

**UNIVERSITETI I PRISHTINËS**  
**FAKULTETI I EDUKIMIT FIZIK DHE I SPORTIT**



**Tema:**

**ANALIZA DHE INTERPRETIMI I LOJËRAVE TRADICIONALE SHQIPTARE  
TË TREVËS SË LLAPUSHËS**

**MENTORI :**  
**PROF. DR. SADIK KRASNIQI**

**KANDIDATI:**  
**VALMIR S. KRASNIQI**

## PËRMBAJTJA

1.	Hyrje.....	4
2.	Qëllimi.....	5
3.	Hulumtimet e deritanishme.....	6
4.	Metodologjia e punës, mbledhja e të dhënave Intervista.....	7
5.	Pyetëtori.....	7
6.	Llojet e lojërave të mbledhura.....	9
7.	Përshkrimi dhe përmbledhja e llojeve të lojërave tradicionale.....	9
8.	Loja “peta”, me shkopinj elastik .....	10
9.	Bahja.....	12
10.	Loja ”me bahja” , preciziteti me bahe .....	13
11.	Loja “ me bahja”, hedhja e gurit në largësi me bahja.....	14
12.	Loja “ me bahja”, gjuajtja e shpendëve me bahja .....	15
13.	Loja “taka” me 4 persona, 4 lojtarë).....	16
14.	Loja “me zjarr” .....	18
15.	Loja “kile në shelgje” .....	20
16.	Loja “sy mbyllur” .....	21
17.	Loja “polici, gjyqtari, plaku, plaka dhe hajni” .....	22
18.	Loja “këmbëkacel” me dhjetë katrorë, kacagel ose plloçëka .....	23
19.	Loja “këmbëkacel” me katër katrorë në rreth.....	26
20.	Loja “këmbëkacel” me tetë katrorë .....	29
21.	Loja “fshehtas” .....	30
22.	Loja e “ vekut” .....	31
23.	Loja “me peshqir” .....	32
24.	Loja “kile” .....	33
25.	Loja “fyta fytas” .....	34
26.	Loja “me brisk” .....	35
27.	Loja “hedhja e shtizës” .....	36
28.	Loja “më gogla” .....	37
29.	Loja “kapuçë”, me plisa .....	38
30.	Loja me “kamç”, sokol .....	40
31.	Loja me “prraçkë” (llastiqe-slingshot).....	41
32.	Loja me “fuzë”, që rrotullohet nga era-helikë .....	42
33.	Loja “gjëje gojën symbyllur” .....	43
34.	Loja me shami.....	44
35.	Loja me kapërrnajë, bimë barishtore në formë litari .....	45

36.	Loja me kapërrnajë, bimë barishtore në formë litari.....	46
37.	Loja “dhësh” .....	47
38.	Loja “koshiqe”.....	48
39.	Loja “sorrash”.....	49
40.	Loja “fshehja e fasules” .....	50
41.	Loja “me vrap” .....	51
42.	Loja “vrapim me një këmbë” .....	52
43.	Loja “kërcim së gjati” .....	53
44.	Loja” luhatja me kapërrnajë” .....	54
45.	Loja” ngjitja në kapërrnajë” .....	55
46.	Loja “kapërcimi i përroit me shkop” .....	56
47.	Lojërat ne ujë.....	57
48.	Loja “kërcim nga bregu në ujë” .....	58
49.	Loja “mbajtja e frymës në ujë” .....	59
50.	Loja, “gjetja e gjësendit në ujë” .....	60
51.	Loja “shyt”, zhytje nën ujë.....	61
52.	Përfundim .....	62
53.	Literatura.....	64

## HYRJE

Ideja për të realizuar një projekt të kësaj natyre, vjen nga interesi për të ditur më shumë rreth lojërave tradicionale, popullore duke pas parasysh se këto lojëra veçse dita ditës po zhduken, vdesin. Vonesat në mbledhjen e krijimtarisë popullore në zonën e Llapushes rezultojnë në vdekjen e një pjese të krijimtarisë popullore.<sup>1</sup>

Mendoj se kjo është koha e fundit që të shpëtohen nga harresa këto lojëra, gjeneratat më të vjetra po shkojnë, po vdesin dhe këta pak pleq që kanë trashëguar këto lojëra një ditë nuk janë më në mesin tonë. Një numër i madh i lojërave tradicionale do të humbin pa lënë gjurmë. Fatmirësisht unë i përkas një fshati ku banorët e tij ishin të pasionuar pas këtyre lojërave dhe i kanë përcjellë brez pas brezi, duke marrë pjesë nëpër gara e festivale të ndryshme në Kosovë si: organizimi i lojërave popullore në Drenas, ish Glllogoc më 1971, në Gjonaj të Hasit etj. Në fshatin Tërpezë në vitin 1981, disa lojëra popullore janë inqizuar, gjiruar nga TVP, tani RTK, dhe sot e kësaj dite ruhen në arkiva te Radio Televizionit të Kosovës. Mirëpo me zhvillimin e teknologjisë dhe krijimin e kushteve standarde të rinjtë në ditët e sotme janë të joshur më shumë nga lojërat kompjuterike, duke i lënë krejtësisht anash lojërat tradicionale e mos të themi se veçse sa s' janë harruar.

Unë po përpiqem të shfrytëzoj gjeneratën e moshuar të fshatit tim dhe në zonën e Llapushës për marrjen e të dhënave për një pjesë të madhe të këtyre lojërave me vlerë shumë të madhe sportive, kulturore e kombëtare, sepse vetë ata ishin argëtuar, zbavitur përmes tyre dhe shumë më gëzon fakti se ata, pleqtë, shprehin një gatishmëri të madhe për të më dhënë çdo informatë rreth lojërave Tradicionale vetëm e vetëm që këto lojëra të shkruhen e të ruhen brez pas brezi, duke i lexuar e praktikuar nga të rinjtë. Duke pas parasysh rendësin e ruajtjes së traditave tona, të cilat janë ruajtur më se shumti përmes lojërave dhe këngëve ndër breza.

Ideja ime është që përmes këtij hulumtimi do të kontribuojë në ruajtjen e traditave tona në këtë rast, lojërave tradicionale në zonën e Llapushës. Duke pas parasysh se lojërat tradicionale ishin shumë atraktive, ishin të vetmet krijime popullore në të cilat ushtronin zhvillimin fizik, por edhe të vetmet krijime që argëtonin popullin.<sup>2</sup> Pra edhe pse thuhet se ishin lojëra spontane, të luajtura aty për aty, varësisht prej rrethanave, këto lojëra kanë ndikuar drejtpërdrejt në zhvillimin e mirë fizik e psikikë tek njeriu.

Me këtë rast dua që të falënderoj mentorin tim, Prof. Dr. Sadik Krasniqi, i cili jo vetëm që më propozoi që të zgjidhja këtë temë, por edhe me ndihmën e tij të çmuar bëri që ky punim të del më i kompletuar.

---

<sup>1</sup> Shaban Pllana

<sup>2</sup> Shaban Pllana

## QËLLIMI

Qëllimi i këtij hulumtimit është që përmes këtij hulumtimi, do të ndikohet pozitivisht në ruajtjen dhe kultivimin e traditave tona në këtë rast lojërave tradicionale në zonën e Llapushës, që sipas mendimit tim, janë me vlerë të madhe jo vetëm sportive, por edhe kulturore e historike. Siç e kam cekur edhe më lartë, duke pas parasysh se lojërat tradicionale ishin shumë atraktive sepse ishin te vetmet mjete, krijime popullore, me anën e të cilave ushtronin zhvillimin fizik, por edhe te vetmet krijime që argëtonin vetën dhe masën, popullin. Dhe e vetmja mënyrë që këto lojëra të mos vdesin, të ruhen dhe të mos harrohen, duhet të shkruhen.

Unë këtë hulumtim e kam bërë duke marr informata nga pleqtë, por edhe të rinjtë e fshatrave të ndryshme në zonën e Llapushës. Lojërat i kam shkruar gjatë bashkëbisedimeve me të moshuar dhe njerëz që kanë dijeni për këto lojëra, qytetarë të fshatrave të ndryshme, ku gjatë intervistës unë kam përdorur edhe një pyetësor, në mënyrë që të jem më i qartë gjatë këtij hulumtim, ndërsa lojërat e fëmijëve një pjesë të madhe i kam shkruar, ritreguar vetë pasi që jo moti shumë nga këto lojëra i kam luajtur vetë me bashkëmoshataret e mi si fëmijë. Duke pas parasysh që zona e Llapushës ishte ndër zonat më të shtypura e të përsekutuara nga regjimi serbo-sllav, është e natyrshme se ekonomikisht ishte më e varfër, ndoshta kjo është edhe arsyeja e ruajtjes së lojërave tradicionale edhe pse është vonë dhe shumë e vështirë për të gjetur njerëz të cilët i posedojnë njohuri të lojërave tradicionale.

Qëllimi im ishte që së pari ti shkruajmë, që të mos harrohen, e pastaj ti modifikojmë e t'ju përshtaten kushteve të sotme, dhe kështu së paku disa prej tyre gjejnë vend në programet shkollore. Një thënie popullore thoshte: “mendja e shëndoshë, në trup të shëndoshë”

Në këtë përmbledhje qëllimisht nuk do t'i përfshij lojërat moderne sportive si për shembull: basketboll, volejball, futboll, hendboll, tenis etj.

## HULUMTIMET E DERITANISHME

Hulumtime të këtij lloji janë të pakta. Në trevën e Llapushës unë nuk kamë hasur në ndonjë hulumtim të ngjashëm, përveç disa organizimeve të lojërave tradicionale. Ndërsa hulumtime të ngjashme të cilat unë i kam gjetur e i kam lexuar janë të autorëve Shaban Pllana “Lojërat popullore të Llapit” e Muhamet Rugova “Lojërat popullore të Gjakovës”, Enver Bushati “Lojërat popullore Tiranë 1971.

Shaban Pllana u lind në fshatin Halabak të komunës së Podujevës, më 1949. Shabani punoi mësimdhënës i Gjuhës shqipe dhe letërsisë, në Podujevë. Librin “Lojërat popullore të Llapit” e botoi në vitin 2002. Në këtë libër autori ka shkruar 117 lojëra të ndryshme, të cilat i ka ndarë: lojërat e fëmijëve, si: Ku a ‘mishi, Fluturon - fluturon, A e din qysh thith lepuri, Bam - bam etj. Lojërat e barinjve si: Rra-sukash, Brincas, Guraliq, Pidak etj. Lojëra burrash si: Filgjanash, Bat-bat, bëz, Kush të ra etj. Lojërat e befasisë si: loja Gjyqtari, loja e Buallëse, loja Kush i vjedh kitë etj.

Muhamet Rugova “Lojërat popullore të Gjakovës”. Lojërat i ka ndarë në IV pjesë. Në pjesën e I, loja e Kapuçave, loja e Topit, loja e Shkronjave, loja e Shërbetit etj. Pjesa e II, loja Xiuu, loja Shtagash, loja me Burinë, loja Llastik etj. Pjesa e III, Ndashja e gjelave, Ndashja e shotave, Ndashja e quranave, Ndashja e qenve etj. Pjesa e IV, Gjetja e gurit, Mbajtja e frymës, Notimi shyt etj. Këta dy autorë kanë dhënë një kontribut të madh, në ruajtjen e traditave tona në këtë rast lojërave tradicionale. Mua personalisht më kanë ndihmuar shumë këto hulumtime të këtyre autorëve si dhe organizimi i lojërave popullore të Rugovës, të cilat unë i kam gjetur në internet.<sup>3</sup> Organizimi i lojërave popullore të Llapushës të cilat po ashtu i kam gjetur në internet.<sup>4</sup>

Ky hulumtim është i rëndësishëm dhe me interes jo vetë për trevën e Llapushës, por edhe për Kosovën e më gjerë, ku dihet se përmes këtij hulumtimi ndikojmë në ruajtjen e traditave tona.

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7z7qIYgikLU>

<sup>4</sup> <https://www.facebook.com/sinani.ing.3/videos/456766207849799/>

## MËTODOLOGJIA E PUNËS

Mbledhja e të dhënave

Intervista

Për realizimin e këtij projekti, unë kamë bashkëpunuar me Drejtorinë për Kulturë, Rini dhe Sport në komunën e Malishevës, në mënyrë që kjo drejtori të më ndihmojë edhe materialisht për realizimin e këtij projekti, pasi që mendojë se ky hulumtim është i rëndësishëm për komunën tonë, si dhe komunat përreth duke pasur parasysh se zona e Llapushës përfshinë edhe disa fshatra të Drenasit, Suharekës, Klinës e Rahovecit. Në këtë projekte jam përfshirë unë Valmir Krasniqi, pedagog i Ed. fizike dhe sportive.

Këtë hulumtim e kamë realizoj duke i marrë informacione nga pleqtë dhe të rinjtë e fshatrave në zonën e Llapushës, lojërat i kamë shkruaj gjatë bashkëbisedimeve me qytetarë të këtyre fshatrave për shkak të origjinalitetit të tyre, si dhe njëkohësisht unë kam përdorur edhe një pyetësor gjatë këtij hulumtimit, i cili më ka shërbyer për mbledhjen e informacioneve për këtyre lojëra.

Ndërsa lojërat e fëmijëve një pjesë të madhe i kamë rishkruar vetë, pasi që një kohë unë i kam shkruar ato lojëra, të cilat i kam luajtur vet më bashkëmoshatarët e mi si fëmijë.

### PYETËSORI

1. Emri i lojës: \_\_\_\_\_.
2. Vendi ku është luajtur:
  - 1) Në ambientet e hapura, oborr, lëndina, fusha:
  - 2) Në ambientet e mbyllur, odë, dhoma të ndejës, vatër:
  - 3) Në ujë, në pemë.
3. Sa persona kanë luajtur lojën:
  - 1) 1 lojtar,
  - 2) 2 lojtarë,
  - 3) 3 lojtarë,
  - 4) Më shumë se tre, shëno numrin e lojtarëve: \_\_\_\_\_.

4. Cila gjini e ka luajtur këtë lojë?
  - 1) Femrat,
  - 2) Meshkujt,
  
5. Cila ishte mosha e personave qe e luanin këtë lojë :
  - 1) 5 deri në 7 vjeç,
  - 2) 7 deri në 10 vjeç,
  - 3) 10 deri në 15 vjeç,
  - 4) Më shumë se 15 vjeç, shëno moshën:\_\_\_\_\_.
  
