बिना किसी दाम का मनोरंजन!

Suki Kangas

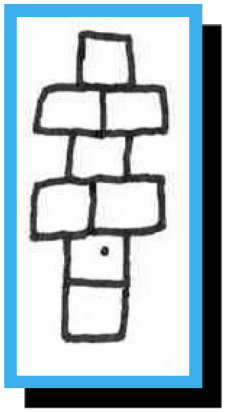
परिचय

मनोरंजन बच्चों की सेवकाई का एक बहुत ही महत्वपूर्ण भाग है। कक्षा में खेल और गतिविधियाँ यीशु के बारे में सुनने के लिए अधिक बच्चों को आकर्षित करने में मदद करती हैं। बच्चों के लिए मनोरंजक गतिविधियाँ भी सीखने का एक शानदार तरीका हैं, इससे वे आसानी से व्यस्त रहते हैं और पाठ में रुचि रखते हैं। कुछ छात्र सुनकर बेहतर सीखते हैं, लेकिन कुछ देखकर या कुछ करने के द्वारा बेहतर सीखते हैं। बच्चों की सेवकाई के अधिकांश विचारों के लिए कुछ सामग्री की आवश्यकता होती है, लेकिन यह पुस्तक उन विचारों से भरी हुई है जिनमें कुछ चट्टानों या पत्तों को छोड़कर किसी सामग्री की आवश्यकता नहीं होती है। हम मानते हैं कि आप में से अधिकांश इस पुस्तिका को अपने फोन पर पढ़ रहे हैं, इसलिए कुछ विचारों में एक फोन शामिल है। अन्यथा, इस पुस्तक में कोई भी खरीदी गई सामग्री शामिल नहीं है। जब आप परमेश्वर को आपकी कक्षा के माध्यम से उनके दिलों और जीवन को बदलते हुए देखते है तब आप बच्चों के साथ खूब मस्ती करें!

मिट्टी में टिक-टैक-टो

कक्षा को 2 टीमों में बांटें। एक छड़ी के साथ जमीन पर टिक-टैक-टो बोर्ड बनाएं। छात्रों से टीमों द्वारा बारी-बारी से पाठ के बारे में प्रश्नों की समीक्षा करने के लिए कहें। जब कोई टीम सही उत्तर देती है, तो वे अपना मार्कर (x या o) एक वर्ग (square) पर रखते हैं। एक सीधी रेखा में अपने 3 मार्कर प्राप्त करने वाली टीम जीत जाती है!

हॉपस्कॉच



इस नमूने की तरह जमीन पर वर्ग (square) बनाएं। आप याद करने वाली आयात में प्रत्येक शब्द के लिए पर्याप्त वर्ग रखकर इसे याद करने वाली आयात के खेल के रूप में भी उपयोग कर सकते हैं। बच्चों को पद से एक शब्द कहते हुए एक वर्ग से दूसरे वर्ग में कूदना है। किसी एक वर्ग पर एक छोटी चट्टान को उछालें, और छात्रों को उस वर्ग को छोड़कर उस पर कूदना है।

ताली आगे बढ़ाना

छात्रों को एक घेरा बनाने के लिए कहें। छात्रों को बताएं कि वे घेरे के चारों ओर ताली बजा रहे होंगे। एक शुरुआती बिंदु चुनें और एक छात्र को अगले छात्र की ओर मोड़ें और उन दोनों को एक ही समय में ताली बजाने के लिए कहें। दूसरा छात्र फिर अगले छात्र की ओर मुड़ता है और वे उसी समय ताली बजाते हैं। इसमें सफलता की कुंजी, आँख से संपर्क करना और शुरुआत में एक दूसरे का हाथ देखना है। यदि खेल में कोई गड़बड़ हो जाती है, तो छात्रों को धीमा करने के लिए कहें। घेरे के दूसरे बिंदु पर एक और ताली भी लगाई जा सकती है ताकि घेरे के चारों ओर दो ताली घूमें। आप प्रत्येक ताली के साथ क्रम में याद करने वाली आयात का एक शब्द कहकर इस खेल को स्मृति आयत समीक्षा के रूप में उपयोग कर सकते हैं।

