

Qendra për Dialog Nansen Shkup

# 101 lojëra

lojëra të lehta, interesante dhe  
zbavitëse për të gjithë



Sonaj Bilal • Biljana Krsteska Papić • Osman Emin

# 101 lojëra

**Botues**

Qendra për dialog Nansen Shkup rr. Bahar Mois 4, 1000, Shkup

**Titulli**

101 lojëra – lojëra të lehta, interesante dhe zbavitëse për të gjithë  
(titulli origjinalit 101 игра – лесни, интересни и забавни игри за сите)

**Autorë**

Sonaj Bilal, Biljana Krsteska-Papiq, Osman Emin

**Redaktor**

Veton Zekolli

**Përkthimi nga gjuha maqedone**

Gjuljas Seferi

**Realizimi elektronik**

Vane Rujkov

Copyright © 2022 Qendra për dialog Nansen Shkup Botimi i parë, viti 2022

**CIP – Каталогизација во публикација**

Народна и универзитетска библиотека „Св. Климент Охридски“, Скопје

XXXXXXXXXXXX-XXXXXXX

101 lojëra / Sonaj Bilal, Biljana Krsteska-Papiq, Osman Emin - Shkup: Qendra për dialog, 2022. – 116 fq.; 101 ilustrime, 17x24.

ISBN-XXXXXXXXXX-XXXXXXXX

COBISS.MK-ID XXXXXXXX



Sonaj Bilal • Biljana Krsteska Papiq • Osman Emin

# 101 lojëra

lojëra të lehta, interesante dhe zbavitëse  
për të gjithë

Shkup, 2022

## PËRMBAJTJA

Hyrje .....	7
1. Shporta sekrete .....	8
2. Memorja .....	9
3. Radhitëse .....	10
4. Kutia magjike .....	11
5. Ngrohtë-fohtë .....	12
6. Secili nëvendin e vet .....	13
7. Njohim përmes... ..	14
8. Dita-Nata .....	15
9. Kapërcë pengesat .....	16
10. I vogël, i mesëm, i madh .....	17
11. Zbuloni tëndryshmin .....	18
12. Karrige muzikore .....	19
13. Zbuloni dallimet .....	20
14. Poza qesharake .....	21
15. Ha-Ha-Ha .....	22
16. Kësulëkuqja dhe ujku .....	23
17. Shpresa dhe Agimi .....	24
18. Çfarëju kujtohet nga fotografia? .....	25
19. Piloti dhe kontrolluesi i fluturimit .....	26
20. Telefoni i prishur .....	27
21. Vazhdoje tregimin .....	28
22. Zinxhir fjalësh .....	29
23. Lojëra me tullumbace .....	30
24. Rrjeti .....	31
25. Rrethi (Hulahoop) .....	32
26. Impulsi .....	33
27. Pasqyra .....	34
28. Shpinëmëshpinë.....	35
29. Vemja .....	36
30. Njeri pranënjери .....	38
31. Fryn era për... ..	39
32. Radhituni... ..	40

33. Autobusi .....	41
34. Ndiq liderin .....	42
35. Orkestra .....	43
36. Shenjat e trafikut .....	44
37. Ferma .....	45
38. Pjesë e trupit .....	46
39. Historia e emrit tim .....	47
40. Emri dhe lëvizja .....	48
41. Brohorit emrin .....	49
42. Shpejtë-ngadalë-qetë-zëshëm .....	50
43. Para-prapa-majtas-djathtas .....	51
44. Vizatim portreti .....	52
45. Elefanti .....	54
46. Numëro deri në10 .....	56
47. Bum-bam .....	57
48. Dëgjo me vëmendje .....	58
49. Skulptura .....	59
50. Duarshtërëgim .....	60
51. Autografi .....	60
52. Ec sikur... ..	62
53. Kush jam unë? .....	63
54. Ishulli im .....	64
55. Emër me rrokje .....	65
56. Kulla .....	66
57. Zbulo ndjenjën .....	67
58. Miku i padukshëm .....	68
59. Nyja .....	69
60. Prezantimi nëçift .....	70
61. Atomi .....	71
62. Gjeje familjen tënde .....	72
63. Kopjo vizatimin .....	73
64. Mos e le tëbjerë.....	74
65. Ylli im .....	75
66. Lojëra me top .....	76
67. Anije dhe shkëmbinj .....	77

