ළමා කථා

ලෝක ව්‍යාප්ත ළමා වැඩසටහනකි

ළමා කථා

පස් දින

කතන්දර සමාජය

ගීතාවලිය 145:4

මෙම කෘතියේ මූලාශ්‍ර නාම සඳහන්කර නොමැති සෑම ශුද්ධ ලියවිලි කොටසකම නිව් සෙන්චරි විෂන් ශුද්ධ බයිබලයෙන් උපුටාගන්නා ලද අතර සියලු හිමිකම් © 2005, තෝමස් නීල්සන් සමාගම සතුවේ.

©Kids Around the World 2018

Katw.net

කිඩ්ස්ටෝරි සහ ස්ටෝරික්ලබ්ස් වෙතට සාදරයෙන් පිළිගන්නෙමු

" (දෙවියන්වහන්සේගේ) වැඩ කෙරෙහි පරම්පරාවෙන් පරම්පරාවට ගරුබියෙන් යුක්තව සිටින්නෙමු.
එක් එක් පරම්පරාවෙන් ඔබගේ බලවත් ක්‍රියා පිළිබඳ කථා ප්‍රකාශ කරන්නේය.
ගීතාවලිය 145:4 "

ඔබගේ පූජාව තුළ දරුවන් වෙතට ළඟාවීමටත් සහ ගෝලත්වය ලබා දීමටත් ඔබ විසින් ගත් තීරණය පිළිබඳව අපි ප්‍රීතියට පත්විමු. මෙම අත් පොතේ ඇති තොරතුරු සහ පාඩම්, ළමා කතන්දර [kidstory] යන ව්‍යාපෘති සැළසුම් කොටසකි. මෙය දරුවන්ට යේසුස්වහන්සේගේ ප්‍රේමය තුළ ගමන් කිරීමේ හැකියාව ඇති පරිසරයක් පිළියෙල කිරීම පිණස නායකයන්ව සන්නද්ධ කරන්නකි. මෙම කෘතියෙන් ඔබ විසින් අණාවරණය කරනු ලබන දේ, බයිබලය ඉගැන්වීමේ ආකාරයන් ඉතා ප්‍රබලව විප්ලවීය ලෙස වෙනසක් ඇතිකරවන්නක් බව අපගේ විශ්වාසයයි. උන්වහන්සේගේ ආත්මය සහ වචනය කරණකොටගෙන ඔබගේ ජීවිතය තුළ ද ඉතා විශාලව වෙනසක් ඇති කරවන්නක් බවද අපගේ විශ්වාසයයි. දරුවන්ද ඇසින් දුටු සාක්ෂිකරුවන් බවට පත්වන අතර, තවදුරටත් ඔවුන් දුර සිට නිරීක්ෂණය කරන්නන් නොවන්නෙය. කතන්දර පැවසීම, අන්නොන්‍ය ක්‍රියා අත්දැකීම් සහ අර්ථවත් සාකාච්ජාවන් වැනි ක්‍රියාකාරකම්වලින් ඔවුන් යේසුස්වහන්සේගේ ඉගැන්වීමේ ක්‍රම මත විශ්වාසය තබයි.

විනෝදාස්වාදයෙන් ඉගැන්වීමටත්, පහසුවෙන් භාවිතා කළහැකි පරිදි සහ අන්‍යයන් හා සමඟ බෙදාගත හැකි පරිදි මෙහි සඳහන් ක්‍රමෝපායන් සකස්කර ඇත. නායකයන් දේශනා කිරීමට වඩා ඇහුන්කන් දීමට උනන්දු ලබන අතර, එනම්, ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේට ඇහුම්කන්දීම, දරුවන්ගේ ප්‍රතිචාරවලට ඇහුම්කන්දිම සහ ඉන් අනතුරුවද දරුවන්ට ඇහුම්කන්දීමට සහ විශේෂයෙන් දෙවියන්වහන්සේගේ හඬට ඇහුම්කන් දී කීකරුවීමට දිරිමත් කළයුතුය. නායකයෙකු විසින් ප්‍රශ්ණ නැගීම සහ අනෝන්‍ය ක්‍රියාකාරකම් මතුකර ගැනීම තුළින් තොරතුරු ඉගෙනගැනීම පමණක් නොව, හදවත සහ මනසේ සිදුවන ශුද්ධාත්ම පරිවර්තනයද සිදුවීමට ඉඩ ප්‍රස්ථාවන් ඇතිකළ යුතුය. ළමා කතන්දර [kidstory] මගින් දෙවියන්වහන්සේගේ කථාව සහ උන්වහන්සේගේ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේගේ ආත්මය කරණකොටගෙන දෙවියන්වහන්සේගෙන් වූ ජීවිත, පවුල සහ අවසානයේ දී පූජාව තුළ පරිවර්තනයක් ඇති කිරීම එහි අභිලාශයයි.

ප්‍රධන අවශ්‍යතාවය ¦

ඔබ නායකයකුවුවත්, ළමා කණ්ඩාම නායකත්වයේ සිටින කෙනෙකු වුවද ළමා කතන්දර හී සියලුම අංගයන්වල යම් නිශ්චිත කාරණාවන් කිහිපයක් ඔබට හමුවන්නේය. අපට අවශ්‍ය

වනුයේ ළමයින්ට ඉගැන්වීම කළහැකි පරිසරයක් නිර්මාණය කිරීමයි, එනම් දෙවියන්වහන්සේ කව්ද ? ඔවුන් කවුරුන්ද (ඔවුන්ගේ අරමුණ සහ සාරධර්මයන්) සහ යථාර්තවාදීව සහ පුද්ගලිකවම යේසුස්වහන්සේ සමඟ සම්බන්ධතාවයක් ඇති කරනු ලබන්නේ කෙසේදැයි යන්න පිළිබඳවය. පහත දක්වා ඇති ප්‍රධාන අවශ්‍යතාවයන් ප්‍රායෝගිකව යොදවන විට මේ සියල්ල සිදුවන බවට අප විශ්වාස කරන්නෙමු.

- **බයිබල් කේන්ද්‍රීකව :** සෑම පාඩමකම, එනම්, ළමයින්ට ඉගැන්වීම සහ නායකත්ව පුහුණුව යන දෙ අංශයන්ගේම, මූලාශ්‍රය වන්නේ බයිබල් කතාන්දරයි. මේ සෑම දෙයක්ම නොකඩවා කතන්දරයට නැවත නැවත පැමිණෙන අතර, දෙවියන්වහන්සේ කව්රුන්ද බව අනාවරණය කරගැනීම සහ උන්වහන්සේව අනුගමනය කරනුයේ කෙසේදයත් ඉන් පැහැදිලි කෙරේ.
- **විනෝදස්වාදය :** අපගේ අරමුණ මෙම සත්‍යතාවයන්ට අනුගතව සිටිමින් ළමයාගේ දෛනික ජීවිතයේ කොටසක් බවට එය පත්කිරීමය. මෙය ක්‍රියාත්මක කිරීමට සහ ළමයාව ධෛර්‍යමත් කිරීම උදෙසා විනෝදාස්වාදයක් තිබීම ඉතා වැදගත්වේ. විනෝදය සහ සිනාහව ඇති තැන ළමයින් ද ඒ අනුව ක්‍රියාත්මකවේ.
- **බලාත්මක කිරීම :** ළමා කතන්දර ඉතා සරළව සහ ප්‍රායෝගිකව ඉදිරිපත් කළ හැක. මෙම ක්‍රමෝපායන් භාවිතා කරනුයේ කෙසේදැයි නායකයන් විසින් අන් අයට භාවිතා කරනුයේ කෙසේදැයි පෙන්වා දිය හැක. ඒ ආකාරයෙන්ම දරුවන්ටද මෙම කතන්දර නැවත නැවත තම දෙමාපියන්ට හා යහළුවන්ට පැවසිය හැක.
- **සම්බන්ධතාවය :** යේසුස්වහන්සේ වෙතට වඩ වඩාත් ළංවන පිණිස සියලු දෙයින් වඩාත්ම අවධාරණය යෙදවිය යුත්තේ වැදගත් සම්බන්ධතා කෙරෙහිය. එය පාඩමක් කියා දෙනවා පමණක් නොවේ, එමගින් ළමයාව හඳුනාගැනීමත් සහ ඔවුන්ගේ හදවත් සහ ප්‍රාණවල කැලති ඇති දේ නිෂ්චය කරගැනීමටත් හැකිවන්නේය.
- **ආත්මයෙන් මෙහෙය වන්නා වූ :** යේසුස්වහන්සේ විසින් උගන්වන ලද සියලු දේ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසින් අපට එළිදරව් කරන බවට යේසුස්වහන්සේ පොරොන්දු විය. ජීවිතය පරිවර්තනය කරනුයේ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසිනි. එබැවින් ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසින් අපව ගෙන යනු ලබන දිශාවන්ට ඇහුම්කන් දී ගමන් කළයුතුවේ.

.... යේසුස්වහන්සේගේ ප්‍රේමය තුළ තවත් බොහෝ දරුවන් ඇවිදින පරිසරය

කතන්දර සමාජයක් යනු ළමයින් විනෝදාස්වාදයක් ලබන සහ තමන් ඉගෙනගන්නා වූ හා අත් විදින්නා වූ දේ අන්‍ය සමග බෙදාගන්නා ස්ථානයකි. එසේම දෙවියන්වහන්සේගේ අභිමුඛය යථාර්ථවාදිව සහ ඒත්තු ගැන්වෙන ආකාරයෙන් ක්‍රියාකරන ස්ථානයකි. යේසුස්වහන්සේ මෙවැනි පරිසර නිර්මාණ කරන ලද්දේ දරුවන්ව පිළිගැනීමටත්, ආදරය කිරීමටත් සහ ඒ දරුවන්ට ආශීර්වාදය කරන පිණිසත්ය. මෙහි දී දරුවන්ව පොතකින්ම ඉගැන්වීම් ලබන්නේ නැති නමුත් සම්බන්ධතාවලින් ද ඉගෙනගනු ලබන්නේය. මෙහි දී ඔවුන් තමන්ට ආරක්ෂාව ඇති ස්ථානයක් ලෙසට හැගෙන අතර අන්‍යයන් විසින් පිළිගනු ලැබීමත්, දැනගැනීමත් සහ අන් අයවලුන් ලෙස කටයුතු කිරීමටත් හැගෙන්නේය.

කතන්දර සමාජය හමුවන ස්ථානයක, මෙම සමාජය කොතැනක දි හෝ කුමන වේලාවක දි වුවද හමුවිය හැකි පහසු මෙන්ම නායකයන්ට තම නම පවා ඊට යොදාගත හැකි ස්ථානයක් ද වේ. මෙම කතන්දර සමාජය අද්විතීය වන්නේ, එහි පස්වැදෑරුම් ප්‍රධාන අවශ්‍යතාවයන්වලින් සමන්විතවීමයි. මෙම කතන්දර සමාජය තුළ බයිබලීය කථාවන් විනෝදාත්මකව පවසා ඇති අතර, නිවැරදිව හා නිර්මාණාත්මකව යොදා ඇත. දෙවියන්වහන්සේගේ කථාව පැවසීම ඉතා වැදගත් වුවත් එය ප්‍රමාණවත් නොවේ. එහි ඇසීම ගැඹුව තිබීම ද ඉතා වැදගත්වේ. එනම් ආත්මයාණන්ට ඇහුම්කන් දීමත් මෙන්ම ශුද්ධාත්මයාණන් දරුවාගේ හදවත කළඹමින් දරුවා විසින එළිදරව් කරන විට ඊට ඇහුම්කන් දීම ද ඉතා වැදගත් වේ.

දෙවියන්වහන්සේගේ කථාව පැවසීම හා නැවත පැවසීමේ ක්‍රම: දරුවන්ගේ හදවත්වල ශුද්ධාතමයාණන්වහන්සේ ක්‍රියාකාරීවීමට ඉඩ සළස්වන්නා වූ ප්‍රශ්ණවල මෙම ක්‍රමවේදයන් ක්‍රියාත්මක වන්නේ කිරීම පිණිසය. එමගින් දරුවන් විසින ඇසුවාවූ සහ ඉගෙන ගත්තා වූ දෙයින් ප්‍රයෝජන ගනු ලබනනේය. මේනිසා මෙය ඇත්තෙන්ම අනාවරණය කරගන්නා වූ ක්‍රියාවලියක් මෙන්ම ජීවිතය සත්‍ය ලෙසින්ම පරිවර්තනය කරන්නක ද වේ. නායකයන් විසින් අසනු ලබන ප්‍රශ්ණ ධාරණය කිරීමට පමණක් නොව එය මනස සහ හදවත ද පරිවර්තනය කර තමාගේ සැබෑ ජීවිතයට අදාළ කරගන්නේය. මෙවැනි පරිසරයෙන් භාවිතා කිරීමෙන් නායකයන්ට ඔවුන්ට ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසින් උගන්වනු ලබන සහ එළිදරව් කරනු ලබන දේ පිළිබඳව පසුවිපරම් කිරීමට ද ඉඩ සළස්වන්නේය.

අපි නියම පාඩමට ඇතුළුවීමට පෙර,ළමා කතන්දර පාඩම සහ කතන්දර සමාජයට අදාළ විවිධ මූලධර්මයන් කෙරියෙන් ඔබ ඉදිරියේ තැබීමට අවශ්‍යවේ. ඊළඟ පිටු 3 හි මේ විවිධ කොටස් පිළිබඳව දළ සටහනක් සහ විස්තරයක් නිර්මාණය කර ඇත. මෙම එක් එක් කොටසෙහි බයිබලය තුළ ඔවුන් එකිනෙකා සමග සහ දෙවියන්වහන්සේ සමග යෙදවීම මෙහි ඇති විශේෂ අරමුණයි kids Around the word පිළිබඳව වැඩි විස්තර දැනගැනීම පිණිස katw.net kidstory (ළමා කතන්දර) පිළිබඳව වැදගත් තොරතුරු දැනගැනීමට katw. Net/ kidstory වෙබ් අඩවියට පිවිසෙන්න.

එසේ නම් ඔබව අප සාදරයෙන් පිළිගන්නෙමු. උන්වහන්සේගේ කථාව සහ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ තුළ ක්‍රියාකිරීම කරණකොටණ දෙවියන්වහන්සේගේ පරිවර්තනය කිරීමේ අපේක්ෂාව දරුවන් තුළ බල පැවත්වීම පිණිස බොහෝ දොරටු විවෘත කරන මෙන් අපි ස්වාමීන්වහන්සේට යාච්ඤා කරන්නෙමු.

පටුන

ප්‍රාථමික තොරතුරු **පිටු**

අංකය

- පිළිගැනීමේ ලිපිය 3
- ස්ටොරි ක්ලබ් (කතන්දර සමාජය) පිළිබඳව තොරතුරු 4
- නායක වගකීම් 6
- උපකරණ පිරික්සුම් ලැයිස්තුව 7

පාඩම්

- බිඩ්ස්යොරි (ළමා කතන්දර) පාඩම් ආකෘති පත්‍රය 8
- පළමු දිනය : මැවීම 10
- දෙවන දිනය : වැටීම 12
- තුන්වන දිනය : දෙවියන්වහන්සේගේ හදවත 14
- හතරවන දිනය : ජීවමාණ ! 16
- පස්වන දිනය : සදාකාලය 18
- අතිරේක නැවත පැවසීමේ ක්‍රියාකාරකම් 20
- අතිරේක අනාවරණ සහ ප්‍රශ්ණවලට ප්‍රතිචාර 25

ස්ටෝරි ක්ලබ්ස් (කතන්දර සමාජ)

- ස්ටෝරි ක්ලබ්ස් (කතන්දර සමාජය) ආදර්ශ ආකෘති 28
- තරඟ 29
- සංගීත 42

ඇගැයීම 54

© kids Around the World 2018

ස්ටෝරි ක්ලබ් නායක වගකීම

ස්ටෝරි ක්ලබ් ආරම්භ කිරීමට පෙර :

- ඔබගේ කණ්ඩාම සමාජය ස්ථානගතව ඇති ස්ථානය සහ රට සහභාගිවන සියල්ලන් වෙනුවෙන් යාච්ඤාවෙන් ඉන්න.
- ස්ටෝරි ක්ලබ් ගමන කොටසේ සහභාගිවන්නා අයවලුන්ව දකින පිණිස දූතන කණ්ඩායමේ නායකයා සමග යහපත් සන්නිවේදනයක් පවත්වාගන්න.
- විද්‍යුත් තැපල්, කෙටි පණිවිඩ හෝ මුහුණ පොත හරහා කිඩ්ස් ස්ටොරි සමග සම්බනධව සිටින්න.
- ස්ටෝරික්ලබ් පාඩම් මලාවේ සියලුම පාඩම් අධ්‍යනය කරන්න.
- ඔබගේ කණ්ඩායම සතු දිමනා, හැකියාවන්, තලන්ත, සහ කැමැත්තක් දක්වන දේ අනුව එක් එක් අයගේ ධෛනික වගකීම් ලෙසින් පහත දැක්වෙන අයුරින් බෙදා දෙන්න.

    - බයිබල් කථා පැවසීම
    - අනාවරණයන් සහ ප්‍රශ්ණවලට ප්‍රතිචාර කරා මෙහෙය වීම
    - ගීත ගායානය
    - තරඟ කාලයන් මෙහෙය වීම
    - ශුභරංචි පණිවිඩය ලබා දීම

ස්ටොරික්ලබ් කාලය තුළ:

- එක් එක් දවසට අදාළ කාර්‍යයන් සූදානම් කිරීම, කරන්නට යෙදෙන පාඩම් හොදින් කියවීම සහ යාච්ඤාවට කල් ඇතිව සූදානම්වන පිණිස නියමිත ස්ථානයට වේලාසනින් පැමිණීම.
- ඔබ විසින් දැනගත යුතු දෙයක් ඇතිදැයි දැනගැනීම පිණිස අදාළ ප්‍රදේශයේ සභාව හා සම්බන්ධවන්න.
- දරුවන් හා දෙමාපියන් පැමිණෙන විට ඔවුන්ට සුභ පැතුම් එක් කරමින් පිළිගෙන ආරම්භ කරන වේලාව පැමිණෙනතෙක්, ඔවුන් හා කථාබහක යෙදෙමින් හෝ කිසියම් ක්‍රියාකාරකමක යෙදෙන්න. (උදාහරණ ¦ පැරෂුට් 1ක් / ඇඳ ඇතිරිල්ලක් හෝ බෝලයක)
- කාලසටහනට අනුව කණ්ඩායම් එක්කර ගැනීම සහ එක් එක් කොටස්වලට අනුව ඔවුන්ව සූදානම් කරන්න.
- කිසියම් කෙනෙකු තමන්ගේ ගැළවුම්කරුවාණන් ලෙසට ක්‍රිස්තුස්වහන්සේ කෙරෙහි විශ්වාසය තබන්නේ නම්, ඒ පිළිබඳව ප්‍රදේශයේ සභාව දැනුවත් කරන්න. එවිට ඔවුන්ව ඒ පුද්ගලයා පිළිබඳව පසුවිපරම් කරනු ඇත.

නියමව ඇති දෛනික සැළසුම් පෙළ (පැය 2ක වැඩසටහනක්)

: 00	පිළිගැනීම
00:10	ක්‍රීඩා තරඟ
00:45	විශාල කණ්ඩායමක් : නමස්කාරය, බයිබල් කථන්දරය සහ නැවත කතන්දර පැවසීම (විය හැකිය)
01:20	කුඩා කණ්ඩායම් : බයිබල් කතන්දර නැවත පැවසීම අනාවරණය සහ ප්‍රතිචාර අපෙක්ෂිත ප්‍රශ්ණ, ආශීර්වාදය
01:45	නිමාව
02:00	විසිරයාම

ස්ටෙරික්ලබ් ක්‍රියාකාරකම්වලින් පසු

- ඇගයිමමේ පත්‍රිකාව සම්පූර්ණ කරගන්න. ඉන්පසු එය දූතන කණ්ඩායම් නායකයාට දෙන්න.

පස් දින ස්ටෝරික්ලබ් සොයා බැලීම් ලැයිස්තුව

ක්‍රීඩා තරඟ

- පැරෂුට් හෝ ඇඳ ඇතිරිලි
- ෆ්‍රිස්බීස්
- බ්ලෝ අප් බෝල්ස්
- පැරෂුට් / ඇඳ ඇතිරිලි ක්‍රීඩා සඳහා බෝල කිහිපයක්

කතන්දර

- කඩදාසි කොල සහ පාටකරන උපකරණ / ද්‍රව්‍යයන්
- අඩි 14ක ලණුවක් / නූලක්

වෙනත්

- සංගීත CD තැටි
- තැටි වාදන යන්ත්‍ර

කිඩ්ස්ටෝරි පාඩම් ආකෘතිය

ආරම්භ කිරීම ::

- දරුවන්ට තම පුද්ගලික කථාවක් පැවසීමට හැකි පරිදි ප්‍රශ්ණයක් හෝ ක්‍රියාකාරකමක් තෝරාගන්න.
- දරුවාගේ හැඟිම් තුළින් ක්‍රියාත්මකව පිළිතුරු දීම.
- “ඔව් හෝ නැහැ ” පවසනවාට වඩා වැඩි පිළිතුරක් අපේක්‍ෂා කරන ප්‍රශ්ණයක් අසන්න.

ආරම්භය ඍජුවම බයිබලීය කතන්දරයට සම්බන්ධ කරගැනීම අවශ්‍ය නොවන අතර ඒ දෙසට දරුවන් සිතන්නට යොමු කිරීම අවශ්‍ය වේ.

පසුබිම

- සමහරවිට දරුවන් නොදන්නා වු භූගෝලීය ස්ථානගත ප්‍රදේශ සහ සංස්කෘතික වෙනස්කම් පිළිබඳව නිර්වචන හෝ විස්තර කිරීම් කරන්න.
- අද කතන්දරයට පෙර සිදු කිරීමට නියමිත වැදගත් අංගයන් පිළිබඳව විස්තර කරන්න
- අදාළවේ නම්, පෙර කතන්දරයේ වැදගත් සංකල්ප සමාලෝචනය කරන්න

ඔබ විසින් කතන්දර පැවසීම අතරතුර වචන විස්තර කිරීම අවශ්‍ය නැත. එමගින් ඔබට ලබා දී ඇති වේලාව ඉකම යන්නේ නැත.

කතන්දරය පවසන්න

- කතන්දර ජේද 4 හෝ 5කට කොටස් කරන්න.
- කතන්දරය තුළට දරුවන්ව යොමු කරවන්න.
- පවසනු ලබන කතන්දරය වඩා සිත් ඇදගන්නා සහ අන්‍යෝන්‍යභාවයක් ඇතිවන පිණිස චමත්කාර ජනක අංගයන් එක්කර ගන්න. හැකිනම් දෘශ්‍ය අංගයන්ද කණ්ඩායමට පෙන්වන්න.
- දරුවාට ඉගැනීමට අනුකූලව කතන්දරයේ දිග ප්‍රමාණය අඩු කිරීමෙන්, ඔවුන්ට එය තවත් අයට ප්‍රකාශ කිරීමට හැකිවන්නේය.

බයිබලයේ සඳහන් ආකාරවම කතන්දරය පවසන්න. ඔබගේම වචන හෝ පරිවර්තනයන් එකතු නො කරන්න.
එය මතක ඇති දෙයක් බවට පත්කරන්න. නමුත් දෙවියන් වහන්සේගේ වචනයට සත්‍යය ලෙස පිළිගැනිම.
දරුවන් මෙම කතන්දරය බයිබලීය කථාවක් ලෙසට සහ එය සත්‍යය බවට පිළිගැනීම ඉතා වැදගත්වේ.

නැවත පැවසීම

- මේ දරුවන් තමන් විසින් ඔවුන්ගේ බයිබලය කියවන්නටත්, සහ නැවත නැවත කතන්දර පවසා ඇත්ද ?
- දරුවන්ව ක්‍රියාකාරීව තබාගන්නා පිණිස ක්‍රීඩා හෝ ක්‍රියාකාරකම් තෝරාගන්න.

