४. सुतिरहेको ड्र्यागन (साना नानीहरुको लागि)

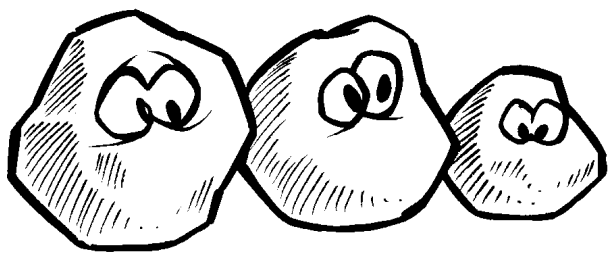
भनिदिनोस् कि तपाईं चाहिँ एउटा ठूलो धन हेरचाह गरिरहेको डरलाग्दो ड्र्यागन हुनुहुन्छ । तपाईंको चौकीको नजीक “धन” को रुपमा एउटा सानो वस्तु राख्नु होस् । जब ड्र्यागन सुतिरहेको हुन्छ, तब नानीहरुले त्यो धन चोर्दछन् । तर जसै तपाईं (ड्र्यागन) ब्युँभन्नु हुन्छ, अनि जुन नानीलाई धनको वरिपरि घुमिरहेको पाउनुहुन्छ,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



तपाईं (घुर्दै) सुतिरहेको बहाना गर्नुहोस् । जब तिनीहरुले धन लैजाने प्रयत्न गर्दछन्, तब ड्र्यागन ब्युँभन्छ, 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)

तयारी: (यदि भित्र खेलाइन्छ भने, भुइँ अथवा टेबुल छोप्नलाई खबरकागज, ब्रूशहरु, विभिन्न रङ्गका पेन्टहरु)। साना ढुङ्गाहरुमा आखाँहरु अथवा मुख कोर्ने, अथवा सरल रूपमा रङ्ग लाउने काम होस्। त्यो के हो भनी मानिसहरुले अन्दाज लगाउन्।



६. धन खोज्ने

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

- रिसाएको हेरोदले बेथलेहेममा भएका बालकहरुलाई मार्न सेनाहरु पठाउँछ। कम्तिमा ५ खेलाडीहरु। (मत्ती २:१३-१८)
- येशू अर्नि उहाँका चेलाहरु बस्छन् अर्नि खान्छन्। मरियम मगदलिनी आउँछिन् अर्नि उहाँको पाउमा अर्त्तर घस्छिन्। उनी रुन्छिन् अर्नि उहाँको पाउ आँसुले धुन्छिन्। चेलाहरुले उनको आलोचना गर्दछन्। कम्तिमा ४ खेलाडीहरु। (यूहन्ना १२:१-८)
- गेरासनीका मानिसबाट येशूले नदेखिने भूतात्माहरु निकाल्नुहुन्छ। यी भूतात्माहरु सुझुरहरुमा 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 अर्नि त्यसलाई मार्छ। उ भाग्छ। ३ खेलाडीहरु। (प्रस्थान २:११-१५)
- दुइ स्त्रीहरुले एउटा नानी सुलेमानकहाँ ल्याउँछन्। सुलेमानले ती आमाहरुलाई जाँचको लागि एक सेनालाई तरवार ल्याई त्यो नानीलाई दुइ प्याक गर्न लाउँछ। एउटी आमाले त्यो नानी नकाटियोस् तर त्यो

- 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 दुङ्गालाई उसको लट्टीले हिकोउँछ । त्यहाँबाट आएको पानी उनीहरुले पिउँछन् । कम्तिमा ३ खेलाडीहरु । (गन्ती १०:१-१३)
- व्यभिचारमा पक्रा परेकी स्त्रीलाई दुङ्गाले हानेर मार्न फरि सीहरुले येशूकहाँ ल्याउँछन् । येशूले भुइँमा लेख्नुहुन्छ । जसले पाप गरेको छैन, उसले पहिला त्यस स्त्रीलाई दुङ्गाले हिकोओस् । एक एक गरेर तिनीहरु जान्छन् । प्रभुले स्त्रीसित कुरा गर्नुहुन्छ । 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)