68. Inovatorë .....	78
69. I madh-i vogël .....	79
70. Lëvizje .....	80
71. Prek diçka... .....	81
72. Gjarpri .....	82
73. Poster inspirues .....	83
74. Gjeji këpucë e tua .....	84
75. Gjeje kush jam unë.....	86
76. Shporta me sheqerka .....	87
77. Lojëra me pantomima .....	88
78. Supermarketi .....	89
79. Lëvdatëpër... .....	90
80. Bingo .....	91
81. Zbulo mesazhin .....	92
82. Jam unë.....	93
83. Lojëra për relaksim .....	94
84. Përshtetjet nga kultura tëndryshme .....	96
85. Përshtetjet nërreth .....	98
86. Lepuri dhe breshka .....	99
87. Shëtitje .....	100
88. Semafori .....	101
89. Satelitëpërreth planetëve .....	102
90. Piter Pani .....	103
91. Gishti tregues dhe hunda .....	104
92. Tip-Top .....	105
93. 1, 2, 3 .....	106
94. Stafeta .....	107
95. Mbi tokë .....	108
96. Makinëshkrimi .....	109
97. Buzëqeshje udhëtuese .....	110
98. Tregimi me përparësen .....	111
99. Krateri i hënës .....	112
100. Shikim përmes... .....	113
101. Fije pas fije-lëmsh .....	114
Literatura .....	116

## HYRJE

*„Jam i sigurt që loja është thelbi i krijimtarisë së përgjithshme, jo vetëm i asaj letrare, por edhe i asaj artistike dhe shkencore“*

*Lj. Rshumoviq*

Postulatet themelore të arsimit ndërkulturor: empatia, solidariteti, ndihma, respektimi, mbështetja dhe shkëmbimi mund të promovohen më lehtë drejtpërdrejt dhe vazhdimisht përmes njëlarmie situatash të lojërave.

Loja është njëri nga mjetet kyçe i ndërhyrjeve ndërkulturore edukativo-arsimore, pa marrëparasysh moshën e nxënësve. Ajo nxit zhvillim spontan të komunikimit të ndërsjellë sjelljen e vendimeve të përbashkëta; tejkalimin e sfidave të caktuara; shkëmbimin e ideve, propozimeve, rekuizitave; ndihmës dhe mbështetjes së ndërsjellë në realizimin e elementëve të lojës; sensibilizimin për nevojat, ndjenjat, pritshmëritë e bashkëlojtarëve; respektimin e rregullave grupore, detyrave dhe roleve.

Lojërat janë një burim i pashtershëm i një numri të madh të mundësive për përfshirjen e elementeve të larmishme didaktike, duke bërë të mundur lehtësisht integrimin e tyre në një shumëllojshmëri të përmbajtjes arsimore. Në këtë mënyrë lojërat bëhen një shtytës i rëndësishëm i procesit mësimor, duke sjellë ndërveprim, motivim, gëzim dhe humor pozitiv midis të gjithë pjesëmarrësve të tyre.

Për të mbështetur një larmi iniciativash dhe aktivitete lojërash, është bërë një përzgjedhje prej 101 lojërave. Në besojmë se ato mund të përshtaten lehtësisht si për mjedisin shkollor ashtu edhe për atë familjar, dhe pikërisht kjo është arsyeja pse ky thesar lojërash është krijuar për të gjithë edukatorët, mësuesit, bashkëpunëtorët profesional, por edhe për prindërit, nxënësit dhe kureshtarët tjerë.

Lojërat e ofruara nuk janë të kufizuara sipas klasifikimeve në kategori të ndryshme, si për shembull, lojëra relaksimi, lojëra për përforsimin e bashkëpunimit, lojëra përqendrimi, etj., pasi që me anë të modifikimeve të ndryshme mund të kalojnë lehtësisht nga një kategori në një tjetër të aktivitetit të lojës.

Besojmë që këto 101 lojëra do të jenë nënxitës të aktiviteteve të pafund të lojërave, në ambiente të ndryshme, por gjithmonë me një parashenjë pozitive dhe të hareshme.