टेलीफ़ोन का खेल

पहले छात्र को एक शब्द या एक छोटा वाक्यांश फुसफुसाकर देने से शुरू करें। वह छात्र फिर उसे अगले छात्र को फुसफुसाता है जो इसे अगले छात्र को फुसफुसाता है और इसी तरह। अंतिम व्यक्ति से कहें कि उन्होंने जो कुछ भी सुना, उसे ज़ोर से सुनाएं और आनंद लें कि परिणाम कितना भिन्न हो सकता है। बच्चों को बताएं कि हमें अपने लिए परमेश्वर के वचन को पढ़ने की जरूरत है, न कि केवल दूसरों से इसके बारे में सुनने की।

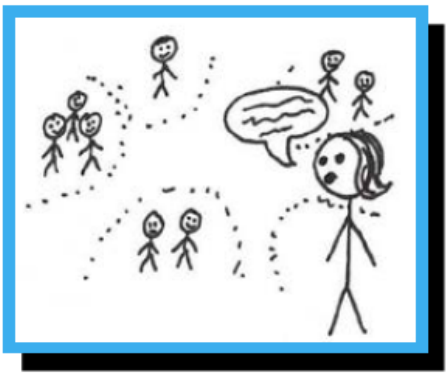
"किसी को खोजो जो..."

एक-दूसरे को जानने के लिए यह एक बेहतरीन माहौल बनाना (आइस ब्रेकर) है। शिक्षक एक निर्देश देता है, "किसी ऐसे व्यक्ति को खोजें, जिसने आपके जैसे समान रंग की शर्ट पहनी हो!" फिर सभी छात्र समान शर्ट रंग के अन्य छात्रों के साथ जोड़ी बनाते हैं। अधिक निर्देशों को दें, जैसे उसी महीने में जन्मदिन, वही पसंदीदा टीवी शो, पसंदीदा भोजन, जूते का आकार, भाई-बहनों की संख्या आदि। उन चीजों को शामिल करने का प्रयास करें जिन्हें जानने के लिए थोड़ी सी बात करने की आवश्यकता होती है। मतभेदों को भी शामिल करें, न कि केवल वही चीजें जो समान हैं, उदाहरण के लिए जन्मदिन, 6 महीने अलग, या बिल्लियाँ बनाम कुत्ते।

छड़ी देना

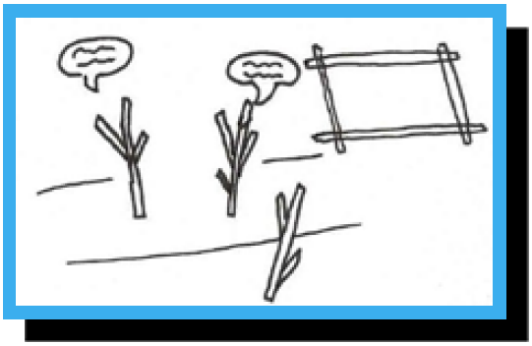
शुरू करने के लिए, सभी को एक घेरे में बैठने के लिए कहें, एक छात्र को "प्रतिनिधि" (एजेंट) के रूप में चुनें और उन्हें छड़ी दें। फिर शिक्षक पाठ से एक समीक्षा प्रश्न पूछता है, जैसे, "आज के बाइबल पाठ के 5 पात्रों के नाम बताइए।" हर कोई अपने दाहिनी ओर वाले व्यक्ति को छड़ी देना शुरू कर देता है, जबकि जो व्यक्ति "प्रतिनिधि"(एजेंट) है, उसे छड़ी के वापस आने से पहले बाइबल की कहानी से 5 वर्णों का नाम लेना है। अगर वे खत्म नहीं करते हैं, तो वे अभी भी "प्रतिनिधि"(एजेंट) बने रहते हैं। यदि वे समाप्त कर लेते हैं, तो जो कोई भी उत्तर समाप्त होने पर छड़ी को ठीक से पकड़ रहा है वह अब "प्रतिनिधि"(एजेंट) है। अन्य समीक्षा प्रश्नों को शामिल करें, जैसे याद करने वाली आयात को दोहराना, नाटक का वर्णन करना, या पिछले पाठों की समीक्षा करना।