කතන්දරය නැවත පැවසීමේ දී එය බයිබලීය වශයෙන් නිවැරදි දැයි සැක දුරුකර ගන්න.

අනාවරණය සහ ප්‍රශ්ණවලට ප්‍රතිචාරය

- මෙම පාඩම ශුද්ධාත්මයානන්වහන්සේ විසින් මෙහෙයවනු ලබන පිණිස යාච්ඤා කරන්න.
- හිස පමණක් නොව හදවතද ක්‍රියාකාරීවන පිණිස ඒ සඳහා වූ ප්‍රශ්ණ භාවිතා කරන්න.

අදාළ කතන්දරයේ කරුණු මතක තබාගැනීමට වඩා දෙවියන්වහන්සේ විසින් ඔවුන්ගේ ජීවිතවල කරන පිණිස දරුවන්ට ක්‍රියාකාරීව තබාගන්න. ශුද්ධාත්මයාණන් වහන්සේ විසින් එක් එක්කෙනාට කථා කිරීමට අපව අවශ්‍යයි එය නිරායාසයෙන්ම විශෙෂයෙන් කථා කරන සේක.

කිඩ්ස්ටෝරි පාඩම් උදෙසා අදහස්

කතන්දරය පැවසීම :

- අවශ්‍යතා පරිදි සකස්කරන ලද ඇඳුම් පැළඳුම්.
- දරුවන් ලවා එක් එක් ආකාරයේ ශබ්ද නිර්මාණය කිරීම (අත්ල ඇතිල්ලීමෙන් ශබ්ද නැගීම වැනි)
- මුළු කාමරයම භාවිතා කරන්න. මුහුණෙන් ඉරියව් බොහෝ ලෙසින් දක්වන්න.
- උත්තම පුරුෂයෙක් කථාව පවසන්න. (අදාළ භූමිකාව ඔබ විසින් කරනු ලබන්නේ යැයි සිතමින්)

නැවත පැවසීම :

- **ක්‍රීඩා :** සංගිත පුටු. පුටුවක් නොමැතිව ඉතිරිවන පුද්ගලයන් විසින් කථාවේ පළමු කොටස පැවසීම. කතන්දරය පවසා අවසන් වනතුරු එසේ කරන්න.

- **චිත්‍ර :** විශාල දැන්වීම් පුවරුව, පාර අද්දර ඇති දැන්වීම් පුවරු කතන්දරය පැවසීම පිණිස භාවිතා
  කරන්න
- **නාට්‍ය :** කසියම් අදහසක් දරුවකුට ලබාදී, කථාව පැවසීම පිණිස ඔවුන් භාවිතා කරන ආකාරයන් දෙස බලන්න.
- **ලිවීම :** ඊළඟට කුමක් ද ? ඔවුන් විසින් කථාවෙන් අසන ලද දේ දෙවියන්වහන්සේට අවශ්‍ය ආකාරයට දරුවන් භාවිතා කරන්නේ දැයි බලන්න.

අනාවරණය කරගැනීම සහ ප්‍රතිචාරාත්මක ප්‍රශ්ණ :

ප්‍රධාන ප්‍රශ්ණ (කරුණු)

- මෙම කථාවෙහි කැපී පෙනෙන ලක්‍ෂණ මොනවාද ?
- ඔබ එතැන සිටිනු බව මනසින් සිතිය හැකි ද ? ඔබට ඇසෙන්නේ / දකින්නේ / සුවඳ දැනෙන්නේ / හැඟෙන්නේ කුමක් ද ?
- මේ කතන්දරයේ යේසුස්වහන්සේ / දෙවියන්වහන්සේ ඔවුන්ට උගන්වන්නේ කුමක් ද ?
- ප්‍රතිචාරය දක්වන විටදී දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ ඔවුන්ට ප්‍රතිචාර දැක්වූයේ කෙසේ ද ?
- දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ කවර ආකාර දැයි අප ඉගෙනගත්තේ කුමක් ද ?
- කතන්දරයේ අන්තරචරිතවල සමානතා සහ අසමානතා සිදුව ඇත්තේ කෙසේද ?

හස්ත භාවිත ප්‍රශ්ණ (ක්‍රියාවන්)

- ඔබ, ඔබගේ ජීවිතය වෙනස් කිරීම උදෙසා, අද දවසේ ඇසුණු දෙයින් ඔබ විසින් කළයුත්තේ කුමක් දැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක් ද ?
- මේ කතන්දරය ඇසුණු පසු, ඔබ වෙනස්ව ජීවත්වන්නේ කෙසේද ?
- මෙම කතන්දරයේ ඔබ විසින් දැරිය යුතු දෙවියන්වහන්සේට අවශ්‍ය කොටස දැන් ඔබ සිතන්නේ කෙසේ ද ?

හදවතෙන් නැඟෙන ප්‍රශ්ණ (හැඟීම්)

- අද කතන්දරයේ වඩාත්ම වැදගත්ම කොටස ලෙසට ඔබ සිතන්නේ කුමක් ද ?
- කතන්දරය අසද්දී ඔබට හැඟුණේ කුමක් ද ?
- මෙම කථාවේ ---------------- ගේ හදවතේ සහ මනසේ ක්‍රියාත්මක වෙමින් තිබූ දේ කුමක් දැ ඔබ සිතනුයේ කුමක් ද ?
- දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සෙ පිළිබඳව දැන් ඔබ සිතනුයේ කුමක් ද ?
- බයිබලය තුළ මේ කතන්දරය අන්තර්ගත කළේ දෙවියන්වහන්සේ යැයි ඔබ සිතන්නේ ඇයි ?

සියලුදේ මවනු ලබන්නේ දෙවියන්වහන්සේය උත්පත්ති 1-2(සාරංශය)

කිඩ්ස්ටෝරි

---

1. සමලෝචන

මේ දරුවන් සමග ගතකරන පළමු අවස්ථාවයි. එක් එක් දරුවා පිළිබඳව යම් යම් කරුණු අනාවරණය කර ගන්න. ඔබ සමහරවිට ඔබ පිළිබඳව වු දේ බෙදා ගනිමින් මෙය ආරම්භ කළ හැක. ඔබගේ කථාව පැවසීම පිණිස ඔබට උපකාරකයක් වන දේ ඇත්නම්, ස්ටෝරික්ලබ් පවත්වන ස්ථානයට ඒවා ඔබ සමග ගෙන එන්න.

2. ආරම්භය

ඔබ විසින් සාදන ලද වඩාත්ම කැමැති දෙය කුමක් ද ? ⟶

3. පසු බිම

⟶

4.බයිබල් කතන්දරය පැවසීම

⟶

5.නැවත පැවසීම

කතන්දරයේ සමලොචනය ;ප්‍රශ්ණ අසමින්ද, හිස්තැන් පුරවමින් සහ වැරදි ප්‍රකාශනයන් නිවැරදි කරමින් නැවත කතන්දරය කියවන්න.

ලනු ක්‍රීඩාව : අඩි 15ක් පමණ දිගින් යුක්ත වු ලනුවක් ගෙන, එහි දෙකොන් ගැටගහන්න. එක් එක් දරුවා ලනුව අල්ලාගෙන ඉන්නා ආකාරයට රවුමක් සේ සිටගන්න. ලනුව අතින් අත කැරකෙන විට ඔබ “ නවතින්න ” යනුවෙන් පැවසු විට කැරකවීම නවත්වන්න. ගැටය අසුවන දරුවා කතන්දරය පැවසීම ආරම්භ කළ හැක. එය කථන්දරය අවසාන වනතුරු එසේ කරන්න.

පසුබිම

උන්වහන්සේ කව්රුන්ද බවත් සහ අපි කෙසේ ද උන්වහන්සේ උදෙසා ජීවත්වන්නේ ද කියා පවසා ඇති දෙවියන්වහන්සේගේ වචනය බයිබලයයි. බයිබලය ආරම්භයම උන්වහන්සේ විසින් සියල්ල මවනු ලැබු ආකාරය අපට පවසයි. දෙවියන්වහන්සේ කථාකර සියල්ල මැව් සේක. දවස් 6කින් උන්වහන්සේ සියල්ල නිම කළ සේක. සත්වන දින උන්වහන්සේ විවේක ගත් සේක.

බයිබල් කථාන්දරය

පටන්ගැන්මේ දී දෙවියන්වහන්සේ සිටි සේක. මුළු ලෝකය සහ එහි ඇති සියල්ල උන්වහන්සේගේ වචනය කරණකොටගෙන මවනු ලැබීය.

දෙවියන්වහනසේ ආලෝකය ඇති කළ සේක. ....අඳුර පසුපසට තල්ලු කළ සේක. ඉන්පසු දෙවියන්වහන්සේ සාගරය සහ මුහුදුවලින් ආකාශය වෙන්කළ සේක. පසුව උන්වහන්සේ ජලය එකට රැස්කළ සේක. එවිට වියලි බිමක් මතුවිය. දෙවියන්වහන්සේ මෙසේ පැවසු සේක. “ එය යහපත්ය. ”

දෙවියන්වහන්සේ පැල, මල්, සහ ගස් වැවෙන්නට සැළස් වු සේක. ඇට වර්ගද එහි අඩංගු කළේය. ඒවා කරණකොටගෙන ඒවා බෝවීමට හැකියාව දුන් සේක.

ඉන්පසු, කාලගුණික කාලභේදයක් සහ දවස් ඇතිවන පිණිස දෙවියන්වහන්සේ ඉර හඳ සහ තාරකා ඇති කළ සේක.
දෙවියන්වහන්සේ සියලු ස්ථානවල අහස කුරුල්ලන්ගෙන් ද මුහුද මත්සයන්ගෙන් ද පිරවු සේක. දෙවියන්වහන්සේ මෙසේ පැවසු සේක. “ එය යහපත්ය ”

ඉන්පසු මුළු පොළාව පුරා සියලු වර්වල දුව පනින සතුන් සහ බඩගායන සතුන් දෙවියන්වහන්සේ මැව් සේක. " මේවාද යහපත් " බව උන්වහන්සේ පැවසු සේක.

ඉන්පසු දෙවියන්වහන්සේ මෙසේ පැවසු සේක. අපගේ ස්වරූපයෙන් මිනිසාව සාදමු යැයි කීසේක. ඔවුනු පොළවත් එහි ජීවත්වන සියල්ලත් රැකබලාගනී යැයි කී සේක.
(කතන්දරය නොකඩවා තවදුරටත්)

(6) අනාවරණය උදෙසා වු ප්‍රශ්ණ

- අද දවසේ බයිබල් පාඩමෙන් ඔබ කැමැත්තක් දැක්වුයේ කුමකටද ?
- දෙවියන්වහන්සේ විසින් සාදන ලද සියල්ලෙන් ඔබ වඩාත්ම කැමැත්තක් දක්වන්නේ කුමකටද?
- දෙවියන්වහන්සේගේ ස්වරූපයට අපව මවනු ලැබ ඇත්නම්, අපි දෙවියන්වහන්සේට සමාන වන්නේ කෙසේද?
- අපි වෙනස්වන්නේ කවර ආකාරවද?
- දෙවියන්වහන්සේගේ ස්වරූපයෙන් අපව පමණක් උන්වහන්සේ විසින් මවනු ලැබවේ ඇයිදැයි මා මවිත කරන්නේය.
- දෙවියන්වහන්සේගේ ස්වරූපයට අපව මැවීම පිළිබඳව ඔබට හැඟෙන්නේ කවර ආකාරවද?
- දෙවියන්වහන්සේ මෙම කථාව බයිබලයට අඩංගු කළ බවට ඔබ සිතන්නේ ඇයි?
- දෙවියන්වහන්සේ පිළිබඳව අද මා උගත් දේ වනුයේ, උන්වහන්සේ .... බවයි.

(7) පුද්ගලීක ප්‍රතිචාර සඳහා වු ප්‍රශ්ණ

- අද දවසේ උගත් දෙයින් ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ ඔබට කරන්නැයි කියන දේ කුමක්දැයි ඔබගේ හැඟීම කුමක්ද?
- අද අපි උගත් දෙයින් දෙවියන්වහන්සේ ඔබගෙන් අසනදේ පිළිබඳව ඔබට හැඟෙනුයේ කුමක්ද?
- මේ කතන්දරය මේ සතියේ දී ඔබට බෙදා ගැනීමට හැකිවන්නේ කවුරුන් සමඟද?

බයිබල් කතන්දරය තවදුරටත්

එහෙයින්, දෙවියන්වහන්සේ පොළොවෙන් දූවිලි ගෙන පළමු මානවයාව නිර්මාණය කළ සේක.

ඔහුගේ නාස්පුඩුවලට උන්වහන්සේගේ හුස්ම ඇතුළු කළ විට, මිනිසා ජීවමාණ විය. මේ පළමු මිනිසා හඳුන්වනු ලැබුවේ ආදම් ලෙසටය. දෙවියන්වහන්සේ ඔහුට ආශීර්වාද කළ සේක.

දෙවියන්වහන්සේ ආදම්ව ඉතා අලංකාර වු ද ඉතා රසවත් පළතුරු සහ එළවලුවලින් පිරුණු උයනක තැබූ සේක. එබැවින් මිනිසාට බොහෝ ආහාරපාන තිබුණේය. ආදම් ඒ උයන වවමින්, එහි ඇති සියලු දේ රැකබලා ගත්තේය. එසේම දෙවියන්වහන්සේ ඔහු ඉදිරියට සියලු සතුන්ගෙනා විට ඔහු ඒ ඒ සතුනට නම් තබන ලදි !

වැඩි කලක් නොගොස්ම දෙවියන්වහන්සේ ආදම්ට කථාකොට, "ඔබ තනිව සිටීම යහපත් නැත. ඔබ වෙනුවෙන්ම සහකාරියක් සාදන්නෙමි" කී සේක. ඉන්පසු, දෙවියන්වහන්සේ ආදම්ව බර නින්දකට පත්කර, ඔහුගේ ඉල ඇටවලින් එකක්ගෙන, එය භාවිතාකර පළමු කාන්තාව නිර්මාණ කළ සේක. දෙවියන්වහන්සේ ඇය ආදම් වෙතට ගෙනාවිට, ආදම්, “ අවසානයේදී ” යනුවෙන් පැවසුවේය. ආදම් තමාගේ නව සහකාරියව ඒව නමින් ඇමතීය. ආදම් සහ ඒව පුරුෂයා සහ භාර්යාව ලෙස බැඳුනි.

දවසේ සිසිල් කාලයේදී දෙවියන්වහන්සේ ඔවුන්ව හමුවීමට පැමිණියේය.

මේ සියල්ල මැව් පසු " මේ සියල්ලම යහපත්ය ! "යනවෙන් දෙවියන්වහන්සේ සිතූ සේක. ඉන්පසු දෙවියන්වහන්සේ විවේක ගෙන සතියට දවස් වෙන්කළ සේක. එසේ මනුෂ්‍යයා ද සතියට දිනක් විවේක ගනිමින් දෙවියන්වහන්සේ සමඟ සිටින්නට විය.

(8) අවසාන ආශීර්වාදය

දෙවිපියාණනි, ඔබගේ මැවිල්ල ඉතා ළංව බැලීමට සහ අත්දැකීමට අවස්ථාව මේ දරුවන්ට ලබා දෙනමෙන් සහ මැවිල්ල කරණකොටගෙන ඔබව අත්දකින පිණිස ද යාච්ඤා කරමි.

කිඩ්ස්ටෝරි

ආදම් සහ ඒව :පළමු පාපය

උත්පත්ති 3 : 1-7

(1) සමාලෝචනය

- මැවිල්ල පිළබඳව ඊයේ උගත් දේ, මේ දරුවන්ගෙන් කවරෙකුට හෝ නැවත කතන්දරය පැවසීමට හැකිදැයි සොයා බලන්න.
- දරුවන්ගෙන් මෙම කතන්දරය කවුරුන්ට හෝ පැවසුවේ කවුරුන්ද? සිදු වු දේ බෙදාගැනීමට ඔවුන්ට ඉඩ හරින්න.
- අපගේ පාඩමෙන් ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ ගෙනෙනු ලබන දෙයට ඔබ ප්‍රතිචාරය දැක්වූයේ කෙසේද?

(2) ආරම්භය

- ඔබ අතිශයින් කැමැති දෙයක් විනාශ වු අවස්ථාවක් බෙදාගන්න.

(3) පසුබිම →

(4) බයිබල් කතන්දරය පවසන්න →

(5) නැවත පවසන්න

- **කතන්දරයේ සමලෝචනය :** ප්‍රශ්ණ ඇසීම, හිස්තැන් පිරවීම සහ වැරදි ප්‍රකාශනය නිවැරදි කිරීම තුළින් කතන්දරය නැවත පවසන්න.

- **අත් චලනවලින් :** බයිබල් කතන්දරය නැවත මතක් කරගනිමින්, එහි හැම කොටසක්ම මතක තබාගැනීමට උපකාර කරන්නා වු අත් චලනයන් කළහැකි කණ්ඩායම තෝරාගන්න. අත් චලනය තව තවත් භාවිතා කරමින් නොකඩවා කතන්දරය සම්පූර්ණයෙන්ම පවසා නිමවනතුරු එසේ කරන්න.

පසුබිම

දෙවියන්වහන්සේ තෝරාගැනීම් අපට දෙන සේක. අප උන්වහන්සේට ප්‍රේම කරමින් කීකරුව සිටීම දෙවියන්වහන්සේට අවශ්‍යවේ. මක්නිසාද, එය අපගේ අවශ්‍යතාවයක් නොව අප විසින් කළ යුත්තකි.

දෙවියන්වහන්සේ අපට නොකඩවා ප්‍රේම කරන සේක. නමුත් අපගේ තෝරාගැනීම නිසා අපට ප්‍රතිවිපාකයන්ට මුහුණ දීමට සිදුවන්නේය.

බයිබල් කතන්දරය දෙවියන්වහන්සේ විසින් සාදන ලද සියලු සතුන් අතරින් සර්පයා වඩාත්ම දක්ෂකමින් යුක්ත වු සතෙකු විය.

දිනක් සර්පයා කාන්තාවට කථා කරමින් ; “ඇත්තෙන්ම, උයනේ කවර හෝ ගසකින් එහි එල කන්න එපායැයි දෙවියන්වහන්සේ පවසා ඇත්දැයි විමසුවේය.” කානතාව ද ප්‍රතිචාරය දක්වමින්, “ උයනේ ඇති ගස්වලින් කෑමට පුළුවනි, නමුත් දෙවියන්වහන්සේ උයනේ මැද ඇති ගසින් පළතුරු නොකන්න. එය කිසිසේත් ස්පර්ශ නොකළ යුතුයි. එසේ කළහොත් ඔබ නියත වශයෙන්ම මරණයට පත්වනු ඇතැයි ” ඇය පැවසුවේය.

නමුත් සර්පයා ස්ත්‍රීයට මෙසේ පැවසු සේක. “ ඔබ මැරෙන්නේ නැත. මේ ගසෙන් කැවහොත් ඔබ නොමැරෙන බවත් යහපත හා නරක දැන දෙවියන්වහන්සේ හා සමානවන බවත්, එය දෙවියන්වහන්සේ දන්න බවත් " පැවසුවේය. ස්ත්‍රිය ඒ ගස ලස්සන බව දුටුවාය. එහි එල කෑමට සුදුසුය, ඇයව ප්‍රඥාවත් කරන බව දැනගත්තාය. එබැවින්, ඇය එලයක් ගෙන කැවාය. ඇය සමඟ සිටින ආදම්ටද කොටසක් දුන්නාය. ඔහු ද එය කෑවේය.

(6) අනාවරණය කරගැනීමේ ප්‍රශ්ණ

- අද කතන්දරයේ කැමැති හෝ අකමැති දේ කුමක්ද?
- කතන්දරයේ අන්තර්ගත විවිධ චරිත පිළිබඳව වූ ප්‍රතිචාර කෙබඳුදැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?
- මිනිසුන් කරනුයේ කවර ආකාර තෝරාගැනීම්ද? තවත් ඔවුන්ට කරන්ට තිබුණේ කුමක්ද? ඔවුන් විසින් ගන්නා ලද තෝරාගැනීම නිසා සිදුවුයේ කුමක්ද?
- කතන්දරය කියවමින් යද්දී ඔබ කුමක් සිතමින් සිටියේද? කවරාකාර හැඟීමකට ද සමානවන්නේ?
- අකීකරුකමට ඔබ අසුවුවහොත් ඔබ ඊට ප්‍රතිචාරය දක්වන්නෙ කෙසේද?
- දෙවියන්වහන්සේ මෙම කථාව බයිබලයට අඩංගු කිරීම පිළිබඳව ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?

(7) පුද්ගලික ප්‍රතිචාර සඳහා වූ ප්‍රශ්ණ

- අද කතන්දරය තුළින් ඔබ වෙනස්ව ජීවත්වන්නේ කෙසේද?
- දෙවියන්වහන්සේට සමානයැයි පැවසීමට තරම් කිසියම් දෙයක් ඔබට තිබෙන්නේද?
- මේ සතියේදී මේ කතන්දරය බෙදාගනු ලබන්නේ කවුරුන් සමගද?

බයිබල් කතන්දරය (තවදුරටත්)

ඉන්පසු, ඔවුන්ගේ ඇස් ඇරුණි. ඔවුන් නිර්වස්ත්‍රයෙන් බව වටහා ගත්තේය. එබැවින් ඔවුන් අත්තික්කා කොළවලින් වැස්මක් සදා තමන්ව ආවරණය කරගත්තෝය. පසුව දවසේ සිසිල් වේලාවේදී, මනුශ්‍යයා සමග කාලය ගතකරන පිණිස දෙවියන්වහන්සේ එතැනට පැමිණි සේක. දෙවියන්වහන්සේ උයනෙහි සක්මන් කරන බව ඇසුණු විට, ඔවුන් පඳුරු අස්සේ හැංගුණෝය." නුඹලා කොහේදැයි" උන්වහන්සේ ආමන්ත්‍රණය කළ සේක.

ආදම් පිළිතුරු දෙමින්, "ඔබ එනවා මට ඇසී මම භය වුණෙමි. මන්ද, දැන් මා හට ඇඳුම් නොමැති නිසා භය වුණෙමි." දෙවියන්වහන්සේ පිළිතුරු දෙමින්, " ඇයි ඔබ ඇඳුම් ගැන සැළකිලිමත්වන්නේ? මා විසින් කන්න එපායැයි නියොග කළ ඵල කැවෙහිද?" ආදම් උත්තර දෙමින්, " ඒව මට ගෙනත් දුන්නෙමි." දෙවියන්වහන්සේ ඒවගෙන් අසමින්, " මෙය සිදුකළේ ඇයි ? ඒව පිළිතරු දෙමින්, "සර්පයා එය කන පිණිස මාව රැවටුවේය." දෙවියන්වහන්සේ ආදම් සහ ඒවට පවසමින්, " ඔබගේ තෝරාගැනීම නිසා ජීවිතය එතරම් පහසු නොවනු ඇත. ඔබ වේදනා දරන්නේය. බොහෝ වෙහෙසවීමට සිදුවන්නේය. ඔබ එකිනෙකා අතර ගැටුම් ඇතිවන්නේය සහ ඔබ මියයන්නේය."

ආදම් සහ ඒවට ඇඳුමක් ලබා දෙන පිණිස සත්ව හමකින් ඇඳුමක් සාදා දුන් සේක. ඉන්පසු ඔවුන්ව උයනෙන් පිට කළේය. බලවත් දේවදූතයන්ව දොරටුව අසල තැබුවේය. ගිනිමය කඩුව නැවත එහි ස්ථාන ගතකර මානවයාට ජීවනයේ ගසින් ඵල නොකන පිණිස ගිනිමය කඩුවක් තැබුවේය.

(8) අවසාන ආශීර්වාදය

ස්වාමිනි, ඔබව විශ්වාස කරන පිණිස සහ කීකරුවන පිණිස කැමැත්තක් මේ දරුවන් තුළ තැබුව මැනවි.