6. Vështirësitë e lojës:
  - 1) Përbënte rrezik për lojtarët dhe lojtaret kundërshtarë?
  - 2) Nuk kishte rrezik për lojtarët?
7. Qëllimi i lojës:
  - 1) Argëtues – zbavitës,
  - 2) Eliminues,
  - 3) Garues,
  
8. Periudha kohore e luajtjes së lojës në aspektin historik , kur është luajtur:
  - 1) Para luftës së parë botërore e më herët,
  - 2) Viteve të 50 –ta,
  - 3) Vazhdon të luhet edhe tani?
  - 4) Mundohu të shënosh për afërsisht vitin kur është luajtur kjo lojë\_\_\_\_\_.
  
9. Në cilën periudhë, stinë është luajtur kjo lojë:
  - 1) Pranverë,
  - 2) Verë ,
  - 3) Vjeshtë,
  - 4) Dimër,
  
10. Përshkrimi i lojës:\_\_\_\_\_.



## LLOJET E LOJËRAVE TË MBLEDHURA

Lojërat tradicionale kishin përmbajtje argëtuese dhe garuese.

Llojet e lojërave i ndajmë në:

1. Lojërat e brinjëve, këto lojëra janë luajtur në ambiente të hapura në fusha, lëndina.
2. Lojërat e fëmijëve, këto lojëra janë luajtur në ambiente të hapura në fusha lëndina si dhe në ambiente të mbyllura, rreth vatrës.
3. Lojërat e burrave, lojërat argëtuese të odës.

Në bazë të këtij projekti, hulumtimi do të bëhet në Kosovë përkatësisht në komunën e Malishevës dhe disa fshatrave të komunave për rreth duke përfshirë zonën e Llapushës në tërësi.

Numri i të intervistuarve do jetë të paktën nga një person në secilin fshat nga të dy gjinitë.

### PËRSHKRIMI DHE PËRMBAJTJA E LLOJEVE TË LOJËRAVE TRADICIONALE

Lojërat tradicionale janë krijimtari e popullit, i cili i ka krijuar në kohëra të ndryshme dhe janë luajtur nga njerëz të caktuar duke pasur qëllim parësor zhvillimin fizik e psikikë të pjesëmarrësve që merrnin pjesë drejtpërdrejt në lojë, por edhe të zbavitnin të pranishmit të cilët duke e shikuar zhvillimin e lojës dhe rezultatet e saj kënaqeshin.<sup>5</sup>

Lojërat tradicionale kishin përmbajtje argëtuese dhe garuese.

Analiza dhe interpretimi i lojërave tradicionale shqiptare të trevës së Llapushës.

Populli shqiptar ka trashëguar një pasuri mjaft të madhe materiale dhe shpirtërore të krijuar gjatë shekujve e të përcjella brez pas brezi deri në ditët tona.

Duke u nisur nga kjo, mund të themi se një vend të rëndësishëm në krijimtarinë e pasur shpirtërore të popullit tonë zënë edhe lojërat tradicionale.

Secila prej lojërave të cilat i kam shënuar në këtë rast e kanë vendin dhe kohën e caktuar se ku dhe kur janë luajtur.

Vendet janë nga më të ndryshmet. Dhoma apo oda, oborret, rrugët, livadhet, lumenjtë, ditën apo natën.

Pra më një fjalë, kudo që të ndodhemi mund të interpretonim lojëra të ndryshme sipas natyrës së vendit dhe karakterit të lojës.

---

<sup>5</sup> Shaban Pllana

## PETAS

Është lojë tradicionale e luajtur më shumë nga barinjët, zakonisht ata këtë lojë e kanë luajtur gjatë kullosave të kopeve të ndryshme, kafshëve si lopëve, dhive, deleve, etj.

Zakonisht kjo lojë është luajtur në terrene të pjerrtë, shpatina për arsye se shkopinj të rrëshqasin më lehtë.

Kjo lojë është luajtur nga një numër jo i caktuar, mirëpo në këtë lojë kanë marr pjesë prej dy deri në dhjetë persona e varësisht prej numrit të brinjëve në atë zonë.

Rekuizitat:

Thupra të holla, shkopinj të hollë, ku secili kishte shkopin e vetë.

Fillimi i lojës:

Ulën të gjithë në të njëjtën vijë dhe më dorë duke e rrahur shkopin për shputë të kamës e shtytë në një largësi sa më larg që është e mundshme, ku të gjithë pjesëtarët e kësaj loje e bëjnë të njëjtën gjë. Cili prej tyre e ka hedhë shkopin më pak në largësi, bartë petën.

Vazhdimi i lojës-

Pasi që është caktuar bartësi i petës, të tjerët ulën në vijën e caktuar ku bëhet hedhja e shtagave përveç bartësit të petës i cili rrinë në këmbë dhe shkopin e vetë e shtrinë horizontalisht për strup, ndërsa lojtarët që janë ulur duhet të prekin shkopin nga hedhja të gjithë, nëse nuk e prekin shkopin e bartë petën, shtagat e lojtarëve .

Bartësi i petës, shkopin e vetë e shtrinë horizontalisht në një largësi prej 2 m, nga lojtarët që janë ulur, në fillim, ndërsa lojtarët që nuk e prekin shkopin në tentimin e parë eliminohet prej lojës, lojtarët e hedhin shkopin përmbi, shkopin e lojtarit që bartë petën, shkopi duhet ta prekë shkopin që është i shtrirë horizontalisht dhe bartësi i petës duhet ta bartë shkopin deri të ai shkop që shkon më larg , derisa ndonjëri prej lojtarëve që nuk, prek shkopin gjatë lojës kur ata e gjuajnë dalin nga loja, eliminohet si lojtar deri sa të përfundon loja në tërësi.



Çdoherë që shkopi shkon më larg, bartësi i petës, shtagave, ka për detyrë të bartë petën derisa të jetë i fundit në lojë, derisa s'mundet me prekë shkopin lojtari i fundit që është mbetur në lojë, për shkak të gjatësisë së krijuar gjatë lojës.

Ndërsa, në atë moment që lojtari i fundit nuk e ka prekë shkopin, shkopi mbetet në atë vend, dhe prej vendit ku bëhet gjuajtja e shkopit, duhet të gjuaj lojtari i fundit, bartësi i petës.

Bartësi i petës gjuan shkopin e lojtarit-ve që skena mund ta prekin shkopin e tij të vendosur në largësi në mënyrë horizontale dhe po me atë shkop që bartësi i petës e prekë shkopin e vet, pronari i asaj shtage, shkopi, e bartë petën, kështu që fillon loja prej fillimit, nëse bartësi i petës nuk e prekë shkopin e vetë me asnjërën prej shtagave, ai prapë e bartë petën.

Disa specifika të lojës: Shtara-push, nëse shkopi është hedhur në të njëjtën mënyrë, por që shkon duke u rrotulluar shkopi, nëse e prek shkopin atëherë mbetet në lojë dhe bartësi i petës e bartë patën deri atje ku shkon shkopi, nëse nuk e prek shkopin atëherë ai lojtar që nuk e prekë shkopin del prej loje.

Gut, është kur shkopi i hedhur e godet shkopin i cili është horizontalisht i shtrirë, por që se kalon vetëm e shtytë, godet anash, atëherë është gut.

Pilifunc, është kur shkopi i hedhur shkon zhargas dhe i kalon përfund shkopit i cili është vendosur horizontalisht në tokë, të njëjtin shkop që ka hyrë përfundi shkopit horizontal, është bërë pilifunc.

Po të njëjtin shkop që ka bërë pilifuncin, e masin gjatësinë e saj me grushtin e dorës, e mbërthejmë më shuplakë shkopin, dhe sa grushta të dalin nga shkopi, aq larg, largohet shkopi, i bartësit të petës, shkopi matet prej vendit ku ka qenë shkopi i bartësit të petës.

## BAHJA

Bahja është një rekuizitë e ndërtuar nga lëvorja e qershisë, lëkura e bagëtive, konopi, gome etj. Që nga kohët e vjetra, bahja është përdorur nga banorët edhe si mjet për gjueti të kafshëve, shpezëve si dhe objekte të ndryshme që ka zgjedhë bahe-hedhësi.

Më vonë bahja ka shërbyer si mjet, lodër për argëtimin e njerëzve në shoqëri në formë loje. Loja më bahe është bërë për qëllime argëtuese, zakonisht janë gjuajtur caqe të ndryshme ku karakteristikë e këtij mjete është hedhja e gjësendeve në largësi të mëdha. Banorët e kësaj zone me bahe argëtoheshin në disa lojë të ndryshme, ne do ti përmendim si në vijim.

Rekuizitat:

1. Bahja e gjatë përafërsisht 80 cm-1 m, në mes ishte më e gjerë në formë të shuplakës se dorës, bahja kapet në te dy anët dhe gjerësia që ishte në mes, vendoset guri apo ndonjë mjet tjetër për hedhje.

2. Guri, pjesë guri në formë sferike me perimetër të një veze.

3. Lisi, shenja.

Më poshtë e gjeni figurën ku demonstrohet bahja dhe hedhje me bahe.



## LOJA ME BAHE

Zakonisht këtë lojë e kanë luajtur në vendet e hapura ( në mal në fusha të vogla ose në ndonjë rrugë buzë shpatinës ) për arsye sigurie në njerëz, duke pasur parasysh se me bahe hidheshin gjësende të ndryshme si: pjesë të gurëve, druve, pemëve etj.

Lojën e fillojnë një grup shokësh dhe nuk ka qenë shumë i rëndësishëm numri i pjesëmarrësve, dhe ky numër caktohej varësisht prej personave që ishin prezent.

Fillimisht është caktuar vendi, si cak për fillimin e lojës, dhe po në atë vend vendosët një vijë si cak për hedhje, ku prej atij vendi do të gjuajnë të gjithë lojtarët me radhë në formë gare.

Shenjëzohet një objekt ku bënin gara për ta qëlluar atë.

Aty garojnë në mes vete për ta qëlluar atë objekt që ishte në një largësi 50 deri 100 metra.

Lojtarët të cilët nuk e kanë qëlluar objektin e caktuar, cilësoheshin humbës, ndërsa ata që e qëllonin vazhdonin lojën deri sa të mbetet vetëm një lojtar i cili ishte edhe fituesi i garës.

Shembull:

Nëse në lojë ishin 6 lojtarë dhe prej 6 lojtarëve kanë qëlluar në shenjë 4 lojtarë, lojën e kanë vazhduar 4 lojtarë, ndërsa 2 që nuk e kanë qëlluar janë konsideruar humbës. Kështu ka vazhduar loja deri sa i fundit lojtar që ka mbetur në lojë është shpallur fitues.



## LOJA MË BAHJA

Rekuzitat:

1. Bahja.
2. Guri.

Loja ishte shumë argëtuese për shkak se me bahje hidhnin gurin në largësi të mëdha dhe ndjenin një krenari në vete, njëkohësisht mburrreshin me veten për arritjen në hedhjen e gurit në atë largësi bukur të madhe. Edhe këtë lojë e luanin më shokë, gjatë kullosës së bagëtive, ose në ndonjë vend takim shokësh.



Qëllimi i kësaj loje ishte që ta kalonin kohën e lirë gjatë ruajtjes së bagëtive. Lojën e fillonin sipas dëshirës. Për të luajtur këtë lojë, që shpeshherë edhe ziheshin, thumboheshin me fjalë satirike e humoristike, se cili e gjuan gurin me bahja më larg duke i matur aftësitë dhe shkathtësitë fizike të tyre.

Shembulli i lojës:

Vendosnin një shenjë prej ku do të bënin ekzekutimin, hedhjen e gurit me bahja dhe me radhë nga ajo shenjë ekzekutonin hedhjet, gjuajtjet .

Garonin në mes vete se cili po e gjuan gurin më larg, ai që gjuante gurin më larg, shpallet fitues.

Zakonisht dërgonin njërin prej shokëve, përafërsisht aty ku mendonin se mund të hidhnin gurin, ai person qëndronte anash vendit ku do të binin gurët e hedhur, detyra e tij ishte të shikonte se cili po e hedhë gurin më larg.



## LOJA ME BAHJA

Rekuizitat:

- 1 .Bahja.
2. Guri.

Bahja përveç që është përdorur për argëtim në lojëra të ndryshme, ishte edhe një mjet shumë i mirë për gjuajtjen e shpezëve si p.sh. thëllëzat, pëllumbat, etj. Kishte raste kur gjuanin edhe kafshë të ndryshme ku e gjithë kjo ishte për të siguruar ushqimin për familjet e tyre. Ndërsa nga fëmijët bahja është përdorur për qëllime argëtuese edhe në gjuajtjen e shpezëve si në tokë, pemë apo edhe gjatë fluturimit.

Loja ka filluar zakonisht në grup fëmijësh, të pajisur të gjithë me bahja, shkonin në ato vende ku zakonisht rrinin më shumë shpendët dhe fshehurazi pa u tërhequr vëmendjen, garonin në mes veti se cili po arrin të godasë, vret ndonjë shpend si: pëllumb, sorrë, qafkë , thëllëzë etj.

Fitues ishte ai që ka arritur të godet ndonjë nga këto shpezë, përveç asaj, ata që arrinin këtë gjë ishin shumë të privilegjuar nga rrethi dhe konsideroheshin si zotërues të mirë të bahes për arsye se ishte bukur vështirë të arrinin të goditnin një shpezë ose ndonjë kafshë.



## LOJA TAKASH me 4 lojtarë

Edhe kjo lojë zakonisht është luajtur nga barinj të gjatë kohës që ruanin bagëtinë. Në këtë lojë kanë marrë pjesë katër lojtarë, të ndarë në dy grupe, dy me dy.

### Rekuizitat:

1. Dy shkopinjtë të gjatë 1 deri në 1.20 cm, me perimetër 12 -20 mm – kuti.

2. Taka, pjesë e vogël druri me gjatësi 4 deri 5 cm, me perimetër 12 – 15 mm.

3. Dy vrimëza, bira në tokë me perimetër 30 cm gjerësi dhe thellësi 10 – 12cm në një largësi përafërsisht 7 deri në 10 m, mes njëra tjetrës.

Kjo lojë është luajtur në teren të ndryshme, në hapësira të vogla fusha ose rrugë dhe në ara pas korrje shirjeve.



### Shembulli i lojës:

Pas caktimit të lojtarëve, pra ndaheshin në dy grupe dy me dy lojtarë, dy lojtarë përzgjedhshin që të matnin me shkop largësinë, ata kanë goditur takën, e ashtuquajtura me mat, dhe kanë sfiduar njëri tjetrin. Cili nga këta të dy e ka goditur takën më shumë, e ka fituar të drejtën e



mbajtjes së shtagës, kutit për ta goditur takën, ku njëkohësisht janë vendos në mes, ndërsa dy lojtarët tjerë kanë bartë takën dhe kanë hedh ne drejtim të mbajtësit te shtagës që ta godas.

