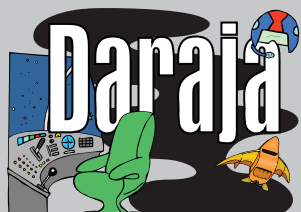
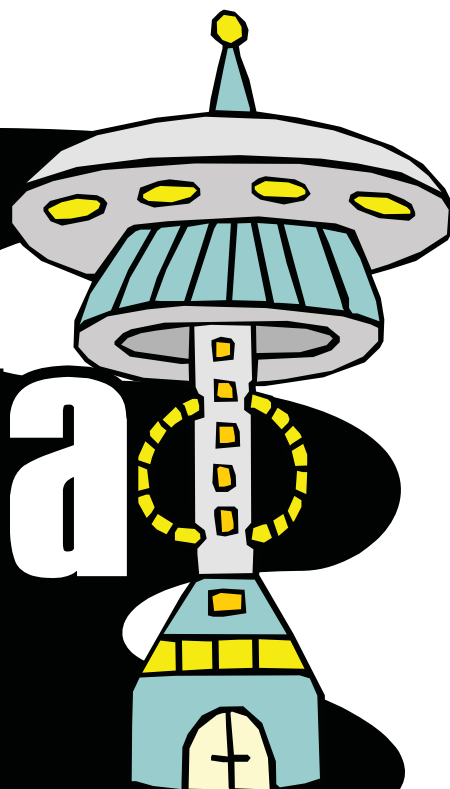
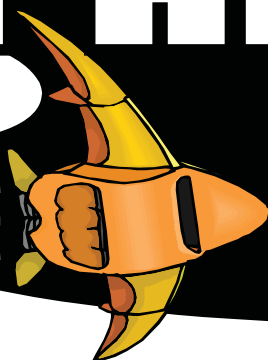


Michezo ya Anga



"Galaxy Express"
Chuo cha Bibilia cha Likizo
Kijitabu cha Michezo



Michezo

Michezo ya Anga



Chaguo la michezo, Siku ya 1

Unda neno

Ukitumia watoto 3 kutoka kila timu, watoto watasimama kwenye jukwaa na kusema neno lenye herufi -3 watakao pewa wakitumia miili yao. Inaweza kuwa na awamu nyingi za kucheza, na kila timu itakuwa ikishindana dhidi ya nyingine katika mda uliowekwa.

Wakati kiongozi anasema anzeni, kiongozi ananongonezea neno la kwanza kwa timu moja bila kuzungumza nao wanaunda neno kutumia miili yao. Watazamaji wa hiyo timu pekee watajaribu kubahatisha hilo neno. Wanapo kuwa sahihi, saa inasimamishwa kisha kiongozi ananakili sekunde ngapi ilichukua kwa timu yao kubahatisha neno sahihi. Kama timu yako ni wavulana dhidi ya wasichana, wasichana watapata neno kwa mfano, na wasichana 3 walio kwenye jukwaa wata unda neno kwa miili yao wakati tu wasichana watazamaji wana pasa sauti kubahatisha neno hilo. Kama wavulana watahusika, wao watakuwa wanasaidia wasichana kushinda. Pendekezo la maneno yenye herufi 3 ni kama: Paa, Taa, Nzi, Tai, jua, Saa, Mto, Vua, nk.



Mtihani wa Ladha

Karibisha jukwaani mtoto mmoja kutoka kila timu. Andaa vyakula tofauti vikiwa na ladha tofauti na miguzo tofauti.