७. बास्केटहरु

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

दुइवटा टीमहरु हुनुपर्छ । टेबलबाट लगभग तीन मीटर मा दुइवटा ठूला बास्केटहरु अथवा बक्साहरु राख्नुहोस् । हरेक नानीलाई तीनवटा दुङ्गाहरु दिनुहोस् । पालैपिलो गरी तिनीहरुले आफ्नो टीमको बास्केटमा टेबल पछाडिबाट दुङ्गा फाल्नेछन् । जुन टीमले सबैभन्दा बढी दुङ्गा बास्केटमा हाल्दछ, त्यसैले जित्दछ । ठूलो बास्केटमा साना बास्केटहरु हालेर राखिएको भएमा भन रमाइलो हुन्छ । सानो बास्केटमा पसेको एउटा दुङ्गाको 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 देखे भन्छ, तब
 उसले त्यो पशुको नकल गर्छ (आवाजद्वारा, उफ्रेर,
 चलेर, इत्यादि)।

यदि “जू-कीपर” ले दुइवटा पशुहरुले पिँजडाहरु परि
 वर्तन गरेका छन् भन्ने, 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

तयारी: भार्निस्, सेतो र रंगीन कागजहरु, खबरकागज ।

- जब येशूले प्रार्थना गर्नुहुन्छ, चेलाहरु गेटसमनीमा
 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 यूसुफले 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
 हिकार्छ, अनि गधाले उसलाई जवाफ दिन्छ । बालाम
 छक्क पर्छ । (३ खेलाडीहरु) गन्ती २२-२४

- 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 व्युँभाए, 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 खेदछन् । 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)

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

दोस्रो सेसन: भित्र गरिने । जब तयार पारिएका सामाग्रीहरु सुखा हुन्छन्, सेतो र रङ्गीन पेपरहरुलाई भार्निस्ले कोट गर्नुस्, अनि फूल र पत्ताहरु कागजमा र १म्रो डिजाइन पारेर राख्नुस् । अर्को कोट भार्निस् लाउनुस् । भार्निस्लाई 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 ।

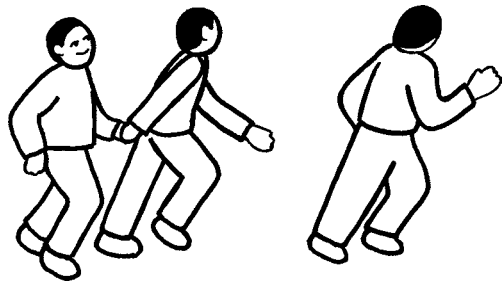
२. सजाइएका थोकहरु

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 खेलन मिल्छ। तब मात्र अमीबाले मानिसहरुलाई पक्रन सक्छ। दुई नानीहरुले हात समातेर अमीबा शुरु गर्न सकिन्छ। अर्कोलाई नछोड्नेजेल अमीबाले अरुहरुलाई खेद्न थाल्छ। उनीहरु अमीबाद्वारा “सोसिन्छन्”, अनि अमीवासित हात मिलाउँछन्। सबै नानीहरु नसोसिउन्जेल अमीबा बढ्दै जान्छ।



२. ड्र्यागनको पुच्छर

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

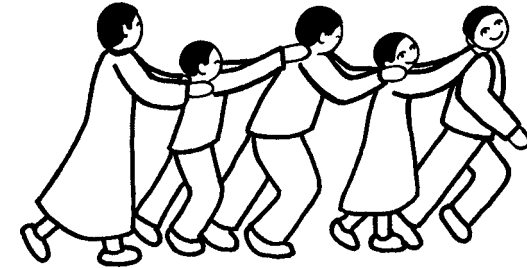
२. निशब्द अभिनयको निम्ति अलि गाढो पर्ने बाइबल कथाहरु

- जेलको हाकिमले पावल र सिलासलाई जञ्जीरमा राख्छ अनि एकापट्टि लाग्छ, तर उनीहरु चाहिँ गीत गाइरहेका हुन्छन्। एक भुइँचालोले हाकिमलाई भयभीत पार्दछ। उसले एक तरवार भिकी 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। (मर्कस 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)

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

- हवा बगैँचाभित्र 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)