नायकों का खेल



पाठ्यक्रम में "विश्वास के नायकों" (हीरोज ऑफ द फेथ) एक मजेदार कार्ड गेम है। यहां एक विकल्प है जिसके लिए किसी सामग्री की आवश्यकता नहीं है। खेल के निर्देशों में विभिन्न स्थितियों की एक लंबी सूची है। लक्ष्य बच्चों के लिए यह अनुमान लगाना है कि उस स्थिति में किस मूल्य की आवश्यकता है (विश्वास, ईमानदारी, सामर्थ्य, हृदय, आज्ञाकारिता और विनम्रता)। इनमें से प्रत्येक कीमत के लिए कक्षा में या बाहर 6 स्थान निर्दिष्ट करें। जब आप किसी स्थिति का कहते हैं, तो बच्चे उस स्थान पर दौड़ते हैं जो उस मूल्य का प्रतिनिधित्व करता है जो उन्हें लगता है कि आवश्यक है।

छड़ी की कहानी



छड़ी, पत्थर, या पत्ते इकठ्ठा करें और उन्हें गुड़िया या एक्शन आकृति की तरह इस्तेमाल करें और उनके साथ बाइबल की कहानी पर नाटक प्रस्तुत करें। आप बच्चों को बारी-बारी से बाइबल की कहानी सुनाने के लिए कह सकते हैं, जिससे प्रत्येक बच्चे को कहानी में एक पात्र की भूमिका निभाने की अनुमति मिल सके। अधिक विस्तृत कहानी के लिए, छोटी इमारतों, सड़कों और छड़ी पात्रों के दृश्यों की दीवारों को चिह्नित करने के लिए छड़ी का उपयोग करें।

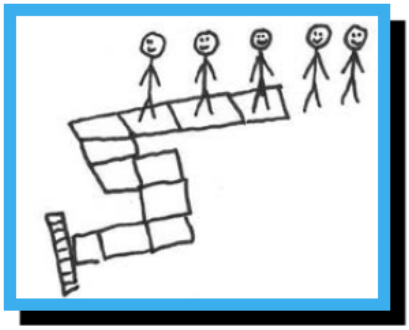
कहानी का अभिनय करें

कहानी का अभिनय करना बहुत मजेदार हो सकता है। एक तरीका कुछ स्वयंसेवकों को समय से पहले से तैयारी करना है। दूसरा तरीका (संभवतः विद्यार्थियों के लिए अधिक मज़ेदार) है कि जब आप कहानी सुनाते हैं तो विद्यार्थियों से स्वयं उसे सुनाने के लिए कहें। यदि आपकी कक्षा छोटी है, तो सभी विद्यार्थियों को कहानी में शामिल करें। यदि आपके पास एक बड़ी कक्षा है, तो स्वयंसेवकों से पूछें। जब आप कहानी सुनाते हैं, तो रुकें और उन्हें प्रत्येक भाग पर अभिनय करने का समय दें।

पत्ते से बने हृदय का चित्रण

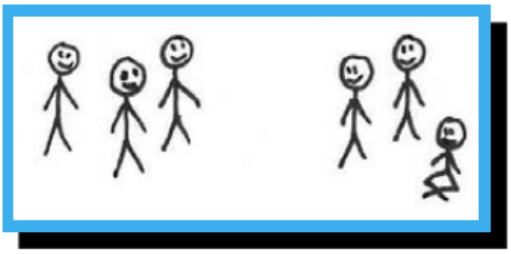
कक्षा से पहले, बाहर से एक बड़ा पत्ता लें। टुकड़ों को तब तक फाड़ें जब तक आपके पास दिल का आकार न रह जाए। पत्ती के गहरे भाग को परमेश्वर के बिना वाले हृदय के उदाहरण के रूप में उपयोग करें और हल्के भाग को दिखाने के लिए इसे पलटें जैसे कि परमेश्वर हमारे हृदय को बदल रहा है।