Ficha chakula kutoka kwa kila mtu, na funika macho ya wanafunzi wote wawili wanao kuja mbele. Leta chakula kimoja kwa wakati mmoja kwa wanafunzi walio jukwaani kisha ruhusu kila mmoja kuonja na kutambua ladha. Hakikisha kuwa wanafunzi watazamaji watanyamaza kimya bila kutaja kile wanachokiona ili iwe changamoto kwa walio jukwaani. (Usiruhusu darasa lako kutoa majibu!) Kila mwanafunzi ana nafasi moja tu kutoa jibu, na wape sekunde 10 tu kuamua. Kuwa na kitambaa au taulo kupanguzia uchafu kama ikimwagika. Na wanafunzi jukwaani wawe na zamu ya kubahatisha aina ya vyakula tofauti. Timu ambayo inabainisha vyakula vingi zaidi inakuwa mshindi.



Chaguo la michezo, Siku ya 2

Mbio ya Kunywa ya Relay

Tumia watoto watatu kwa kila timu huku wakiunda foleni. Kwa upande mwingine wa chumba weka mtungi wenye maji juu ya meza kwa kila timu. Mpe mrija (straw) kila anaye shiriki kwenye mchezo. Wanafunzi wata kimbia hadi kwa meza ambapo wataanza kunywa maji wakitumia mirija walio pewa hadi kiongozi apulize frimbi. Ata kimbia arundi na hapo mwenzake katika timu hio atakimbia na kuendelea kunywa maji. Timu ambayo itaibuka na ushindi ni ile ambayo itakuwa na maji kidogo ambayo yame baki kwenye mtungi baada ya muda ule ambao ulikuwa umewekwa kwa mchezo huokuisha. (ama kumaliza maji ndani ya mtungi)



Mbio za kukula ndizi

Chagua mtoto mmoja kwa kila timu ambaye ata wakilisha wenzake kwenye mchezo huu, hapani kutoa maganda ya ndizi na kukula. Changamoto ambayo wachezaji watapata wakicheza huu mchezo nikua mkono moja unapaswa kuwa nyuma. Kiongozi akisema 'Enda', watoto wanapaswa kujaribu kutoa maganda ya ndizi kwa utaratibu kwa kutumia mkono mmoja na meno. Mara tu akimaliza kutoa maganda anakula ndizi na kumaliza ili awe mshindi kwa kumaliza akiwa wa kwanza.



Chaguo la michezo, Siku ya 3

Mitindo za ajabu ya Sauti

Kiongozi kuandaa kabla ya wakati orodha ya mitindo za sauti:

1. Kukohoa. 2. kwikwi. 3. Burp. 4. Chafya. 5. kupiga makofi. 6. Kupiga bisi 7. Kucheka. 8. Kugonga chini na miguu. 9. Kutengeneza koo.

Panga kwa mistari wachezaji sita, 3 kutoka kila timu, ukiwabadilisha . Eleza wachezaji kwamba ni lazima wafanye sauti zote wewe unafanya na kufuata mpangilio wako. Fanya sauti ya kwanza kwenye orodha. Teremka chini huku wachezaji wote wakitoa sauti kila mmoja. Kisha fanya sauti ya kwanza na ya pili, na wachezaji wote lazima watoe hizo sauti pia. Kisha ongeza sauti ya tatu, na kadhalika. Kama mchezaji hawezi fanya sauti, sahau sauti, au kufanya makosa mpangilio; Huyo mchezaji anaondolewa. Endelea kuongeza sauti mpaka mchezaji mmoja tu anabaki. Timu yake inakuwa mshindi!



Kichwa gamu

Funga mkanda wa gamu (gamu upande wa nje) kwa paji la uso na eneo la kidevu, mtu mmoja kwa kila timu. Tawanya vipande vya karatasi katika meza. Wachezaji waweka mikono yao nyuma yao huku wamesimama nyuma ya meza, wakitazama watazamaji. Unaposema, "Nenda" Wachezaji wanabiringisha vichwa vyao katika meza, na kujaribu kukamata vipande vya karatasi vingi iwezekanavyo kwa vichwa. Mchezaji wa vipande zaidi dakika inapokwisha anakuwa mshindi.