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



३. बाल्टी टाउको

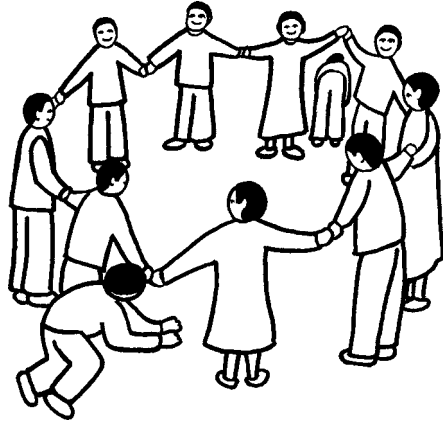
तयारी: एउटा ठूलो प्लास्टिकको बाल्टी

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 खेदछ ।
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
भारिदिन्छन् । जब बिरालोले मुसालाई छुन्छ, अर्को
मुसा र अर्को बिरालो चुनिन्छ । सबै बिरालो अथवा
मुसा नबनिउञ्जेल, खेला चालु रहन्छ ।

५. तातो आलु

तयारी: “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 ।

- 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 अधि जानुहुन्छ । उनीहरु डर
इरहेका छन् । पत्रुस पानीमाथि हिँड्न चाहन्छ, तर
डुब्छ । येशूले उसलाई उठाउनुहुन्छ । 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

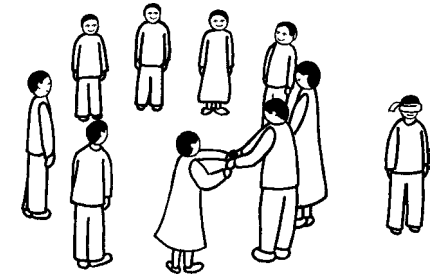
- यूसुफ र मरियमले येशूलाई डुँडमा राखेर कुरिरहेका हुन्छन् । तीन जना ‘ज्योतिषीहरु’ आई पुग्छन् । तिनीहरुले घुँडा टेक्छन् अनि सानो बालकलाई उपहार चढाउँछन् । ५ जना खेल्नेहरु । (मत्ती २:१-११)

- 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 । सिपाहीहरु भाग्छन् । कम्तिमा ४ जना खेलाडीहरु । (१ शमूयल १७:४-५८)

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 राख्ने ।



६. मध्यरात

(बाहिर, अथवा एउटा ठूलो कोठामा)

एउटा नानीले ब्वाँसोको भूमिका निभाउँछ । अरुहरु चाहिँ भेडा हुन् । ब्वाँसो उसको “ओडार” नजीकै बस्छ, अनि भेडाहरु चाहिँ तिनीहरुको “भुण्ड”मा रहन्छन्, जहाँ उनीहरु सुरक्षित छन् । (ओडार र भुण्डको निमित्त 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 भुण्डमा आउँछन् । उनीहरु भुण्डमा 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 ।

चुपो लागुनु, अनि अरुहरुलाई अन्दाज लाउने मौका दिऊन् । सबैलाई सहभागी हुन प्रोत्साहित गर्नुस् । धेरैवटा बाइबल कथाहरु तयार पार्नुस् । जब श्रोताबाट बाइबल कथा चिन्हित हुन्छ, यदि बाइबल कथा छोटो भए पढिदिनुस् । यदि यो लामो भए, स्मरणबाट छोटकरीमा भनिदिनुस् ।

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

१. सजिलोसँग निश्शब्द अभिनय गर्न सकिने बाइबल कथाहरु:

- 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 खेलाडीहरु: उडाऊ पुत्र, दुइवटा सुङ्गुरहरु, बाबु, जेठो छोरो । (लूका १५:११-३२)

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

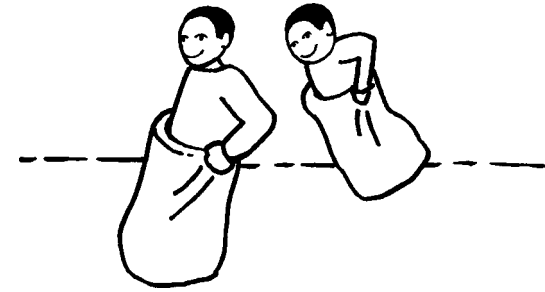
निश्शब्द अभिनयमा बाइबल कथाहरू

अगुवाले बाइबल कथा भन्नको लागि स्वयंसेवकहरू
 चुन्दछ, तर तिनीहरूले कुनै शब्द नबोलीकन भन्नुपर्छ ।
 अगुवाले तिनीहरूलाई बाहिर लगेर भन्नु पर्ने कथा
 बुझाइदिन्छ । त्यसपछि तिनीहरूले केवल हावभाव,
 मुखाकृति र अभिनयमा मात्र कथा भन्नुपर्छ, शब्द एउटै
 निकाल्नु पाउँदैन । अरुहरूले चाहिँ अभिनय गरिँदै गरेको
 यो निश्शब्द बाइबल कथा कुन पत्रो भनी अन्दाज
 लाउनु पर्छ ।