Ekipi për edukim pranë QDN Shkup

## 1. SHPORTA SEKRETE

Për këtë lojë fëmijët duhet të qëndrojnë në këmbë ose të ulen në një rreth. Ju duhet një shportë që është mbuluar dhe ka brenda një ose më shumë sende që lidhen me temën aktuale. Fëmijët duhet ta bartin shportën prej dorë në dorë ndërsa muzika luan në sfond. Kur muzika të mbarojë shporta duhet gjithashtu të ndalojë selëvizuri. Në momentin kur ndërpritet muzika, fëmija që ka shportën duhet të fusë dorën brenda shportës dhe përmes prekjes t'ia qëllojë për çfarë gjësendi bëhet fjalë.

### **Rekomandime:**

*Sigurohuni që loja të jetë e shpejtë dhe dinamike.*

*Mos vendosni shumë sende brenda dhe ndaleni muzikën më shpesh.*

*Loja mund të realizohet edhe me ndihmën e një kutie, thesi, etj.*



## 2. MEMORJA

Përgatitni çifte letrash që kanë një simbol ose vizatim në pjesën e brendshme, dhe një numër ose një simbol tjetër në pjesën e jashtme. Me letrat mbuloni vizatimin e madh që lidhet me temën e ditës. Nxënësi zgjedh dy letra. Nëse letrat janë të njëjta, d.m.th. me të njëjtin vizatim ose simbol në pjesën e brendshme, atëherë ato hiqen, ndërkas nëse letrat nuk janë të njëjta, ato kthehen në vend përsëri ashtu siç ishin. Loja përfundon kur të gjitha çiftet e letrave të jenë hequr dhe zbulohet vizatimi i madh. Ose kur nxënësit nga vizatimi gjysmë i zbuluar ia qëllojnë për çfarë bëhet fjalë pa i hequr të gjitha çiftet e letrave.

### **Rekomandime:**

*Sigurohuni që simbolet dhe vizatimet në pjesën e jashtme dhe të brendshme të letrave të jenë të përshtatshme me moshën e nxënësve. Ato duhet të kenë dimensione të duhura në mënyrë që të jenë të dukshme për të gjithë.*

*Numri i çifteve të letrave varet nga madhësia e vizatimit që është mbuluar.*



### 3. RADHITËSE

Për këtë lojë ju duhet të renditni më shumë pjesë të prera në mënyrë që të krijoni një ilustrim/vizatim/fotografi të plotë që lidhet me temën e ditës.

#### **Rekomandime:**

*Loja mund të organizohet në disa grupe më të vogla me nga 4-5 anëtarë ose në një grup më të madh, por në atë rast do të përgatitet një radhitëse që do të jetë më e madhe dhe do të ketë më shumë pjesë për t'i bashkuar. Preferohet që pjesët të jenë prej letre më të trashë ose kartoni.*

*Madhësia dhe numri i pjesëve që do të përdoren për radhitësen duhet të jenë të përshtatshme për moshën e nxënësve (p.sh.: për fëmijët më të vegjël, radhitësja duhet të përbëhet nga një numër më i vogël i pjesëve).*



### 4. KUTIA MAGJIKE

Loja “Kutia magjike” është një lojë hyrëse e thjeshtë por efektive për njohje, e përshtatshme si për grupe të vogla ashtu dhe për grupe të mëdha.

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Mësuesi duhet të kalojë pranë secilit nxënësi me një kuti që brenda ka fletë me pyetje të ndryshme. Secili nxënësi duhet të tërheqë një fletë Pasi të gjithë nxënësit të kenë tërhequr nga një pyetje, ata mund të vazhdojnë t'u përgjigjen atyre.

Pyetjet mund të jenë të larmishme, si për shembull:

- Çfarë lojë muzike dëgjoni?
- Cili është ushqimi juaj i preferuar?
- Për cilën skuadër futbolli bëni tifo?
- Cili është tingulli juaj i preferuar?
- Si relaksoheni?
- Cili është vendimi më mirë që keni marrë ndonjëherë?
- Çfarë karakteristike vlerësoni më shumë tek të tjerët?
- Kush është shkriktari juaj i preferuar?
- Cila ngjyre ju pëlqen më shumë?
- Çfarë pëlqeni më shumë ditën apo natën? Pse?
- Cila është këshilla më mirë që keni marrë ndonjëherë?
- Pa cilën gjë (send) nuk do të mund të jetoniit?
- ... etj.