Nëse taka e hedhur nuk është goditë, qëlluar, nga kundërshtari dhe e ka kap lojtari kundërshtar atëherë hedhësit e takave ndërronin vendet dhe e fitonin ata te drejtën e shtagës, kutit.

Vlerësimi me pikë i lojës:

Caktonin një numër të pikëve p.sh 50 pikë, 1 pikë, numërimi ka filluar ne momentin kur dy lojtarët që ishin në mes pasi që e goditnin takën, vraponin drejt vrimave dhe në mes goditnin shkopinj të dhe i preknin vrimat më shkop atëherë numërohej një pikë. Nëse njëri ka qëndruar afër vrimës , ai ka qëndruar aty për arsye se taka e hedhur është ra aty afër vrimës në ndonjë shkurre, kaçë, ferrë. Ai ka për detyrë të qëndroj aty për ta ruajtur vrimën, ndërsa rivali i tij ka vazhduar të numëroj i vetëm. Detyra e ti për ta fituar një pikë ka qenë të vrapoj prej një vrime deri të vrima tjetre, vajtje ardhje numërohej një pikë.

Takën e goditur zakonisht e kërkon bartësi i takës ndërsa njëri qëndron i gatshëm afër vrimës, për arsye se nëse bashkëlojtari i tij e ka gjetur takën, ai me vrap e ka hedhë takën tek bashkë lojtari, dhe ai me tërë shpejtësinë që ka, mundohet ta lëshoj takën në vrimë, nëse ka arrit që ta lëshoj takën në vrimë kur kundërshtarët janë duke numëruar pikë dhe atëherë kur vrima ishte e lirë, fitonin të drejtën për të hyrë ne mes dhe kështu vazhdonte loja deri sa njëri ekip arrinin pikët e caktuara 50 pikë.

## LOJA ME ZJARR

Loja më zjarr është luajtur zakonisht nëpër oda në zonën e Llapushës. Kjo lojë ka qenë shumë e popullarizuar në fshatin Tërpezë, Komuna e Malishevës.

Kjo lojë ishte njëra ndër lojërat më atraktive të kohës. Loja e zjarrit është luajtur në oda në ndeja të ndryshme ose në tubime më të mëdha vëllazërore.

Loja e zjarrit nuk ka numër të caktuar të lojtarëve , mirëpo kjo lojë, për afërsisht është luajtur nga 2 deri në 8 persona.

Rekuizitat:

1.Teli’

2.Gaca, thëngjilli i ndezur.

Shembulli i lojës:

Janë ulur në gjunjë në një pjesë të odës në formë rrethore, ndërsa gaca është e varur në tel në tra dhe teli është i zgjatur prej lartësisë së tavanit deri për afërsisht 80 – 95cm pa prekur në dysheme, gaca, thëngjilli i ndezur, duhet të jetë në mes të rrethit që është formuar nga lojtarët.



Fillimi i lojës:

Secilit lojtar i është vënë nga një emër p.sh. njëri prej lojtarëve është emërtuar Gryka e Llapushës, e vazhdonin me emra tjerë si: Gryka e Rugovës, Gryka e Kaçanikut, Gryka e Ceralevës etj.

Të gjithë ishin ulur në dysheme në gjunjë në formë rrethi, përveç njërit prej tyre i cili është ngritur në këmbë. Detyra e tij ishte që të di emrat e secilit lojtar si u janë venë , për arsye se ky lojtar e ka përcjellë gacën gjatë lojës dhe e ka thirrur me zë të lart personin që gaca i ka shkua në drejtim të tij p.sh: prite Gryka e Llapushnikut, prite Gryka e Rugovës, prite Gryka e Kaçanikut etj.

Loja, ka filluar kur burrat që luanin lojën e zjarrit formonin një rreth dhe gaca e varur ne tel, vendoset në mes të rrethit të formuar, atëherë ata ishin të gatshëm të fillonin lojën.

Kjo lojë është luajtur duke e shtyrë gacën me frymën e nxjerrë nga goja, pas sinjalit të gjithë frynin gacën dhe gaca fillonte të lëvizte dhe të shkonte në drejtim të caktuar të bashkëlojtarëve.

Qëllimi ishte se cili prej tyre kishte mundësi, forcë për të fryer sa ma shumë në drejtim të bashkëlojtarit dhe njëkohësisht të mbronte veten nga eliminimi nga loja.

Ndërsa lojtari që ishte në këmbë detyra e tij ishte të thirrte me zë të lartë emrat e secilit lojtar varësisht nga drejtim i gacës, thëngjillit të ndezur.

Shembull: nëse gaca, thëngjill i ndezur, afrohej nga Gryka e Llapushnikut, ai është shprehur më fjalë prite Gryka e Llapushnikut e ka vazhduar kështu duke e përcjellë gacën në secilin drejtim që ka lëvizë gaca, e ka thirrur emrin e tij.

Eliminimi nga loja është konsideruar atëherë kur gaca e ka prekë lojtarin, lojtarët gjatë lojës nuk kanë pasur të drejtë të ngritën në këmbë e as të zhvendoseshin mbrapa, përveç se kishin të drejtë të ngritshin në gjunjë për t'i fryer gacës së ndezur, thëngjillit. Loja është konsideruar e përfunduar atëherë kur ka mbetur vetëm një lojtar.

## LOJA KILE NË SHELGJE

Këtë lojë e luanin fëmijë dhe të rinj prej 10 deri 17 vjeç, lojë atraktive dhe e pëlqyer, mirëpo njëherësh ishte edhe lojë shumë e rrezikshme duke pasur parasysh se këtë lojë e luanin nëpër degë të shelgjeve të larta. Shelgje, lloj druri që rritet në vende me lagështi me trup të madh, e cila duhej të ishte e madhe dhe me shumë degë. Kishte raste kur këtë lojë e luanin edhe në ndonjë lis. Lojtarët duhet të ishin të kujdesshëm gjatë lojës, për arsye se gjatë lojës mund të vinte deri te ndonjë rrëshqitje dhe të binin në tokë e të përfundonim më lëndime serioze. Të shumtën e rasteve këtë lojë e luanin gjatë kohës kur ruanin bagëtinë, por kishte raste kur dilnin edhe gjatë kohës së lirë.

Rekuizita:

1. Shelgje të larta.
2. Lisa etj.

Lojën e fillonin një grup fëmijë ose të rinj. Me short njëri prej tyre e bartte kilen, të tjerët duhej të hipnin në shelgje. Lojtari që e kishte kilën duhej të rrinte në tokë derisa të hipnin të gjithë në shelgje, pastaj fillonte loja.

Detyra e lojtarit që bartte kilen ishte të hipte në shelgje dhe t'i ndiqte nëpër degë të shelgjesh lojtarët tjerë për t'ua lënë kilën, ndërsa lojtarët tjerë kishin për detyrë të iknin nëpër degë të shelgjeve të mos e bartnin kilën.

Ata kishin të drejtë të zbritnin në tokë, mirëpo jo të shkojnë më larg se perimetri i shelgjes dhe prapë hipnin në shelgje.

Bartësi i kilës vazhdonte t'i ndjekë lojtarët dhe në momentin e prekjes së njërit nga lojtaret me dorë, kilja ishte e tij, dhe fillonte ta bartë deri sa ta prekte një tjetër. Kështu vazhdonte loja deri sa fillonte lodhja, zbavitja dhe argëtimi ishin në kulm.



## LOJA ME SYMBYLLUR

Kjo lojë është luajtur nga fëmijët në hapësira të brenda shtëpisë. Më së shumti kjo lojë është luajtur në stinën e dimrit apo kur koha ishte më shi e mundësit për të dalë jashtë ishin të vogla për shkak të kushteve atmosferike.

Rekuizitat:

- 1.Shall ose shami, me të cilat i mbyllnin sytë.
- 2.Peshqiri i lidhur për të goditur.



Lojën e fillojnë një grup fëmijësh, nuk ishte i caktuar numri i pjesëmarrësve në lojë. Në fillim caktohet një numër prej 8 veta, dhe fillonte numërimi i lojtarëve. Ai lojtar që ishte në renditje me numrin 8, ai lojtarë me



shall i mbyllte sytë, ndërsa të tjerët largohen prej tij nëpër dhomë dhe e ngacmonin lojtarin më sy mbyllur me fjalë e duke e shtyrë më dorë e kishte raste edhe e goditeshin me peshqir të lidhur. Nëse lojtari më sy mbyllur arrinte të kapë ndonjërin nga lojtarët, atëherë atë person që e kapte, ai i mbyllte sytë dhe kështu vazhonte loja deri sa lojtaret vlerësonin se ishte mjaft.

## LOJA: POLICI, GJYQTARI, PLAKU, PLAKA DHE HAJNI

Këtë lojë e luanim 5 persona edhe luhej nga fëmijët. Koha më e përshtatshme për ta lozur këtë lojë ishte mbas darke, në kohën e lirë.

Personazhet: Polici, Gjyqtari, Plaku, Plaka, Hajni.

Rekuizitat:

1. 5 copa letër të prera në formë katrore të një madhësie 2 cm katror, në këto letra ishin të shënuar inicialet e personazheve.
2. Peshqir i lidhur ose ndonjë pjesë e konopit.



Fillimisht, shkruheshin emrat në 5 letra të prera, p.sh nr. 5 polici, 4 gjyqtari, 3 plaku, 2 plaka, 1 hajni, pastaj i palosnin letrat dhe njëri prej lojtarëve i merrte dhe i përziente në grushta e dorës dhe i hidhte lart, në momentin që binin në



tokë, secili prej lojtarëve, pjesëmarrësve ne lojë e merrte nga një letër. Në momentin e hapjes së letrave, lojtarët e kuptonin se cilit personazh i takonin dhe atëherë luanim rolet sipas personazheve dhe rregullës të lojës :

Personazhi hajni, e ka vjedhur plakun e plaken. Plaku e plaka e kanë nxënë hajnin e kanë njoftuar policin, polici e ka dërguar te gjyqtari, gjyqtari e ka pyetur plakun e plaken se me sa goditje po e dënojnë, hajnin dhe aq sa ata kanë thënë, gjyqtari i ka dhënë urdhër policit për ta goditur hajnin më aq goditje sa i kanë caktuar plaku e plaka. Dhe kështu vazhdonte loja duke i palosur letrat çdo herë dhe pasi të përfundonte një lojë, në të njëjtën mënyrë vazhdonte loja tjetër.



## LOJA KËMBËKACEL ME 10 KATRORË

Kjo lojë luhej zakonisht nga fëmijët prej moshës 7 deri në 15 vjeç. Ishte lojë e preferuar e gjithë fëmijëve, mirëpo kryesisht këtë lojë e luanin vajzat, Kjo lojë luhej me dy persona ose dy me dy të ndarë në dy grupe. Në zonën e Llapushes mund ta hasim në tre emra të ndryshëm si: këmbëkacel, kacagel, plloqëka varësisht prej vendit, mirëpo rrjedhat e lojës janë të njëjta.

Rekuizitat:

1. Plloqëka, -pllakë e rrumkullakët guri, rrasë
2. Vijat, vijat kufizuese të këmbëkacelit.
3. Shkop ,pjesë e vogël e drurit që me të e vizatonim kacagelin-figurën ku luhet loja.
4. Katrorët e këmbëkacelit në dimensione rreth 50 cm katrorë.
5. Tereni i rrafshët pa barë.

Kjo lojë luhej në 7 nivele, se cili nivel i lojës ishte i rëndësishme dhe pa përfunduar nivelin e parë nuk kishin të drejt të

dilnin në nivelin e dytë, nëse kemi humbë në nivelin e parë, atëherë lojën e fillonte lojtarja tjetër kundërshtarë, ndërsa lojtarja që kishte humbur, duhet të priste deri të humb ajo edhe të vazhdoj në nivelin e parë ku ka mbetur. E kështu vazhdonte loja.

1. Niveli i I, i këmbëkacelit: Hidhnin plloqën me dorë në katrorin e parë dhe me një këmbë e shtynim plloqën prej katrorit të parë në të 2, 3, 4, 5, 6, në katrorin e gjashtë kishim të drejt



me lëshuar këmbën e me pushuar për ta kapur plloqkën me dorë, dhe e hedhin në katrorin e 10-të, pastaj më njëren këmbë ka kapërcyer katrorët 7, 8, 9, në të 10-tin e godet plloqkën më maje te këmbës dhe e hedh jashtë vijave kufizuese, rregullat janë se nuk duhej të bie asnjëherë plloqëka në vijë, e as ta shkelësh vijën më këmbë nëse e prekë me këmbë vijën ose te bie plloqëka në vijë, humbët radha e lojës, dhe kështu, njëjtë vazhdojnë me radhë në katrorin e 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dhe kryhet niveli i parë ose loja e parë në këmbëkacelit.

## 2. Niveli i II i këmbëkacelit: manaqkat

Njëra nga vazjat e hedh, gjuan plloqkën me dorë në katrorin e parë. Në këtë nivel duhet të zhagitet plloqëka prej një katrorit në tjetrin, herë më njëren herë më tjetren këmbë në katrorët 1, 2, 3, 4, 5, 6 në katrorin e gjashtë lojtarja kishte të drejtë të pushonte dhe u përgatitej për te vazhduar lojën duke e zhargit plloqkën herë më njëren herë me tjetren këmbë në katrorët 7, 8, 9, 10, pa e shkel vijën me këmbë dhe pa rënë plloqëka në vijë, njëjtë fillonte me katrorët 2 e 3, 4 e 5, 6 e 7, 8 e 9, deri ti përfundonte 10 katrorët.

## 3. Niveli i III i këmbëkaceli:

Plloqëka e vendosur mbi këmbë (shputë të këmbës) – e vendosnin plloqkën në njëren këmbë dhe ecnin ngadalë prej katrorit të parë ku fillimisht vendosin këmbën në katrorin e parë, ndërsa këmbën tjetër në katrorin e dhjetë, e kështu vazhdonim në katrorët 2 -9, 3 -8, 4 -7, 5 - 6. Në të gjashtin, lojtari-ja pushon dhe pastaj vazhdon në katrorët 7 - 4, 8 - 3, 9 -2, 10-1. Kur ka dalë jashtë këmbëkacelit e ka hedhur plloqkën me këmbë dhe e ka kapur me dorë plloqkën, nëse plloqëka ka ra prej këmbës, atëherë humbim dhe lojën e vazhdonim pasi të vinte radha prej fillimit. Nëse arrinin të përfundojnë një rreth pa rënë plloqëka prej këmbës, atëherë kalonin në nivelin e katërt.