කිඩ්ස්ටෝරි

යේසුස්වහන්සේගේ උපත : එඬේරුන් උන්වහන්සේව බැහැදැකීම (1) ලූක් 2:8-20

(1) සමාලෝචනය

- මීට පෙර කියා දෙනු ලැබූ කතන්දර නැවත පැවසීමට දරුවන්ගෙන් කෙනෙකුට හැකිදැයි සොයා බලන්න.
- මීට පෙර කියාදෙනු ලැබූ කතන්දර කවරකුට හෝ පැවසූ කෙනෙක් ඇද්ද ? සිදුවූ දේ පැවසීමට ඉඩ හරින්න.
- පෙර සතිවලදී ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසින් කරන පෙළඹවීම්වලට ඔබ ප්‍රතිචාරය දැක්වූයේ කෙසේ ද ?

(2) ආරම්භය

එවේලාව ඇත්තෙන්ම මා මවිතයට පත්කළ ---

(3) පසුබිම

(4) බයිබල් කතන්දරය පවසන්න

(5) නැවත කතන්දරය පැවසීම

කථාවේ සමාලෝචනය : ප්‍රශ්ණය, හිස්තැන් පිරවීම සහ වැරදි ප්‍රකාශයන් නිවැරදි කරමින් නැවත කතන්දරය පවසන්න.

රඟ දැක්වීම : හැම දරුවකුටම කතන්දරයට අදාළ චරිත පවරන්න. කතන්දරය රඟ දැක්වීමට පෙර පුහුණුවීම් ඉඩ හරින්න. දරුවන්ගෙන් කතන්දර පැවසීමට අවශ්‍යයැයි සිතන එක්කෙනෙකු හෝ දෙදෙනෙකුව සොයා බලා අනෙක් දරුවන්ව රඟපෑමට යොදවන්න.

පසුබිම:

අනාගතවක්තෘවරු දෙවියන්වහන්සේ වෙනුවෙන් කථාකර මනුෂ්‍යයන්ට නොකඩවා පැවසුයේ දෙවියන්වහන්සේ කෙරෙහි විශ්වාසය තබා උන්වහන්සේව අනුගමනය කිරීමටය. එසේ කිරීමට මිනිසුන් ආරම්භ කළත්, පසුව නවත්වයි. එබැවින් දෙවියන්වහන්සේ අවුරුදු 400කට නිහඬව සිටියි.

ඉන්පසු හදිසියේම, ජොසප් නම් පුරුෂයෙකුට විවාහ ගිවිස සිට මරියා නම් යෞවන කාන්තාවක් ඉදිරියේ දේවදූතයෙකු පෙනිසිටියේය. දෙවියන්වහන්සේ මරියාට කථාකරමින් දෙවියන්වහන්සේගෙන් වූ දරුවකු පිළිසිඳ ගත්බව පැවසූ සේක. ඔවුන් උන්වහන්සේට යේසුස් යන නම තැබීය. දරුවා ඉපදීමට ආසන්න වෙද්දී ජොසප් සහ මරියා බෙහෙත්ලෙහෙම බලා යාමට සිදුවිය.

බයිබල් කතන්දරය :

ඒ රාත්‍රියේ දී, තම බැටළුවන් රැකබලා ගනිමින් එඬේරුන් කිහිපදෙනෙකු තෘණ භූමියක සිටියෝය. ස්වාමීන්වහන්සේගේ මහිමය ඔවුන් වටා බබළන්නට විය. ඔවුහු භීතියට පත්විය. දේවදූතයා ඔවුන්ට, "භය නොවන්න. සියලුම දෙනාට මහත් ප්‍රීතියක් ගෙනෙන්නා වූ ශුභාරංචියක් මම ගෙනා වෙමි." යි පැවසුවේය.

දාවිත්ගේ නුවරදී නුඹලාගේ ගැළවුම්කරුවාණෝ උපත ලැබීය. ඒ ස්වාමීන්වහන්සේ වන ක්‍රිස්තුස්වහන්සේය. ඔබ උන්වහන්සේව දැනගන්නේ මේ ආකාරවය : "රෙදිවලින් ඔතන ලද ළදරුවෙකු ගවඔරුවක තබා ඇති ආකාරය නුඹලා දකිනු ඇත." එවිට, ඒ දේවදූතයා සමඟ තවත් දේවදූත විශාල කණ්ඩායමක් ඔහු හා එක් වෙමින් "ස්වර්ගයේ වැඩ සිටින දෙවියන්වහන්සේට මහිමය දෙව් දෙවියන්වහන්සේව ප්‍රසන්න කරන මිනිසුන් පොළොව මත සමාදානය තබන්නේය" යනුවෙන් ප්‍රශංසා ගී ගැව්වෝය.

(කතන්තරය ඊළඟ පිටුවට)

(6) අනාවරණයේ ප්‍රශ්ණ :

- අද බයිබල් කතන්දරයෙන් ඔබ කැමැත්තක් දක්වන්නේ කුමටද?
- කතන්දරයේ දක්නට ඇති එකිනෙකට වෙනස් චරිත මොනවාද?
- දේවදූතයන් පැමිණිවිට එඬේරුන් ප්‍රතිචාරය දැක්වූයේ කෙසේද? දේවදූතයා, මරියා සහ ජොසප් වෙතට පැමිණිකල ඔවුන් ප්‍රතිචාරය දැක්වූයේ කෙසේද? ඒ වේලාවේ ඇගේ හදවත සහ මනස තුළව සිතුවිලි කුමක්දැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?
- ඔබ එතැන සිටින්නේ යැයි සිතන්නට පුළුවන්ද? එසේ නම්, කතන්දරය පවසන විට ඔබට ඇසුණෙ, දැක්කේ, ඔබට දැනුණු සුවඳ කවරාකාරද?
- අද කතන්දරයේ ඉතා වැදගත්ම කොටස ලෙස ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?
- කවදා හෝ දෙවියන්වහන්සේ ඔබ යම්කිසි දෙයකින් ඔබව පුදුමයට පත්කර තිබේද?
- දෙවියන්වහන්සේ ඔබට පැවසිය යුතු යැයි ඔබ සිතන ශුභාරංචිය කුමක්ද?
- ඔබට දෙවියන්වහන්සේට ස්තුති කළ හැක්කේ කුමක් උදෙසාද?
- මේ කතන්දරයේන් අපට පවසන්නේ දෙවියන්වහන්සේ -------------

(7) පුද්ගලික ප්‍රතිචාර උදෙසා ප්‍රශ්ණ

- අද ඔබ ඉගෙනගත් දෙයින්, ඔබ විසින් කළයුතු යැයි ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේට අවශ්‍ය දේ කුමක්දැයි ඔබට දැනෙණුයේ කුමක්ද?

බයිබල් කතන්දරය (තවදුරටත්)

දේවදූතයන් එඬේරුන් වෙතින් ස්වර්ගයට ගිය පසු, ඔවුන් එකිනෙකාට කථාකරමින්, "අපි බෙහෙත්ලෙහෙමට යමු. ස්වාමීන්වහන්සේ විසින් අපට පවසන ලද සිදුවීම එහි ගොස් බලමු." යැය පැවසුවෝය. ඉන්පසු, ඒ එඬේරුන් ඉක්මන්කොට එහි ගිය අතර, ගව ඔරුවේ සතපවා සිටි ළදරුවා සමගින් මරියා හා ජෝසප් දුටුවෝය. ඔවුහු ඔවුන් හමු වු විට දේවදූතයා ඔවුන්ට දරුවා පිළිබඳව පැවසු දේ මරියා සහ ජොසප්ට දැන්විය.

නමුත් මරියා මේ සියල්ල සිතේ තබා ගනිමින් ඒවා පිළිබඳව සතන්නට විය. එඬේරුන් තමන් දුටු සහ ඇසුණු සියල්ල උදෙසා දෙවියන්වහන්සේට ස්තුති දෙමින් හා ප්‍රශංසා කරමින් නැවතත් ඔවුන්ගේ බැටඑවන් වෙතට ගියෝය. දේවදූතයා ඔවුන්ට පැවසු ලෙසම ඒවා සිදුව තිබිණ.

අවසාන ආශීර්වාදය

දෙවියන්වහන්සේ මරියා, ඔබගේ වචනය හා ඔබගේ පොරොන්දු සිතේ නිධන් කරත් ලෙසම මේ දරුවන්ටත් එවැනි හදවතින් ආශීර්වාද කළමැනව.

ජයමානයි !
ලූක් 23 : 39 - 24 : 7

කිඩ්ස්ටෝරි

(1) සමාලෝචනය

- මීට පෙර පැවසූ කතන්දර කවුරු හෝ දරුවෙකුට පැවසිය හැකිදැයි බලන්න.
- මීට පෙර පැවසූ කතන්දර වෙනත් කෙනෙකුට පැවසුවේ කවුද ?
  බෙදාගැනීමට ඔවුන්ට ඉඩ දෙන්න.
- පෙර සතියේ කතන්දරයේ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසින් මෙහෙය වීමෙන් ඔබ ප්‍රතිචාරය දුන් ආකාරය කුමක් ද ?

(2) ආරම්භය

සැබැවින්ම ඔබ ප්‍රීතියෙන් සිටි අවස්ථාවක් බෙදාගන්න.

(3) පසුබිම →

(4) බයිබල් කතන්දරය නැවත කියන්න

(5) නැවත පැවසීම →

කතන්දරයේ සමාලෝචනය : ප්‍රශ්ණ අසමින්, හිස්තැන් පුරවමින් සහ නිවැරදි කරමින් නැවත කතන්දරය පවසන්න.

බයිබල් කතන්දරය සහයක දිවීම සමඟ : දරුවන්ව කණ්ඩායම්වලට බෙදන්න. එක් සීමාවක් දක්වා දුරගොස් නැවත පැමිණෙන්නට සළස්වන්න. ආරම්භ කළ ස්ථානයට නැවත පැමිණෙනවිට කතන්දරයේ ඉතිරි කොටස ශබ්ද නගා පවසන්න. ඉන්පසු, ඊළඟට සිටින පුද්ගලයාට අදාළ ස්ථානයට දුවගොස් නැවත පැමිණ ශබ්ද නගා ඊළඟ කොටස පවසන්න. මෙසේ නොකඩවා කරමින් කතන්දරය පැවසීම අවසන් කරන්න.

පසුබිම

අනෙක් දරුවන් මෙන්ම යේසුස්වහන්සේ ද වැඩුණු නමුත් කිසි වරදක් කළේ නැත. "නියමයි !" එතුමා ඉතා යහපත් කෙනෙකුවිය. උන්වහන්සේ ඉතා මේරූ ස්වභාවයට පත්වූයේද අප මෙන්මය. උන්වහන්සේ දෙවියන්වහන්සේට ප්‍රේමකළ අතර ජනතාව උන්වහන්සේට කැමැත්තක් දැක්වූවෝය. මේ පොළොව මත උන්වහන්සේ ජීවත්වන කාලයේ දී, උන්වහන්සේ බොහෝ පුදුමය දනවන දේ කළ සේක. උන්වහන්සේ දෙවියන්වහන්සේ ගැන, දෙවියන්වහන්සේ ඔවුන්ට කොපමණ ප්‍රේම කරන්නේදැයි ඉගැන්වූ සේක. උන්වහන්සේ රෝගීන් සහ තුවාලවූවන් සුව කළ සේක. දෙවියවහන්සේට එරෙහිව මිනිසුන් විසින් කරන ලද වැරදිවලට උන්වහන්සේ සමාව දුන් සේක. එසේම, උන්වහන්සේ යක්ෂයාට අණකරමින් මනුෂ්‍යයා කෙරෙන් පිටවන්නට පැවසූ අතර සමහරෙක්ව මළවුන්ගෙන් පවා නැගිට වූ සේක. මොනතරම් මොනතරම් "චමත්කාරජනකද!" ජනතාව උන්වහන්සේට ප්‍රේම කරමින්, දෙවියන්වහන්සේගේ ප්‍රේමය පිළිබඳව ඉගැන්වීමට උන්වහන්සේ වෙතට පැමිණියෝය. නමුත් සෑම කෙනෙකුම උන්වහන්සේට කැමැති නොවීය.

බයිබල් කතන්දරය

පසුව ඒ රාත්‍රියේදී, කළුවර තිබියදී, යේසුස්වහන්සේ සහ උන්වහන්සේගේ ගෝලයන් යාච්ඤා කරන පිණිස උයනකට ගියහ. යේසුස්වහන්සේ ඉතා ශෝකයෙන් සිටිමින්, මුහුණ පහළට නමා බිම දිගා වෙමින් හඬන්නට විය. "අබ්බා, පියාණෙනි (අබ්බා යනු පියා) ඔබට සියල්ල කළ හැක. මාගේ මරණය හැර වෙනත් ඕනෑම දෙයක් මට සිදුවෙන්නට ඉඩ හරින්න. නමුත් ඔබ පවසන ඕනෑම ඕනෑම දෙයක් කරන්නෙමි." උන්වහන්සේ යාච්ඤාව අවසන් කළ පසු, යේසුස්වහන්සේගේ ගෝලයන්ගෙන් එක්කෙනෙකු වූ යුදස්, සෙබළුන් කණ්ඩායමක් සමඟ පැමිණ යේසුස්වහන්සේව අත් අඩංගුවට ගෙන, උන්වහන්සේ රැගෙන ඔවුනු ගියෝය. යේසුස්වහන්සේගේ ගෝලයෝ වහා දුව ගොස් සැඟවුණෝය.

ඒ රාත්‍රියේ දී, සෙබළුන් විසින් උන්වහන්සේට තලා, ආගමික නායකයන් ඉදිරියට ප්‍රශ්ණ කරන පිණිස ගෙනා වුවෝය. ඔවුන්, "දෙවියන්වහන්සේගේ පුත්‍රයා .... මෙසියයෙස්වහන්සේ ඔබ බව ඔබ සිතන්නේ ද ? "

(කතන්දරය තවදුරටත් ඊළඟ පිටුවේ)

(6) අනාවරණයේ ප්‍රශ්ණ

- අද කතන්දරයේ ඔබ කැමැත්තක් දකවන්නේ කුමකටද?
- මේ කතන්දරයෙන් ඔබව පුදුමයට හෝ මවිතයට පත්කළ දේ කුමක්ද?
- අද දවසේ අපගේ කතන්දරය පුරා ගෝලයන් සිටියේ කවර ආකාරවදැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද? ඔබ එදා එතැන සිටියේ නම් ඔබගේ ප්‍රතිචාරය කුමක්ද?
- දේව මාළිගාවේ තිරය දෙකටවීම අපට බලපාන්නේ ඇයි? යේසුස්වහන්සේ ජීවමාන බව ඔබට අර්ථවත්වන්නේ කෙසේද?
- ඔබ සොහොන් ගැබ අසළට ගොස් එය හිස්ව තිබෙනවා දුටුවහොත් ඔබගේ ප්‍රතිචාරය කවර ආකාර එකක් වේද?
- අද දවසේ මම යේසුස්වහන්සේ පිළිබඳව ඉගෙනගන්නේ ------------

පුද්ගලික ප්‍රතිචාරය සඳහා වූ ප්‍රශ්ණ

- මේ කතන්දරය ඇසීමෙන් පසු දැන් ඔබ යේසුස්වහන්සේව අනුගමනය කරන්නේ කවර මාර්ගයන් මගින්ද?
- අද මේ කතන්දරය නිසා, ඔබ යේසුස්වහන්සේට ප්‍රේම කරන සහ සේවය කරන ආකාරය වෙනස්වන්නේ කෙසේද?
- උන්වහන්සේගේ කතන්දරයේ ඔබ කොටස්කරුවකුවීම දෙවියන්වහන්සේ ගේ අවශ්‍යතාවය බව ඔබ සිතන්නේ කෙසේද?

බයිබල් කතන්දරය (තවදුරටත්) "'මම .... සහ දෙවියන්වහන්සේගේ දකුණු පැත්තේ අසුන්ගෙන සිටීම ඔබ ඉක්මනින්ම දකින්නේ යැයි," යේසුස්වහන්සේ පිළිතුරු දුන්සේක.

යේසුවහන්සේ මෙසේ පැවසූ විට උත්තම පූජකයා කෝපයෙන් පිරී තම ඇඳුම් ඉරාගෙන, "යමෙක් තමන් දෙවියන්වහන්සේ යැයි ප්‍රකාශ කරන්නේ නම් ඔහුව මරා දැමිය යුතුයි." පැවසුවේය. උදෑසන පැමිණෙත්ම හොරු දෙදෙනෙක්ව දෙපස තබා බර ලී කුරුසියක ඇණ ගැසූ ස්ථානයට ගෙනෙන ලද්දෝය. එහි එල්ලී සිටිද්දී, උන්වහන්සේ, පියාණෙනි, ඔවුන්ට සමාව දෙන්න. ඔවුන් කරන දේ ඔවුන් නොදන්නෝය." යයි පවසමින් හැඬු සේක.

දහවලෙදී, පැය තුනක කාලයකට හිරු සැඟව සිටිම නිසා සම්පූර්ණවෙන්ම ප්‍රදේශයම අඳුරුව තිබිණ. යේසුස්වහන්සේ පියාණෙනි, එය නිමයි." යනුවෙන් පැවසූ සේක. ඉන්පසු උන්වහන්සේ හුස්ම හෙළා මරණයට පත් වූ සේක. හදිසියෙම දේවමාළිගයේ තිබූ තිරය මැදින් ඉරී ගියේය !

සිකුරාදා දහවල් අවසාන කාලයේ දී යේසුස්වහන්සේගේ සිරුර කුරුසියෙන් බස්සවන ලදි. ඉන්පසු උන්වහන්සේගේ සිරුර රෙදි පටිවලින් ඔතා සොහොන් ගැබේ තැබුවෝය. එහි දොරටුවට විශාල ගලක් පෙරළා තැබුවෝය. යේසුස්වහන්සේගේ ශරීරයට කිසිදෙයක් නොවන පිණිස ආරක්ෂකයන් තැබුවෝය.

ඉරිදා උදෑසන අලුයම් කාලයේදී, උන්වහන්සේව අනුගමනය කළ කාන්තාවන් කිහිප දෙනෙක් සොහොන් වෙතට ගියෝය. ඔවුහු එතැනට යනවිට දී සොහොන් ගැබේ දොරටුවට තබා තිබූ විශාල ගල පෙරළී වෙනතක තිබූ අතර ආරක්ෂකයන් ද එහි නොවිය.

හදිසියේම දේවදූතයන් දෙදෙනෙක් එයි සිට, "'ඇයි ඔබලා පුදුමව සිටින්නේ මන්දැයි අසමින්, ඔබලා යේසුස්වහන්සේව සොයන්නේ, නමුත් උන්වහන්සේ මෙහි නැත. උන්වහන්සේ තවදුරටත් මරණයට පත්ව නැත. යේසුස්වහන්සේ ජීවමාණව සිටින සේක.'" යැයි පැවසුවේය. කාන්තාවන් බියට පත්ව හා කලබලයට පත්ව, ඔවුන් දුටු දේ ගෝලයන්ට පවසන පිණිස ඉක්මන්කර ගියෝය. මේ ආරංචිය ලැබූ ගෝලයන්ගෙන් සමහරෙක් සොහොන් ගැබ කරා දිව ගොස් එහි ඇතුළත පරීක්ෂා කළෝය. යේසුස්වහන්සේ එහි නොවීය .... !

අවසාන ආශීර්වාදය

යේසුස්වහන්සේගේ අභිමුඛය තුළ සිරීමෙන් අපගේ හදවත් ප්‍රශංසාවෙන් පිරෙන්නේය. දෙවියන්වහන්සේ ඔබට ප්‍රශංසා කරන පිණිස අපගේ හදවත් ආශීර්වාද කළ මැනව.

යේසුස්වහන්සේ ස්වර්ගයට යාම
ක්‍රියා 1:8-11 ; ලූක් 24: 52-53

කිඩ්ස්ටොරි

(1) සමාලෝචනය

- මීට පෙර පැවසූ කතන්දර කවුරුගේ දරුවෙකුට පැවසිය හැකිදැයි බලන්න.
- මිට පෙර පැවසූ කතන්දර වෙනත් කෙනෙකුට පැවසුවේ කවුද? බෙදාගැනීමට ඔවුන්ට ඉඩ දෙන්න.
- පෙර සතියේ කතන්දරයේ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ විසින් මෙහෙයවීමෙන් ඔබ ප්‍රතිචාරය දුන් ආකාරය කුමක්ද?

(2) ආරම්භය

ඔබගේ යාහළුවෙක් හෝ පවුලේ සමාජිකයෙක් කවදා හෝ ඔබව හැරදා ගොස් ඇතිද? ඔබට එය කවර ආකාර වුවෙද?

(3) පසුබිම ⟶

(4) බයිබල් කථන්දරය පැවසීම ⟶

(5) කතන්දරය නැවත පැවසීම ⟶

කතන්දරය සමාලෝචනය: ප්‍රශ්ණ අසමින්, හිස්තැන් පුරවමින් සහ නිවැරදි කරමින් නැවත කතන්දරය පවසන්න.

චිත්‍ර ඇඳීම චිත්‍ර ඇඳීමට අවශ්‍ය දේ තබා, ඔහු දුටු සහ කතන්දරය කියනවිට වැඩි කැමැත්තක් දැක් වූ දේ චිත්‍රයට නගන්නට දරුවන්ට ඉඩ ප්‍රස්ථා සළසන්න. සෑම දරුවෙකුම තමාගේ කණ්ඩායමේ අනෙක් දරුවන් හා සමග එය බෙදාගැනීමට ඉඩදෙන්න. කතන්දරයේ එක් එක් කොටස් දරුවන් විසින් ඇඳ ඇත්නම්, ඒවා කතන්දරයේ ගලා යන ආකාරයට පිළිවෙලින් තබාන්න. එසේ නැත්නම්, එක් එක් දරුවාට එක් එක් කොටස් චිත්‍රයට අඳින්නට පවරන්න. ඒවා පිළිවෙලට තබා නැවත කථාව ඉදිරිපත් කරන්නැයි පවසන්න.

පසුබිම

යේසුස්වහන්සේ කුරුසියේ මැරී, සොහොන් ගැබේ තැන්පත් කළත්, උන්වහන්සේ උත්ථානවී ජීවමාණව සිටින සේක!! උන්වහන්සේ තවදුරටත් මැරුණු නැති බව දැන සමහරෙක් ඉමහත්ව උද්යොගිමත් විය. අනෙක් අය උන්වහන්සේ මැරුණු ආකාරය දුටු නිසා, එසේවීමට නොහැකි බවට සැක කළෝය.

යේසුස්වහන්සේ ස්වර්ගස්ථවීමට පෙර, දවස් 40ක් මෙහි නැවති සිටි සේක.

බයිබල් කතන්දරය

නමුත් නුඹලා වෙතට ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ පැමිණි කල නුඹලා බලය ලබන්නහුය. ලෝකයේ සෑම කොටසකම නුඹලා මාගේ සාක්ෂිකාරයෝවන්නෝය.

මේ වචන පවසද්දී, ඔවුන් බලා සිටිද්දීම උන්වහන්සේව ඔසවා ගනු ලැබුවේය. උන්වහන්සේ එසේ යන කල ඔවුන් ඒ දෙස බලා සිටියෝය. හදිසියේම, සුදු වස්ත්‍ර ඇඳගත් දෙදෙනෙක් ඔවුන්ගේ පැත්තකින් සිටියෝය.

"ඔබලා මෙසේ නැඟී සිටිමින් අහස දෙස බලා සිටින්නේ ඇයි? ඔබලා බලා සිටින යේසුස්වහන්සේව ස්වර්ගයට ගනු ලැබුවේය. ඔබලා උන්වහන්සේ අහසට යනවා දැක්ක ආකාරයෙන්ම නැවත මෙලොවට එනවාද දකින්නෝයයි පැවසුවෝය.

ඔවුහු නමස්කාර කර ජේරුසලමට නැවත පැමිණියේය. දෙවියන්වහන්සේට ප්‍රශංසා කරමින් දේවමාළිගාවේ සිටියෝය.