### Rekomandim:

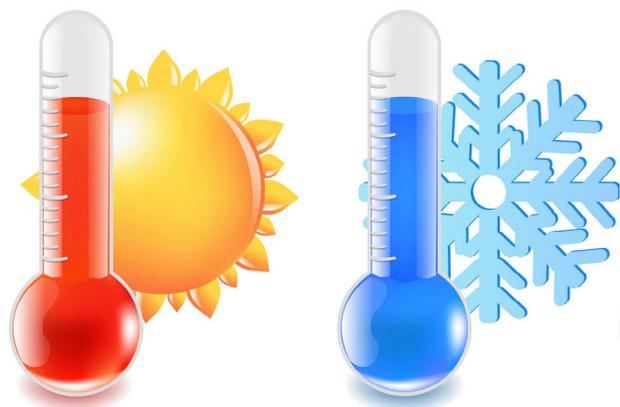
Nëse punoni me një grup shumë të madh, mund të luani lojën me dy nëngrupe të ndryshme njëkohësisht. Secili nxënës brenda nëngrupit të tij ndan përgjigjen e vet me ta. Më në fund, pasi të jenë përgjigjur të gjithë nxënësit në dy nëngrupet, ndajini nëngrupet në dy dhe përzieni gjysmën e nxënësve të nëngrupit të parë me gjysmën e nxënësve të nëngrupit tjetër dhe vazhdoni me një raund tjetër pyetjesh të reja.

Sigurohuni që pyetjet të përgatiten paraprakisht dhe të jenë të përshtatshme për moshën dhe interesat e nxënësve.

## 5. NROHTË-FTOHTË

Për qëllimet e kësaj loje, njëose dy nxënës dalin jashtënga klasa. Pjesa tjetër, së bashku me mësuesin, nëklasëfshehin njësend qëlidhet me temën e ditës. Kur nxënësit hyjnë nëklasënga jashtë tëtjërët përmes udhëzimeve *ngrohtë-ftohtë* i drejtojnë ata kah objekti i fshehur.

Kur nxënësit të jenë afër objektit të fshehur, tëtjërët bërtasin zëshëm *ngrohtë*, ndërsa kur ata të jenë më larg objektit, tëtjërët do të bërtasin *ftohtë*.



## 6. SECILI NË VENDIN E VET

Përgatitni karta (distinktivë/emblema) me ngjyra të ndryshme që do të paraqesin mjete të ndryshme të transportit, siç janë makina, kamioni, autobusi, treni, etj. Nëvarësi të numrit të nxënësve në klasë çdo automjet dhe ngjyrë duhet të përfaqësohet 4 deri në 5 herë (për shembull: 4 karta të kuqe me makinë, 4 karta të verdha me autobus, 4 karta jeshil me tren, etj.) Shpërndajuni kartat nxënësve sipas përzgjedhjes së rastësishme.

Pasi mësuesi të japësh një fëmijë fillojnë të lëvizin lirshëm nëpër dhomë dhe imitojnë tingujt e automjeteve. Në shenjë të ndalesës stop, secili nxënës duhet të gjejë garazhin e tij ose të saj në ngjyrën e kartës. Garazhet janë fletë me ngjyra të mëdha të vendosura në tokë. Pas çdo raundi të radhës, mësuesi ndryshon vendin e fletëve në tokë. Kështu nxënësit duhet çdoherë të gjejnë garazhin e tyre nga e para.

Loja mund të ketë disa variacione. Nxënësit mund të tërheqin karta fluturash me ngjyra të ndryshme. Ndërsa muzika luan, nxënësit lëvizin lirshëm nëpër dhomë duke imituar fluturimin e fluturave. Kur muzika ndalon, secili nxënës duhet të qëndrojë te lulja me ngjyrën e fluturës që ai/ajo mbart. Dhe pas secilit raundi të ardhshëm, mësuesi ndryshon vendin e luleve në tokë.