## 4. Niveli i IV i këmbëkacelit: A është lepur?

Në këtë nivel luanin me sy mbyllur. Janë afruar afër vijave të këmbëkacelit, i mbyllin sytë edhe pa plloqkë vazhdonte në katrorin 1 dhe 10 dhe pyetnim lojtaret kundërshtare: A është lepur? Nëse nuk i kishte shkelur vijat më këmbë, ata kanë thënë: lepur, dhe vazhdonte në katrorët: 2 - 9, 3 - 8, 4 - 7, 5 - 6. Nëse shkelin vijën ato, ata kanë thënë s'është lepur. Atëherë lojtarja i ka hapur sytë për ta vërtetuar, dhe nëse e kishte shkelur vijën, e kishte humbur radhën e lojës, nëse nuk e kishte shkelur vijën e vazhdonte lojën. Kur arrinte në katrorët 5 - 6, ka hapur sytë dhe është kthyer mbrapa, i ka rimbyllur sytë dhe ka vazhduar njëjtë në katrorët 4 - 7, 3 - 8, 2 - 9, 1 - 10, nëse ka arritur të përfundoje pa shkelur vijat në të gjithë katrorët ka përfunduar nivelin e katërt dhe kalonte në nivelin e pestë.



5. Niveli i V i këmbëkacelit: Kërcimi me dy këmbët në këmbëkacel.

Lojtarja vendoset me të dy këmbët në katrorët e parë, pastaj njëra këmbë në katrorin e dytë e tjetra në katrorin e dhjetë, pastaj dy këmbët në katrorin e nëntë, njërenë në të dytën dhe tjetrën në të tetin dhe kështu vazhdonte deri të katrori i pestë. Në katrorin e pestë është kthyer, rrotulluar dhe kanë vazhduar deri në fund në katrorin 1- 10, për të dalur jashtë këmbëkacelit. Ky rreth kalohej duke kërcyer, nëse arrinin të kalonin pa i shkelur vijat atëherë kalonim në nivelin e gjashtë.

6. Niveli i VI i këmbëkacelit: Më nxënë shtëpi

Në këtë lojë nga këmbëkacelit mateshin me hapa, pra dy hapa prej këmbëkacelit dhe aty vendosnin një vijë, pastaj kthenin shpinën nga këmbëkaceli dhe me dorë e gjuanin pllakën

mbrapa në këmbëkacel pa u kthyer nga këmbëkaceli. Në qoftë se pllaka ka rënë në ndonjërin katrorë e nuk e ka prekur vijën atëherë atë katrorë që ka rënë pllaka e bënte një (X) dhe atë e ka konsideruar si shtëpi, dhe rregullat e lojës nuk e kanë lejuar kundërshtarin që të shkelë në këtë katrorë e as ta vendosë pllakën, ndërsa lojtari që e kishte zënë kishte të drejt të pushonte në atë katrorë dhe shpeshherë i ngacmonte



kundërshtaret e veta më fjalë, dhe përfundonte nivelin e gjashtë.

7.Niveli i VII i këmbëkacelit:

Duhet të sillet me një këmbë rreth këmbëkacelit tri herë nga katrori i parë e deri në të dhjetin. Ka të drejtë të pushonte vetëm në katrorin e gjashtë dhe në katrorin ku e kishte zënë shtëpinë dhe kështu vazhdonte deri sa përfundonte tre rathë.

Kështu e përfundonin nivelin e VII të lojës së këmbëkacelit. Secili nivel nga një lojë. Kanë rifilluar lojën prapë derisa i kanë zënë të gjithë katrorët dhe i kanë numëruar se cila kishte zënë më shumë katrorë shpallej fituese e lojës.

## LOJA KËMBËKACEL MË KATËR KATRORË NË RRETH

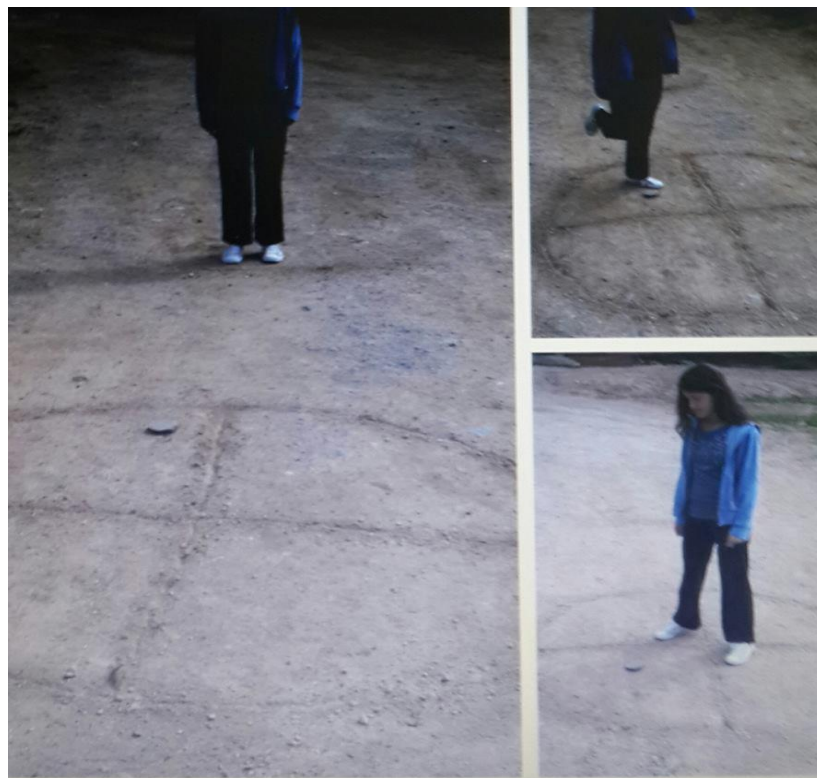
Loja këmbëkacel me katër katrorë luhet njëjtë sikurse ajo me dhjetë katrorë, vetëm se përfundon më shpejt se loja më 10 katrorë. Dallimi tjetër është se në atë me 10 katrorë kanë patur të drejtë pushimi në katrorin e gjashtë, kurse në këtë nuk kanë të drejtë ndalimi në asnjë katror, vetëm atëherë kur kanë përfunduar nivelin e lojës dhe zinin shtëpi dhe nëse kanë arritur të zinin një shtëpi, në shtëpi kanë patur të drejtë pushimi.

Rekuzitat:

1. Plloqëka.
2. Vijat kufizuese të këmbëkacelit.
3. Shkopi, pjesë e vogël e drurit me të cilin e vizatonin kacagelin.
4. Tereni i rrafshët pa bari

1.Niveli i I i kacagelit me katër katrorë.

E kanë hedhur plloqkën në gjysmërrethin e parë dhe me këmbë e kanë shtyrë plloqkën në gjysmërrethin e dytë, të tretë, e në të katërtin me maje të



këmbës e kanë vendosur jashtë rrethit plloqkën. Në mënyrën e njëjtë kanë vazhduar në gjysmërrethin 2- 3- 4, pa e lëshuar këmbën në tokë dhe pa shkelur në vijat me këmbë ose pa rënë në vijë plloqëka. Pastaj kanë kaluar në nivelin e II-të, nëse kanë humbur në nivelin e parë atëherë duhet vazhduar në të njëjtin nivel ku kanë mbetur pasi t'i këtë ardhur radha.

## 2. Niveli i II , manaqkat

S'pari e kanë hedhur plloqkën në gjysmërrethin e parë dhe kanë filluar më këmbë: herë më njëherë e herë me tjetrën këmbë duke e zhargitur plloqkën prej gjysmërrethit të parë në të dytin, të tretin, të katërtin, deri sa ka përfunduar edhe ky nivel pa e shkelur vijën dhe pa rënë, plloqëka në vijë. Nëse është shkelë vija me këmbë ose me plloqkë, humbët lojën dhe prap është dashtë të përsëritet i njëjti nivel.

## 3.Niveli i III, plloqëka mbi këmbë

Është vendosur plloqëka mbi këmbë, jashtë këmbëkacelit dhe ngadalë ka hy në gjysmërrethin e parë dhe të katërt, duke vazhduar në gjysmërrethin dytë dhe të tretë, pastaj kthehet ngadalë dhe nga gjysmërrethi dy dhe tre kalonin në gjysmërrethin e parë dhe të katërt, e kështu kalonin jashtë, nëse arrinte të dilte jashtë pa rënë plloqëka në tokë, e hidhnin plloqkën me këmbë lartë dhe e kapte me dorë. Kështu përfundonte niveli i tretë, nëse plloqëka ka rënë në tokë humbët lojën, dhe duhej përsëritur i njëjti nivel.

## 4. Niveli i IV, A është lepur?

Këtë nivel e luanin me sy mbyllur dhe më këmbët kanë shkelur në gjysmërrethin 1 dhe 4, ka pyetur: a është lepur? Nëse nuk i ka shkelë vijat kundërshtarja ka thënë: lepur, dhe kështu kemi vazhduar në gjysmërrethin e dytë dhe të tretë. Përsëri ka pyetur: a është lepur ? Nëse nuk i ka shkelur vijat me këmbë kundërshtarja ka thënë: është lepur, dhe jemi kthyer mbrapa por pa hapur sytë dhe ka vazhduar në gjysmërrethin 1 dhe 4 dhe ka dalë jashtë, nëse ka arritur këtë pa i shkelur vijat e këmbëkacelit atëherë ka kaluar në nivelin tjetër, nëse gjatë lojës i ka shkelur vijat, atëherë ka humbur në këtë nivel dhe duhet të vazhdojë prapë kur t'i vinte radha, pasi që të humbte kundërshtarja.

## 5.Niveli i V, kryqëzimet ose gërshërët

Me dy këmbët ka filluar në gjysmërrethin e parë, pastaj këmbën e majtë në gjysmërrethin e dytë, këmba e djathtë në gjysmërrethin e katërt pastaj dy këmbët në gjysmërrethin e tretë, për tu mbrapa, këmba e majtë në gjysmërrethin e katërt, këmba e djathtë në gjysmërrethin e dytë, më të dy këmbët në gjysmërrethin e parë dhe ka kërcyer jashtë këmbëkacelit. Nëse gjatë kësaj

lojës nuk e ka shkelë vijën ka vazhduar në nivelin e VI nëse ka shkelur vijën ka humbur dhe ka pritë radhën për të vazhduar në të njëjtin nivel.

#### 6. Nivelin e VI, Me nxënë shtëpi

Përafërsisht një metër largë këmbëkacelit bëhet një vi, dhe prej asaj vije, janë kthyer me shpinë nga figura e bërë e këmbëkaceli dhe pa shikuar prapa kanë hedhur plloqkën në njërin prej gjysmërrathëve, nëse plloqëka ka rënë në gjysmërrath, pa marr parasysh se në cilin, e s'ka ra në vijë, në atë gjysmërrath që ka ra e kemi banë një (X), si shenjë që e ka nxënë një shtëpi, nëse plloqka ka ranë në vijë atëherë e humbet lojën. Kundërshtari nuk ka të drejtë të shkelë në atë gjysmërrath e as ta gjuaj plloqkën, ndërsa ai i cili kishte nxënë shtëpinë, kishte të drejt me shkelë, me pushuar në shtëpi, kështu kalonin në nivelin tjetër.

#### 7. Nivelin e VII, I bie tri herë më një këmbë nëpër këmbëkacel

Në këtë nivel, lojtarja kishte për detyrë tri herë t'i bie këmbëkacelit, prej gjysmërrathit te parë deri në të tetin pa e lëshuar këmbën në tokë tri herë pa u ndal, kishin të drejt pushimi vetëm në shtëpi, në gjysmërrathin që e kishte nxënë, edhe kanë bërë shtëpi. Nëse kanë arritur më kaluar edhe këtë sfidë, atëherë kanë përfunduar të shtatë nivelet. Loja vazhdonte përsëri nga fillimi dhe fitonte ajo, ai që kishte zënë më shumë shtëpi.

## LOJA KËMBËKACEL ME TETË KATRORË

Kjo lojë është luajtur zakonisht nga fëmijët dhe kryesisht nga vajzat në kohën e lirë edhe kjo lojë është luajtur në terren të rrafshët dhe pa bari. Kjo lojë për dallim nga dy lojërat e më hershme të këmbëkacelit është më e lehtë dhe më pak e komplikuar.

Rekuzitat:

1. Ploqëka, pjesë e rrumbullakët e gurit në formë pete.
2. Vijat kufizuese të këmbëkacelit.
3. Shkumës, me të vizatonin kacagelin.
4. Tereni i rrafshët.



Lojën e fillonin një grup fëmijësh ku mund të luanim 1 me 1, mirëpo luanim edhe më shumë persona. Fillimisht

caktonin një numër psh: 23 dhe njëri prej tyre fillonte të numëronte dhe kujt i binte numri 23 fillonte lojën, e bënin një vijë përafërsisht 1.5 m nga këmbëkaceli ku çdo herë ploqkën e hidhnin nga ajo vijë.

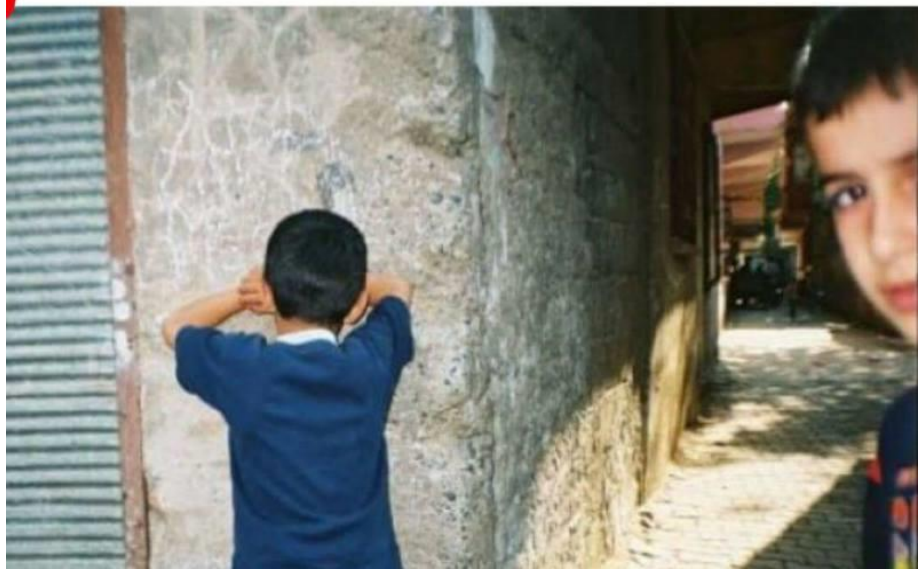
Lojtarja që fillonte lojën e hidhte ploqkën prej vijës së caktuar në kallëpin e parë që kishte numrin 1, dhe lojtarja fillonte më një këmbë në katrorët 1, 2, 3, në katrorin 4 e 5, më dy këmbët, në katrorin e 6 më një këmbë, në katrorin 7 dhe 8 me të dy këmbët kthehet prapa në katrorin 6 më një këmbë 5 e 4, me të dy këmbët, në katrorët 3 e 2, me një këmbë ndërsa në katrorin e parë me dy këmbët e merr ploqkën dhe del jashtë. Prapë shkonin te vija dhe hedhin ploqkën në katrorin e dytë dhe njëjtë vazhdon deri në katrorin e tetë. Dhe kështu përfundonte kjo lojë e këmbëkacelit.