(Mtoto akiwa na nywele ndefu vuta nyuma kabla ya kuweka mkanda ili kuepuka maumivu ya kuvutwa nywele)



Chaguo la michezo, Siku ya 4

Kugusana juu ya mti

Watoto wawili kushiriki, mmoja kutoka kila timu. Watoto wasimame juu ya kipande cha mbao (2 "na 6"). Lengo ni kuangusha mchezaji mwingine chini kwa kutumia kijiti cha kuogelea kana kwamba ilikuwa ni Upanga , bila kugonga mtu mwingine katika kichwa.

Mchezaji anaondolewa mara tu mguu moja unagusa ardhi. Mchezaji aliyebaki lazima asimame tu juu ya mti ili ashinde . Usiweke mbao juu sana, ili watoto wasijidhuru. Badilisha kijiti cha kuogelea na chochote ambacho ni laini isiwe hatari.



kutengeneza piramidi

Huu ni mchezo rahisi ambapo kila timu inatumia watoto 6 kutengeneza piramidi kwa haraka iwezekanavyo. (Wachezaji watatu kuunda msingi , wakipiga magoti juu ya sakafu , na kutazama watazamaji. Watoto wengine wawili wapige magoti juu ya migongo yao , na mchezaji mdogo zaidi apande juu na kupiga magoti juu ya mstari wa katikati.)

Kikosi cha kwanza kukamilisha mafanikio ya piramidi kinashinda!



Wazo la mchezo huu ni kuwa na timu kushindana kuona ni jinsi gani marshmallows nyingi inaweza wekawa katika kikombe kutoka paji la uso la mwenzao wa timu yao. Inafurahisha kufanya mchezo huu wa ziada kwa ajili ya watazamaji kufurahia. Weka ngazi au kiti mbele na watoto wawili kushikilia iwe imara. Kila timu inahitaji watoto 5 kushiriki, na timu moja tu inakwenda kwa wakati mmoja, ikilindwa kwa makini na mlinzi! Watoto wawili (au watu wazima viongozi) watalala chini mbele ya ngazi kichwa-kwa-kichwa. Kulinda nguo za watoto chukuwa mifuko za takataka kisha kata shimo kuingiza kichwa, na kuvaa kama shati. Pia ingekuwa vizuri watoto hawa wawili kuvaa miwani ya kinga. Weka marshmallows na syrup ya chocolate kwa viwango sawa katika bakuli mbili.

Mtoto mmoja anaenda juu ya ngazi na bakuli ya marshmallows. Watoto wawili kushikilia ngazi na watoto wawili kulala juu ya ardhi, wameshikiliaa kikombe kwenye paji la uso. Wakati kiongozi anasema 'Nenda', mtoto aliye juu ya ngazi anajaribu kuangusha marshmallows ilio na chocolate katika vikombe kwa haraka kwenye sekunde 60. Mwishowe, hesabu marshmallows katika kikombe. Marshmallows ilio liwa usi hesabu! Baada ya timu moja kumaliza, anzisha timu ya pili. Timu yenye marshmallows zaidi inashinda!



Relay ya Keki

Wazo la mchezo huu ni kupata watoto wawili kutoka kila timu kupamba keki kwa haraka iwezekanavyo kama relay, inafurahisha kuangalia na kwa watazamaji kwa ujumla. Tayarisha kabla ya muda mikate miwili ambayo haina barafu. Chukua aprons, barafu, visu na vitu vya kunyunyuzia au njia nyingine ya kupamba keki kidogo. Wakati kiongozi anasema anza, watoto wanavaa aprons, wanatia keki barafu, nakupamba, na kuuma keki na mdomo. Timu ya haraka sana ni mshindi. Kama ziada, toa keki ya kutosha kufurahisha peana kwa watoto wote mwishoni mwa VBS yako!



Games Galaxy
Swahili



www.ChildrenAreImportant.com
info@childrenareimportant.com
Tunapatikana Mexico.
DK Editorial Pro-Visión A.C.

Watoto ni wa
muhimu