खेल समिति (गेमबोर्ड) की समीक्षा



यदि आप अंदर हैं और फर्श पर टाइल या कुछ धब्बे हैं, तो उन्हें खेल समिति (गेमबोर्ड) पर वर्गों की तरह मानें। यदि आप बाहर हैं, तो मिट्टी में वर्ग बनाएं। 2 टीम बनाएं और बच्चों को अपने तैयार किए गए गेम बोर्ड के लिए पहले वर्ग, मार्कर आदि के सामने खड़ा करें। टीमों के बीच बारी-बारी से, पाठों से समीक्षा प्रश्न पूछें। जब कोई टीम प्रश्न का सही उत्तर देती है, तो पहला छात्र 1 वर्ग आगे बढ़ता है और एक टीम का साथी उनके पीछे उनकी जगह लेता है। जैसे ही वे प्रश्नों का सही उत्तर देते जाते हैं, टीम धीरे-धीरे एक समय में एक वर्ग आगे बढ़ सकती है। अंतिम वर्ग में पहुंचने वाली पहली टीम जीतती है। गेम बोर्ड को पूरा करने के लिए पर्याप्त प्रश्न रखने के लिए समय से पहले समीक्षा प्रश्न तैयार करें।

"डूबना या तैरना" समीक्षा खेल



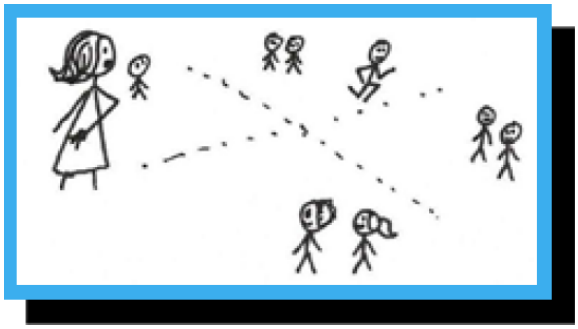
कक्षा को दो टीमों में बांटे और उन्हें कमरे के विपरीत दिशा में ले जाएँ। पिछले सन्डे स्कूल पाठों में से समय से पहले समीक्षा प्रश्न तैयार करें। अपने फोन पर आप उन्हें किसी नोट लेने वाले ऐप में लिख सकते हैं या आप किसी स्वयंसेवक को संदेश भेज सकते हैं। खेल के लिए, टीमों को बीच में बारी बारी से बदलें और टीम से समीक्षा प्रश्न पूछें। यदि उन्हें प्रश्न गलत लगता है, तो उनकी टीम का एक सदस्य जमीन पर बैठकर या किनारे के किसी क्षेत्र में जाकर "डूब जाता है"। यदि किसी टीम का प्रश्न सही हो जाता है, तो वे विपरीत टीम के खिलाड़ी को डुबो सकते हैं या अपने स्वयं के डूबे हुए टीम के सदस्यों में से एक को बचा सकते हैं।

मिट्टी (रेत) में नक्शा

एक बाइबल की कहानी के लिए जहां एक चरित्र विभिन्न स्थानों की यात्रा करता है (पौलुस की यात्रा, योना तर्शीश की ओर एक नाव की सवारी करता है और फिर वापस तट पर जाता है और फिर नीनवे जाता है), अपने फोन पर ऑनलाइन एक नक्शा देखें। मिट्टी या रेत का एक स्थान साफ़ करें, फिर एक नक्शा बनाएं और विभिन्न स्थानों को चिह्नित करने के लिए पत्थरों को रखें। आप बच्चों को एक अन्य शिक्षण तकनीक के रूप में नक्शा बनाने या विभिन्न शहरों के लिए पत्थर रखने में भी शामिल कर सकते हैं जिसमें दृष्टि और कार्य दोनों शामिल हैं।

यदि आपके पास पर्याप्त छात्र और स्थान हैं, तो बच्चों को स्वयं शहरों का प्रतिनिधित्व करने या समुद्र तट का प्रतिनिधित्व करने वाले बच्चों की एक पंक्ति बनाकर एक बड़ा नक्शा बनाएं।

चार कोने



कक्षा या शिक्षण क्षेत्र में 4 कोनों को संख्या 1 से 4 नाम दें। जब शिक्षक कहता है, "तैयार हो, जाओ!" बच्चे उस कोने की ओर दौड़ते हैं जहां वे चाहते हैं। शिक्षक फिर एक नंबर कहता है और उस नंबर वाले कोने पर सभी छात्र बाहर हो जाते हैं। इसे तब तक दोहराएं जब तक कि केवल 1 बच्चा न बचे। सामग्री से बचने और तरफदारी से बचने के लिए, शिक्षक "तैयार हो, जाओ!" कहने से पहले एक चुनी हुई संख्या के साथ उनकी पीठ के पीछे उनका हाथ पकड़ सकता है।