## LOJA FSHEHTAS

Rekuzitat:

1 Vendi ku mbyllnim sytë që simbolizon gurin.

Loja fshehtas është një lojë tradicionale të cilën në zonën e Llapushës mund ta hasim në disa emërtime të ndryshme, si p.sh. fshehtas, hasaqukash etj. Mirë po në shumicën e rasteve e



gjejmë me emrin fshehtas.<sup>6</sup> Loja fshehtas ishte lojë argëtues e fëmijëve e cila zakonisht luhet në natyrë pasi që ditën ta kaplojë terri, kishte raste kur luanim edhe ditën. Loja luhej nga se paku 3 fëmijë e më shumë, kur njëri duhet ti mbyllë sytë me dorën e mbështetur për ndonjë objekt që simbolizon gurin, d.m.th. qendrën ku i mbyll sytë. Pasi që ai të mbyllë sytë fillonte të numëroj, zakonisht me 5-sëshe, d.m.th: 5, 10, 15, deri..... 50, të tjerët vrapojnë që të zënë vendet më të përshtatshme për t'u fshehur.

Me mbarimin e numërimit, lojtari që i kishte mbyllur sytë, duhej ti hap sytë që ti gjejë vendstrehimet e të tjerëve dhe pasi që ta gjejë dike lëshonte një britm " të pashë " dhe nxiton me vrap për te shkuar tek vendi ku duhet të prekte dhe të emitojë pështymen më zë "phu". Nëse lojtari që i mbyll sytë d.m.th. lojtari që i kishte mbyllë sytë e gjënë ndonjërin prej tyre që ishin fshehur dhe ai arrin më shpejt se ta, tek vendi ku i ka mbyll sytë dhe të pështyn, emiton me zë phu, atëherë radhën për t'i mbyllur sytë e ka ai të cilin e ka gjetur të parin. Loja vazhdoje derisa u lodheshin. Lojën e përfundonin më dëshirën e të gjithëve.

<sup>6</sup> [https://sq.wikipedia.org/wiki/Loja\\_hasaqukash](https://sq.wikipedia.org/wiki/Loja_hasaqukash)



## LOJA E VEKUT

Veku ishte një mjet i cili dikur ka shërbyer për të thurur pëlhura të ndryshme.

Pjesët e vekut: bollëzat ose këmbët e vekut, shuli për të mbështjellë tjerrin e leshtë ose të pambuktë, shtizat që i futnin në pambuk, bërðila e cila shërbente me e futë shpatën në bërðila, shpata, liqët me tjerr, nërskamca, drugëza, qekërrku.<sup>7</sup>

Rekuizitat e lojës:

1. Drugëza, që e emitonte lojtari i mesit me goditje.
2. Shpatat që emitonin lojtarët anash me shkopinj.
3. Dy shkopinj druri të gjatë afro 30 cm.



Loja e vekut ishte një lojë atraktive sikur lojërat tjera tradicionale që luheshin zakonisht në dasma dhe ndeja të ndryshme nëpër oda në zonën e Llapushes. Dëshmi se kjo lojë është luajtur në këtë zonë, dhe ishte një ndër lojërat e



preferuara në Llapushë, është organizimi i Revysë së Folklorit Burimor në nivel Kosove, në të cilën merrnin pjesë edhe shqiptarë të ish Jugosllavisë, vitin 1987 në Drenas, ish Glllogoc. Dhe në vitin 1981 në Tërpezë, vendlindjen time u xhiruan, regjistruan në shirit filmik, lojëra popullore nga ish televizioni i TVP, Televizioni i Prishtinës. Këto lojëra i luanin: Rifat H. Krasniqi, Temë U. Bytyçi, Zukë A. Krasniqi, Agim J. Bytyçi, Salih H. Krasniqi, Ismail V. Krasniqi, Shera Krasniqi, Hasa Krasniqi, Hava Krasniqi, Bege Krasniqi, Halil A. Krasniqi, Murtez D. Krasniqi, Rexhep Z. Krasniqi, Ahmet I. Krasniqi, Mursel I. Krasniqi, Aziz Bytyçi, Kajtaz V. Krasniqi, Hajdar T. Bytyçi e shumë të tjerë, disa nga këta tani janë të ndjerë.

Kjo lojë është luajtur nga tre persona, të tret ishin ulur në gjunjë njëri prej tyre në mes, ndërsa dy tjerët anash. Ai që është në mes bënë lëvizjet e duarve në formë të hedhjes së drugzës së

---

<sup>7</sup> Xhevë S Krasniqi

vekut duke goditur më dorë në këmbë dy personat që i kishte anash, herë në krahun e majtë e herë në krahun e djathtë, personat anash mundohen ta godasin me shkop druri të gjatë 30 cm dorën e personit në mes duke e luajtur rolin e shpatës së vekut. Loja përfundonte kur të dorëzohen lojtarët e cilësdo palë nga goditjet e marra.

## LOJA MË PESHQIR

Rekuizitat:

1. Një kokërr misri, fasule ose ndonjë gjësend tjetër.
2. Peshqirin e lidhur nyje në maje.

Lojën me peshqir e luanin fëmijët, mirëpo kjo lojë luhej shumë edhe nga të rriturit. Këtë lojë të rriturit e luanin nëpër oda, ndërsa fëmijët nëpër dhomat të ndryshme të ndejës. Lojën e fillonin një grup lojtarësh prej 2 me 2, e më shumë.

Lojtarët janë ndarë në dy grupe me numër të barabartë të lojtarëve dhe me short vendosnin se cilit po i bie për ta fshehur kokrrën e misrit. Shorti e caktohet në forma të ndryshme si: caktonin një numër dhe fillonin të numëronin. P.sh. ishin 10 lojtarë, ndërsa numri i caktuar 15. Numërimi e bënte njëri nga lojtarët, dhe po atij lojtari që i bije numri 15, ai lojtar, së bashku me bashkëlojtarët e tij fshihte kokrrën e misrit ose ndonjë gjësend tjetër.

Lojtarët që e fshihnin kokrrën e misrit, uleshin në gjunjë afër njëri tjetrit, gati të ngjitur njëri për tjetrin, duart i vendosnin mbrapa ku pamundësonin shqimin e lojtarëve kundërshtarë dhe e përcillnin kokrrën e misrit nëpër duar në mënyrë që të hutonin kundërshtarët e tyre.





Njëri prej tyre e mbante kokrrën në dorë, dhe njëkohësisht nxirrnin duart para në formë të grushtit të gjithë. Njëri prej lojtareve të ekipit kundërshtar kishte të drejtën e fjalës, kuptohet duke marrë mendimin e bashkëlojtarëve dhe të zgjidhte njëren nga duart, grushtave që të provonte ta gjente kokrrën e misrit. Nëse ai e qëllonte, e gjënë kokrrën, atëherë ekipi që e kishte fshehur kokrrën ndëshkohej, e merrte nga një goditje me peshqir.

## LOJA KILE

Loja kile luhej në ambient të hapur. Preferohej nga fëmijë moshash të ndryshme, e luanin vajzat dhe djemtë. Këtë lojë, fëmijët e luanin më dëshirë të madhe në ambientet të hapura, në oborre e tyre dhe vende tjera të përshtatshme për këtë lojë.

Rekuzitat:

1. Ambient i hapur, në ndonjë fushë ose oborr.

Lojën e fillonin në këtë mënyrë:

Një grup fëmijësh ku më short caktonin bartësin e kilës. Fëmija që e bartë kilen do t'i ndjek fëmijët e tjerë, bashkëlojtarë për t'i prekur me dorë në mënyrë që t'ua lë kilen. Fëmijët që se kanë kilen, kanë ikur në mënyrë që bartësi i kiles të mos i prekë për t'ua lënë kilen.

Kjo lojë kishte specifikat e veta. Në rast lodhje nga vrapimet e gjata. Nëse fëmijët janë lodhur duke vrapuar, ata janë bërë bashkë dhe të kapur dorë për dorë me njëri tjetrin kjo gjë e pamundësonte bartësin e kiles që ta dorëzonte kilen tek lojtarët tjerë. Në momentin e ndarjes, bartësi fillonte ndjekjen deri sa ta prekë me dorë njërin nga lojtarët, në atë moment që e prektë e dorëzonte kilen tek ai lojtar.



Nëse fëmija që e ka kilen e ka prekur ndonjë fëmijë që i ka pasur duart e zgjidhura prej shokëve, atij ia ka lënë kilen. Nga ai momenti, ndërrojnë rolet e tyre. Fëmija që tani i ka mbetur kilja, duhet t'i ndjekë fëmijët e tjerë për t'ua lënë kilen. Kështu vazhdonte loja deri sa lodhja i kaplonte fëmijët. Kur fëmijët donin ta bënin lojën me ritëm më të shpejt, këtë e bënin në fillim të lojës, në mënyrë që të mos vlente rregulla e bashkimit të duarve ose e gishtërinjve, ku dihej se më bashkimin e gishtërinjve të vegjël, të dy fëmijëve nuk kishin të drejtë të ia lënë kilen, kjo lojë nuk kishte karakter garues, por ishte lojë argëtuese e fëmijëve.

## LOJA FYTA-FYTAS

Rekuizita:

1. Disa gurë të vegjël të rrumbullakët.

Kjo lojë ishte me karakter garues, njëherësh ishte shumë e vështir për tu luajtur. Jo çdokush e ka luajtur këtë lojë, mirëpo ishte ndër lojërat më të preferuara në regjionin e Llapushës. Këtë lojë, mund të luanin në çdo vend, luhej nga djemtë, por preferohet më shumë nga vajzat.



Kjo lojë luhej duke i sjellë gurët poshtë e lartë në të njëjtën kohë nga të dy garuesit. Kjo lojë luhet me 4 a 5 gurë të vegjël të rrumbullakët. Në fillim merren dy gurë duke i sjellë lartë poshtë, më pas e merr të tretin, të katërtin e kështu me radhë. Në këtë lojë merrnin pjesë më shumë se dy veta, dhe garonin në mes vete se cili po arrij t'i mbanë në dorë të pesë gurët dhe cili nga garuesit i ka mbajtur më shumë, shpallej edhe fitues i kësaj loje.

## LOJA ME BRISK

Brisku është një mjet i vogël i cili kryesisht përdoret nga barinjët, atyre u shërbente për shumë arsye gjatë ruajtjes së bagëtive. Brisku është një mjet tehu dhe maja e të cilit është e mprehtë më të cilin kryenin shumë punë në bjeshkë edhe në jetën e përditshëm.

Rekuizita:

1.Brisku.

Lojën me brisk e luanin fëmijët, kryesisht djem, në një moshë relativisht të rritur. Loja me brisk konstatohej me nguljen e majës së briskut në tokë të butë ose në barë.

S'pari duhet të themi se ngulja e briskut, konsiderohej e rregullt, kur këndi i pjerrtësisë në mes tokës dhe trupit të



briskut të ngulitur ose më thjeshtë lartësia e fundit të trupit të briskut të ngulur pjerrtë nga toka, të ishte më tepër se dy apo tre gishta, siç edhe vendosej në rregullat e lojës. Lojën me brisk e luanin dy e më shumë veta. Luhej më radhë njëri pas tjetrit dhe ai që i plotësonte të gjitha nguljet në tokë i pari e fitonte lojën, të tjerët vazhdonin pas tij dhe i fundit quhej i munduri ose humbësi.

Karakteristikë e kësaj loje ishte se briskun e hidhnin për ta ngulitur në disa mënyra si: hedhja e briskut nga shuplaka e dorës, hedhja e briskut nga pjesa e sipërme e dorës, ana e kundërt e dorës, hedhja e briskut nga grushti, me gishta, pingul, "tatafrriu", nga hunda, nga balli, vendoset tehu i briskut në ballë i mbajtur me dy gishta.

## HEDHJA E SHTIZËS

Loja më shtizë është përcjellur nga brezi në brez, jo vetëm në zonën e Llapushës por edhe në të gjithë trojet shqiptare. Në disa tekste të historisë e kulturës fizike kam hasur dhe kam vërejtur se kjo lojë ishte ndër lojërat më të preferuara tek shqiptarët.

Rekuizita:

### 1.Shtiza

Ishte e ndërtuar prej drurit, ndërsa pjesa e përparme, maja e saj ishte nga hekuri i mprehtë. Duhet të theksohet se shtiza në të kaluarën ka shërbyer edhe për gjueti e nevoja të ndryshme të asaj kohe, por edhe në luftë mes popujve.



Këtë lojë e luanin në grupe, mirëpo kishte që luhej edhe në mënyrë individuale.

Grupi përbëhet nga tre persona, çdo grup duhej të përzgjedhë një lojtar të fortë, përfaqësues i cili fillimisht duhet ta përfaqësoj grupin. Dalin përfaqësuesit e grupeve në fushë dhe nga i njëjti vend, hedhin shtizën. Cili nga përfaqësuesit e grupeve e hedhë shtizën më larg e fiton lojën.

Kështu vazhdon loja në raunde, në fillim të lojës caktohet se në sa raunde luhet loja, dhe në fund lojën e fitonte grupi i cili kishte më shumë raunde të fituara.

## LOJA ME GOGLA

Loja me Gogla luhej nga fëmijët gjatë kohës së lirë në terrene të ndryshme si psh oborre të shtëpive, në fushë, në bjeshkë etj. Shumë herë kur kullotnin bagëtinë në bjeshkë, ku edhe goglat janë shumë të pranishme.

Rekuizitat :

1. Një vrimë e vogël në teren të rrafshët.
2. Gogla.
3. Vija.



Lojën e fillonin një grup fëmijësh të moshës 7 deri 14 vjeç. Zakonisht këtë lojë e luanin nga 2 deri 5 persona, por kishte raste edhe më shumë.

Fillimisht hapej një vrimë me perimetër përafërsisht 30 centimetra, pastaj nga vrima në një distance përafërsisht 3 deri në 4 metra, vendosej vija e cila ka shërbyer si kufi ose vend-fillim i lojës dhe nga ajo vijë është bërë hedhja e goglave nga lojtaret pjesëmarrës në lojë.