(6) අනාවරණය සඳහා වූ ප්‍රශ්ණ

- අද කතන්දරයෙන් ඔබ විසින් අවධානය දෙන ලද දෙවල් මොනවාද?
- ඔබ එහි සිටින බවට සිතින් මාවා ගැනීමට හැකි වුයේද? කතන්දරය පවසන විටදී ඔබට ඇසුණේ සහ දුටුවේ කුමක්ද?
- එහි සිටගෙන සිටි ගෝලයන් අතර ඔබ සිටියේ නම්, ඔබට දැනෙන්නේ කුමක්ද?
- මෙයින් පසු ඔබට මෙවැනි අවස්ථාවක් ඔබට සිදුවුයේ නම්, ඔබට කරන්නට තිබුණේ කුමක්ද? ඔබ ඒ ගැන පවසන්නේ කාටද? ඔබ ඔවුන්ට පවසන්නේ කුමක්ද?
- මෙම කතන්දරයේ දෙවියන්වහන්සේ - ---------------බව පවසයි.

(7) පුද්ගලික ප්‍රතිචාරයේ ප්‍රශ්ණ

- යේසුස්වහන්සේගේ අනුගාමිකයකු ලෙස මේ කතන්දරයෙන් ඉගෙන ගත්තේ කුමක්ද?
- මේ සතිය තුළ කීකරුවීම පිණිස යම් විශේෂිත දෙයක් එහි තිබුණේද?
- අද ඔබ දෙවියන්වහන්සේට සහ යේසුස්වහන්සේට ප්‍රතිචාර දක්වන්නේ කෙසේද?
- මේ සතිය තුළදී මේ කථාව බෙදාගත හැක්කේ කවුරුන් සමගද?

බයිබල් කථාව (තවදුරටත්)

අවසාන ආශීර්වාදය

දෙවියන්වහන්ස, ඔබවහන්සේ තුළ සම්පූර්ණයෙන්ම විශ්වාස කරන පිණිස අපගේ හදවත් සහ මනස් ආශීර්වාද කළ මනව.

නැවත පැවසීමේ ක්‍රියාකාරකම් සහ විස්තර කිරීම්

කතන්දරය වරක් පැවසූ පසු නැවත එය පැවසීම ඉතා වැදගත්ය. එවිට දරුවන් එම කතන්දරය හොඳින් සිතන අතර එය හොඳින් ඉගෙනීමට අවස්ථාවක් ද වන්නේය. මෙමගින් අදාළ කතන්දරයේ නැවත තවත් කෙනෙකුට පැවසීමට ද දරුවාට හැකිවන්නේ.

දරුවන්ට කතන්දරය තුළ රඳවාගැනීම සහ විනෝද ජනක බව පවත්වා ගැනීම, කතන්දරය නැවත පැවසීමේ ක්‍රියාකාරකම් තුළ භාවිතා කළ යුතුවේ. දරුවන්ව කතන්දරය තුළ රඳවාගැනීම පිණිස භාවිතා කළ හැකි විවිධාකාර ක්‍රියාකාරකම් පහතින් දක්වා ඇත. එහි සඳහන් නොමැති එක් ආකාරයක් ඇත. දරුවන් සතුව බයිබලයන් තිබේ නම්, එය විවෘත කරවා, නැවත කියවීමට යොදවන්න. මෙය යම් කෙනෙකු ලවා අදාළ කතන්දරය කියවීමට යොදවා, නායකයා විසින් අදාළ ප්‍රශ්ණ දරුවාගෙන් විමසන අතර දරුවන් විසින් බයිබලය කියවමින් පිළිතුරු සැපයීම අනිවාර්‍යවේ.

- ## චිත්‍රය

- **චිත්‍රය ඇඳීම :** චිත්‍ර ඇඳීමට අවශ්‍ය දේ ඇතනම්, අදාළ කතන්දරය පවසන විට දී දරුවන් දුටු සහ එම කථාව තුළ තමන් වඩාත්ම කැමැති දේ චිත්‍රයට නැගීමට යොදවන්න. කණ්ඩායමේ අනෙක් දරුවන් සහ තමන්ගේ චිත්‍රය අන් අය සමග බෙදාගැනීමට යොදවන්න. කථාවට අනුව විවිධ දර්ශන ඇතුළත්ව තිබේ නම්, එම චිත්‍ර කථාවට අදාළව සකස් කරන්නට දරුවන්ට උපදෙස් දෙන්න.
- **කණ්ඩායමේ පෝස්ටරය :** අවශ්‍ය උපකරන ද්‍රව්‍ය ඔබ සතුව ඇත්නම්, බයිබල් කතන්දරය පැවසීමට හැකිවන පරිදි පෝස්ටරයක් නිර්මාණය කිරීමට දරුවන්ව යොදවන්න. පෝස්ටරය සකසා ඇති ආකාරයට අදාළ කතන්දරය නැවත පැවසීමට දරුවන්ට ඉඩ සළස්වන්න.
- **කතන්දර කොටස් :** කතන්දරයේ එක් එක් කොටස් චිත්‍රයට නගන පිණිස දරුවන්ට දෙන්න. ඔවුන් විසින් නිර්මාණය කරන ලද කොටස් කතන්දරයට අනුකූලව පිළිවෙලට තැබීමට පවසන්න. ඉන්පසු, ඔවුන් විසින් සකස් කරන ලද චිත්‍ර කොටස් භාවිතා කරමින් අදාළ කතන්දරය නැවත පැවසීමට හැකිවන්නේය.
- **චිත්‍ර ....** සපයා ඇති කඩදාසි කොළ, පාට පැන් භාවිතා කරමින්, පෝස්ටර නිර්මාණ කිරීමට කඩදාසි ඇත්නම් පෝස්ටර්ද තනි කඩදාසි කොළ ඇත්නම් චිත්‍රවලින් ද කතන්දරයේ කොටස් නිර්මාණය කරන, පන්තියේ අනෙක් දරුවන් හා සමඟ බෙදාගන්නට සළස්වන්න.
- **විහිළු තීරු** හිස් කඩදාසි කොලයක් දරුවන්ට දෙන්න. මුලින්ම එය කොටස් දෙකට නවන්න. නැවත එය කොටස් දෙකකට නවන්න. නැවත තුන්වැනි වතාවට ද එය කොටස් දෙකකට හෝ ක්‍රියාවන් අනුසාරයෙන් එක් එක් දරුවා විසින් සරළ චිත්‍රයක් හෝ යම් වස්තුවක් එක් එක් කොටුවේ කතන්දරයේ අනුපිළිවෙලට අඳින්න. මේ විහිළු තීරු භාවිතා කරමින් එක් එක් දරුවා විසින් තමන්ගේ හවුල්කාරයාට කතන්දරය නැවත පවසන්න.
- **ප්‍රචාරක පුවරුව** පාර අද්දර තබන ප්‍රචාරක පුවරුවක් කතන්දරයට අනුකූලව සකස් කරන්න, හෝ ඒ කතන්දරය හා ඔබට ඇත්තේ කවරාකාර සම්බන්ධයක් දැයි පවසන්න.
- **චිත්‍රානුසාර දර්ශනය** කතන්දරයේ එකිනෙකට වෙනස් කොටස් අපිළිවෙලට එක් එක් දරුවාට ලබා දී යමෙකු විසින් ඒ කොටස කුමන කොටස දැයි සොයාගෙන, පවසනතුරු චිත්‍රය අඳින්න.
- **Graffiti wall** කණ්ඩායමක් ලෙස දරුවන් එකතු වී කතන්දරය පැවසීමට හැකි ආකාරයට අකුරු හෝ චිත්‍ර අඳින්න.
- **T -කමිස සැළසුම්** කතන්දරයේ ප්‍රධාන කොටස් පැවසීය හැකි ආකාරයට T- කමිසයේ ඉදිරිපස සුදානම් කරන්න.

- **ලාංඡන සැළසුම්** වචන නොමැතිව එක් චිත්‍රයක් ඇත්නම්, එම චිත්‍රය භාවිතයෙන් ඉතාම හොදින් කථාව පැවසිය හැක්කේ ද ?

දරුවන් චිත්‍ර ඇඳ ඇත්ද ? මෙහි චිත්‍ර භාවිතා කරමින් ඉදිරි සතිවල දී ද පවසන්නට යෙදී ඇති බයිබලී කතන්දරවල සමාලෝචනයන් ඉදිරිපත් කිරීමට හැකිය.

- **පොත් කවර නිර්මාණ සැළසුමක්** බයිබල් කතන්දරයේ විවිධ කොටස් ප්‍රතිග්‍රහණය කරගන්නා ආකාරයට දරුවන් විසින් තමන්ගේ පොත් කවර නිර්මාණය කරගත හැක.
- **කතන්දර පොත්** කතන්දර පොතක් භාවිතා කර ගනිමින් දරුවා විසින් කතන්දරය නැවත පැවසිය හැක. අතිරේක Appendix පිටුවේ දරුවන් විසින් නිර්මාණය කරගත හැකි ආකාරය දක්වා ඇත.

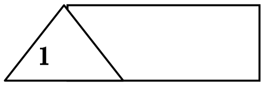
ලිවීම සඳහා හිස් පිටු සහිත පොතක් සාදා ගන්නා අන්දම

හිස් පිටු සහිත පොතක් නිර්මාණය කරගැනීමේ මහඟු ක්‍රමයක් මෙහි දැක්වේ. ඔබ, ඔබගේ දරුවා සමඟ එකතුව, දක්වා ඇති නැමීම් කරමින් පොත සාදාගන්න. මේ පිළබඳව ඔබේ දරුවාට මනා පුරුද්දක් ඇති වු විට, ඔහුගේ ලිවීම සහ චිත්‍ර සටහන් සඳහා මෙවැනි පොත් නිර්මාණය කරගනු ඇත.

නැමීම සහිත පොතක්

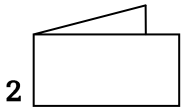
1. සෘජු කෝණාශ්‍ර කඩදාසි කොලයක් දිගැති අතට දෙකට නමන්න. (මෙහි සමහර අවස්ථාවලදී "hotdog" හෝ ''horizontal" දිග අතට ද දක්වා ඇත.)

(1)



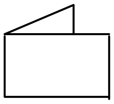
2. නැවත එය පොතක හැඩයසේ දෙකට නවන්න.

(2)



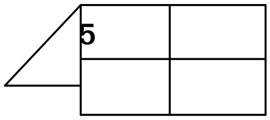
(3) නැවත එය දෙකට නවන්න.

(3) 3

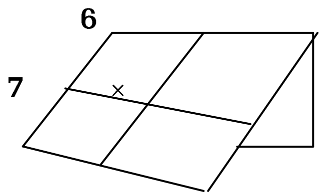


(4) දැන් සියලු නැමුම් දිග හරින්න. එය උස අතට අල්ලා ගන්න.

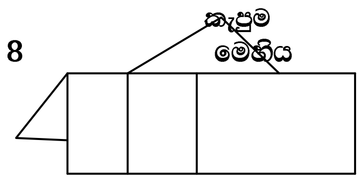
(5) දැන් පළල අතට නවන්න.



(6) නැමුම් මැද සිට × දක්වා කපන්න.

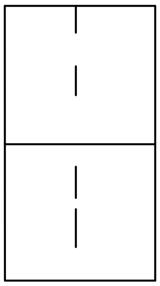


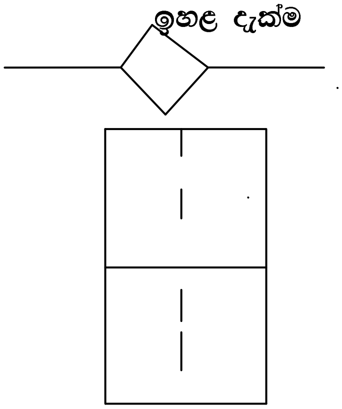
(7) දැන් නැවත දිග හරින්න.

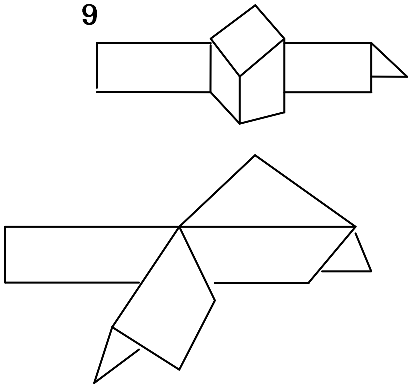


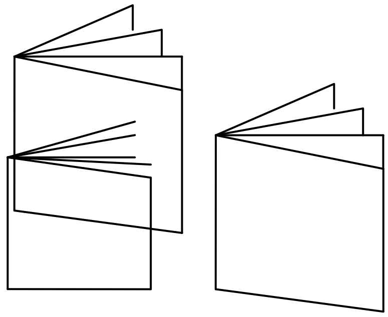
(8) නැවතත් පළමුව තිබු පරිදි දිගැති අතට නමන්න.

(9) දෙකොන් ඇතුළට තල්ලු කරන්න. එවිට කුඩා පෙට්ටියක් මතුවේ.
කොටස් 4ක් නිර්මාණය වී ඇත.   9









පොත පිළිබඳව වූ උපදෙස් කපා අමුණන්න

කඩදාසි කොලය හෝ කොල දෙකට හෝ තුනකට සිටිනසේ කපා ගන්න. ඉන්පසු පිටු 8, 12, හෝ 16 ලෙසට ළමයින්ට උචිත ප්‍රමාණයට පොත සාදන්න.

නැවත පැසීමේ ක්‍රියාකාරකම් සහ විස්තර කිරීම්

▪ නාට්‍ය / විස්තර

- **රඟ දැක්වීම :**එක් එක් දරුවාට කතන්දරයේ එකිනෙකට වෙනස් චරිත ලබා දෙන්න. කතන්දරය නාට්‍යයක් ලෙස ඉදිරිපත් කිරීමට පෙර පුහුණුවීම් කටයුතුවලට යොදවන්න. කතන්දරය පැවසීමට වැඩි කැමැත්තක් දක්වන දරුවන් දෙදෙනකු තෝරා, අනෙක් දරුවන්ට රඟ දැක්වීමට යොදවන්න.
- **චරිතය ඇසින් කතන්දරය** නැවත පවසන්න
- **ගීතයක් නිර්මාණය කරන්න :** බයිබල් කතන්දරය නැවත පවසන ආකාරයට ගීතයක් නිර්මාණය කරන්න. දරුවන් අතර ඉතා ප්‍රචලිත ගීතයක් තෝරාගෙන ඊට අවශ්‍ය වචන යොදන්න. එසේ ඔවුන්ට ගීතයක් ලෙස කතන්දරය පැවසීමට පහසුවන්නේය. අවශ්‍ය නම්, ඔවුන්ට තමන්ගේම ස්වතන්ත්‍ර ගීයක් නිර්මාණය කිරීමට ද රැප් ගීතයක් වුවද නිර්මාණය කිරීමට හැකියාව ඇත.

- **හවුල්කරුවෝ :** සාමාජිකයන් 2 සිට 3 දක්වා ප්‍රමාණයට දරුවන්ව කුඩා කණ්ඩායම් ගත කරන්න. එක් එක් දරුවා තම වාරය තුළ කතන්දරය පැවසිය යුතුවේ. එක් දරුවෙකුට යම්කිසි කොටසක් අමතක වූ අවස්ථාවලදී, එම කණ්ඩායම් අනෙක් අයට ඒ සඳහා උදව් කළ හැක.

- **අභිරූපන රංගනය :** කිහිප දෙදෙනෙකු ගෙන් යුත් කුඩා කණ්ඩායම්වලට බෙදන්න. වචන භාවිතයෙන් තොර කතන්දරයේ මුල් කොටස රඟදැක්වීමට එක් කණ්ඩායමකට භාර දෙන්න. රඟ දක්වන ලද දේ කුමක් දැයි විස්තර කිරීම අනෙක් කණ්ඩායම් විසින් විස්තර කෙරේ. කතන්දරය නැවත පැවසීම අවසාන වනතුරු මෙම ක්‍රියාකාරකම කරගෙන යන්න. නාට්‍යයේ ඊළඟ ජවනිකාව කණ්ඩායමට අමතකවීම ඇති අවස්ථාවලදී ඒ අමතක කොටස් ඔබට මතක් කරදීමට හැකියාව ඇත.

- **රූකඩ :** මේස් කඩදාසි පිඟන්, කඩදාසි කොප්ප, කෝටු කැලි මෙවැනි දෑ භාවිතා කර නිර්මාණය කරන ලද රූකඩ චරිත භාවිතා කරමින් කතන්දරය නැවත පැවසීමට යොදන්න.

- **වස්තු :** එක් එක් කණ්ඩායමට එකිනෙකට වෙනස් වස්තූන් 3ක් බැගින් ලබා දෙන්න. ඔවුන් මේ වස්තූන් 3 භාවිතා කරමින් කතන්දරය පැවසීම කළ යුතුවේ. ඔවුන්ට අවශ්‍ය පරිදි තවත් වස්තූන් එක්කර ගත හැකි අතර ඔවුන් ලබා දී ඇති වස්තූන් 3 අනිවාර්යයෙන්ම භාවිතා කළ යුතුවේ.

- **වයර් සහ ක්ලේ :** කතන්දරය ගොඩනැගීම සහ නැවත පැවසීම උදෙසා මෙවැනි දේ හෝ වෙනත් අත්වලින් නිම කරන ලද වස්තූන් භාවිතා කරන්න.

- **චැරේඩ්ස් :** වචන භාවිතා නොකරමින් එක්කෙනෙකුට වෙනස් කතන්දරයේ ජවනිකාව දරුවන් රඟදක්වද්දී, ප්‍රේක්ෂකයන් විසින් කතන්දරයේ කුමන කොටස් දැයි ප්‍රකාශ කළ යුතුය.

- **ශබ්ද රංග පයෝග සහ අංගචලනය :** හඬ ප්‍රයෝග සහ අංග චලන

- **වස්තූන්** (උදා : සළුවක්, ලනුවක්) මේ කතන්දරය නැවත පැවසීමේ දී මෙවැනි දේ කොතරම් වාර ගණනක් භාවිතා කරන්නේ දැයි බලන්න. එසේ නොමැති නම්, එක් එක් කණ්ඩායමට වස්තූන් 3 බැගින් ලබා දී, ඒවා කතන්දරය නැවත පවසන විට භාවිතා කරන පිණිස ලබා දෙන්න.

- **අංග චලන :** කතන්දරයේ එක් එක් කොටස රඟ දක්වා පෙන්වීම උදෙසා එකිනෙකට වෙනස් අංග චලනය පෙන්වන්න. එක් දරුවෙකුට එක් චලනයක් බැගින් හෝ කණ්ඩායමකට එක් චලනයන් බැගින් ඔවුන්ට පැවරිය හැකිය. ඒවා භාවිතා කරමින් කතන්දරයේ නිසි පිළිවෙලට අනුව කථාව පවසන්න.

- **මිනිස් රූපක දර්ශන :** භාවිතා කරන පිණිස විශාල වේදිකා තිර රෙද්දක් සොයාගන්න. දරුවන් දෙදෙනෙකුට එය දෙපැත්තෙන් අල්ලාගෙන සිට ඔබ කියන අවස්ථාවේ දී අත හරින්නටයැයි පවසන්න. කතන්දරයේ චරිත කිහිපයක් උදෙසා දරුවන් තෝරාගන්න. කථාවේ සෑම කොටසකටම, තිර රෙද්දක් ඔසවා තිබිය දී, පින්තූරයක හෝ චිත්‍රයක දක්වා ඇති ආකාරයට දරුවන්ට තිරය ඉදිරියේ පෙනී සිටින්නට පවසන්න. ඔවුන් නොසෙල්වී එසේ සිටිය යුතුයි. ඉන්පසු තිරය බිම දැමිය යුතුයි. එවිට කණ්ඩායමේ සෙස්සනට ද දැකගත හැකිය.
  කතන්දරයේ එක් එක් කොටස ඔබ විසින් පවසන විටදී ජවනිකාද වෙනස්වේ.

නර්තන : සංගීතය, ඇතිව හෝ නැතිව හෝ වචන නැතිව නර්තනයෙන් කතන්දර පැවසීම

හොඳම දහය : කණ්ඩායමක් හෝ තනි පුද්ගල ලෙස හෝ දරුවන්ව තබන්න. කතන්දරයේ හොඳම කොටස් දහය ලියන්න.

චරිත සටහන් පොත : දරුවන්ව නිෂ්ශබ්දව ඉඳගැනීමට අවස්ථාව සළස්වා, චරිත සටහන් පොතේ කතන්දරයේ අන්තර්ගතය සහ ඒවා ඔවුන්ට අර්ථවත් වූ ආකාරය එහි සටහන් කරන්න.

නැවත පැවසීමේ ක්‍රියාකාරම් සහ විස්තර කිරීම්

ක්‍රීඩා 1

- **පන්දු ක්‍රීඩාව :** පන්දුවක් භාවිතා කරමින් විවිධාකාර ක්‍රීඩා ඉදිරිපත් කළ හැකිය. දරුවන්ව වට රවුමක් ලෙසට සිට ගැනීමට සළස්වන්න. ඔබ "ගෝ " යනුවෙන් හඬ නැගූ විට, හෝ සංගීතය වාදනය කිරීමට ආරම්භ කළවිට දී වට රවුමට සිටගෙන සිටින දරුවන් විසින් තමන් සතු පන්දුව, ඔබ විසින් "ස්ටොප් " යැය පවසනතුරු හෝ සංගීතය එක්වරම නවත්වන මොහොතේ දී පන්දුව අතිනත යැවීම නතර කළ යුතුයි. එසේ නතර කළ මොහොතේ දී අවසානයට පන්දුව අත ඇතිව සිටින දරුවා විසින් කතන්දරයේ ඊළඟට ඇති කොටස පැවසිය යුතුය. කථාව අවසන් වනතුරු ඔබ "ගෝ " යැයි පවසනවිට පන්දුව අතිනත යැවීමත්, ඔබ "ස්ටොප් " යැයි පැවසුවිට එය නැවැත්වීමත් කළ යුතුය.
- **ලනු ක්‍රීඩාව :** අඩි 15ක පමණ දිග ලනුවක් ගෙන, එහි කොන් දෙකම එකට එකතු කර ගැටගසන්න. එකිනෙකා විසින් ලනුව අල්ලාගෙන රවුමකට ස්ථාන ගතවන්න. එක් දිශාවකට ලනුව අතින් අතට මාරු කරන්න. ඔබ විසින් "ස්ටොප් " යැයි පැවසුවිට ලනුවේ ගැටයට ආසන්නයේම සිටින දරුවා විසින් කථාවේ ඊළඟ කොටස පැවසිය යුතුය. කතන්දරය අවසන් වනතුරු එය නොකඩවා එසේ කරන්න.
- **වාලකයන් සහ සොලවන්නන් :** සංගීතය වාදනය කරනවිට දී පන්දුව ළඟ සිටින දරුවාගේ අතට යවන්න. සංගීතය එක්වරම නැවතුන විට දී පන්දුව අතැතිව ඇති දරුවා (හෝ ඔබ දෙකොන් ගැටගැසූ ලණුව වටේට යවන්නෙ නම්, ලණුවේ ඇති ගැටය අල්ලා ගත් දරුවා) විසින් කතන්දරයේ ඊළඟ කොටස ඔබගේ උපදෙසවලට පරිදි පැවසිය යුතුය. උදාහරණ කිහිපයක් ;

  - සාමාන්‍ය වේගයකින්
  - වේගයෙන් නමුත් තමන් ජොගින් කරනගමන් ස්ථානයක නැවති.
  - හඬ නගා කථා කරමින් පෙරහැරක ගමන් කරන ආකාරව.
  - පාද ඇඟිලි තුඩවලින් සිටගෙන රහස් කියන ආකාරව.
  - සෙමින් ජොගින් කරන ආකාරය සෙමින් පැවසිම.
  - පිටුපසට ගමන් කරමින් සාමාන්‍ය හඬින්.