E njëjta mund të bëhet me kartat me mollëkuqe, në atë mënyrë që nxënësit duhet të qëndrojnë tek mollëkuqja që ka të njëjtin numër pikash sikundër edhe mollëkuqja që ata mbajnë.

Loja bëhet edhe me karta me lepuj, zogj, bretkosa, etj., duke përshtatur lëvizjet dhe pikën muzikore.



## 7. NJOHIM PËRMES...

Varësisht prej qëllimit që duam të arrijmë loja “Njohim përmes ...” mund të realizohet në disa mënyra.

Për këtë lojë nxënësit mund të qëndrojnë në këmbë ose të ulen nën jërreth ose të jenë të organizuar në disa grupe më të vogla.

Nxënësit mund të kenë për detyrë të njohin tinguj të caktuar, siç janë muzika, instrumenti muzikor, gjuha, tingulli nga një makinë aparat, mjet transporti, kafshë etj., në varësi të temës që trajtohet.

Në lidhje me njohjen përmes shijes, nxënësit mund të përipiqen që symbyllur të dallojnë shije të ndryshme (të ëmë, të kripur, të hidhur, të thartë), duke provuar artikuj të ndryshëm ushqimor ose t’ia qëllojnë për cilin artikull ushqimor bëhet fjalë (p.sh. çokolatë portokall, llokum, etj.)

Në të njëjtën mënyrë mund të realizohet edhe njohja përmes aromës, me anë të sëcilës nxënësit do të njohin aroma të caktuara lulesh, frutash, erëzash ose sendesh të caktuar ushqimor me njëerë më të fortë (p.sh. uthull, çips, etj.).

Njohja me anë të prekjes mund të realizohet në të njëjtën mënyrë si loja e “Shportës sekrete”, ku nxënësit me anë të prekjes do të njohin objekte të ndryshme, llojet e letrës, tekstilet, etj., në varësi të temës së ditës.



## 8. DITA - NATA

Për këtë lojë nxënësit duhet t’i ndjekin udhëzimet e mësuesit. Mësuesi vendos si dhe me cilat udhëzime do të realizohet loja. Për shembull, nëse mësuesi thotë *dita*, nxënësit duhet të ngrihen, nëse ai thotë *nata*, ata duhet të ulen. Ose, me një variacion të vogël, ata mund që me fjalën ditë të drejtojnë trupin duke qenë ulur, ndërsa pas fjalës natë të mbështeten mbi bankë.

Udhëzimet mund të përshtaten sipas temës që përpunohet në mënyrë që në vend të udhëzimit *dita-nata*, mund të përdoren udhëzime si: *lart-poshtë*, *majtas-djathtas*, *brenda-jashtë*, *shpejt-ngadalë*, etj.



## 9. KAPËRCE PENGESAT

Kjo lojë kërkon që nxënësit të organizohen në grupe më të vogla.

Secili nxënës nga grupi duhet të kapërcejë disa pengesa për të arritur deri tek caku i vendosur në klasë. Si pengesë mësuesi mund të vendosë objekte të ndryshme, lodra, karrige, bankë rreth-hula (hulahoop), etj. Duke vepruar kështu, ai duhet t'u shpjegojë nxënësve se si ta kapërcejnë çdo pengesë për shembull, disa pengesa duhet të kalohen duke kërcyer përmbi ato, të tjerat duke vrapuar, të tjerat duke i përshkuar, etj.

Në varësi të temës së trajtuar, nxënësit mund të kenë për detyrë të bartin objekte të ndryshme përgjatë pengesave. Për shembull, ata mund të jenë në rolin e një postieri dhe të mbajnë një letër apo pako përgjatë pengesave për të arritur tek posta, domethënë caku përfundimtar, ose mund të jenë në rolin e një kafshe që duhet të arrijnë shtëpinë ose familjen e saj qëndodhet nga ana tjetër e pengesave, etj.

### Vërejtje:

Loja mund të realizohet edhe jashtë hapësirave të shkollës.