Hedhja e goglave është bërë në atë mënyrë që të futën në vrimë ose sa më afër saj. Ai lojtar i cili e ka futë goglën në vrimë, ka filluar lojën e pari. Mirëpo edhe në qoftë se asnjëra gogël nuk është futur në vrimë, lojën e ka filluar lojtari i cili e ka goglën më afër vrimës.

Vazhdimi i lojës:

Lojtari i cili ka të drejt të gjuaj i pari e godet goglën, e kjo goditje në lojën me gogla është quajtur “CAK”, nëse ai e cakë, prekë goglën e lojtarit tjetër dhe goglën futë në vrimë, ai e fitonte të drejtën që të lëvizte prap, ndërsa lojtari të cilit i është cakë gogla eliminohet nga loja. Lojtari tentonte që t’i godet-cakë goglat e lojtareve tjerë dhe ta fiton në tërësi lojën.

Nëse nuk e godet-cakë goglën e lojtarit, ai e humbë të drejtën e lëvizjes së goglës dhe lojën e vazhdonte lojtari i dytë që kishte goglën me afër vrimës në të njëjtën mënyrë si lojtari i parë dhe kështu vazhdonte loja në formë eliminimi dhe lojtari i fundit në lojë ishte edhe fituesi i lojës.

## LOJA KAPUÇA

Kjo lojë luhej në hapësira të brendshme, zakonisht luhej, netëve të dimrit, por edhe në rast të ahengjeve familjare si dasmave, festave tradicionale etj.

Edhe kjo lojë ishte ndër lojërat më të preferuara të popullit në të gjitha trevat shqiptare, por edhe në zonën e Llapushes.<sup>8</sup>

Rekuizitat:

1. Çorape të leshta burrash.
2. Në mungesë të çorapëve edhe dorëzat emërtoheshin kapuça.
3. Plisa – kapuç.
4. Një kokërr metali, sferë që në traditë njihet si plumb.



Loja kapuçash mund të zhvillohet në mes dy personave ose të një numri të pacaktuar lojtarësh.

Më parë përdorshin për lojë 10 plisa, më vonë fillonin të përdorën për lojë 10 dorëza ose çorape të leshta, të cilat vendosen në një qilim, tepih në dy radhë të barabarta në numër si 4 me 4, 5 me 5, në distancë njëra me tjetrën. Për zhvillimin e lojës duhej një sferë plumbi me diametër 1 cm që quhet “kokërr e kapuçave”. I gjithë qëllimi i kësaj loje është ta gjesh ku e ka fshehur, futur kundërshtari kokërrën.

Loja përfundonte me 100 pikë që quheshin “dhi” të kapuçave. Me qenë se në krye të konakut, odës qëndronin gjithmonë miqtë, lojën e fillon i pari si rregull ai që është në krye të vendit, në ballë të o gjakut. Ai e ka futë dorën më radhë nën të gjithë kapuçat dhe në njërin prej tyre, pa e

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=6Lu5Oo19EAU>



kuptuar të tjerët, ai e fsheh plumbin. Kundërshtarët kanë te drejt të shohin atë që e fsheh plumbin dhe të ndjekin çdo lëvizje të tij.

Qëllimi që loja të mos përfundonte pa asnjë “dhi” si rregull ata që ndjekin plumbin në fillin ju takojnë 10-të “dhi” që quhen “10-të, të gjyshes “. Lojtari që fshehë plumbin mbas, i mbaronte të 10 kapuçat mund të qëndronte në vend, ose po pati frikë së mund ta zbulojnë në sy, ku e ka fshehur plumbin, mund të kthehet prapa ose edhe të largohet derisa të zbulohet plumbi. Kur mbaronte së fshehuri plumbin, lojtarët kundërshtarë duhet të japin mendimin se ku mund ta ketë fshehur plumbin. Kapuçat për të cilët mendohej se mund ta kenë plumbin quhen “i shqila”. Koha e fshehjes se plumbit është e pacaktuar dhe më cilën dorë të duash. Nuk lejohej qëndrimi i lojtarëve anash kur fshihet plumbi, sepse mund ta shohin atë. Ekipi i cilët i grumbullonte pikët, “dhitë” që në lojë duhej të behën 100 “dhi” shpallet fitues. Në momentin që shpallet fituesi, bashkë lojtarët, ngreheshin në këmbë dhe duke vallëzuar të kapur krah për krah, duke bërë një hap sa para aq prapa i këndonin humbësit me llojlloj këngësh thumbuese që tradita i njihte si këngë të kapuçave.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_9BzPuAUpQ0](https://www.youtube.com/watch?v=_9BzPuAUpQ0)

## LOJA ME KAMÇ

Loja më kamç, sokol, është luajtur nga barinjte në zonën e Llapushës, zakonisht kjo lojë është luajtur nëpër fusha, ara e lëndina ku barinjte bënin gara me barinjte e fshatrave për rreth se cili po e merr kamçin, e shpesh herë edhe ziheshin ndër vete për shkak se barinjte e fshatit tjetër shkonin afër vendit ku barinjte e atij fshatit kullosnin bagëtinë dhe e ftonin kamçin ku shpesh herë edhe arrinin të ua merrnin atë.

Rekuizita:

1. Kamçi, sokoli, një shpend grabitçar.<sup>10</sup>
2. Shtagat, shkopi të barinjve.

Lojën e kanë luajtur një numër i pa caktuar barinjsh, në ambiente të hapura, nëpër livadhe, ara e lëndina. Mjet loje



kanë qenë shkopinjte e barinjve dhe kamçi, sokoli- një shpend grabitçar. Barinjte fillimisht e ftonin kamçin, e kanë thirrur me zë të lartë me këto fjalë, pasthurma: vidë, vidë, vidë, vidë. Kamçi, sikur ishte trajnuar, me të dëgjuar barinjte që e thirrnin vinte fluturim duke qëndruar mbi kokat tyre, kurse zogjtë janë strukur nëpër ferra e shkurre. Barinjte vraponin dhe i nxirrnin zogjtë prej ferrave. Në momentin që zogjtë dilnin prej ferrave, kamçi më një shpejtësi të i sulmonte dhe i zinte zogjtë. Në momentin që kamçi e merrte zogun, të gjithë bërtitnin më këto fjalë: i krymtë, i krymtë, i krymtë, i krymtë që zogun e zënë ta lëshonte. Shpeshherë kamçi e lëshonte zogun. Në momentin që kamçi e kapte, e mbërthente zogun, barinjte përveç se bërtitnin më zë: i krymtë, i krymtë, i krymtë, i krymtë për i krimbur, shpeshherë përdornin edhe shkopi druri, shtagat dhe e gjuanin kamçin për ta lëshuar zogun. Zogjtë nga frika që kishin nga kamçi nuk dilnin nga ferrat, vetëm atëherë kur barinjte më shtaga i nxirrnin me

---

<sup>10</sup>

[https://www.google.com/search?q=sokoli+shpend&rlz=1C1CHBD\\_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjmlKOC4NLPahXnJsAKHfn0CdQQ\\_AUIBigB&dpr=1#imgsrc=fOUYvDqSkF\\_PIM%3A](https://www.google.com/search?q=sokoli+shpend&rlz=1C1CHBD_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjmlKOC4NLPahXnJsAKHfn0CdQQ_AUIBigB&dpr=1#imgsrc=fOUYvDqSkF_PIM%3A)



dhunë nga ferrat. Kishte raste kur barinjtë i kapnin zogjtë edhe më dorë, pasi që frikësoheshin nga kamçi.

Kështu loja ka vazhduar herë duke e ftuar kamçin e herë duke e trembur, larguar kamçin.

## LOJA ME PRRACKË

Edhe kjo lojë është luajtur në ambientet të hapura. Këtë lojë e luanin kryesisht meshkujt e moshës 7 deri 14 vjeç.

Rekuizitat:

1. Një dru ne formë të germës Y, Prraça.<sup>11</sup>
2. Gurë të vegjël, kokrra misri, fasule etj.

Është vendosë një shenjë-cak në një distance të caktuar sipas dëshirës së lojtarëve, ku numri i tyre nuk ishte i caktuar dhe nga ajo distancë gjuanin, shenjë.

Lojtarët në formë gare, garonin se cili nga ta qëllonte në ose më afër shenjën me gurë, kokërr e cila vendoset në prračkë dhe me anë të saj hedhet mjeti dhe goditet shenja.

Nëse gjuanin në shenjë nga 5 herë, atëherë të gjithë me rend gjuanin në shenjë, cili nga lojtarët e ka goditur shenjën më shumë është shpallë edhe fitues i lojës me prračkë.

Kishte raste edhe kur gjuanin edhe shpezë dhe mes vete garonin se cili nga ta godet shpezë më shumë si: pëllumba etj.



<sup>11</sup>

[https://www.google.com/search?q=slingshot&rlz=1C1CHBD\\_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj2pvrU4dLPAhXGJ8AKHTVvBNAQ\\_AUIBygC](https://www.google.com/search?q=slingshot&rlz=1C1CHBD_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj2pvrU4dLPAhXGJ8AKHTVvBNAQ_AUIBygC)

## LOJA ME FUZË

Loja më fuzë luhej nga fëmijët e moshave të ndryshme, këtë lojë e luanin në hapësira të oborreve, në lëndina në këtë mënyrë: fëmijët me fuzë në dorë vraponin në drejtim të erës dhe kështu fuza që kishin në dorë të sillej. Gjatë vrapimit fuza, mjeti për zbavitje krijonin një tingull i cili është i përafërt me tningullin e një ventilatori të automjeti, dhe sa më shpejt që vraponin përballë erës, aq më shumë sillej fuza.<sup>12</sup>

Rekuizita:

1. Fuza, ndërtuar nga druri i thatë e i lehtë, më vonë edhe nga lëndë plastike etj.

Loja luhej në ambiente të hapur. Fëmijët pjesën e holluar të drurit-dërrasë, e gdhendur në të dy anë formë ventilatori, e shponin në mes dhe nëpër vrimën e shpuar depërton një shufër më e hollë se vrima e shpuar dhe kështu e krijonin fuzën.

Vrapimi i fëmijëve përballë erës me fuza në duar bënte ata të kënaqen tej mase.



---

<sup>12</sup> Shaban pllana

## GJËJE GOJËN ME SYMBYLLUR

Rekuizita:

1. Shami, shall .
2. Shkop i hollë me të cilën vizatojnë figurën, shkumës.



Kjo lojë luhet nga fëmijët të ndarë në dy grupe me nga tre lojtarë, dhe përballeshin mes vete.

Të dy grupet duhet ta përzgjidhnin nga një person, i cili e përfaqëson grupin dhe kishte për detyrë ta gjente gojën e njeriut më sy të

mbyllur. Koka e njeriut është e vizatuar në tabelë, dërrasë shkrimi, por i mungonte goja. Lojtarët kundërshtarë, përfaqësuesit të ekipit tjetër ia lidhin sytë më një shami ku i pamundësohej shikimi, ai me sy të lidhur mungonte ta vizatonte gojën që mungonte në atë vizatim. Grupi që e vizatonte më mirë shpallej fitues. Lojën e fillonin përsëri, dhe lojtarët ndërronin rolet. Kjo lojë ishte me karakter garues, dhe luhet edhe sot nëpër shkolla. Mirëpo fëmijët këtë lojë e luanin edhe në shtëpitë e tyre.



## LOJA ME SHAMI

Kjo lojë ishte ndër lojërat më atraktive që luhej nëpër shkolla nga vitet 60, lojë të cilën më një përkushtim të madh na e mësonin mësuesit tanë gjatë orëve të mësimit.

Rekuizita:

1. Shamia, të cilën një nxënës e mbante në dorë në mes të fushës së sportit.

Në fillim të lojës ndaheshin lojtarët në dy grupe, njëri grup në anën e djathtë e tjetri në anën e majtë të arsimit, ndërsa një nxënës të cilin e zgjidhte vet arsimtari e dërgonte në mesin e fushës së sportit dhe vendosej në mes të dy grupeve ku në dorë mbante shaminë, mindilin ose faculetën.

Loja fillonte më shenjën e dhënë nga arsimtari, të dy nxënësit e të dy grupeve vraponin me shpejtësinë e mundshme që kishin në drejtim të nxënësit që mbante shaminë, cili prej nxënësve arrinte i pari tek nxënësi që mbante shaminë, ai e merrte atë dhe me vrap duhej të kthehej tek grupi i tij.

Kështu vazhdonte loja deri në fund ku të gjithë lojtarët e të dy grupeve përfundonin vrapimin. Arsimtari në fund numëronte se cili grup kishte më shumë fitore, ai grup shpallej fitues. Pra kjo lojë ishte atraktive dhe ishte më karakter garues.





## LOJA ME KAPËRRNAJË OSE LITAR- me një person

Këtë lojë zakonisht e luanin vajzat nëpër oborre gjatë kohës së lirë, ose në fusha- lëndina gjatë ruajtjes së bagëtive. Kjo lojë luhej duke e rrotulluar rreth trupit kapërrnajën, litarin poshtë lartë dhe duke kapërcyer atë herë me të dy këmbët e herë me njërin këmbë. Dikur kjo lojë luhej me kapërrnajë, bimë në forme litari që rritej në malet tona.

Rekuizita:

1. Kapërrnaja.
2. Konopi, litari.

Lojën e fillonin një grup vajzash varësisht sa ishin prezent, përafërsisht 2 deri në 6 vajza. Ku më short vendosnin se cila po e fillon lojën e para. Lojën e ndanin në katër faza ku se cila faza e lojës kishte një numër të caktuar të kërcimeve p.sh. 30 kërcime. Në fazën e parë duhej të kërcenin më dy këmbë para,

faza e dytë më një këmbë para, faza e tretë më të dy këmbët mbrapa, faza e katërt më një këmbë mbrapa. Nëse cilën fazë duheshin të bënin nga 30 kërcime dhe nëse arrinin t'i kalonin të katërt fazat përfundonin një lojë, nëse nuk arrinin t'i përfundonin të katërt fazat atëherë humbisnin, dhe lojën duhet ta vazhdonin nga aty ku kanë mbetur, dhe atëherë është dashur të prisnin radhën deri sa lojtaret tjera ta përfundonin radhën e tyre. Loja ka vazhduar deri sa lojtaret janë lodhur fizikisht nga loja. Fitues është shpallur grupi që ka fituar më shumë lojë.