- **සංගීත පුටු :** එක් පුටුවක් හැර ඉන්න. ළමයින් ප්‍රමාණයට පුටු රවුමක් සේ තබන්න. පුටු සියල්ලම පිටතට මුහුණලා තබන්න. එක් අයෙකුට හැර අන් සැම දරුවකුටම ඉඳ ගැනීමට දැන් අවස්ථාව ඇත. සංගීත වාදනය ආරම්භ කළ විටම, ඔරලොසු කටුව ගමන් කරන ආකාරයට දරුවන්ව සෙමින් ගමන් කිරීමට සළස්වන්න. සංගිතය නැවතු විගස සැම කෙනෙකුම ඉඳ ගැනීමට අසුන් සොයා ගන්න. ඉතිරිවන දරුවා කතන්දරයේ ඊළඟ කොටස පැවසිය යුතුයි. කථාව පවසා අවසන් වනතුරු මෙය සිදු කරන්න.

- **කතන්දරය නැවත පැවසීමේ කාලය මැනීම** යම් නිශ්චිත කාලයකට අනුව එක් එක් කණ්ඩායමට කතන්දරය පැවසිය හැකි දැයි බලන්න.
- **ටිංගෝ ටිංගෝ ටැංගෝ :** දරුවන්ට වට රවුමකටසේ හිටගන්නට සලස්වන්න. ඉන්පසු යම් වස්තුවක් ඔවුන්ට දී එකිනෙකට "ටිංගෝ, ටිංගෝ, ටැංගෝ " යනුවෙන් එක් එක් දරුවා ඔසවමින් අතිනතට එම වස්තුව යවන්න. ඔබ ටැංගෝ යනුවෙන් පැවසූ විටම, එම වස්තුව

අතැති දරුවා ඊළඟ කොටස පැවසිය යුතුවේ. විවිධ කාල පරාසයේවලට අනුව ඔබව එසේ කරන්න. එවිට ඊළඟ වාරය කවුරුන් දැයි දරුවන්ට සිතිය නොහැකිය.

- **පේළියක් සැදී :** තමන්ගේ වයස් අනු පිළිවෙලට හෝ උස අනුපිළිවෙට පේළියකට තබන්න. පළමු දරුවා කතන්දරයේ පළමු කොටස පැවසිය යුතු අතර, දෙවන දරුවා ඊළඟ කොටසද, ඒ ආකාරයේ කථාව නිම වනතුරු පවසන්න.
- **බැලුම හෝ පන්දුව ඉහළ දැමීම :** අට දෙනෙකු ගෙන් සමන්විත වු කණ්ඩායමක් රවුමට සිටවන්න. ඔබ විසින් "ගෝ " යනුවෙන් පවසන විටදී, පන්දුව අතිනත මාරු කර යැවීමට හෝ බැලුම අතිනත මාරු කර යැවිම ආරම්භ කරන්න. අදාළ සංගීත වාදනය එකවිටම නතර කළවිට දී හෝ "ස්ටොප් " යනුවෙන් ඔබ පැවසුවිට දී පන්දුව යැවීම හෝ බැලුම යැවීම නතර කරන්න. පන්දුව හෝ බැලුම අතැති දරුවා කතන්දරයේ ඊළඟ කොටස පැවසිය යුතුවේ. විනෝදය සඳහා බැලුම පිම්බීමට පෙර කුඩා බොරළු කැට හෝ ගල් ටිකක් දමා පුම්බන්න.
- **බැලුමෙන් "පුදුමයට"** කතන්දරයේ කොටස් ප්‍රමාණයට අනුව බැලුම් එක් එක් කණ්ඩායමට බෙදන පිණිස ප්‍රමාණවත් බැලුම් ඔබට අවශ්‍යවේ. මේ ක්‍රියාකාරකම ආරම්භ කිරීමට පෙර බයිබල් කතන්දරයේ කොටස් කඩදාසී තීරු කොටස්වල ලියන්න. එක් එක් කොටස බැලුම තුළට දමන්න. බැලුම පුම්බා හොඳින් ගැට ගසන්න. බැලුම් මැද තබා දරුවන්ව වටේ සිටින ආකාරයට තබන්න. ඔබ පවසන විට දී දරුවන්ට බැලුම මත ඉඳගැනීමට සළස්වා, බැලුම පුපුරණ තුරු එහි සිටිමට උපදෙස් දෙන්න. ඉන්පසු බැලුම තුළ වු කඩදාසි කොලගෙන, ඒවා කතන්දරයේ ඇති පිළිවෙලට තබන්න.

කතන්දරය නැවත පැවසීමේ ක්‍රියාකාරකමේ සහ විස්තර කිරීම

ක්‍රීඩා II

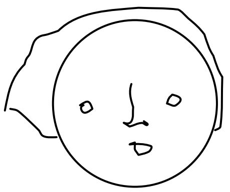
- **රහස් පැවසීම :** වට රවුමකට සේ දරුවන්ව ඉඳගැනීමට සළස්වන්න. කතන්දරයේ පළමු කොටස එක් දරුවෙකුට රහසින් පවසන්න. ඉන්පසු, ඔහු හෝ ඇය ඊළඟට තමන් ළඟ සිටින දරුවාට ඊළඟ කොටස පවසන්න. ඒ අයුරින්ම, මේ ආකාරව කථාව අවසන් වනතුරු එකිනෙකාට රහසින් පවසා අවසාන තැනැත්තා මුළු කථාවම තම කණ්ඩායමට පැවසිය යුතුය.
- **දාදු කැටය :** සෑම එක් එක් කුඩා කණ්ඩායම එක් දාදු කැටය බැගින් ලබා දෙන්න. පළමු දරුවා දාදු කැටය දමයි. ඔවුන්ට දාදු කැටයේ "1"හෝ "2" පැත්ත වැටී ඇත්තේ නම්, ඊළඟ දරුවා අතට එය මාරු කර හැරිය හැක. කථාවේ කිසඳු පැවසීමට අවශ්‍ය නැත. දාදු කැටයේ "3" හෝ "4" වැටි ඇත්නම් ඔවුන්ට ඊළඟ කොටස පැවසීමට පැවරේ. එසේම, දාදු කැටයේ "5" හෝ "6" පෙරළී ඇත්නම් ආපස්සට හැරී ඔවුන්ට පෙර දාදු කැටය දැමූ තැනැත්තා හට ඊළඟ කොටස පැවසීමට පැවරෙනු ඇත.
- **කතන්දර කාඩ්පත් :** බයිබල් කතන්දරයේ කොටස් කඩදාසි කොලයක ලියා හෝ චිත්‍රයක් ලෙසට අඳින්න. එම කොටස් කතන්දරයට සරිලන අයුරින් පිළිවෙලට තියෙන පරිදි දරුවන්ට බෙදා දෙන්න. ඉන්පසු එම අනු පිළිවෙලට අනුව හිට ගැනීමට උපදෙස් දෙන්න. එසේ කිරීමට ඔවුන්ට යම් කාල සීමාවක් ද දැමීමට ඔබට හැකියාව ඇත. එසේම, නිම වූ කොටස් පිටපත් දෙකක් හෝ ඊට වැඩි ප්‍රමාණයක් සූදානම් කර කණ්ඩායම් කිහිපයකටම බෙදා පළමු වෙන්ම කථාව සම්පූර්ණ කණ්ඩායමක් වීමට ඔවුන් උත්සහ දරනු ඇත.
- **හස්ත සංඥා** ඔබ කතන්දරය කියන්නට යන තැනැත්තා බිහිරි අයෙකු යැයි හඟවන පිණිස හස්ත සංඥාවලින් කථාව පවසන්න. එය කවර ආකාර වේද ?
- **බයිබල් කථා සහයක දිවීම් :** දරුවන්ව කණ්ඩායම් කිහිපයකට බෙදන්න. ඔවුන් ඔවුන්ට නියම කරන එක් ස්ථානයකට දිව ගොස් නැවත පැමිණිය යුතුයි. ඔවුන් ආපසු පැමිණි විට කතන්දරයේ ඊළඟ කොටස හඬ නගා පැවසිය යුතුය. ඉන්පසු ඊළඟ පුද්ගලයන් ද එසේ එම ස්ථානයට දිව ගොස් නැවත පැමිණී හඬ නගා පැවසිය යුතුවේ. මේ ආකාරව සෑම කණ්ඩායමක්ම කතන්දරය පැවසිය යුතුවේ.
- **කුරුටු චිත්‍ර ආකාරව :** බයිබල් කතන්දරයේ විවිධ කොටස් කුරුටු චිත්‍ර ආකාරයටම නිර්මාණය කරන්න. (එහි යෙදුම් අපිළිවලට දමා) එහි පළමු යෙදුම සෙවීමට එක් දරුවෙකුට පවරන්න. ඉන්පසු, ඔහුට / ඇයට ඊළඟ කොටස දක්වා ඉරක් ඇඳ, යෙදුම් දෙකම නැවත කියවීමට දෙන්න. දෙවැනි දරුවා දෙවැනි යෙදුමේ සිට තුන්වන යෙදුම දක්වා ඉරක් ඇඳ යෙදුම් තුනම පැවසීමට සළස්සන්න. මේ ආකාරව කතන්දරය අවසන් වනතුරු කරන්න.
- **හැංගි මුත්තං :** බයිබල් කතන්දරයේ යෙදුම් කාඩ්පතක් හෝ කඩදාසි කොල තීරුවල ලියන්න. ඒවා කාමරය පුරා හංගන්න. ඒ යෙදුම් සොයා ගන්නා පිණිස දරුවන්ව කාමරයට යවන්න. ඔවුන් විසින් එකතු කරගත් යෙදුම් කාමරය ඉදිරිපිට තබා නිසි අනු පිළිවෙලට ඒවා නැවත තබන්න. යමෙකුට ඒවා කියවා කථාව නැවත පැවසීමට හැකිය. ඔබට මෙම ක්‍රියාකාරකම එය කාමරයේ හංගන්නේ නැතිව එක් එක් ස්ථානවල තබා ඔවුන්ට ඒවා අනු පිළිවලට තෝරා කථාව නැවත පැවසීමට යැයි කිව හැකිය.
- **කතන්දරය පසුපස හඹායාම :** කතන්දරයේ එක් එක් කොටස් කුඩා කාඩ් පත්වල ලියන්න. එක් එක් දරුවාගේ පිටේ එක් කාඩ්පතක් අනු පිළිවලට නොවන ආකාරයට අලවන්න. දරුවන්ට තමන් විසින්ම කතන්දරයේ අනුපිළිවලට අනුව ඒ කොටස් තබන්නට උපදෙස්

දෙන්න. ඉන්පසු ඔවුන්ව දරුවන් ඉදිරියේ පෙනෙන සේ පේළියට සිටවන්න. ඔවුන් ඉදිරිපිට ඇති කාඩ්පත්වල අනු පිළිවලට අනුව එය කියවීමට සළස්වන්න.

- **තරුව ඇත්තේ කවුරුන් ළගද? :** අත්වැඩ කඩදාසියක තරුවක් කපා ගන්න. රවුමට තැබූ පුටුවල දරුවන්ව හිඳවන්න. ඔවුන්ට ඇස වහගන්නට පවසන්න. එක් පුටුවක ඇතුළු පැත්තක තරුව හංගන්න. ඔවුන්ට ඇස් අරින්නට පැවසූ පසු තරුව ඇති පුටුව සතු දරුවා කතන්දරයේ පළමු කොටස පවසයි. ඉන්පසු නැවත සියලු දෙනා ඇස් වසන්න. ඉන්පසු ඔහු හෝ අසමින් තරුව තවත් පුටුවක සඟවන්න. මේ ආකාරව කථාව අවසන් වනතුරු කරන්න. වෙනස්කමක් : තරුව වෙනුවට කාසියක් හෝ වෙනත් එවැනි දෙයක් භාවිතා කළ හැක.

<u>අනාවරණය සහ ප්‍රතිචාරත්මක ප්‍රශ්ණ</u>

- අනාවර්ණයේ ප්‍රශ්ණ - හිස (තරුණ)



මගේ ඉලක්කය කතන්දරයේ අන්තර්ගත තේරුම් ගැනීමයි.
කතන්දරය පවසන්නේ කුමක් ද ? කතන්දරයේ සිදු වුයේ කුමක් ද ?
උන්වහන්සේගේ වචනය කරණකොටගෙන මට දෙවියන්වහන්සේව දැනගැන්මට අවශ්‍යයි.
----
1. කතන්දරය පවසද්දී ඔබ සිතමින් සිටියේ කුමක්ද? ඉන් ඔබට හැඟුණේ කුමක්ද?
2. ඔබ එතැන සිටියේ යැයි සිතිය හැකිද? කතන්දරය පවසද්දී ඔබට ඇසුණු / දුටු / දැණුණු දේ කුමක්ද?
3. මෙම කතන්දරයේ කැපී පෙණෙන ලක්‍ෂණ මොනවාද?
4. මෙම කතන්දරයෙන් දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ පිළිබඳව උගන්වන්නේ කුමක්ද?
5. මීට පෙර දැක් වු කතන්දරවලදී ද මෙය දෙවියන්වහන්සේ කළ බව අප දුටු වේද?
6. පෙර කතන්දරවලින් යම්කිසි දෙයක් මතක් කරන ආකාරයේ දෙයක් ඔබට ඇසුණේ? ඔබ කවර ආකාරයක සම්බන්ධතාවයක් ද කළේ?
7. අනෙක් කතන්දරවලින් ------------------- ගැන පවසන්නේ කුමක්ද?
8. එහි ඔබට තේරුම් ගැනීමට අපහසු හෝ නොතේරෙන යම්කිසි දෙයක් තිබුණේද?
9. දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ සෙනඟ සමඟ තැබූ සම්බන්ධතාවය මෙම කතන්දරයෙන් විස්තර කරන්නේ කෙසේද?
10. මෙම කතන්දරයේ දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ සමඟ ---------------ගේ සම්බන්ධතාවයෙන් අප ඉගෙනගන්නේ කුමක්ද?
11. මෙම කතන්දරයට අනුව දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ මේ සෙනගට ප්‍රතිචාරය දක්වන්නේ කෙසේද? මෙයින් අපට පෙන්වන්නේ කුමක්ද?
12. -------------- වෙද්දී දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ ප්‍රතිචාර දැක්වුයේ කෙසේද?
13. -------------- සෙනඟගේ ප්‍රතිචාරය දැක්වුයේ කෙසේද?
14. දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ කෙසේ -------------------?
15. මේ සිදුවීම තුළින් දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේව ඔවුන්ට උගැන් වු හෝ පෙන්වා දුන් දේ කුමක්ද?
16. අද දින ඔබ උගත් දේ කුමක්ද?
    - දෙවියන්වහන්සේ — දෙවියන්වහන්සේ අනුගමනය කිරීම යනුවෙන් අර්ථවත් කරන්නේ කුමක්ද?
    - යේසුස්වහන්සේ
    - මෙම කතන්දරය — ඔබ පිළිබඳව ?
17. දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ කවරාකාර දැයි අප ඉගෙනගන්නේ කුමක්ද?
18. සෙනඟගේ තේරුම් වුයේ මොනවාද? ඔවුන්ට කළ හැකිව තිබු වෙනත් දේ මොනවාද? ඔවුන්ගේ මේ තේරීම නිසා සිදු වුයේ කුමක්ද?
19. කතන්දරයෙන් යම් කිසිවෙක් තමන්ගේ විශ්වාසය, හැසිරීම හෝ ආකල්ප පිළිබඳ වු වෙනස්වීම් අත් දැක්කේද?
20. කතන්දරයෙන් දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ --------------- පිළිබඳව ඔබගේ අවධානයට යොමු වුයේ කුමක්ද?
21. දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේව අනුගමනය කිරීමේ දී ------------ අවදානමක් ගනු ලබන්නේ කුමක් උදෙසාද?
22. කතන්දරයේ එහා චරිත සමානතා සහ අසමානතා කවර ආකාර වේද?
23. අපගේ තත්ත්වයන් ---------------- මෙන් වන්නේ කවර ආකාරවද?

අනාවරණයේ සහ ප්‍රතිචාරාත්මක ප්‍රශ්ණ

- අනාවරණයේ ප්‍රශ්ණ - හදවත (හැඟීම්
  මාගේ ඉලක්කය කතන්දරය සමඟින්
  චිත්තවේගීව සහ ආත්මීකව සම්බන්ධවීමයි.)

මේ කතන්දරය මගේ සිතට කා වැදීමට ඉඩ හරින්නේය. මෙම කථාව මගේ ජීවිතයට සම්බන්ධ වන්නේ කෙසේද?
කතන්දරය ඉතා වැදගත් වන්නේ ඇයි? එය මට ඉතා වැදගත් ඇයි?
උන්වහන්සේගේ වචනය කරණකොටගෙන දෙවියන්වහන්සේට ප්‍රේම කිරීමට මට අවශ්‍යයි.
----

1. කතන්දරයේ කැමැත්තක් දක්වන්නේ කුමකටද ? ඔබ අකමැති කිසියම් හෝ දෙයක් එහි තිබුණේද?
2. මේ කතන්දරයේ කැපී පෙනෙනු දේ කුමක්ද?
3. අද කතන්දරයේ වඩාත්ම වැදගත් කොටස ලෙස ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?
4. ඔබ කතන්දරය අසද්දී කවර ආකාර හැඟීම් ඔබ තුළ වීද? එය ------------- වුයේ නම් ඔබට හැඟෙන්නේ කවර ආකාරවද?
5. කතන්දරය අසද්දී ඔබ විසින් ඔබගේ සිතේ මවාගනු ලැබුවේ කුමක්ද?
6. කථාව පවසද්දී, ඔබව පුදුමයට පත් කළේ කුමක්ද?
   - කවර ආකාරයේ හැඟීම්දැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද? --------------
   - ඔබව ඉදිරියට ගෙන යන්නා වු හැඟීම් මොනවාදැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද? -----------
   - ඒවා කවර ආකාරදැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද? -------------------
7. මේ කතන්දරයේ ------------------ හදවතේ සහ මනසේ තිබුණු දේ කුමක්දැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?
8. අද කතන්දරයේ ඔබව මවිත කළ හෝ පුදුමයට පත් කළේ කුමක්ද?
9. අද කතන්දරයේ ඔබට වඩාත් සම්බන්ධතාවයක් ඇති චරිතය කුමක්ද?
10. දෙවියන්වහන්සේට /යේසුස්වහන්සේට වඩා වැදගත් ඔබගේ කවර ආකාර හැඟීම්ද?
11. අපි ද, ----------- ට සමානවන්නේ කවර ආකාරවද ? අපි අසමානවන්නේ කවර ආකාරයෙන්ද?
12. මෙම කතන්දරය ඇසු පසු, ඔබ ඔබ පිළිබඳව අදහස් දරන දේ වෙනස් විය හැක්කේ කෙසේද?
13. දෙවියන්වහන්සේ ඔබව පාවිච්චි කර ඇද්ද ---------------- ?
14. ඔබ එසේ සිතන්නේ ඇයි ---------------- ?
15. දෙවියන්වහන්සේ මෙම කතන්දරය බයිබලයේ අන්තර්ගතකර ඇත්තේ ඇයිදැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද?
16. දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ පිළිබඳව ඔබ දැන් සිතන්නේ කුමක්ද?
17. අදට පෙර ඔබ කවදා හෝ වටහා නොගත් දේ කුමක් කුමක්ද?
18. අද ඔබ ඇසු වඩාත්ම කැමැත්තක් ඇති කරවන දේ කුමක්ද?
19. මෙම කතන්දරය ඔබට අභියෝගයක් හෝ ඔබව දිරිමත් කළේ කෙසේද?

අනාවරණයේ සහ ප්‍රතිචාරත්මක පශ්ණ

- ප්‍රතිචාරත්මක ප්‍රශ්ණ - අත් (ක්‍රියාවන්)

  මගේ ඉලක්කය වනුයේ, මේ කතන්දරයෙන් මා උගත් දේ ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේගේ මඟ පෙන්වීම තුළ ප්‍රතිචාරය දැක්වීම සහ අදාළ කරගැනීම සොයාගැනීමයි.

  කතන්දරයේ මාගේ ජීවිතයට අදාළ කරගන්නේ කෙසේද ?

  මේ කතන්දරයෙන් මා උගත් දෙයින් නිෂ්චිත ආකාරව, දෙවියන්වහන්සේට අවශ්‍ය මා කුමක් කරනවාටද ?

  උන්වහන්සේගේ වචනයෙන් මා උගත් දෙයම, කීකරුවෙමින් දෙවියන්වහන්සේට සේවය කිරීමට මට අවශ්‍යයි.

---

1. ඔබගේ ජීවිතය වෙනස් කළ යුතුයැයි සීතිමට, ඔබ අද දින ඇසූ දේ කුමක්ද?
2. ඔබ අද දින ඇසූ දෙයින් ඔබ, දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ / ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ ඔබට කරන්නටැයි කියන දේ පිළිබඳව ඔබට හැඟෙනුයේ කුමක්ද?
3. දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේ / ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ ඔබට පවසන්නේ කුමක්දැයි ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද ?
4. අද කතන්දරය නිසා ඔබ වෙනස් ආකාරව කරන්නේ කුමක්ද ? ඔබ දෙවියන්වහන්සේට ප්‍රේම කිරීම සහ සේවය කිරීම පිළිබඳව මෙය කවර ආකාර වෙනස්කම් ඇති කරයිද ?
5. මේ කතන්දරයෙන් යේසුස්වහන්සේගේ අනුගාමිකයෙකු ලෙස ඔබ ඉගෙනගන්නේ කුමක්ද? මෙහි වූ අන්තර්ගත ප්‍රධාන කාරණාවන්, මේ සතිය තුළ දී ප්‍රායෝගිකව කියාවට යොදවන්නේ කෙසේද ?
6. අද අපි දෙවියන්වහන්සේ / යේසුස්වහන්සේට ප්‍රතිචාර දැක්විය යුත්තේ කෙසේද ?
7. මේ කතන්දරය ඇසූ පසු, ඔබ වෙනස් ආකාරව ජීවත්වන්නේ කෙසේද ?
8. මේ ආකාරව දෙවියන්වහන්සේව දැනගැනීමට ඔබට අවශ්‍යද? දෙවියන්වහන්සේ / යෙසුස්වහන්සේ / ශුද්ධාත්මයාණන්වහන්සේ ඔබට උපකාර කිරීම පිණිස ඔබගේ ජීවිතය තුළ යම් කිසි දෙයක් සිදුවෙමින් තිබෙන්නේද ?
9. මේ සතිය තුළ දී මෙම කතන්දරය බෙදාගන්නේ කවුරුන් සමගද ?
10. ඔබ, උන්වහන්සේගේ කථාවේ කොටස් කාරයෙකුවීම දෙවියන්වහන්සේට අවශ්‍යයි. ඒ පිළිබඳව ඔබ සිතන්නේ කුමක්ද ?

ස්ටෝරික්ලබ් උදෙසා සැළසුම් ක්‍රමවේදය

පිළිගැනීම : (විනාඩි 10)

- දරුවන්ට ශුභාශිංසන ගෙන එමින්, ඔවුන්ව පිළිගන්නා බවට සුදුසු පරිසරයක් ගොඩනගන්න.
- නියමිත ක්ලබ් වේලාවට ආරම්භ කරන්න.
- යාච්ඤාව

ක්‍රීඩා (විනාඩි 35)

- විනෝදවන්න.
- දරුවන් සහ නායකයන් එකතුව කටයුතු කිරීමෙන් යහපත් සම්බන්ධතාවයක් ගොඩ නැගෙන්නේය.
- සියලුම දරුවන්ට සහභාගි විය හැකි ක්‍රීඩා තෝරාගන්න.