स्थिर होने वाला नृत्य (जमने वाला नृत्य)

अपने मोबाइल पर कोई गाना बजाएं या गाएं और ताली बजाएं। जब संगीत बज रहा होता है, बच्चे नाचते हैं। जैसे ही संगीत बंद हो जाता है, बच्चों को किसी भी स्थिति में स्थिर होना चाहिए और वे हिल नहीं सकते। जो कोई भी हिलता है वह खेल से बाहर हो जाता है और उसे बैठना पड़ता है। तब तक खेलें जब तक केवल एक विजेता न हो।

"नींद का गीत"

यह छोटे बच्चों के लिए एक मनोरंजक गतिविधि है। बच्चों को सोने का नाटक करने के लिए कहें जब आप उनसे यह कहते हैं, "सो रहे हैं, सो रहे हैं, सभी बच्चे सो रहे हैं। और अगर वे उठ जाए तो वे सभी ---।" विभिन्न जानवरों, कीड़ों या वस्तुओं का नाम लेकर पुकारें, और बच्चे उसका अभिनय करते हैं।

कहानी को आगे बढ़ाना

एक अजीब कहानी बनाने के लिए एक साथ काम करें, जिसमें प्रत्येक छात्र एक वाक्यांश जोड़ रहा हो। पहला छात्र कहानी की शुरुआत कुछ इस तरह से करता है, "फ्रेड नाम का एक छोटा लड़का पार्क में था जब..." प्रत्येक छात्र कहानी में एक अंश जोड़ता है। जितनी अजीब, उतनी बेहतर!
बड़े छात्र: अजीब कहानी के बीच में, कहानी को विराम दें और पूछें कि पात्र को कैसे व्यवहार में ला सकते हैं जो उन्होंने पाठ से सीखा है।

भीड़ के साथ बारिश की आवाज़ का प्रभाव

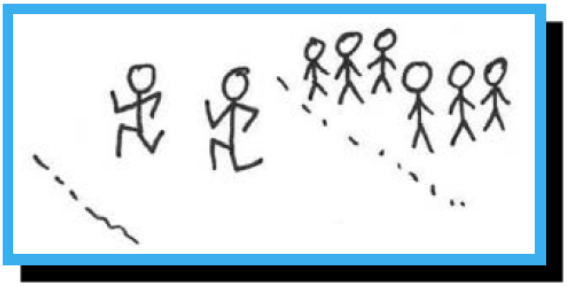
एक बाइबल कहानी के दौरान जिसमें बारिश या तूफान शामिल है, इस गतिविधि को मध्यम से बड़े बच्चों के समूह के साथ करें। समूह को 2 से 4 समूहों में बांटे। उन्हें बारिश की आवाज़ के प्रभाव के 4 चरण दिखाएँ जो वे कर रहे होंगे: हाथों को आपस में रगड़ना, उँगलियाँ फँसाना, ताली बजाना, फिर ज़मीन पर कूदते हुए हुए उनके पैरों पर प्रहार करना और उनके मुँह से हवा की आवाज़ करना। पहले समूह की ओर इशारा करते हुए शुरुआत करें और उनसे पहली क्रिया करने को कहें। फिर दूसरे को शुरू करने के लिए इशारा करें, और फिर तीसरे को। क्रम में अगले कार्य के लिए धीरे-धीरे समूहों को फिर से कहें और इसी तरह जब तक यह एक महान तूफान की तरह नहीं लगता। फिर धीरे-धीरे प्रत्येक समूह को इशारा करें कि उन्हें एक छोटी सी कार्रवाई करने के लिए कहें जब तक कि ऐसा न लगे कि तूफान चला गया है और सब फिर से शांत हो गया है।