जब कथा भनिन्छ, सबै चुपो लाग्नु पर्छ । नयाँ
 विश्वासीहरूले पहिला अन्दाज लाउन दिनुपर्छ । जब
 कसैले सही अन्दाज लाइसकेको भए तापनि, उनीहरू

२. बोरा दौड

दुइवटै खुट्टा बोरा अथवा व्यागमा हालेर तिनी दौडन्छन् ।
 उनीहरू काङ्गारु भैं उफ्रन्छन् ।



जवान अनि प्रौढहरूको निम्ति भित्री खेलाहरू

१. विवाह

तयारी: पुराना लुगाहरू

दुइ टीमहरू कोठाको कुनामा लाइन लाग्छन् । विवाह
 जानको लागि उनीहरूले लुगा लाउनु पर्ने हो । कोठाको
 अर्को अन्तमा, दुवै टीमको निम्ति एक एकवटा चौकी र
 ढाँकिएको छ, जहाँ लुगाको सेट राखिएको छ (पुरानो पहिर
 न, ज्याकेट, टोपी, ठूलो बूट अथवा स्याण्डलहरू)।

एक एक गरेर, हरेक टीमको हरेक सदस्य टीमको चौकीनेर दौडन्छन् । तिनीहरूले आफ्नै लुगामाथि त्यहाँ भएका लुगाहरू लाउँछन् । तिनीहरूलाई नचाहिएका लुगाहरू चाहिँ टीमलाई नै फर्कादिन्छन् । त्यसपछि अर्को टीमका सदस्यहरूले पनि त्यसै गर्दछन् ।

जो जो गएर पहिरण लाउन पर्खिरहेका छन्, तिनीहरू अघिल्लो टीमका सदस्यहरूले पुराना लुगाहरू फुकालेर टीमलाई नफर्काउञ्जेल तिनीहरूले पर्खिरहनु पर्दछ । जुन टीमले पहिला सिध्याउँछ, त्यसले जित्छ । यदि तपाईं पुरानो विवाहका वस्त्र तथा अरु सामानहरू भेटाउन 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 चिन्हहरू देखाउँछ, मुखाकृतिहरू बनाउँछ, अनि अभिनयहरू गर्दछ, जो बाँकी रहेका सबैले अनुकरण गर्दछन् ।

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

बाइबलका पदहरू

१. तरवार डिल

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

२. पद पूरा गर्ने

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

६. हचाम जित्ने

तयारी: एउटा लुगा

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

“हचाम” (लुगा) लाई बीचमा पारेर, करीव 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 हिकाउन अथवा फाल्न पाइन्न । जसले उनीहरुको टीमको लाइन पछि पुर्‍याउन सक्छ, त्यही टीमले चाहिँ पोइन्ट जित्छ ।

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

तयारी: 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 ।

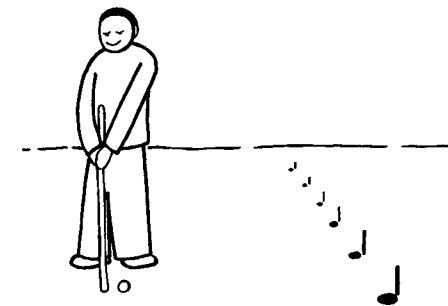
त्यसपछि कलम्बस बाधाहरुबाट जोगिँदै कोठाको अर्कोपट्टि जान्छ । तर, उसलाई वरिपरि घुमाएको बेला, सबै बाधाहरु भने हटाइसकिएको थियो । साहसी कलम्बसलाई यो कुरो थाहा थिएन, अनि बाधाहरु (जो त्यहाँ छैनन्) बाट जोगिने हरप्रयास गर्दछ, तर उसलाई “होशियार” भनेर सतर्क गराउने काम भने भइरहेको हुन्छ ।

५. गल्फ

तयारी: कुचोहरु, आलू तथा निबुहरु, रित्तो बोतल तथा टीनहरु ।

दुई टीम बनाउनुहोस् । गोलीको निम्ति आलू तथा निबुहरु प्रयोग गर्नुहोस् । गल्फ क्लबको निम्ति कुचोहरु प्रयोग गर्नुहोस् । “दुलोहरु”को निम्ति ६ वटा बोतलहरु अथवा रित्तो टीनहरु ३ मीटरको फरक गरेर एक लाइनमा राख्नुहोस् ।