විශාල කණ්ඩායම් (විනාඩි 35)

- **ළමා සම්බන්ධතා :** ප්‍රධාන ප්‍රශ්ණවලට ලද පිළිතුරුවලින් පෙරදී ගන්නා ලද තීරණ ඇතුලත් සතියෙන් ලබාගත් කතන්දර, නායකයන් සමග වූ දරුවන්ගේ කුඩා කණ්ඩායම්වලදී බෙදාගැනීම.
- **නමස්කාරය :** දෙවියන්වහන්සේ සමග සම්බන්ධවීම.
- කතන්දරය පැවසීමේ දී, නිර්මාණශීලත්වය සහ පරිසරය.
- කතන්දරයේ සාරංශය සහ එක් නැවත පැවසීමේ ක්‍රියාකාරකමක්.

කුඩා කණ්ඩායම් (විනාඩි 25)

- සෑම සතියකදීම විවිධ ක්‍රියාකාරකම් භාවිතා කරමින් බයිබල් කතන්දරය නැවත පවසන්න.
- හිස, හදවත සහ හස්ත මුද්‍රා ප්‍රශ්ණ අසන්න.
- යාච්ඤාවෙන් අවසන් කර ආශීර්වාද කරන්න.

පිළිගැනීමේ කාලය දරුවන්ව එකට එකතු කරන කාලයයි. පිළිගැනීම ඔවුන්ට දැනිය යුතුයි. එසේම, ඔවුන්ගේ නායකයා සහ යහළුවන් සමග සම්බන්ධ වන වේලාවයි.

දරුවන් විනෝද වෙමින් සිටින ස්ථානයේ පරිසරය ඔවුන්ට ආරක්ෂිත වන අයුරින් නිර්මාණය කරන්න. හැම කෙනෙකුම මීට සහභාගිවිය යතු අතර යහළුවන්ට ද ආරාධනා කරන්න.

ගෝලත්වය පුහුණු කිරීම අන්තර් පුද්ගල සම්බන්ධතාවලින් නොකඩවා පවත්වාගත හැක. එසේම ප්‍රධාන ප්‍රශ්ණවලට ලද ප්‍රචාරවලට අනුව පසු විපරම් ද කළ හැක. බයිබල් කතන්දර පැවසිය යුත්තේ දරුවන් ඒ කතන්දරය තුළ මවා ගැනීමට හැකි ක්‍රමවේද භාවිතා කිරීමෙනි. කුඩා කණ්ඩායම්වලින් පූජාවක් ද, එමගින් නමස්කාරය සහ උන්වහන්සේගේ වචනයෙන් දෙවියන්වහන්සේ සමග එකතුවීමටද හැකිවන්නේය.

ආත්මයාණන්ගේ මෙහෙයවීමට ප්‍රතිචාර දක්වමින් සහ දෙවියන්වහන්සේගේ වචනය සමග ගෝලත්වය ලබාද්දී, ප්‍රේමය සහ රැකවරණය පෙන්විය හැකි හොඳම වේලාව මෙයයි.

අවසානය (විනාඩි 15)

- ස්වේච්ඡාවෙන් ඉදිරිපත්වන යම් කෙනෙකු විසින් බයිබල් කතන්දරය නැවත පැවසීම.
- අවසන් කිරීමේ වචන, දැන්වීම්, යාච්ඤාව
- දෙමාපියන්ට සුභ පැතිම

ක්ලබ් හමුව නිමාවට ගෙන ඒම. නැවත පැමිණෙනවිට යම් සාක්ෂි සහ මිතුරන් රැගෙන එන පිණිස උද්යෝගයක් නිර්මාණය කරන්න.

පස් දින ස්ටෝරි ක්ලබ් ක්‍රීඩා අදහස්

පිරිමි සහ ගැහැණු දරුවන්ගේ සෙල්ලමෙන් පාරවල් පිරී ඇත.
සෙකරියා 8:5

ක්‍රීඩා කිරීම සහ විනෝදවීම විශ්වීය දෙයකි. ඔබ ලෝකයේ කොතැනක සිටියත් දරුවන් සෙල්ලම් කිරීමට මහත් රුචියක් දක්වන්නේය! ක්‍රීඩාවන් කරණකොටගෙන කුඩා දරුවන් ශක්තිමත් සම්බන්ධතාවයන්ද, වෙනත් දරුවන් හා අතර මිත්‍රත්වයන්ද, ස්ටෝරි ක්ලබ් නායකයන් සමග සම්බන්ධතාවයක් ද ගොඩ නගාගන්නේය. යේසුස් ක්‍රිස්තුස්වහන්සේගේ ආදර්ශය සහ රැකවරණය දෙන නායකයන් සිටින ප්‍රේමණීය ප්‍රජාවකට අයත් බව ඔවුහු දන්නෝය. මන්ද, ස්ටොරි ක්ලබ්හි විනෝදය පූර්ණ ලෙසින් ද, සෑම සතියකම එහි පැමිණීමට මෙන්ම තමන්ගේ මිත්‍රයන්ට මෙහි පැමිණීමට ආරාධනා කිරීම ද නිසාය. කිඩ්ස්ටෝරි හැම ගුණාංගයක් තුළම විනෝදාස්වාදය අත්‍යවශ්‍ය සාධකයක් වන්නේ ඒ නිසාය.

දරුවන් සිය කැමැත්තෙන්ම පැමිණිමට කැමැති වාතාවරනයක් ස්ටොරික්ලබ් තුළ නිර්මාණය කිරීම සඳහා වූ ක්‍රීඩා සහ ක්‍රියාකාරකම් යුත් මෙම සම්පත, ආකෘතියකි.

මෙම අත් පොතෙන් ඔබට අනාවරණය කරගත හැක්කේ ;

- දරුවන් සංඛ්‍යාව හා වයස් පවතන ඉඩ ප්‍රමාණයන් සහ ඔබට උපකාරය කිරීමට සිටින පිරිස් සංඛ්‍යාවට අනුව විවිධාකාර වූ ක්‍රීඩාවන් තීරණය කෙරේ.
- සුළු කාල වේලාවන් ගන්නා ක්‍රීඩා
- සියලුම ක්‍රීඩා සහ ක්‍රියාකාරකම් සඳහා පියවරෙන් පියවරට අනුව උපදෙස් මාළාවක්.
- අනිවාර්‍යයෙන්ම දරුවන්ට සහ නායකයන්ට විනෝදාස්වාදය සපයන්නා වූ, ලොකු හෝ කුඩා කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරකම් ගොඩනැඟිලි තුළ හෝ පිටත ක්‍රියාත්මක කළ හැක.

එක් එක් දේ උත්සහකර බලන්න. සෑම දරුවෙකුම සහභාගිවන මෙන්ම දරුවන්ට වැඩිම විනෝදයක් ලබාගත හැකි ක්‍රීඩා පිළිබඳව සොයා බලන්න. යේසුස්වහන්සේ විසින් සෑම කෙනෙකුවම පිළිගෙන, පිටත්ව යන සෑම කෙනෙකුටම ආශිර්වාද කළාක් මෙන් දරුවන්ට ද එවැනි පරිසරයක් සාදන්න.

සියලු දෙනාටම සහභාගී විය හැකි ක්‍රීඩා තරඟ

(මෙවැනි ක්‍රීඩාවලට සෑම කෙනෙකුටම සහභාගී විය හැක. මෙහි දී කණ්ඩායම් නැත. මෙයින් සමහර තරඟවලදී එකිනෙකා තරඟයෙන් ඉවත් කරමින් අවසානයේදී එක් අයෙක් හෝ දෙදෙනෙක් ජයග්‍රහකයන් වන්නේය. අනෙක් තරඟවලදී ජයග්‍රහකයන් නොමැති අතර, ඒ හුදෙක්ම විනෝදාස්වාදය සඳහා පමණි. " ice breaker (ඒකාකාරී බව මිදීමට යොදාගන්නා ක්‍රියාකාරකමක්)" තරඟ ද මේ කොටසට එක්කර ඇත. මෙවැනි ක්‍රීඩාවලදී දරුවන් මෙන්ම නායකයන්ටද එකිනෙකා මුණගැස්සවීම සඳහා, විශේෂයෙන් නවක සමාජිකයන් උදෙසා භාවිතා කළහැක.)

අංක ඇමතීම (OFF)

යම් ස්ථානයක කණ්ඩායම එහා මෙහා ඇවිදීම හෝ එක් තැනක නතරව සිටගෙන සිරීමට සළස්වන්න. (කණ්ඩායමේ ප්‍රමාණය අනුව අංකය හිමිවන්නේය.) ඔවුන්ව ඇතුළත් කර ඇති කණ්ඩායම් ප්‍රමාණය අනුව අදාළ අංකය ලබා දෙනු ඇත. ඔවුන්ව කණ්ඩායමකට ඇතුළත් කර නැත්නම් ඔවුන්ව පසකින් සිරීමට සිදුවනු ඇත.

අල්ලා ගැනීම :

පුටුවලින් හෝ පොළොවේ කිසියම් ලකුණු කිරීමකින් සීමා තබා දරුවන්ව ඒ ප්‍රදේශය තුළ තබන්න. එක් දරුවකුව අනික් අයව අල්ලන පිණිස තෝරාගන්න. ඔහු / ඇය නයකයකු හෝ සාමාන්‍ය සාමාජිකයකු විය හැක. දරුවන්ව කාමරයේ එක් පැත්තකට දමන්න. ඉන්පසු අල්ලන්නාගෙන් ගැළවී එහා පැත්තට යන මෙන් දරුවන්ට පවසන්න. ඔවුන් එහා පැත්තට ගිය පසු නැවත සිටි ස්ථානයට පැමිණෙන්නේ විසිල් නාදයෙන් පසුවය. අල්ලන්නාට අසුවූ අය අන් අයව ඇල්ලීමට අල්ලන්නාට සහයවීමට ඔවුන්ටද හැකිය. පැතිවලට මාරුවීම්වලදී දරුවන් වැඩි වේලාවක් එකතැනක රැදී වේලාව ගතකරන්නේ නම්, අවසානයට ඉතිරිවන දරුවා ද ඉවත් කරන බවට රීතියක් පණවන්න. ඉතිරිවන්නා ජයග්‍රහකයා වේ.

දම්වැල් ලුහුබැඳීම :

මුළු ස්ථානය පුරා දරුවන්ව විසුරුවා තබන්න. අන් දරුවන්ව ඇල්ලීම පිණිස එක් දරුවකුව තෝරාගන්න. ඔහු එක් දරුවකුව ස්පර්ශ කළවිට ඔහු ද අල්ලන්නේ අත්බැඳ අනෙක් දරුවන්ව අල්ලා ගැනීමට උත්සහ දැරීම. ඊළඟට ඔවුන් ස්පර්ශ කරන දරුවා ද ඔවුන්ට එකතුව අත්වැලක් සේ අල්ලා අනෙක් දරුවන්ව ඇල්ලිය යුතුවේ. මෙසේ 4 දෙනෙකු වූ විට දෙදෙනා බැගින් වෙන්විය යුතුය. ඔබ ඔබගේ හවුල්කරුවාගේ අත අල්ලා නොගෙන කිසිවෙකු ඇල්ලීය නොහැකිය. අවසානයට හසුවෙන තැනැත්තා එහි ජයග්‍රහකයා වේ. වෙනසක් කිරීම උදෙසා දෙදෙනා බැගින් වෙන්වීමට නොතබා විශාල කණ්ඩායමක් ලෙසට අත් අල්ලා ගැනීමට සළස්වන්න. මෙය හොඳ විනෝදාස්වාදයක් ගෙන දෙන්නකි. එසේ වුව ද, අවසානයට ඉතිරිවන්නාට ඉතා අසීරුතාවයන්ට මුහුණ දෙන බැවින් ඔහුට / ඇයට ඉතා වේගයෙන් දිවීමට පවා සිදුවන්නේය.

අදෘශමාන බාධක ගමන් මග :

මෙය ශරීර උණුසුම් පවත්වාගැනීම සඳහා මෙයින් අඩක් නිර්මාණ කරන අතර, අනෙක් පැත්තෙන් මෙය ශරීර සෞඛ්‍යතාව පවත්වා ගැනීම සඳහා ද වේ. මෙම ක්‍රියාකාරකම අරම්භ කිරීම පිණිස එක් දරුවකුව තෝරාගත යුතුවේ. සෑම කණ්ඩායමක්ම මනඃකල්පිත බාධක ගමන් මගක් නිර්මාණය කරගනිමින්, සාමාජිකයන් පෙරළෙමින්, උඩ පනිමින්, දුවමින් සහ එකිනෙකාට උදව් කරමින් තමන්ට එරෙහිව එන්නා වූ බාධක මැඩලමින් ඉදිරියට ගමන් කිරීම. එක් කොටසකින් පසුව තවත් අයකු විසින් තම බාධකයන් විස්තර කරමින් තම කණ්ඩායමේ සෙසු සාමාජිකයන්ට උදව් කරන පිණිස ඉහළ පහළින් හරහා සහ වටා ඇති බාධක පෙන්වමින් මග පෙන්විය යුතුය. මෙම ක්‍රියාදාමය තුළ විවිධාකාර වූ බාධක තම කණ්ඩායමට එරෙහිව තබාගත හැක. (උදාහරණ මාෂ්මෙලෝ කන්දකට නැගීම වැනි) නිර්මාණශීලීත්වය සහ නායකත්වය ඉස්මතුවිය යුතු අතර, විශේෂයෙන් කණ්ඩායම තම ශරීර උණුසුම්ව පවත්වා ගැනීම, ශක්තිය පවත්වා ගැනීම සහ එදිනට සූදානම් වීම ඉතා වැදගත්වේ.

හැංගු වස්තුව සෙවීම :

නායකයා දරුවන්ට කිසියම් වස්තුවක් පෙන්වා තමන් එය කාමරයේ කිසියම් ස්ථානයක සඟවන්නේ යයි පවසයි. නමුත් එය යමක් යටින් හෝ සැඟවුණු ස්ථානයක නොවේ. ඉන්පසු දරුවන් තම දෑතින් මුහුණු වසාගෙන සිටින අතරතුර නායකයා එම වස්තුව සඟවයි. ඒ සැඟවූ දෙය සෙවීමට ඔවුන්ට දැන් වූ විට දරුවන්ට එය සේවීම ආරම්භ කළ හැකිය. ඔවුන්ගේ නායකයා තම සාමාජිකයන්ට උපකාර කළ හැක්කේ " සීතයි " කියමින් හෝ " උණුසුම් " යයි පවසමිනි. ඔවුන්ට ඉහළ හෝ පහළ බැලීමට ඔහු විසින් උපදෙස් දිය යුතුය. එසේම පිටුපස හෝ ඉදිරි පස සොයා බැලීමට ද උපකාර කළ හැක. එය පළමුවෙන්ම සොයා ගන්නා දරුවාට එම වස්තුව සැඟවීමේ අවස්ථාව ලැබෙන අතර පෙරදී මෙන්ම අනෙක් දරුවන් තම මුහුණු දෑත්වලින් වසා සිටිය යුතුවේ. පළමුවෙන්ම එම වස්තුව සොයා ගන්න තැනැත්තා ජයග්‍රහකයාවේ. වෙනසක් කරන පිණිස එක් දරුවකුව කාමරයෙන් පිටතට යවන්න. ඉන්පසු "අල්ලා ගතයුතු දරුවා " ලෙසට නායකයා විසින් වෙනත් දරුවකුව තෝරන්න. පිටතට යැවූ දරුවාව නැවත කාමරයට ගෙන්වා ගන්න. ඔහු / ඇය "අල්ලා ගතයුතු දරුවා " අල්ලා ගැනීමට උත්සහ දැරීමේ දී අනෙක් දරුවන් "හොට්" ලෙසින් හෝ "කෝල්ඩ්" ලෙසින් කෑගැසීම ඔවුන් එසේ පැවසිය යුත්තේ ළංවීමේදී සහ ඈත් වීමේදීය. අල්ලාගත යුතු දරුවා අල්ලාගත් පසු ක්‍රීඩාව නිමවේ.

එම රහස සොයන්නෙමි :

" මම මගේ කුඩා ඇසින් T-shirt සොයමි." යනුවෙන් නායකයා විසින් පැවසූවිට, දරුවන් සියල්ලන්ම කුමණ ආකාරයේ T-shirt එකක් දැයි සිතා පැවසිය යුතුය. එසේ තමන්ගේ පිළිතුර නිවැරදි වූ දරුවාට ඊළඟ වාරය හිමිවන අතර ඔහු / ඇය, තමන් දරුවන්ට සොයන්නට කියන දේ තෝරා නායකයාට පවසන්න. ඉන්පසු නායකයා විසින් දරුවන්ට ලබාදිය යුතු ඉඟිය දෙන්නේය. ඔවුන් තමන්ගේ වර්ණ දන්නේ නම්, එය එක් වර්ණයක් විය හැකිය. උදාහරණ : " මම මගේ කුඩා ඇසින් රතු පාට දෙයක් සොයන්නෙමි." මේ දේ සොයාගන්නා දරුවා ජයග්‍රහකයා වේ.

යෙරුසලම් යෙරිකෝ :

නායකයා විසින් අපිළිවෙලට වචන පවසයි. දරුවන් ඊට හොඳින් කන් යොමු කරමින් ඒ කුමක්දැයි සොයා දැනගත යුතුය. එහි යෙරුසලම් යන වචනය පවසා ඇත්තේ නම්, දරුවන් සියලු දෙනාම දණ නමා නමස්කාර කළ යුතුය. යෙරුකෝ යන වචනය ඇසුනේ නම්, තමන් සිටින තැනද පෙළපාලියක් මෙන් ගමන් කළ යුතුය. යෙරුකෝ කියද්දී දණ නමන්නේ නම් හෝ යෙරුසලම පවසද්දී ඇවිදින්නේ නම් ඔහු / ඇය තරගයෙන් දැවී ගිය ක්‍රීඩකයකු ලෙස ගණන් ගැනේ. ඒ වචනය ඇසුණු සැනින් ඊට අදාළ ලෙස ක්‍රියා කළ යුතුය. වැරදියට කර නැවත නිවැරදි කරගැනීම තහනම්වේ. ඔවුන් දැවීයන අයවේ. අවසානය දක්වාම ඉතිරිව සිටින තැනැත්තා, එහි ජයග්‍රහකයාවේ. වෙනස් කිරීමක් උදෙසා, ඔබට වැරදි වචනයට උච්චාරණය කළ හැකිය. එසේම, යෙරුසලම / යෙරුකෝවට සමානවන පදවන යෙරමියා හෝ යෙරමොත් වැනි වචනද මේ සඳහා භාවිතා කිරීමට හැකිය.

සයිමන් පවසයි :

දරුවන් නායකයා ඉදිරිපිට, එහා මෙහා යෑමට ඉඩ තබා සිටගැනීම " සයිමන් මෙසේ පවසයි .... යනුවෙන් නායකයා පැවසූ විට, දරුවන් ද ඊට ප්‍රතිචාර දැක්විය යුතුය. නායකයා විසින් " සයිමන් " යයි නොපවසා " යේසුස් පවසයි " යනුවෙන් පැවසූ විටදී එහා මෙහා නොගොස් කෙලින් සිටිය යුතුයි. එවැනි අවස්ථාවකදී කරන්න (ඩු) හෝ වැරදි චලනය කළහොත්, ඔවුන් ඉදගත යුතුයි.

ප්‍රතිමූර්තය :

එක් දරුවකුට කාමරයෙන් පිටතට යවන්න. අනෙක් දරුවන් ප්‍රසිද්ධ අයෙකුගේ හෝ මනඃකල්පිත චරිතයක් තෝරාගන්න. පිටතට යැව් දරුවාව නැවත ගෙන්නා ගන්න. ඉන්පසු දරුවන් විසින් තෝරා ගන්නා ලද නාමය පැවසීමේ කාර්‍ය්‍ය ඔහුට / ඇයට භාර දෙන්න. ඔහු විසින් මේ නාමය සොයාගත යුත්තේ අනෙක් දරුවන්ගෙන් ප්‍රශ්ණ ඇසීමෙනි. එක් අයෙකුගෙන් එක්වර පමණි. ප්‍රශ්ණවලට පිළිතුරු දිය හැක්කේ " ඔව් " හෝ " නැහැ" යනුවෙන් පමණි. නමුත් ඔහුට ප්‍රශ්ණ ඕනෑම ගණනක් ඇසිය

හැකිය. හඳුනාගැනීමේ උත්සහ අවස්ථාවන් තුනක් භාවිතා කළ හැකිය. ඉන්පසු එම ක්‍රීඩකයා ක්‍රීඩාවෙන් ඉවත් විය යුතු අතර ඊළඟ ශිෂ්‍යයාට භාර කළ යුතුවේ.

විදුලි මාර්ග සංඥා :

කාමරයේ එක් පැත්තක බිත්තියේ තමන්ගේ අත් තබා සියලුම දරුවන් පේළියට සිටින්න. වර්ණ තුනෙන් එක් වර්ණයක් තමන් පවසන බව නායකයා විස්තර කළ යුතුය. කොළ පාට යනු තමන් දැන් සිටින ස්ථානය නියෝජනය කෙරේ. කහ වර්ණය කාමරයේ මැද නියොජනය කරන අතර ඔවුන් ක්ෂණයකින්ම කාමරයේ මැදට පැමිණිය යුතුය. රතු නියෝජනය කරනුයේ කාමරයේ විරුද්ධ පැත්තේ බිත්ති ප්‍රදේශ යයි. මේ අවස්ථාවේ දී විරුද්ධ පැත්තේ බිත්තිය කරා දිව ආ යුතුය. නියමිත ස්ථානයට ස්ථාන ගතවීමට නොහැකිවන අවසාන තරඟ කරුවා හෝ දෙදෙනා තරඟයෙන් ඉවත්වීමට සිදුවේ. තරඟය යන අතරතුර දරුවන් ප්‍රමාණය භාගයක් පමණ වනවිට “switch Green” යයි පැවසූ විට ඔබ දැනගත යුතුයි විරුද්ධ පැත්තේ රතු බිත්තිය කරා දිවීමට. මන්ද එය දැන් මාරුවී ඇති නසාය. අවසානයේ දී රැදී සිටින දරුවා ජයග්‍රහනය කරයි.

මම මොනවාද කරන්නේ ?

තුන් දෙනෙකුව තෝරා කාමරයේ පිටතට යවන්න. රැදී සිටින පිරිස එක්ව දෛනික ජීවිතයේ එක් කොටසක් (ළදරුවකු නැවීම, බිත්තරයක් බැදීම, මෝටර් රථයක රෝදයක් මාරු කිරීම හෝ රථයක් ස්ටාර්ට් කර පදවාගෙන යන ආකාරය) එනම් රඟ දැක්විය හැකි කොටස් තෝරාගන්න. ඉන්පසු, පිටතට යැවූ දරුවන්ගේ පළමු කෙනාව ගෙන්වා කාමරය තුළ සිටින කෙනෙකු විසින් කිසියම් කාර්‍යයක් වචන භාවිතා නොකර රඟ දක්වා පෙන්විය යුතුය. ඔහු / ඇය විසින් රඟ දක්වන ලද කොටස කුමක්දැයි පැහැදිලි කරගෙන පිටත සිටින තවත් කෙනෙකුට ගෙන්වා ඔහුට එය රඟ දක්වා පෙන්විය යුතුය. ඔහුට එය තේරුම්ගෙන පිටත සිටින අවසාන පුද්ගලයා කැඳවා ඔහු ඉදිරියේ එය පෙර සේම රඟ දැක්විය යුතුය. තුන්වන පුද්ගලයා එය කුමක්දැයි පැහැදිලිව ප්‍රකාශ කළ යුතුය.

සිනාසෙන ක්‍රීඩාව :

මෙහි අරමුණ තමන් සිනා නොවී අන් හැම කෙනෙකුවම සිනා ගැන්වීමයි. රවුමකට හැමදෙනාම එකිනෙකාට මුහුණ පෙණෙන සේ ඉඳගන්න. එකිනෙකාගේ වාරයේදී, සිනා නැගෙන යම් දෙයක් එක් එක් කෙනා විසින් පවසා හෝ රඟ දක්වා සිනා ගැස්සීය යුතුයි. නමුත් තමුන්ට සිනාසිය නොහැක. ඔබ එසේ සිනාසුනහොත් ඔබ තරඟ වටයෙන් ඊළඟ වටය ආරම්භ කරනතුරු ඉවත්වේ. සිනා නොවී සිටින අවසාන තැනැත්තා තරඟය ජයග්‍රහණය කරන්නේය. ඔබ එය සිනා ඇති කරවන ආකාරයට එය විනෝදාස්වාදය ගෙනෙන්නේය.