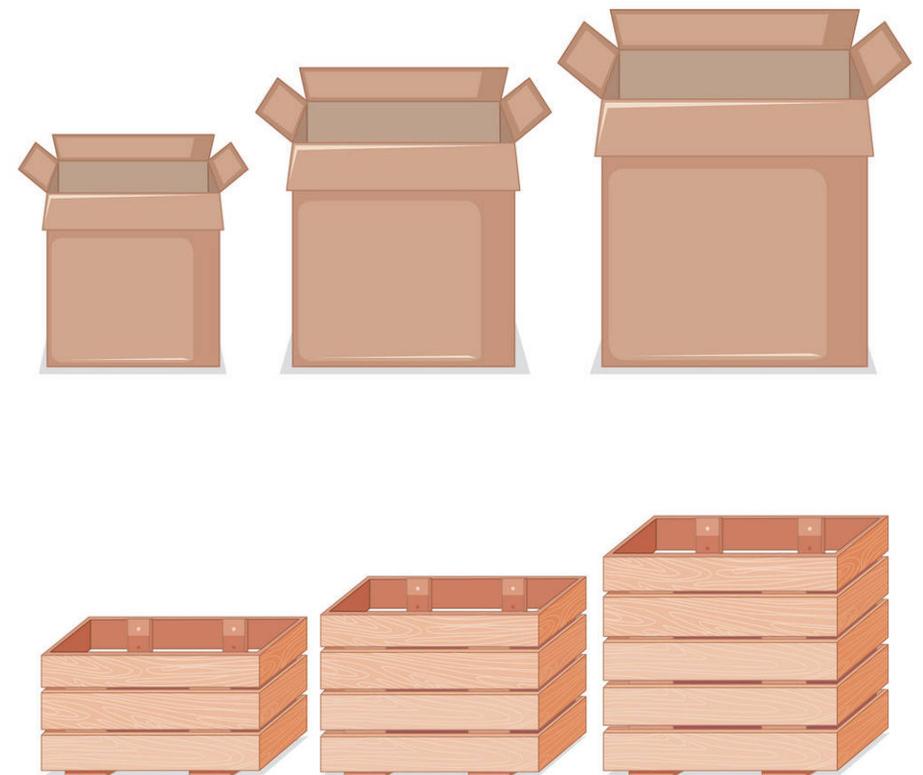


## 10. I VOGËL – I MESËM – I MADH

Nxënësit janë ulur nën jërreth dhe ndërsa dëgjohet muzikë ata bartin nga njëri tek tjetri një kuti me sende me madhësi të ndryshme. Kur muzika ndërpritet, nxënësi që ka kutinë duhet të heqë sendin nga kutia dhe sipas madhësisë ta vendosë atë në njërin nga tre kategoritë ose grupet: grupi me sende të vogla, të mesme ose të mëdha. Loja vazhdon derisa të gjitha sendet të nxirren nga kutia.

### Rekomandim:

Mësuesi duhet të japë udhëzime të qarta dhe të japë shembullin e parë se si bëhet detyra duke vendosur një gjësend të vogël, të mesëm dhe të madh në kategoritë përkatëse.



## 11. ZBULONI TË NDRYSHMIN

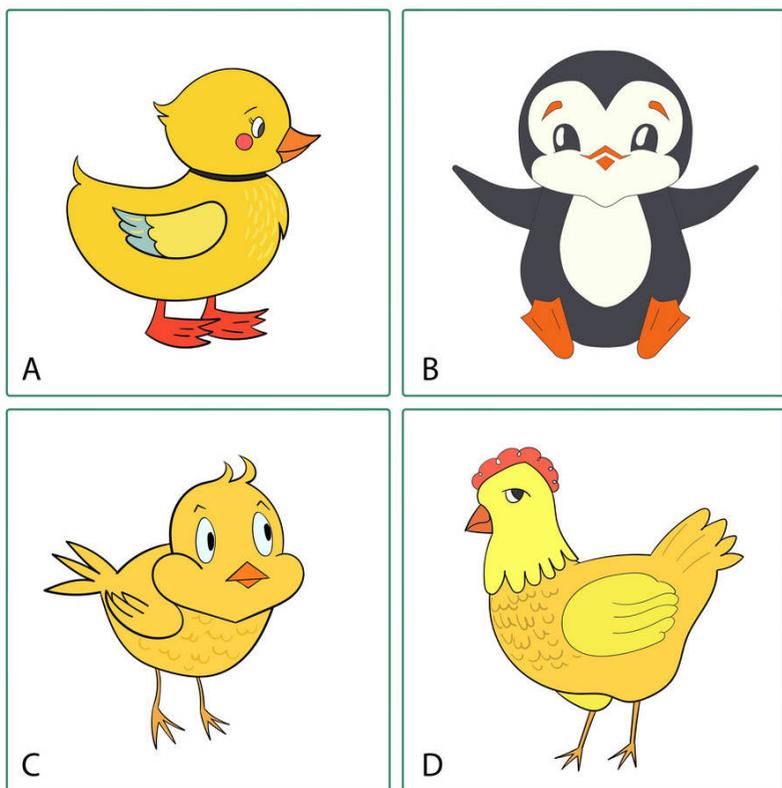
Nxënëve u jepet detyrë të zbulojnë cili vizatim, send, etj., është ndryshëm nga të tjerët që përfaqësojnë një grup ose kategori.