## LOJA ME KAPËRRNAJË, LITAR me tre persona

Këtë lojë zakonisht e luanin vajzat në oborre gjatë kohës se lirë ose në fusha- lëndina gjatë ruajtjes se bagëtive. Kjo lojë luhej duke e sjellë litarin poshtë lartë dhe duke a kapërcyer atë herë më të dy këmbët e herë më njërën këmbë. Dikur moti, në mungesë konopi, kjo lojë luhej me kapërrnajë, bimë barishtore në formë litari. Dallimi në mes të kësaj loje dhe asaj me një person është se, në këtë lojë dy vajza e sjellin kapërrnajën, ndërsa njëra prej tyre kërcen në mes dhe në këtë lojë kapërcimi i kapërrnajës, litarit, bëhet anash, ndërsa në lojën me një person para dhe prapa.



Rekuizita:

1. Kapërrnaja .
2. Konopi, litari.

Lojën e filloni një grup vajzash varësisht sa ishin prezent, nuk ishte i caktuar numri, ku me short vendosnin se cila po e fillon lojën e para. Lojën e ndanin në katër faza: faza e parë, kërcim me të dy këmbë anash, faza e dytë kërcim me një këmbë anash, kërcim më të dy këmbët mbrapa, kërcim me një këmbë mbrapa. Në se cilën fazë duheshin t'i bënin nga 25 kërcime, nëse arrinin ti kalonim të katërt fazat përfundonin një lojë, por nëse nuk arrinin t'i përfundonin të katër fazat atëherë loja ishte e humbur dhe duhet ta vazhdonin nga aty ky ka mbetur dhe atëherë është dashtë të prisnin radhën deri sa lojtaret tjera ta përfundonin radhën e tyre. Loja ka vazhduar deri sa lojtaret janë lodhur fizikisht nga loja. Fitues është shpallur grupi që ka fituar më shumë lojë.

## LOJA DHËNSH

Lojën dhënshe e luanin zakonisht vajzat të moshave 7 deri në 15 vjeç. Ishte një lojë zbavitëse dhe shumë atraktive, nuk kishte karakter garues. Përmes kësaj loje vajzat argëtoheshin gjatë kohës kur kullotnin bagëtinë nëpër fusha, lëndina si dhe nëpër oborret e tyre në kohën e lirë.

Rekuizita:

- 1.Ushkuri, një tojë e hollë e cila i mbërthente dimijat.
- 2.Teshat, rrobat, -dimija, këmisha, xhempera.



Në këtë lojë nuk ishte i caktuar numri i lojtarëve zakonisht luanin 5 deri në 10 vajza.

Lojën e fillonin duke u kapur njëra pas tjetrës për ushkuri, dhe të kapura së bashku në kolonë vraponin në forma të ndryshme si rrethore, gjarpërore etj. Vajza që ishte në fillim të kolonës, që e



udhëheqte lojën, ajo duhej të prekte vajzën e fundit në kolonë pa u shkëputur nga kolona, nëse e prekte atëherë të tjerat thonë: e hëngri ujku, dhe ajo vajzë dilte nga loja. Kështu vazhdonte loja derisa ka mbete vetëm një vajzë. Kishte raste kur e përfundonin lojën në momentin që kanë mbetur dy vajza.



## LOJA KOSHIQE

Loja koshiqe zakonisht luhej nga fëmijët në ambientet të hapura. Ndaheshin në dy grupe, me short vendosin se cili grup do të ikë e cili grup do ta ndjekë grupin që duhet të ikte. Grupi që ka ikur duhen të vraponte dhe të mos i lejonte grupin kundërshtar ti kapte, nëse ndonjë lojtar i grupit kundërshtar të kapë atëherë ai të dërgon në një vend dhe të ruan deri sa t'i kapë, zë të gjithë lojtarët tjerë.

Duhej të kenë kujdes, se lojtarët që janë duke vrapuar dhe janë ende të lirë kanë të drejt ti lirojnë lojtarët e



tyre të nxënë, dhe nëse ata arrijnë ti prekin lojtarët e tyre, por pa e zënë lojtarët kundërshtarë, atëherë i lirojnë lojtarët e vet. Nëse nuk arrijnë t'i lirojnë, të gjithë lojtarët të cilët janë zënë, atëherë ndërrohen rolet lojtarët që kishin për detyrë të iknin tani ata kanë për detyrë më i kapë, zë lojtarët kundërshtarë. Loja vazhdonte kështu deri sa lodheshin.

Loja nuk kishte karakter garues mes grupeve, mirëpo ishte një lojë shumë e pëlqyer nga fëmijët.

## LOJA SORRASH

Rekuizita:

### 1.Shkopinjë, shtaga.

Loja luhet në ambientet të hapur nga fëmijët e moshës 7- 17 vjeç, të gjinisë mashkullore. Këtë lojë e luanin zakonisht barinjtë. Njëri prej barinjve e hedh shkopin lart, bartësi i sorrës, në mënyrë vertikale, kurse të tjerët e gjuanin me shkopinjtë e tyre, qëllimi i tyre ishte ta



godasin shkopin e tij derisa shkopi ishte në ajr. Në momentin e goditjes lojtarët kanë bërë titur “sorrë”.

Lojtari e përsërit gjuajtjen e shkopit në të njëjtën mënyrë, si herën e parë, por nëse nuk e godasin shkopin në ajër, lojtari, bartësi i sorrës vrapon dhe merr shkopin e tij, dhe me shpejtësi provon ti prek shkopinjtë e lojtarëve tjerë, deri sa ata nuk i kanë prekur shkopinjtë mes vete.

Nëse bartësi i sorrës e prekë shkopin e ndonjërit prej lojtarëve, i cili nuk ka arrit ta prekë shkopin me lojtarët që se bartnin “sorrën”, atë lojtar e quanin sorrë dhe po ai lojtar e ka bartë sorrën. Por ne qoftë se bartësi i parë nuk e prekë asnjërin prej shkopinjeve të lojtarëve, ai e ka bartë prapë sorrën.

Loja vazhonte sipas vullnetit të fëmijëve, ose deri sa janë lodhur fizikisht. Mirëpo ka patur raste edhe kur bagëtitë janë larguar nga vendi i lojës dhe kanë ndërruar vende, lojtaret lojën e kanë konsideruar të përfunduar.

## LOJA FSHEHJA E FASULES

Rekuizita :

1.Fasule.

2. Gur i vogël, në vend të gurit fshihnin kokërr

misri, çorape e pastër në formë të rrumbullakët, shami etj.

Këtë lojë e luanin një grup fëmijësh të moshës 7 deri 16 vjeç. Kjo lojë luhej nga të dy gjinitë, luhej në ambiente të hapura dhe të mbyllura si: në fusha, lëndina, në oda etj. Këtë lojë në zonën e Llapushes e kemi hasur në disa emërtime të ndryshme si: loja me shami, muqak, etj.



Lojën e fillonin një grup fëmijësh prej së paku 5 personave, ku më short vendosnin se cili nga lojtaret do ta fshehtë "fasulen". Lojtari i cili do ta fshehtë "fasulen" ai duhet të qëndron në këmbë, ndërsa të tjerët janë ulur në tokë-dysheme në formë rrethore. Detyra e lojtarit që është në këmbë ishte për ta fshehur "fasulen" mbrapa shpinës se njërit prej lojtarëve që ishin në lojë.

Lojtarët që ishin ulur edhe nëse e kanë vërejtur se ku po e fsheh fasulen nuk kishin të drejtë të flasin, deri sa lojtari që ishte në këmbë, bënte sikur po e fshehtë fasulen tek se cili lojtarë, mbrapa shpinës së tyre që ishte ulur në formë rrethore. Mirëpo ai e lëshonte vetëm tek njeri pasi që kishte vetëm një fasule për ta fshehur. Lojtarët që ishin ulur nuk kishin të drejtë të shikonin prapa, mirëpo ata duhet të preknin mbrapa shpinës së tyre me duar që ta gjejnë fasulen, pasi që lojtari që ishte në këmbë kalonte afër tij, në qofte se e ka fshehur fasulen tek ai.

Nëse lojtari e gjente "fasulen" mbrapa shpinës, atëherë ngritet me vrap pas lojtarit që është në këmbë, nëse e kapë atë pa u ulur në vendin e lojtarit që ia kishte lënë "fasulen", lojtari që ishte në këmbë humbet, del nga loja dhe ai ulet në mes të lojtarëve të ulur në formë rrethore dhe qëndron i ulur derisa përfundon.

Lojtarit që ia kishte lënë "fasulen", po që se nuk arrinte ta kapë, zë lojtarin që ishte në këmbë, dhe lojtari që ishte në këmbë ka arritur të ulët në vend të lojtarit që ia kishte lënë "fasulen",

lojtari që i është lënë fasulja duhej të rrinte në këmbë dhe detyra e tij ishte ta shih “fasulen”.  
 Loja ka përfunduar atëherë kur kanë mbetur vetëm dy persona.  
 Kjo lojë nuk kishte karakter garues, thjesht ishte një lojë e preferuar e fëmijëve.

## LOJA ME VRAP

Rekuizita:

1. Fusha, lëndina, zakonisht vraponin në teren të rrafshët e të drejtë.
2. Vijat, vija e nisjes dhe e përfundimit.



Kjo lojë është e ngjashme me kros. Në këtë lojë merrnin pjesë 10 e më shumë persona të moshës 10 deri 17 vjeç. Kjo lojë luhej në një vend, shteg të drejtë, dhe pa pengesa.

Loja kishte karakter garues, ku fëmijët garonin mes veti duke vrapuar me shpejtësi e mundshme. Lojën e fillonin të gjithë garuesit në të njëjtën kohë. Në fillim bënin një vijë si pikënisje të garuesve. Caktohej një distancë p.sh. 200 m dhe në fund të kësaj distance bëhej një vijë e cila shërbente si përfundim i shtegut ose fundi, finish.

Pranë vijës se nisjes, fëmijët qëndronin në gatishmëri duke pritur shenjën-sinjalin për nisje.

Një fëmijë i cili caktohej në fillim të lojës i cili e jepte sinjalin, sinjalin e jepte me zërin e lartë si p.sh. gati.... tash ose me ndonjë shami në dorë dhe në momentin e uljes së shamisë garuesit kanë filluar vrapimin. Ndërsa tek vija e finish-it, përfundimit ka qëndruar një fëmijë, tjetër po ashtu i caktuar në fillim të lojës dhe detyra e tij ka qenë të mbajë evidencën e arritjeve të lojtarëve në vijën e finish-it ku njëkohësisht shpallët edhe fituesi i lojës. Fituesi i lojës ishte fëmija që ka arritur i pari në vijën e finish-it ose të përfundimit. Përsëritja e kësaj gare ka qenë sipas dëshirës se fëmijëve.



## VRAPIM MË NJË KËMBË

Rekuzitat:

1. Vijat, vija e nisjes dhe e përfundimit.

Këtë lojë e luanin zakonisht vajzat e moshës 7 deri 12 vjeç dhe kishte karakter garues.

Vajzat garonin mes vete, se cila po vrapon më gjatë me një këmbë. Ato caktonin një shteg



vrapimi përafërsisht 15 deri 20 m. Në momenti që garueset ishin gati, njëra nga vajzat jepte shenjë për nisje. Gjatë vrapimit me një këmbë, vajzat kanë vrapuar me tërë fuqinë e tyre deri në vijën e finish-it ose fundi. Vajzave nuk u lejohej të vraponin me dy këmbë, nëse ka ndodhur, vajza është eliminuar nga loja.

Loja ka vazhduar sipas dëshirës së vajzave.

## KËRCIM SË GJATI

Rekuizitat:

1. Vijat.
2. Shkopi.

Kjo lojë luhej zakonisht nga barinjtë, gjatë kohës kur kullotnin bagëtinë, mirëpo edhe në kohën e lirë, ata garonin në mes vete.

Barinjtë e kanë zgjedhur një vend të përshtatshëm për ta luajtur këtë lojë, ata zakonisht kanë zgjedhur ndonjë livadh ku sipërfaqja e tokës ishte më e butë, pastaj bënin një vijë dhe nga ajo vijë provonin të kërcenin sa më shumë që kanë mundur, për ta fituar lojën.



Numri i pjesëmarrësve në lojë nuk ishte i caktuar, varësisht sa kanë qenë të pranishme. Lojtaret që kërcenin në gjatësi, atë gjatësi e kanë shënuar, matë me një shkopi ose me hapa. Ajo garuese që ka kërcyer së gjati më shumë, është shpallur edhe fituese e lojës.

## LUHATJA NË KAPËRRNAJË

Rekuizita:

1.Kapërrnaja, bimë të cilat janë në formë të konopit, janë elastike dhe të forta.

Luhatja me “kapërrnajë” ishte lojë shumë atraktive e cila luhej nga fëmijët.

Atraktiviteti i kësaj loje ishte sepse gjatë luhatjes ata kishin ndjesinë që ta shijonin sadopak fluturimin. Fëmijët gjenin një vend ku kishte “kapërrnaja” dhe argëtoheshin në to. Duke pasqaruar se “kapërrnaja” është një

bimë në formë të konopit, ku fëmijët janë kapur zvarrë në to, dhe janë argëtuar sipas dëshirës me këtë mjet loje.





## LOJA NGJITJA NË KAPËRRNAJË

Rekuizita:

1. Kapërrnaja, bimë në formë të litarit, elastike dhe të forta.

Kjo lojë ishte shumë atraktive dhe njëherësh argëtuese për fëmijët. Kishte karakter garues. Fillimisht fëmijët gjenin një vend ku kishte “kapërrnaja” dhe në atë vend duhet të ishin së paku dy “kapërrnaja” .



Gara ka filluar me dy lojtarë të cilët garonin në mes vete se cili po ngjitet më shpejt dhe më lart në “kapërrnaja” ku kapërrnajat duhet të ishin të të njëjtës lartësi.

Fëmijët garonin në mes vete në qifte, një më një. Loja vazhdonte duke garuar fituesit me fitues, ndërsa humbësit eliminoreshin nga loja. Loja ka vazhduar deri sa kanë mbetur vetëm dy lojtarë dhe njëri prej tyre është shpallur fitues.

Numri i pjesëmarrësve nuk ishte i kufizuar, varësisht prej fëmijëve që ishin të pranishëm. Këtë lojë më shumë e luanin djemtë e moshës 10 deri 17 vjeç.

## KAPËRCIMI I PËRROIT

Rekuzitat:

1. Shkopi i gjatë për afërsisht 3 deri në 5 metra.

Zakonisht këtë lojë e luani meshkujt e moshën 8 deri 17 vjeç, ishte një lojë tërheqëse dhe njëkohësisht argëtuese, ku fëmijët tentonin që përmes, shkopinjtve të kalonin “përroin”. Qëllimi i kësaj loje ishte të kalimi i “përroit” ku mesatarisht ishte i gjerë 2 deri në 3 metra dhe me ndihmën e shkopit ku gjatësia e tij ishte 3 deri në 5 metra kalonin përroin pa rënë në ujë dhe njëkohësisht kanë mat distancën se cili po e kalon distancën më të largët të “përroit”.