වට රවුම් ක්‍රීඩා තරඟය :

(වට රවුම් ක්‍රීඩා තරඟ යනු සියලුම ක්‍රීඩකයන වටරවුම පිහිටන සේ සිටීමයි. තරඟ කරන ක්‍රීඩාවට අනුව ඔවුන්ට ඇතුළට මුහුණලා හෝ පිටතට මුහුණලා සිටිය හැකි අතර ඉඳගෙන හෝ සිටගෙන හෝ ක්‍රීඩාවේ නිරත විය හැකිය.)

සම්බන්ධක වට රවුම් ක්‍රීඩාව :

දරුවන් දෙදෙනෙක් වට රවුමෙන් පිටත ඔරලෝසුව කැරකෙන අතට දුවයි. වට රවුමට එකිනෙකාගේ අත් බැඳගෙන සිටින අනෙක් දරුවන් වෙතට පත් කරන ලද නායකයා පැමිණ දෙදෙනෙකුගේ දෑත්වලට තට්ටු කළවිට, ඔවුන් දෙදෙනා නැගී ඔරලෝසුව කැරකෙන විරුද්ධ අතට දිවිය යුතුය. ඒ අතරතුර ආරම්භයේදී ඔරලෝසුව කැරකෙන අතට දුවන දෙදෙනා ද තවදුරටත් ඒ ආකාරවම දිවිය යුතුයි. මුලින්ම වට රවුමේ හිස් ස්ථානයට පැමිණෙන දෙදෙනා ආරක්ෂිතවේ. නමුත් පමාවන දෙදෙනා දැන් ඔරලෝසුව කැරකෙන අතට දිවීම ආරම්භ කළ යුතුයි. ඊළඟ දෙදෙනා දිවීම ආරම්භ කරනතුරු එනම්, ඔවුන්ගේ තැන භාරගන්නා තුරු ඔවුන් දිවීය යුතුයි.

මාළු දැල :

සිටින දරුවන්ගේ භාගයක් මාළුවන් ලෙසට ද, අනෙක් භාගය මාළු දැලක් නිර්මාණයට ද දායකවේ. දැලක් ලෙසට සිටින දරුවන් එකිනෙකට ළංව බැඳී වටරවුමට සිටිය යුතු අතර ඔවුන්ගේ කනට යම්කිසි අංකයක් රහසින් පවසන හෝ අතැගිලි භාවිතාකොට අංකයක් සංඥා කරන්න. ඔවුන් එම අංකය දැනගත් කල්හි, වටරවුමට සිටගෙන අතිනත අල්ලා වසාගෙන ඉන්න. ඔහු හෝ ඇය එම අංකය පවසන වේලාව නායකයා විසින් ඔවුන්ට පවසනු ඇත. දැන් දැලක් සේ සිටින දරුවන්, තමන්ගේ දෑත් පහතට තබා ගනිමින් ඇතුළත සිටිනා මාළුන් අල්ලා ගැනීමට සූදානම්ව සිටිය යුතුය. මේ අතර තුරේදී මාළුන් දැලෙන් පිටතට සහ ඇතළට එහා මෙහා අත්වලට යටින් ගමන් කළ යුතුවේ. (සැමවිටම ඔවුන්ට දැලෙන් ආරක්ෂිතව පිටත සිටිය නොහැකිය) නායකයා එක් එක් ව්‍යාජ අංක පවසමින් සැබෑ රහස් අංකය පවසයි. එහි සැබෑ රහස් අංකය ප්‍රකාශ කළවිට, දැල තුළ කොටු වූ අය දැල බවට පත්වේ. ඉන්පසු අළුත් අංකය යොදාගන්නා අතර තරගය නොකඩවා පවත්වාගෙන යයි. වෙනසකට මෙන් දැල තුළට කොටු වූ අය මාළුන් මෙන් රඟපාන්න. අවසානයටම අසුවන මාළුවා ජයග්‍රහණය කරයි.

FIZZ BUZZ :

එක් එක් ක්‍රීඩකයා 1,2,3,4 යන මෙන් පවසන විට, අංක 5 වෙනුවට අදාළ තැනැත්තා “ FIZZ ” යනුවෙන් ප්‍රකාශ කරයි. ඉන්පසු නැවතත් 6,7,8,9 පවසයි. අංක 5න් 5ට (10,15,25,30,35 ආදි ලෙසින්) “ FIZZ” යනුවෙන් පවසයි. මෙම රටාව කඩන තැනැත්තා තරගයෙන් ඉවත්වේ. ඉතිරිවන අවසාන පුද්ගලයන් තරගයෙන් ජය ගනියි.

ගැටය :

සියලු දෙනාම එකිනෙකාට මුහුණලා රවුමට සිටින්න. සියලු දෙනාම වම් අත ඔසවා අනෙක් පැත්තෙන් සිටින කෙනෙකුගේ වම් අතක් අල්ලාගන්න. ඉන්පසු දකුණු අත් ඉහළට ඔසවා රවුම තුළ සිටින වෙනත් කෙනෙකුගේ දකුණු අත අල්ලාගන්න. එකම පුද්ගලයෙක්ගේ හෝ ළඟ සිටින පුද්ගලයාගේ අත නොඅල්ලන්න. වචනය පැවසූ විට ඔවුන් උත්සහ කර බැඳුම්වලින් ලිහා ගැනීමට උත්සහ කරමින් (සැමවිටම බැඳුම්වලින් මිදීම්වලට ඉඩ නොහැර) වඩා ලොකු රවුමක් සාදාගන්න. සමහරු මේ වේලාවේදී අන් අයගේ පසුපසට හේතුවී සිටිමට ද පුළුවන. නමුත් කිසි කෙනෙකුට ඉන් මිදීමට ඉඩ නොතබන්න. ඔවුන් අල්ලා සිටින ආකාරයට වෙනස් කරගත හැක. පළමුවෙන්ම අවුල් හරින කණ්ඩායම ජයග්‍රහණය කරයි.

අලියා ක්‍රීඩාව :

“ පයිලට් ” සහ “ සෆාරි ” යන වචන දෙක විස්තර කරන්න. ක්‍රීඩා නායකයා යම් යම් ක්‍රීඩකයන්ට ඇඟිලි දිගුකර පෙන්වා “ පයිලට් ” යයි පැවසූවිට ඒ ක්‍රීඩකයන් ගුවන් නියමකුයේ අභිරූපනයක් ඉදිරිපත් කළයුතු අතර, ඊළගට සිටින ක්‍රීඩකයන් ගුවන් යානය ලෙසට අභිරූපනය කළයුතුය. ඇස් කරකවන්නැයි යම් ක්‍රීඩකයන් ඉලක්කර පෙන්වනවිට දී ඔවන් තමන්ගේ දෑතේ ඇඟිලිවලින් ඇස් වටකර රවුම් සාදාගන්න. ඔහු / ඇයට වම් පසින් සිටින තැනැත්තා තමන්ගේ වම් අත (බාහුව) තිරස් අතට අත් තට්ටක්සේ දිග හරින්න. නායකයා යම් යම් අය වෙතට ඉලක්ක කර “ සෆාරි ” යැයි කීවිට, අදාළ ක්‍රීඩකයන් අලියකුසේ අභිරූපනය කරන්න. ඔහු ඉලක්ක කරන තැනැත්තා තමන්ගේ දකුණු අතින් නාසය අල්ලන ගමන් වම් අත දකුණු අතින් සෑදි ඇති කුහරයෙන් යවා අලියාගේ හොඩවැල මෙන් සාදාගන්න. (ඉතා සරළව ක්‍රමය වනුයේ, දකුණු උරහිස තමන්ගේ නාසය දෙසට නැඹුරු කර දකුණු අත (බාහුව) හොඳින් දිග හරින්න.) ඔහුගේ වම් පසින් සිටින තැනැත්තා තමන්ගේ දකුණු අත තමන්ගේ වම් ඉණට තබා අලියාගේ වම් කන නිර්මාණය කරන්න. දකුණු පැත්තෙන් සිටින තැනැත්තා තමන්ගේ දකුණු අත දකුණ ඉණ මත තබා අලියාගේ දකුණ කන නිර්මාණය කරන්න. ක්‍රීඩා නායකයාට කාමරය පුරා එහා මෙහා ඇවිදිය හැකිය. ඔහු එසේ ඇවිදිමින් යමකු වෙතට ඉලක්ක කර පෙන්වා “ පයිලට් ” හෝ “ සෆාරි ” යැයි පැවසිය හැකිය. ඉන්පසු ඔහු හඬ නගා එකේ සිට 3 දක්වා ගණන් කරන්න. ඉලක්කර පෙන් වූ තැනැත්තා සහ ඔහුගේ දකුණතින් හා වම් පසින් සිටින තැනැත්තා නිවැරදිව ප්‍රතිචාරය 1-3 දක්වා ගනින කාලය තුළ

දැක්වුහොත් (විස්තර කර ඇති අයුරින්) ඔවුන් මේ “ත්‍රාසජනක” ක්‍රීඩාව තුළ රැඳී සිටියි. නමුත් ඔවුන් එසේ ගණන් කිරීමේ දී නිවැරදි ප්‍රතිචාර නොදැක් වුයේ නම්, එම කණ්ඩායම තරගයෙන් ඉවත්වේ.

Duck , Duck , Goose (ඩක්, ඩක්, ගුස්)

දරුවන් වට රවුමට හිඳගන්න. එක් තැනැත්තෙක් “ it ” ය. ඔහු / ඇය දරුවන්ගේ වටේ යමින් ඔවුන් එකිනෙකාගේ හිසට අත තබමින් “ ඩක් ” යයි පවසයි. (හෝ ඔබගේ සංස්කෘතියට අනුව යොදාගන්න.) ඔහු / ඇය යම් දරුවකුගේ හිසට අත තබා “ ගුස් ” යැයි පැවසු විට ඔහුව නැගිට “ it” පුද්ගලයාව ලුහු බැඳිය යුතුය. “it” පුද්ගලයා තමන් පළවාගෙන දරුවා ඉඳගෙන සිටි ස්ථානයේ ඉඳගතහොත්, එළවාගෙන ආ දරුවා (ගුස්) ඔහු වෙනුවට “it” බවට පත්වේ. වෙනසට මෙන් දිය විදින බෝතලයක් “it” තැනැත්තා අතට ලබා දිය යුතුයි. (ජලය සහිතව) ඔවුන් වටේ යනවිටදී ඔවුන් “ squirt ” යනුවෙන් පැවසු විට, දරුවන්ගේ හිසට ජලය විදියි.

උණු අර්තාපල :

සැම කෙනෙකුවම රවුමට තබන්න. යම් කෙනෙකු ගිටාරය හෝ සිඩී තැටියක් වාදනය කරයි. එවිට යම් ඇට වර්ගයක් දැමු මල්ලක් වටේට යවන්න. සංගීතය නැවතුනවිට (නවතින්නැයි සංඥා කළවිට අතිනත යවනු ලැබු මල්ල ඇති තැනැත්තා ක්‍රීඩාවෙන් ඉවත් කෙරේ. අවසානයට ඉතිරිවන තැනැත්තා ජයග්‍රහණය ලබයි.

කණ්ඩායම් ක්‍රීඩා :

(කණ්ඩායම් ක්‍රීඩාවලදී බොහෝවිට දරුවන් ඇතුළත් කණ්ඩායම් වන අතර, එක් එක් කණ්ඩායම අඩ කවයක ආකාරයට ක්‍රීඩා කරන ස්ථානයේ වෙනත් කොනක සිඳවා තබන්න.)

මේපල් කොළ දාදු කැටය :

මෙම ක්‍රීඩා 6-8 දෙනෙකුගෙන් සමන්විත වූ කණ්ඩායමකින් සිදු කරන්නේ නම් මැනවි. එක් එක් ක්‍රීඩකයාට හිස් කඩදාසිය කොළයක් දෙන්න. ක්‍රීඩකයන්ව කවාකාරව තබන්න. ඔවුන් මැද දාදු කැට දෙකක් සහ තුනක් තබන්න. දාදු කැටය පෙරළී ආරම්භ කිරීම උදෙසා ක්‍රීඩකයකු තෝරා ගන්න. එක් එක් ක්‍රීඩකයාට දාදු කැටය පෙරළිය හැක්කේ එක් වරක් පමණක් වන අතර අංක 1 හෝ අංක 1 හෝ අංක 6 පමණක් ගණන් ගැනේ. අංක 1 හෝ 6 පෙරලුනේ නැති විටදී, එම ක්‍රීඩකයා විසින් ඊළඟට සිටින ක්‍රීඩකයා අතට දාදුව පෙරළන පිණිස ලබා දිය යුතුය. යම් කෙනෙකුට අංක 1 හෝ 6 පෙරලුනේ නම්, ඔහු / ඇය වහා තමාට හිමි කඩදාසිය ගෙන 1 සිට 100 දක්වා ලිවිය යුතුවේ. ඔහු මෙම ලිවීම ආරම්භ කරනවිට දී ඊළඟට සිටින තැනැත්තා දාදුව පෙරළීම ආරම්භ කළ හැකිය. ඔහු ද අංක 1 හෝ 6 ලබාගත යුතුය. ඊළඟට අංක 1 හෝ 6 පෙරළන තුරු අතිනත දාදු කැටය එකිනෙකා අතර ගෙන ආ යුතුය. අංක හෝ 6 පෙරලුණු සැනින් තම කඩදාසිය ගෙන 1-100 ලිවිය යුතුය. පළමුවෙන්ම " නිත්‍යානුකූලව " අංක 1-100 දක්වා ලියා නිම කරන පළමු තැනැත්තා තරගයේ එය හිමි කර ගන්නේය.

සංගීත පුටු :

දරුවන් ලිස්සා නොවැටෙන පිණිස බිම හතර වටේ පාපිසි හෝ රෙදි කෑලි හෝ කඩදාසි අතුරන්න. දරුවන්ගේ ප්‍රමාණයට වඩා එකක් අඩුවෙන් පාපිසි තබන්න. සංගීත වාදනය උදෙසා CD තැටි හෝ පියානෝවක් භාවිතා කරන්න. ක්‍රීඩකයන් කවාකාරව එක් පාපිස්සකට පසුව එක් ක්‍රීඩකයෙකු තබන්න. සංගීතය වාදනය කරද්දී එක් පේළියකට රවුම වටේ ඇවිදින්න. එක්විටම සංගීතය නතර වූ විට, දරුවන් සිටගෙන හෝ රවුම තුළ ඉඳගෙන හෝ නැවතී සිටින්න. එක් පාපිසියක් ඉවත් කර නැවත වාදනය කරනන. හැම නවතින වාරයකටම දරුවකු සහ පාපිස්සක් ඉවත් කරන්න. එසේ අන්තිම දෙදෙනා ඉතිරිවන තුරු නොකඩවා කරගෙන යන්න. අවසානයේ දී දරුවන් දෙදෙනෙකු සහ එක් පාපිස්සක් පමණක් ඉතිරිවේ. මෙසේ ඉතිරිවන දෙදෙනා ජයග්‍රහකයාවේ.

සමාන යමක් :

පෙර දැක්වූ ක්‍රමයට පුටු තබා ඒ ආකාරයටම ක්‍රීඩකයන්ව ස්ථානගත කරන්න. රවුම මැද සිටින ඔහු / ඇය තමන් පිළිබඳව යම් සත්‍ය දෙයක් පවසයි. එසේ ඔහු / ඇය තමන්ට සමාන කෙනෙකුව සොයයි. උදාහරණ : ඔහු / ඇය සමහරවිට මෙසේ පවසයි, " මට සහෝදරයන් දෙදෙනෙක් සිටියි." හෝ " මම පාපන්දු ක්‍රීඩාවට කැමතියි " හෝ " මම තවදුරටත් අගනුවර දැක නැත." යනුවෙන් පවසයි. මේ වාක්‍ය සමඟ සමානකම් ඇති සියලු දෙනා වෙනත් පුටුවකට මාරුවිය යුතුයි. මැද සිටින තැනැත්තා මැති ඇතා හිස් පුටු මතට හිඳ ගැනීමට උත්සහ කරයි. සෑම කෙනෙකුටම ස්ථාන මාරුවීමට සළස්වනු ලබන දෙයක් කිරීමට ඔබට පුළුවන. උදාහරණ : " මම සපත්තු පැළඳ සිටිමි" යනුවෙන් පැවසීය හැකිය. තමන්ට හිඳගැනීමට ස්ථානයක් නොලැබුණු තැනෙත්තේ මෙවැනි යමක් පැවසීම පිණිස යම් සමාන දෙයක් සොයාගත යුතුය.

එක් පේළියක කතන්දරය :

ශිෂ්‍යයන්ට ආරම්භක වාක්‍යයක් දෙන්න. (එය මොම්බායේ වැසි දිනයකි.) ඊළඟ දරුවා ඊළඟ වාක්‍යය පවසයි. ඒ ආකාරව මුළු පංතිය පුරාම (හෝ කණ්ඩායම) නොකඩවා කරගෙන යා යුතුය.

චිත්‍රයට නඟන්න :

සෑම කණ්ඩායමකටම හිස් කඩදාසි කොළයක් ද, පෑනක් හෝ පැන්සලක් ද සපයා දෙන්න. ගොඩනැගිල්ලේන් පිටත සිදු කරන්නේ නම්, කෝටුවක් සහ වැලි ඇඳීම සඳහා භාවිතා කරන්න. ක්‍රීඩා

කරන ප්‍රදේශයේ මුලු පිලට කණ්ඩායම් 4ක් තබන්න. (කණ්ඩායමක 4-8 දක්වා සිටිම උචිතය). කාමරයේ මැද එක් නායකයෙක් චිත්‍රයට නැගිය යුතු වස්තූන් සමඟ සිටින්න. මේ වස්තූන් දරුවකුට චිත්‍රයකට නැගීමට තරම් සරළ විය යුතුය. උදාහරණ : ගෙයක්, මිනිසෙක්, ගැහැණියක්, ගසක්, ඉර, හඳ, නයෙක් කුරුල්ලෙක් වැනි වැඩිමහල් දරුවන් උදෙසා වඩා අභියෝගාත්මක දෙයක් ලබාදීම. සෑම කණ්ඩායමකින් එක් අයෙකු බැගින් හතර දෙනෙකු නායකයා වෙතට යැවීමෙන් තරඟය ආරම්භවේ. නායකයා වෙතට හතර දෙනාම පැමිණි කළ, ඔවුන්ට රහසින් ඔවුන් විසින් චිත්‍රයට නැගිය යුතු දේ පවසයි. (එකම අවස්ථාවක දී සතර දෙනාටම චිත්‍රයට නැගිය යුතු දේ පවසන එකම වතාව මෙයයි.) දරුවන් නැවත තමන් සිටි තැනට යා යුතු අතර, ඔවුන්ට ලබාදෙන ලද දේ චිත්‍රයට නැගීම ආරම්භ කරයි. ඔවුන්ට කතා කිරීමට, වචන හෝ ඉලක්කම් ලිවීමට හෝ රඟපෑමට හෝ නොහැකිය. තමන් අඳින ලද දේ පිළිබඳව යම් කෙනෙකු විසින් නිවැරදිව චිත්‍රයට නැගී දේ උපකල්පනය කොටස පවසන්නේ නම්, කණ්ඩායමේ ඊළඟට සිටින දරුවා නායකයා වෙතට පැමිණෙන අතර ඔහුට ඔහු විසින් ඇඳිය යුතු චිත්‍රය අසා දැනගත යුතුවේ. එවිට නායකයා චිත්‍ර නැගීමේ මාතෘකා ලේඛනය සොයා බලා එක් කණ්ඩායමක අවසානයට ළඟාවීමට දැන්විය යුතුය. නායකයාගේ ලැයිස්තුවේ දක්වා ඇති සියලුම මාතෘකාවන් නිවැරදිව පවසා චිත්‍රය නැගූ කණ්ඩායම ජය ගනියි. වෙනසක් කිරීම උදෙසා චිත්‍රයට නැගීම වෙනුවට රඟදැක්වීම කළහැකිය.

සොයන්න, ගෙනෙන්න :

දරුවන්ව කණ්ඩායම් 4කට බෙදන්න. නායකයා යම් කිසි දෙයක් තමන් වෙතට ගෙනෙන ලෙසට කණ්ඩායම්වලට දැනුම් දුන්විට, (උදාහරණ කිහිපයක් : යමෙකු පැළඳගෙන සිටින රතු, සපත්තුවක්, මේස් එකක්, තණ කොලයක්, කඩවසම් විශාල පුද්ගලයාව සමාජය විසින් ඔසවාගෙන ඒම, සපත්තු දෙකක් එකට බැඳ, කඩදාසි කොලකෑල්ලක්, ගස් කොලයක්, අවුදරුදු 10ක පිරිමි දරුවෙක්, කාසියක් කොණ්ඩ පටියක්, නායකයෙක් යනාදිය) ඒ අදාළ දේ සමඟ පළමුවෙන් මෙහෙයවන්නා වෙතට දිව එන තැනැත්තා ලකුණක් හිමි කරගනියි. ඉන්පසු දෙවන කණ්ඩායමද, ඉන්පසු තුන්වන, හතරවන ලෙසට තරඟය පැවැත්වේ. වැඩියෙන්ම ලකුණු ගන්නා කණ්ඩායම ජය ලබයි.

ජංගම දුරකථනයක් :

සියලු දෙනාම පේළියට සිටින්න. දවස තුළ ඉගෙනගත් එක් වාක්‍යයක් මතක් කර, එය පේළියේ පළමුවෙන්ම සිටින දරුවාගේ කණට කර පවසන්න. ඉන්පසු ඔහු ඊළඟට සිටින්නාට ද, ඔහු ද ඔහුට පසුව ඉන්න තැනැත්තාටද එලෙසින්ම පවසන්න. අවසානය දක්වාම එකිනෙකාට මේ රහස පවසන්න. ආරම්භක රහස ඒ ආකාරයෙන්ම අවසන් තැනැත්තාටද පවසන්නේ දැයි සොයා බලන්න.

ඔබගේ පිටුපස අල්ලාගැනීම :

දෙදෙනා බැගින් වෙන් වී එක් එක් අයගේ පිටුපස අනිකාගේ පිටුපස වදින ලෙසට ඉඳගන්න. ඔවුන් එකිනෙකාගේ අත් එකිනෙකා අතරේ පටලවා ගනිමින් නැගී සිටින්නට උත්සහ කරවන්න. මේ සඳහා සමූහ උපකාරය සහ කණ්ඩායම් හැඟීම අත්‍යවශ්‍යවේ. දෙදෙනෙකු අතර මෙවැනි තරඟයකින් පසුව හතර දෙනා බැගින් තරඟයට යොදවන්න.

දුගඳ පා (Stinky Feet)

සියලු දෙනාගේම පාවහන් ගලවා ස්ථානයේ මැද තබන්න. ඒවා එකිනෙක කලවම් කරන්න. තමන්ට අයිති පාවහන් යුගලය සොයා නැවත පැළඳ ගැනීමට යන කාලය මැන ගන්න.

බොහෝ සිනාසීම :

(තරඟාය ආරම්භ කිරීමට පෙර එකිනෙක ස්පර්ශය කරමින් මෙසේ සිටීම යහපත් බව පෙන්වා දෙන්න.) එකිනෙකා පේළියකට මෙන් බිම වැතිරෙන්න. පළමු තැනැත්තා තමන් ළඟට වැතිරී සිටින පුද්ගලයන්ගේ උදරය ප්‍රදේශයට තම අත තබා " හා " යනුවෙන් පවසන්න. ඒ තැනැත්තා තමාට පසුව සිටින තැනැත්තාට ද ඊළඟට සිටින තැනැත්තාගේ උදරයට අත තබා " හා, හා" පවසන්න. ඔහු ද ඊළඟ සිටින තැනැත්තාට එසේම කරමින් " හා, හා, හා" යනුවෙන් පවසන්න. මෙසේ

නොකඩවා කරගෙන යන්න. යමෙක් තමන්ට නියමිත " හා, හා " ගණන නිසි පරිදි නොකරන අය තරඟයෙන් බැහැර කෙරේ.