कुचोले चाहिँ टीमको गोलीलाई हिकार्उने काम गरिन्छ । शुरु गरेपछि, गोलीले त्यो पहिलो “दुलो”लाई हिकार्उने पछि ।

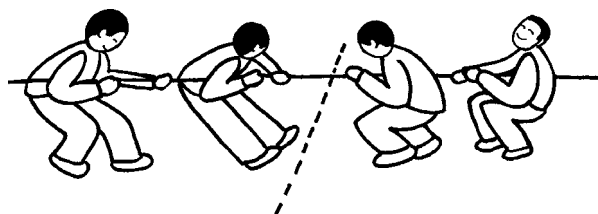


खेलाडीहरुले पालैसँग कुचोले हिकार्उने काम गरिरहन्छन् । पहिलो टीमको एक जनाले पहिला हिकार्उँछ । त्यसपछि दोस्रो टीमको कसैले अर्को बललाई हिकार्उँछ । यसरी उनीहरुले दुलोमा पुर्‍याउने गरी गोलीहरुलाई पालैसँग हिकार्उने काम गरिरहन्छन् । जसको गोलीले सबै “दुलोहरु” सबभन्दा पहिला छुन्छ, उसैले जित्छ ।

३. उड्ने बमहरु

तयारी: साना प्लाष्टिक व्यागहरु अथवा बेलुनहरुमा पानी भरेर “बमहरु” बनाउने । अण्डाहरु पनि प्रयोग गर्न सकिन्छ । खेलाडीहरु दुई टीम बनाएर एकाअर्काको सामुन्नेमा उभिन्छन् । एउटा टीमको सदस्यले व्याग फेंकछ, अनि अर्को टीमको सदस्यले समात्छ । त्यसपछि तिनीहरु एक कदम अझ पछि सर्दछन् अनि फेरि फेंकछन् । जुन टीमले सबभन्दा टाढोबाट व्याग नफुटाई पक्रन सक्छ, त्यसैले जित्छ ।

४. रस्सी तान्ने खेल



बराबर संख्या अथवा सामर्थ्यमा दुई 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. सुँगुर खोज्ने

तयारी: दुई विभिन्न रङ्गीन कागजमा दुई वटा सुँगुरका नक्साहरु बनाउने । तिनीहरुलाई ठूलो टुक्रा पारी काट्ने अनि लुकाउने । दुई 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 अधि 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 तिनीहरूको 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

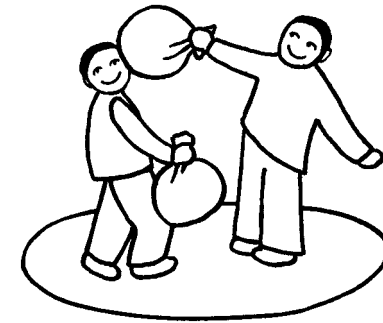
मनोरञ्जनको कार्यक्रम राम्ररी योजनागत गर्नुहोस् । तपाईंले प्रवेश शुल्क उठाउन सक्नुहुन्छ, अथवा हरेक खेलाको निम्ति केही रकम असूल गर्न सक्नुहुन्छ ।

उदाहरणको लागि, एक साहसी स्वयंसेवकलाई कार्डबोर्डको ठूलो पानामा दुलो बनाएर आफ्नो टाउको राख्न लाउनुस् अनि अनुहार मात्र देखियोस् । खरीद गर्नेहरूले करीब पाँच मीटर टाडोबाट भिजेका स्पञ्जहरू उनीहरूतर्फ फेक्नेछन् । यदि त्यो व्यक्ति पाष्टर, शिक्षक अथवा अगुवा हो भने, मानिसहरूले भिजेका स्पञ्जहरू उतर्फ फेक्न अभ् रमाइलो मान्ने छन् !

जवान तथा प्रौढहरूको निम्ति बाहिरी खेलहरू

१. बक्सड

भूमिमा एक गोलो वृत्त बनाउनुहोस् । दुई जना मानिसहरू वृत्तभित्र आउने छन् । तिनीहरूले आफ्ना मुट्टी प्रयोग गर्ने छैनन् । उनीहरूले एकाअर्कालाई पराल अथवा भूस आदि हलुकासँग भरिएको व्यागहरू प्रयोग गर्ने छन् । उनीहरूले 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 ।