बाहरी चीजों के लिए खोज

बच्चों को उन वस्तुओं की सूची बताएं जिन्हें उन्हें बाहर खोजने की आवश्यकता है। उदाहरण के लिए, एक लाल पत्थर, एक पत्ता जिसे एक कीड़े ने खाया है, एक शाखा के साथ एक टहनी, आदि। जो भी वस्तुओं की सूची को पहले पूरा करता है वह जीतता है।

जैसे यह विशेष चीज़ों की खोज करता है, वैसे ही हम हमेशा अपने चारों ओर परमेश्वर के कार्य की खोज कर सकते हैं। एक विशेष रंग की चट्टान या एक विशेष पत्ती को खोजने की तरह, हम किसी के कार्यों में दया या नम्रता पा सकते हैं, देख सकते हैं कि परमेश्वर किसी का हृदय बदल रहा है, या परमेश्वर को अपने जीवन में इन चीजों को विकसित करते हुए देख सकते हैं।

रिले दौड़!



दौड़ और रिले दौड़ काफी मनोरंजक होता हैं क्योंकि बिना किसी सामग्री के बहुत सारी भिन्नता हो सकती है। एक सामान्य रिले दौड़ के लिए, खिलाड़ियों को समान टीमों में बांटे और प्रत्येक टीम को एक पंक्ति में खड़ा करें। पंक्ति में पहले व्यक्ति को एक निश्चित समापन रेखा (एक स्वयंसेवक, एक पेड़, एक चट्टान, फर्श में एक दरार, आदि) तक दौड़ना है और फिर वापस भागना है। पहला खिलाड़ी दूसरे खिलाड़ी के हाथ को छूता है, और उसी क्षण दूसरा खिलाड़ी उसी दिशा में भाग सकता है। टीम के प्रत्येक सदस्य के लिए इसे जारी रखें। पहले समाप्त करने वाली टीम विजेता होती है।

विविधताएं:

- एक पैर पर कूदें
- कूदना
- घुमाना
- हाथों और घुटनों पर रेंगना
- प्रत्येक पैर को दूसरे पैर के सामने पार करना चाहिए
- प्रत्येक चरण को आगे बढ़ाते हुए, दूसरे पैर की एड़ी से पाँव तक स्पर्श करें

• जोड़े: एक साथी के साथ हाथ पकड़ें और समापन रेखा पर घूमें

• बाधाएँ: यदि आपके क्षेत्र में कई पेड़ हैं, बड़ी चट्टानें हैं, या यदि आपकी कक्षा में कुर्सियाँ हैं, तो एक सीधी रेखा के बजाय दौड़ने के लिए अधिक दिलचस्प पाठ्यक्रम निर्धारित करें

• स्मृति आयत को समापन रेखा पर कहें। यह पुष्टि करने के लिए कि स्मृति आयत सही ढंग से सुनाई गई है, उसके लिए प्रति टीम से एक व्यक्ति वहां खड़ा हो सकता है। यदि पद को गलत तरीके से सुनाया गया है, तो खिलाड़ी को अपनी टीम में वापस जाने से पहले इसे फिर से कहना पड़ेगा।

पत्तों को उड़ाने की दौड़

छोटे, हल्के वजन के पत्ते इकट्ठा करें। प्रत्येक खिलाड़ी को पत्ती को समापन रेखा तक उड़ाने के लिए एक पत्ता और दौड़ मिलती है। वे अपने शरीर के किसी भी हिस्से से पत्ते को नहीं छू सकते हैं।

नाक की दौड़

प्रत्येक खिलाड़ी को एक छोटा पत्थर दें। सुनिश्चित करें कि सभी के लिए समान होने के लिए पत्थर का आकार, चिकनाई और गोलाई समान हो। खिलाड़ियों को केवल अपनी नाक का उपयोग करके पत्थर को समापन रेखा तक धकेलना है। यदि वे इसे अपने हाथों से छूते हैं, तो उन्हें प्रारंभिक रेखा पर वापस जाना होगा और फिर से शुरू करना पड़ेगा। चट्टान के साथ समापन रेखा पार करने वाला पहला खिलाड़ी विजेता बनता है।

www.childrenareimportant.com
info@ChildrenAreImportant.com
WhatsApp: +52 1 55 4219 0047
+52 1 55 1573 2969

Equip & Grow
मुले महत्वपूर्ण आहेत