Squirrel and Trees :

මෙය තරඟයක් නොවන එහෙත් ඒකාකාරීකම බිඳිනු ලබන ice breaker ලෙස හඳුන්වනු ලබන විනෝද අවස්ථාවකි. ආරම්භයක් සඳහා තුන් දෙනෙකුගෙන් යුත් කණ්ඩායමක් සාදන්න.(ඉතිරිවන පුද්ගලයන්ට තරඟට අතරතුර රට සම්බන්ධකර ගතහැකිය.) කණ්ඩායමට අයත් තිදෙනාගෙන් දෙදෙනෙක් ඔවුන් අතර ඉඩක් තිබෙන පරිදි අත් අල්ලාගන්න. ඔවුන් ගසක් වේ. ඔවුන් දෙදෙනා අතර සිටිනා තුන්වන පුද්ගලයා ලේනා බවට පත්වේ.

තරඟය මෙහෙයවන්නා හඬ නඟා :

(1) " ලේනා තම ගස්වලට" (squirrel to your trees) යනුවෙන් පැවසූ විට, ලේනාට සිටින පුද්ගලයා එම ගසින් ඉවත් වී, අලුත් යුවලක්සේ ගසකට පැමිණිය යුතු අතර ඔහුට එසේ කළ හැක්කේ බැඳගෙන සිටින ඔවුන්ගේ අත්වලට යටින් ඔවුන් දෙදෙනා අතර ඇති හිස් ස්ථානය තුළින් ඇතුළුවීමෙනි. ගස් ලෙස පෙනීසිටින සිටින සියලු දෙනාම එසේම සිටිය යුතුය.

(2) " ගසට තම ලේනා " (Trees to your squirrel) යනුවෙන් පැවසූ විට අත් බැඳගෙන සිටින දෙදෙනා තම ලේනාව අත්හැර, ඔවුන් විසින් සෙවන ලබා දෙන පිණිස වෙනත් ලේනෙකුව සොයා යා යුතුවේ. හැම ලේනෙකුම තමා සිටින ස්ථානයේම නැවති සිටිය යුතුවේ.

(3) " කැළෑවේ ගින්නක් " (Fire in the forest) යනුවෙන් හඬ නැඟූවිට, අල්ලාගෙන සිටින සියලු අත් විසුරුවා හැර අලුත් අයව තමන්ගේ සහයක ලෙසට තෝරාගන්න.(දෙදෙනෙක් ගසක් ලෙසටද මැද තැනැත්තා ලේනා ලෙසටද සිටිය යුතුවේ.

තොප්පිය උදුරාගැනීම :

මේ තරඟය සඳහා තොප්පියක් අවශ්‍යවේ. එක් ක්‍රීඩකයෙකුට තොප්පිය දෙන්න. ඔහු එය තම හිසේ දමාගත් පසු ඔහුට එය ස්පර්ශය කළ නොහැක. " go " යනුවෙන් සංඥා කළවිට සියලුම ක්‍රීඩකයන් තොප්පිය පැළඳ සිටින තැනැත්තා පසු පස හඹා ගොස් ඔහුගෙන් තොප්පිය උදුරාගත යුතුය. යමෙකු විසින් එය අත්පත් කරගත් විට, අනෙක් සියලුම ක්‍රීඩකයන් තමන් සිටින ස්ථානයේම "නොසෙල්වී" නැවතී සිටිය යුතුය. එසේ සිටින අතරේ එකේ සිට පහට ශබ්ද නොනඟා ගණන් කරන්න. ඒ කාලය තුළදී තොප්පිය අතැති තැනැත්තා එය තම හිසේහි දමාගෙන දිවිය යුතුය. අවසානයේ දී තොප්පිය වැඩිම වේලාවක් හිස පැළඳ සිටි තැනැත්තාට ත්‍යාගය හිමිවනු ඇත.

රිලේ තරඟ :

රිලේ තරඟ සඳහා කණ්ඩායම් සාමාජිකයන් එකම ප්‍රමාණයෙන් සමන්විත වූ කණ්ඩායම් දෙකක් හෝ ඊට වැඩි කණ්ඩායම් ප්‍රමාණයක් යොදාගත හැක. (උදාහරණ - 10 දෙනා බැගින් වූ කණ්ඩායම් 4ක්) කණ්ඩායම් හැම සාමාජිකයකුම තමන්ගේ වාරය සඳහා සහභාගිවිය යුතුවේ. සාමාන්‍යයෙන් සියලු කණ්ඩායම් ඍජුව පේළියට ආරම්භයේදී මෙන්ම අවසානයේදී ද සිටිය යුතුය.

බයිබල් ප්‍රශ්ණ විචාර :

ප්‍රශ්ණ ලැයිස්තුවකි. සහ ලකුණු සටහන් කිරීමට යම් කෙනෙකු ද ඔබට අවශ්‍යවේ. කණ්ඩායම් 2ක් හෝ 4ක් සාදාගන්න. බාලයා මුලින්ම තබා වැඩිමහල්ම තැනැත්තාව අගට සිටින සේ පේළි සාදන්න. පේළියේ මුලින්ම සිටින තැනැත්තා මුල්ම ප්‍රශ්ණය අසයි. පළමුවෙන්ම අත් උත්සන තැනැත්තාට මුලින්ම පිළිතුරු සැපයිය හැකිය. ඒ අවස්ථාවේදී පිළිතුර නිවැරදි නම්, ඔහුගේ ලකුණ තම කණ්ඩායමට එකතුවේ. දෙවන ප්‍රශ්ණය එක් එක් පේළිවල සිටින දෙවන තැනැත්තාට හිමිවේ. මේ ආකාරයට නොකඩවා කරගෙන යන්න. ඔබගේ මෑතකදී කරන ලද ඉගැන්වීම්වලින් සියලු ප්‍රශ්ණ යොදා ගන්න වග බලාගන්න. වැඩිම ලකුණු ගන්නා කණ්ඩායම ජයග්‍රහණය කරයි.

දම්වැල් දිවීම

ස්ථානගත රකින්නන් 4 දෙනෙකු ඔබට අවශ්‍යවේ. (මෙය පුටුවක් හෝ නායකයකු විය හැක.) සම සමාජික ප්‍රමාණයකින් යුත් කණ්ඩායම් 4ක් සාදා ගන්න. උසින් අඩුම තැනැත්තා කණ්ඩායම් ඉදිරියටත් උසම තැනැත්තා කණ්ඩායම් පසුපස සිටින සේ තබන්න. (කණ්ඩායමක උපරිමයෙන් සිටිය හැක්කේ 10 දෙනෙකු පමණි.) "go" යැයි පැවසූ විට මුලින්ම සිටින තැනැත්තා ස්ථානගත රකින්නා වටා දිව ගොස් නැවත තම කණ්ඩායම් පිටුපස සිටගන්න. ඔහු මෙසේ යන අතරේදී ඊළඟට සිටින තැනැත්තාව ස්පර්ශ කරමින් ඔහු පසුකර කණ්ඩායම් පිටතට යනකල ස්පර්ශය ලැබූ තැනැත්තා ද ස්ථානගත රකින්නා වටා දිව ගොස් පෙර තැනැත්තාසේම පිටුපසට යා යුතුය. මුලින්ම ආරම්භ කරන ලද තැනැත්තා නැවත තම කණ්ඩායමේ මුලටම පැමිණිවිට තරගය නිමවේ. යම් වෙනස් කිරීමක් අවශ්‍යවේ නම්, පසුපසට දිවීම, පැන පැන දිවීම හෝ ස්කිපින් වැනි අංග එකතුකර ගතහැක. එසේම, ගමන් කරනවිට යම්කිසි දෙයක් ඔසවාගෙන ගොස් ඊළඟ දුවන්නාට / ගමන් කරන්නාට සිටින්නාට භාර දෙන්න. තවත් ආකාරයක වෙනසක් ලෙසට පසුපසට ගමන් කරන විටදී පේළියේ අවසානයට නොගොස් ඊළඟට දුවන තැනැත්තා ළඟට ගොස් ඔහුගේ ද අත් අල්ලාගෙන ඉදිරියට දිවීම ද කළහැකිය. නැවත ඔවුන් දෙදෙනා ආපසු එනවිට දී ඊළඟට දුවන තැනැත්තාවද අල්ලාගෙන ඉදිරියට දුවන්න. මෙලෙස කණ්ඩායමේ සියලු සාමාජිකයාව අල්ලාගෙන මාකර් වෙතට ගොස් නැවත සිටි තැනටම පැමිණිය හැකිය.

නිසි පිළිවෙල

ඉංග්‍රීසි හෝඩියේ අකුරු අනුපිළිවෙලට මුල පටන් අග දක්වා තමන්ගේ නමට අදාළව පේළියට සිටින්න. උදාහරණ John, Andrew, Peter වැනි නම් ඉහත දැක්වූ පිළිවෙලට තැබීමේ දී Andrew, John, Peter ලෙසට දැක්වීම. මේ ආකාරයට පිළිවෙලට සිටියාට පසු ඉඳගන්න. නිසි ආකාරව පිළිවෙලට තබන පළමු කණ්ඩායම ජයග්‍රහනය කරයි. වෙනසකට උපන් මාසය හෝ වාසගමද මේ සඳහා භාවිතා කළහැක.

පියවර දෙකක රිලේ :

ආරම්භක ස්ථානය සහ හැරෙන ස්ථානය ලකුණු කරන්න. සෑම ක්‍රීඩකයෙකුම හැරීමේ ස්ථානය වෙත ගොස් නැවත ආරම්භක ස්ථානයට පැමිණිය යුතුයි. යන සහ එන ගමන් වාර දෙකේ දීම එකිනෙකට වෙනස් පියවර භාවිතා කළ යුතුවේ. ඔවුන්ට ඉදිරියට දිව ගොස් නැවත පැමිණීමේ දී පසු පසට පැන පැන පැමිණීමට හෝ පසුපසට දිව ගොස් නැවත පසු පසට පැන පැන ද පැමිණීය හැක.

යෂ්ටිය අතැතිව රිලේ දිවීම

කෙළින් අතට කෝටුවක් අතේ තබාගෙන එක් කෙළවරක සිටගෙන සිටිය යුතු අතර, තරගයට සහභාගිවන්නන් ඔහු කරා පැමිණ තමන්ගේ හිස එම කෝටුව ස්පර්ශ කර ඔහු වටා 3න් වතාවක් කැරකී නැවත ආරම්භක ස්ථානයට පැමිණිය යුතුවේ. කැරකැවිල්ල ඇති නොවන ආකාරයට ඉක්මනින්ම ආරම්භ ස්ථානයට පැමිණිය යුතුය.

කණ්ඩායම් දෙකක් තරග වදින ක්‍රීඩා

(එකිනෙකට විරුද්ධව තරග වැදීම පිණිස ක්‍රීඩා කණ්ඩායමේ දෙකක් තරග වදී. නායකයා තරග ලකුණු තබාගනී.)

පරවියන් සහ රාජාලීන්

සමාන්තර ඉරි තුනක් අඳින්න. එක් ඉරක් ක්‍රීඩා කරන ප්‍රදේශයේ මැදට ද, අනෙක් ඉරි දෙකම ක්‍රීඩා කරන ප්‍රදේශයේ තුළ විරුද්ධව පැති දෙකකට ලකුණු කරන්න. ඒවා ආරක්ෂිත ස්ථාන ලෙස දක්වන්න. මැද අඳින ලද ඉරමත දෙපැත්තේම කණ්ඩායම් දෙක මුහුණට මුහුණලා පේළි ගැසෙන්න. එක් කණ්ඩායමක් පරවියන් ලෙසට අනෙක් කණ්ඩායම රාජාලීන් ලෙසට ද නම් කරන්න. මෙහෙයවන්නා විසින් " පරවියන් " යනුවෙන් පැවසූ විට ඔවුන් හැරී ආරක්ෂිත ස්ථානය කරා දිව යා යුතු අතර අනෙක් කණ්ඩායම ඔවුන්ව ලුහු බඳියි. රාජාලීන් විසින් පරවියන්ගේ එක් අයකුව අල්ලා ගතහොත් ඔහු තම කණ්ඩායම මාරුකර රාජාලියකු බවට පත්වේ. මෙහෙයවන්නා විසින් " රාජාලියා" යනුවෙන් පැවසුවහොත් පරවියා කණ්ඩායම ආරක්ෂිත ස්ථානය කරා දිව යායුතු අතර අනෙක් කණ්ඩායම ඔවුන් අල්ලාගැනීම පිණිස ලුහු බැඳිය යුතුයි. සියලු ක්‍රීඩකයන් අල්ලගත් පසු හෝ ආරක්ෂිත ප්‍රදේශයෙ සිටින්නේ නම් මෙහෙයවන්නා විසින් ඔවුන්ව ක්‍රීඩාකරන ප්‍රදේශයේ මැදට කැඳවාගත යුතුය. ආශාව ඇති තරමට හෝ සියලු සාමාජිකයන් ඉවත්වන තුරු ක්‍රීඩාව ඉදිරියට කරගෙන යා හැකිය.

Quick Switch Chase

කණ්ඩායම් දෙකක් මේ ක්‍රීඩාව සඳහා අවශ්‍යවන අතර ශාලාවක මෙය පැමිණිය හැකිය. කාමරය පුරා සහභාගිවන්නන්ට දිවිය හැකි පරිදි ඉඩ සළසමින්, එක් කණ්ඩායමක් එක පේළියට මධ්‍ය ස්ථානය දක්වා දණ නමාගෙන සිටින්න. ඔවුන් එසේ පෙළට දණගසා සිටිය යුත්තේ, පළමුවැන්නා එක් දිශාවක් දෙසට මුදන ලද, අනෙක් තැනැත්තා තවත් පැත්තකට මුදණ ලදිය. අනෙක් කණ්ඩායම මැද සිටින කණ්ඩායමේ සාමාජිකයන් වටකරමින් දිවිය යුතුය. දණ නමාගෙන සිටින සාමාජිකයන් අතුරෙන් එක් අයෙකුව "it" ලෙසට දැක්විය යුතුය. ඔවුන් විසින් අනෙක් කණ්ඩායම ලුහුබැඳිය යුතුය. එක් සාමාජිකයකුව ඔවුන් අල්ලා ගන්නේ නම් ඔවුන් තරගයෙන් ඉවත්වේ. "it" යයි නම් කරනු ලැබූ ක්‍රීඩකයා දණගසා සිටින කණ්ඩායමේ කෙනෙකුව ඔහුගේ පිට ප්‍රදේශයේ ස්පර්ශ කළහොත් ඔවුන් දෙදෙනා මාරුවිය යුතුය. එනම්, දණගසා සිටි තැනැත්තා තමා මුහුණලා සිටි දිශාවට පිටත් කළ යුතු අතර "it" ක්‍රීඩකයා ඔවුන්ව පසුපස ගොස් ස්පර්ශ කළයුතුය.

කැප් තොප්පිය උදුරාගන්නා

මේ සඳහා කැප් තොප්පියක් හෝ රෙද්දක් අවශ්‍යවේ. එකම සංඛ්‍යාවකින් සමන්විත කණ්ඩායම් දෙකක් පේළි දෙකකට සිටගැනීම එක දෙක තුන ලෙසට නම් කරන්න. විරුද්ධ පැත්තේ සිටිය කණ්ඩායම සාමාජිකයන්ගේ අංකයට සමාන්තරව අනෙක් කණ්ඩායම් සාමාජිකයන් පෙළ ගැසිය යුතුය. මෙහෙයවන්නා අංක කථා කරනවිට කැප් තොප්පිය දෙන්න, ඒ අදාළ අංකය ඇති ක්‍රීඩකයන් දිව ගොස් එය රැගෙන ආපසු පැමිණිය යුත්තේ අනෙක් ක්‍රීඩකයා ස්පර්ශ නොවන ලෙසටය. මෙසේ සාර්ථකව නිම කිරීමෙන් ඔහුට අදාළ කණ්ඩායමට ලකුණක් හිමිවේ. නමුත් යම් ලෙසකින් එක් ක්‍රීඩකයෙකු විසින් කැප් තොප්පිය අතින් අල්ලාගෙන සිටියදී තම විරුද්ධවාදියාට ස්පර්ශ වුවහොත් ඒ ලකුණ අයිතිවන්නේ අනෙක් කණ්ඩායමටයි. ක්‍රීඩකයන් තමන්ට අදාළ පේළියට එකතුවිය යුතුයි. ඉන්පසු තවත් අංකයන් කථා කෙරේ. ලකුණු 10ක් පළමුවෙන්ම ගන්නා කණ්ඩායම ජයග්‍රහණය ලබයි.

පැරෂුට් / ඇඳ ඇතිරිලි ක්‍රීඩා

(මේ ක්‍රීඩාවන්ට පැරෂුට් හෝ විශාල ඇඳ ඇතිරිලි අවශ්‍යවන අතර එම නිසා දරුවන් එක්රැස්ව කළ හැක.)

රැළි :

සියලු දෙනාම පැරෂුට් එකේ කොන්වලින් තදින් අල්ලාගැනීම කුඩා හෝ විශාල රැළි ඉන් සාදන්නැයි පවසන්න.

බළලා සහ මීයා :

රැළි සාදන්න. එක් තැනැත්තෙකුව බළලා ලෙසටද තවත් අයෙකුව මීයා ලෙසටද තෝරා පත්කරන්න. බළලා පැරෂුට් එක යට පෙරළි පෙරළි මීයාව අල්ලගත යුතුය. මීයා අනෙක් පැත්තට යන්නේ නම් ඔහු ආරක්ෂිත වේ.

ආපසු පසට :

සැම දෙනාම තදින් පැරෂුටය අල්ලාගෙන සිටියි. ඔබ පැවසුවිට සැම කෙනෙකුම පසු පසට හේතුවී සිටිය යුතුය.

ලුහු බැදීම :

කණ්ඩායම අනු කණ්ඩායම් දෙකකට බෙදන්න. පැරෂුටය මතට එකිනෙකට ටෙනිස් බෝල දෙකක් දමන්න. කණ්ඩායම් දෙකට ඒ බෝල අයත්වේ. එක් කණ්ඩායමක් විසින් අනෙක් කණ්ඩායමට අයත් බෝලය පැරෂුටයෙන් පිටතට දැමිය යුතුවේ.

ස්ථාන මාරු කරන්න.

දරුවන්ව 1, 2, 3, ලෙසට නම් කරන්න. ඉහළ සිට රැළි සාදන්න. විශාල රැල්ලක මුදුනක් පැමිණිවිට අංක 2ක් ප්‍රකාශ කරන්න. පැරෂුටය පහළට පැමිණීමට පෙර ස්ථාන මාරු කරන්න.

හුවමාරුවීම :

ස්ථාන මාරු කිරීමේ වෙනස්කම් ඇති කරයි. වටරවුමකට සිටින දරුවන්ට 1 සිට 6 දක්වා පවසන්න. පැරෂුටය ඔසවන තුන්වන වතාවේ දී අංකයක් ශබ්ද නගා පවසන්න. ඒ විට දරුවන් වියන යටදී එය පහලට වැටෙන්නට පෙර ස්ථාන හුවමාරු කරගත යුතුය.

හිස තැබිය හැකි පරතරයක්, ඇස් ඇරගෙන සිටින ලෙසටත් හා එකිනෙකා මත නොවැටී සිටින ලෙසටත් ඔවුන්ට පවසා තිබිය යුතුය. පැරෂුටයේ කොන් ආසන්නයේ සිටින අය විසින් එය අදින්නේ නොමැතිය වියන වැටෙන්නට ඉඩ හැරිය යුතුය.

Fleas (බෝල) :

පැරෂුටය මත බෝල කිහිපයක් දමන්න. එය සියලු බෝල ඉහළට එසෙවන පිණිස පැරෂුටයේ රැළි ගස්සන්න.

උදුරාගන්නා :

පැරෂුටය සියලු දෙනා විසින්ම අල්ලාගෙන, (එකිනෙකාගේ පාද පැරෂුටය යට සිටිනසේ දිග හැර) බිම වාඩිවෙන්න. එක් අයෙකු සත්වයෙක් බිම පෙරළෙන ආකාරයට පැරෂුටය ඉහළ පහළ යන හැටියට පෙරලෙන්න. ඔවුන් එක් කෙනෙකුගේ පාදවලින් අභ්‍යයන්තර වට රවුමට ඇදගන්නට යෙදෙන විට ඒ තැනැත්තා උදුරාගන්නා බවට පත්වේ. ඉන්පසු ඔහුට තවත් කෙනෙකුව අභ්‍යන්තර වට රවුමට ඇදගත යුතුය. වෙනසක් කරන පිණිස, පිටතින් යම් කෙනෙකුව ආරක්ෂකයකු ලෙස තබා පාදවලින් ඇදීමට බාධා පමුණුවිය හැකිය.

Fruit salad :

අංක බෙදා දෙනවා වෙනුවට පළතුරු කැල්ලක නම් එකිනෙකට බෙදා දෙන්න. (සමහරවිට ඔබට පළතුරු 4ක් විකල්ප ලෙසටද, ඉන් ඔවුන් කැමති පළතුරු තෝරාගත යුතුය.) ඔබ විසින් යම් පළතුරක නම ශබ්ද නගා පැවසූ විට, එක් එක් අය පැරෂුටය යටට ගොස් එකිනෙකාගේ ස්ථාන හුවමාරු කරගන්න. ඔබ හඬ නගා "fruit salad" යැයි පැවසූවිට සැම කෙනෙකුම ස්ථාන හුවමාරු කරගත යුතුය.

Bouncing Balls :

පැරෂුටය මතු පිට බෝල 2ක් හෝ 3ක් තිබෙන ලෙසට තමන්ගේ පපු ප්‍රදේශයට පමණ උස්වන සේ එය ඔසවා ගෙන ඉන්න. දරුවන් 3ක් හෝ 4ක් වියන යටට ගොස් මේ බෝල පිටතට විසිවන පිණිස යට සිට පහර දෙන්න. අනෙක් අය පැරෂුටය ඉහළ පහළට ඔසවන්න.

Merry Go Round

එක අතකින් පමණක් පැරෂුටය අල්ලා ගන්නා ලෙසින් ශරීරය අනෙක් පැත්තට හරවා ගන්න. පැරෂුටය අල්ලා ගෙනම සිරිය දීම උඩ පනින්න. පැන පැන යමින් ස්කිප් ලෙස පනිමින් ඇවිදින්න. එය Merry Go Round එකක් ලෙස ඔබට දිස්වේ.

බෝල :

(මේ ක්‍රීඩාව කිරීම උදෙසා යම් ආකාරයක බෝල සැම සංස්කෘතියකම පනේ ඇත.)

Hotstuff

සැම කෙනෙකුම වට රවුමකට සේ සිටගන්න. එක්කෙනෙකු විසින් බෝලයක් අනෙකාට අල්ලා ගැනීමට දමන්න. මෙලෙස එක්කෙනා අතර බෝලය යවනන. මෙහෙයවන්නා "stop " යනුවෙන් පැවසූවිට බෝලය අතැතිව සිටින දරුවා ඉදගන්න. විකල්පයක් ලෙසට බෝල කිහිපයක්ම එකම වේලාවේ භාවිතා කරන්න.

In the middle :

ක්‍රීඩා කරන ස්ථානයේ මැද මෙහෙයවන්නා සිටියි. එක් අයෙකු ඉදිරියේ බෝලය ඉහළ පහළ දමද්දී, කණ්ඩායම් උපක්‍රශීලීව ඔහුව අල්ලාගත යුතුය. බෝල කිහිපයක් වුවද මේ සඳහා භාවිතා කළ හැක. මැද සිටින තැනැත්තා බෝලය අල්ලාගතහොත් ඔවුන් ආරක්ෂිතය.