Në këtë mënyrë loja merrte karakter garues, ndërsa fitues ishte ai lojtar që kalonte përroin dhe kërcente më shumë se lojtarët tjerë.

Ndërsa ai ose ata lojtarë që nuk e kalonin përroin dhe binin në ujë, janë eliminuar nga loja dhe njëkohësisht dhe janë thumbuar me fjalë fyese.





## LOJËRAT NË UJË

Lojërat në ujë janë luajtur zakonisht nga meshkujt e moshave të ndryshme, fëmijët dhe të rriturit. Siç dihet, se në zonë e Llapushes ka mjaft lumenjtë të vegjël, lumi Mirusha është mjaftë i gjatë i cili përshkon disa fshatra në këtë zonë. Fëmijët dhe të rriturit meshkuj janë argëtuar dhe freskuar gjatë stinës së verës nëpër lumenjtë e zonës së Lpushës dhe. Është shumë e rëndësishme dhe duhet të cekët se lojërat në ujë janë luajtur edhe në fshatrat në lartësi mbidetare me më shumë se 1000 m. Ka raste kur fëmijët dhe të rriturit kanë ndërtuar në mënyrë artificiale, duke formuar diga në vende të ndryshme kah kalonte uji, mirëpo që nuk ishte lumë ose përrockë të e vogël kah kalonte uji. Këtë digë ata e ndërtonin me trupa druri, me topa të dheut , me barë, gurë etj.



## KËRCIM NGA BREGU NË UJË

Kjo lojë kishte karakter garues. Fëmijët garonin që të hidheshin nga bregu në lumë, pus ose ndonjë digë artificiale të ndërtuar.

Fillimisht fëmijët adaptoheshin me ujin, e më pas nga kureshtja për të bërë më atraktive atë ditë, dilnin në breg të lumit dhe kërcenin me radhë në ujë në forma të ndryshme si p.sh. kërcim në ujë në këmbë, kërcim në ujë trup mbledhur, kërcim në ujë me kokë, qëndrimi gatitur, kërcim në ujë me kokë krahët e hapur “dallëndyshe”, kërcim në ujë duke u rrotulluar, rreth rrotullim para – mbrapa e forma të ndryshme të kërcimeve në ujë. Fëmijët gjatë kërcimeve në ujë, vlerësonin vetën dhe shokët. Ata e shpallnin njërin nga ta, si më të mirin në këtë lojë.





## MBAJTJA E FRYMËS NË UJË

Në këtë lojë merrnin pjesë dy e më shumë lojtarë. Nuk ishte i kufizuar numri i lojtarëve, mirëpo më shumë këtë lojë e luanin dy deri në katër lojtarë. Edhe kjo lojë kishte karakter garues ku lojtarët garonin në mes veti se cili prej tyre po qëndronte nën ujë më gjatë. Fillimisht lojtarët që garonin mes vete futeshin në thellësi të ujit dhe paraprkisht përgatiteshin për zhytje nën ujë. Ndërsa një person rrinte në breg të lumit si arbitër apo matës i kohës dhe detyrë e tije ishte të vëzhgonte garuesit se cili prej tyre po qëndron më shumë në ujë. Ai lojtar që qëndronte më shumë nën ujë, shpallej fitues. Këtë lojë e përsëritnin disa herë, sipas dëshirës që kishin lojtarët.



## GJETJA E GJËSENDIT NË UJË

Rekuizitat:

1. Gurë, pjesë të druri, gjësende me vlerë etj.

Në këtë lojë merrnin pjesë një grup prej 4 e më shumë personave. Edhe kjo lojë kishte karakter garuese. Lojtarët garonin mes vete se cili po e gjen gjësendin në thellësi të ujit.

Njëri nga lojtarët nuk merrte pjesë në zhytje, mirëpo ishte udhëheqësi i lojës. Njëkohësisht ishte edhe sinjalizuesi i saj. Mbikëqyrësi i lojës e hidhte gjësendin ose shishen e mbushur me rërë, gurë etj. në mes të lumit. Lojtarët, përgatiteshin në buzë të lumit dhe me sinjalin e udhëheqësit të lojës i cili sinjali ishte: Gati: Në ujë. Kur lojtarët hidheshin në ujë dhe kërkonin gjësendin, ai përcillte rrjedhën e lojës. Ishte garë interesante dhe shumë atraktive, pasi që lojtarët janë zhytur në thellësi të ujit për ta gjetur vetëm një



send të fshehur. Kishte raste kur uji ka qenë i turbullt. Ai lojtar që e gjenë sendin, del mbi ujë dhe po ai lojtar është shpallë fitues i lojës.

## LOJA SHYT

Edhe kjo lojë si shumë lojërat tjera në ujë, ishte mjaftë atraktive dhe një ndër lojërat më të preferuara në ujë. Në këtë lojë, nuk ishte i kufizuar numri i lojtarëve. Lojën e fillonin kur të gjithë lojtarët, ishin paralel dhe afër njëritjetrit. Përgatiteshin që përnjëherë të hidheshin në ujë, të kërcenin në ujë nga bregu. Njëri prej tyre, i cili e luan rolin e arbitrit, u jep sinjalin për nisje si dhe kishte për detyrë t'i mbikëqyrë lojtarët gjatë lojës.



Me shenjën, sinjalin e lojtarit mbikëqyrës, lojtarët bëhen gati për të filluar garën mes vete. Lojtari mbikëqyrës, jepte shenjën p.sh.: Gati... Fillo, dhe të gjithë lojtarët fillonin lojën ku zhyteshin në ujë dhe cili prej tyre shkonte më larg në gjatësi pa dal mbi ujë, e fitonte lojën. Loja është përsëritur disa herë varësisht nga dëshira e lojtarëve që ishin prezent.



## PËRFUNDIM

Ruajtja e trashëgimisë kulturore të një populli ka rendësi të veçantë për kulturën e tij, e në veçanti kur kemi të bëjmë me kulturën shpirtërorë të tij.

Gjatë këtij hulumtimi, unë kam ardhur në përfundim se, pas gjithë kësaj pune të mundimshme më në fund erdhi edhe kurorëzimi i një dëshire time të madhe. Këtij hulumtimi iu përkushtova me një vullnet dhe dashuri të madhe që kisha për këto lojëra. Kishte raste të shpeshta kur data nuk mjaftonte e më zinte mesnata duke i mbledhur e përpunuar lojërat të cilat i kisha mbledhur në vende të ndryshme të Llapushës. Me gjithë vështirësitë për asnjë çast nuk më humbi motivi që kisha për të mbledhur këto lojëra. Unë vazhdoja së punuari më një vullnet të madh, e ky vullnet më shtoi gjatë intervistave më njerëz moshash e të gjinive të ndryshme të kësaj treve. Të intervistuarit, e sidomos pleqtë, ishin ata që nuk hezitonin për të dhënë me detaje informata të sakta rreth këtyre lojërave, pasuri e madhe e popullit tonë. Përveç informatave për lojëra, ata më uronin për nismën e marrë e kjo mua më dha edhe më shumë vullnet për punën time, të cilën ia lë për vlerësim mentorit tim të çmuar dhe kohës.

Në këtë hulumtim unë i kam mbledhur, përshtatur dhe i kam përshkruar 42 lojëra tradicionale të zonës së Llapushës, këto lojëra i kam mbledhur nga të moshuarit dhe të rinjtë e kësaj treve. Lojërat të cilat i kam mbledhur janë:

Loja “Peta”- me shkopinj elastik, Loja me “bahe” - preciziteti me bahe, Loja me “bahe”- hedhja e gurit në largësi, Loja me “bahe”- gjuajtja e shpendëve me bahe, Loja “taka” me 4 persona, Loja “me zjarr”, Loja “kile” në shelgje, Loja “sy mbyllur”, Loja “polici, gjyqtari, plaku, plaka dhe hajni”, Loja “këmbëkacel” më dhjetë katror- kacagel ose plloqëka, Loja “këmbëkacel” më katër katror në rreth, Loja “këmbëkacel” me tetë katror, Loja “fshehtas”, Loja e “vekut”, Loja “me peshqir”, Loja “kile”, Loja “fytafytas”, Loja “me brisk”, Loja “hedhja e shtizës”, Loja “më gogla”, Loja “kapuçë”- me plisa, Loja me “kamç”- sokol, Loja me “prackë”- llastiqe-slingshot, Loja me “fuzë”- që rrotullohet nga era-helikë, Loja “gjëje gojën me sy mbyllur”, Loja me “shami”, Loja më kapërrnajë- bimë barishtore në formë litari, Loja “dhësh”, Loja “koshiqe”, Loja “sorra”, Loja “muçak” -përhapje, Loja “duke vrapuar”, Loja “vrapim më një këmbë”, Loja “kërcim së gjati”, Loja luhatja më “kapërrnajë”, Loja ngjitja në “kapërrnajë”, Loja “kapërcimi i përroit me shkop”, Loja “kërcim nga bregu në ujë”, Loja “mbajtja e frymës në ujë”, Loja, “gjetja e gjësendit në ujë”, Loja “shyt”- zhytje në ujë.

Pra këto lojëra kanë karakter garues dhe argëtues. Unë mendoj se këto lojëra përveç se kishin karakter garues dhe argëtues kanë ndikuar drejtpërdrejt në zhvillimin fizik e psikikë tek ata persona që i kanë luajtur këto lojëra.

Nëse ndalemi e analizojmë rrjedhën e cilësdo lojë, atëherë të kuptojmë se me sa pozitivitet kanë ndikuar tek njeriu këto lojëra. Me apo pa dijeninë e tyre, këto lojëra kanë ndikuar drejtpërdrejt në zhvillimin fizikë tek ata persona që i kanë lozur këto lojëra.

Kjo na lë të kuptojmë se përmes këtyre lojërave janë zhvilluar aftësitë motorike si: forca, shpejtësia, koordinimi, preciziteti, fleksibiliteti, si dhe të mbajturit mend, koncentrimi etj.

Aftësitë motorike janë integrale të statusit antropologjik, që padyshim karakterizohen me rezultate modifikuese të njeriut, që me kohë i ka zhvilluar si proces me rendësi të pazëvendësueshme.<sup>13</sup>

**Sipas të intervistuarve këto lojëra janë luajtur, janë përcjellur brez pas brezi dhe kanë një të kaluar të lashtë. Disa prej të intervistuarve, të cilët ishin në moshë shpreheshin kështu, sipas prindërve, gjyshërve tanë këto lojëra kanë egzistuar dhe janë luajtur me një dëshirë të madhe brez pas brezi dhe datojnë në një të kaluar të largët.**

---

<sup>13</sup> Dr. Musta Aliu Biomotorika

## LITERATURA

Pllana, Shaban.- “Lojërat popullore të zonës së Llapit” 2002,  
Rugova, Muhamet.- “Lojërat popullore të Gjakovës” 2012,  
Matoshi, Selim.- “Sporte në trevat e Malësisë së Gjakovës-Trupojë”, Tiranë, 2011, Prishtinë  
2009.

<https://www.youtube.com/watch?v=I9-ow8fslA>

<https://www.youtube.com/watch?v=9fkVTXtpxak>

<https://www.youtube.com/watch?v=73V7hfva4xo>

<https://www.youtube.com/watch?v=yzbR8HTM5HI>

<https://www.youtube.com/watch?v=luOGnKcGd9s>

<https://www.youtube.com/watch?v=RSV9HUz6A8A>

<https://www.youtube.com/watch?v=KvQSNvJdaOg>

<https://www.youtube.com/watch?v=TnhdacNZi9w>

<https://www.youtube.com/watch?v=9eczi7Yyd1g>

<https://www.youtube.com/watch?v=6Lu5Oo19EAU>

[https://www.google.com/search?q=slingshot&rlz=1C1CHBD\\_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj2pvrU4dLPAhXGJ8AKHTVvBNAQ\\_AUIBygC](https://www.google.com/search?q=slingshot&rlz=1C1CHBD_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj2pvrU4dLPAhXGJ8AKHTVvBNAQ_AUIBygC)

[https://www.google.com/search?q=sokoli+shpend&rlz=1C1CHBD\\_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjmlKOC4NLPahXnJsAKHfn0CdQQ\\_AUIBigB&dpr=1#imgsrc=fOUYvDqSkF\\_PIM%3A](https://www.google.com/search?q=sokoli+shpend&rlz=1C1CHBD_enXK709XK709&espv=2&biw=1366&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjmlKOC4NLPahXnJsAKHfn0CdQQ_AUIBigB&dpr=1#imgsrc=fOUYvDqSkF_PIM%3A)

<sup>1</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=\\_9BzPuAUpQ0](https://www.youtube.com/watch?v=_9BzPuAUpQ0)

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=6Lu5Oo19EAU>

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7z7qIYgikLU>

<sup>1</sup> <https://www.facebook.com/sinani.ing.3/videos/456766207849799/>

Murat H. Krasniqi, Tërpezë, normalist, veteran i arsimit me mbi 40 vite punë në arsim.  
Ylber H. Berisha, Berishë, ka të përfunduar shkollën e mesme, punëtor teknik në SHFMU “ Rifat Berisha”.

Sabit Xh. Krasniqi, Tërpezë, ka të përfunduar shkollën e mesme.

Halil A. Krasniqi, Tërpezë, Normalist, veteran i arsimit me 41 vite punë në arsim.

Naser H. Morina, Gullbovc, ka të përfunduar shkollën e mesme.

Agim J. Bytyçi, Tërpezë, ka të përfunduar shkollën e mesme.

Xhevë S. Krasniqi, Tërpezë, amvise 80 vjeçare.

Mehmet F. Shurdhaj, Banjë, ka të përfunduar shkollën e mesme.

Selvie S. Krasniqi, Tërpezë, ka të përfunduar shkollën e mesme.

Nuhi K. Berisha, Berishë, arsimitar në SHFMU “ Rifat Berisha” në Berishë

Urim A. Kastrati, Damanek, Inxhinier i Ndertimtaris.

Blerim S. Krasniqi, Tërpezë , profesor në shkollën e mesme” Hamdi Berisha” në Malishevë.

Bardhyl I. Zogaj, Lladroc, ka të përfunduar shkollën e lartë.

Arbnore N. Berisha, Gurbardh, ka të përfunduar fakultetin e shkencave sportive, punon si mësime dhënëse.

Xhemile Xh. Shurdhaj, ka të përfunduar shkollën fillore, amvise.

Milaim Xh. Krasniqi, mësime dhënëse.

Brahim Zogaj, punëtor.

Ismet Krasniqi, mësime dhënëse i Gjuhës dhe Letërsisë Shqipe në SHFMU “Hasan Prishtina”

Tërpezë, lektor i punimit.