Mësuesi mund të përgatisë disa grumbuj gjësendesh të sënjëtës kategori dhe t'u kërkojë nxënësve të heqin gjësendin që nuk i përket grupit.

E njëjta gjëmund të bëhet në formën e një fletë pune ku nxënësit do të rrethojnë një vizatim / foto që nuk i përket grupit ose kategorisë.

### Rekomandim:

Objektet dhe vizatimet e përdorura për këtë lojë duhet të jenë të përshtatshme për moshën e nxënësve.



## 12. KARRIGE MUZIKORE

Në fillim të kësaj loje duhet të kenë nga një karrige për secilin nxënës në grup. Karriget rregullohen në një rreth në mënyrë që pjesa e karriges që është për t'u ulur të jetë pozicionuar nga ana e jashtme e rrethit. Sipas një muzike të caktuar, nxënësit lëvizin dhe luajnë/ kërcëjnë rreth karrigeve. Kur muzika ndalon, nxënësit duhet të ulen në një karrige sa më shpejt që të jetë mundur. Në secilin raund tjetër të lojës, me ndalimin e muzikës, numri i karrigeve zvogëlohet për një. Nxënësit që kanë mbetur pa karrige dalin nga loja. Loja përfundon kur në fund të kenë mbetur një ose dy lojtarë.

### Variacione:

Një variant i mundshëm i lojës është t'i inkurajoni nxënësit që kanë mbetur pa karrige të gjejnë shpejt dhe të ndajnë një karrige me një shok/shoqe tjetër të klasës, do të thotë të ulen 2-3 nxënës së bashku.

Qëllimi është që në fund të gjithë nxënësit të gjejnë një mundësi për t'u ulur së bashku në një numër të vogël karrigesh.



### Rekomandime:

Kjo lojë kërkon një hapësirë të mjaftueshme që të mund karriget të renditen në rreth dhe nxënësit të lëvizin përreth tyre (nga ana e jashtme). Rekomandohet gjithashtu të përdorni një pikë muzikore më ritmike për ta bërë lojën më dinamike dhe për të krijuar një atmosferë pozitive dhe argëtuese.

Nëse grupi i nxënësve është më i madh, në çdo ndërprerje të muzikës 2-3 karrige mund të hiqen, në mënyrë që loja të mos stërzgjetet, gjegjësisht të ruhet dinamika e saj.

### 13. ZBULONI DALLIMET

Tregojuni nxënësve një seri ilustrimesh që lidhen me temën e ditës që po realizohet. Nëse, për shembull, keni një seri prej pesë ilustrimesh, le të dallohet njëri prej tyre në disa detaje, siç është pozicioni i objektit, ngjyra e tij, madhësia, etj. Inkurajoni nxënësit t'i identifikojnë dallimet dhe të argumentojnë përgjigjet e tyre.



### 14. POZA QESHARAKE

Nxënësit lëvizin sipas ritmit të muzikës që dëgjojnë. Kur muzika ndalon, nxënësit duhet të bëjnë një pozë qesharake dhe të qëndrojnë ashtu derisa muzika të fillojë përsëri. Mësuesit mund të bëjnë disa foto nga pozat më qesharake.



## 15. HA-HA-HA...

Nxënësit pozicionohen në rreth në atë mënyrë që të mund ta shohin njëri-tjetrin (ata mund të qëndrojnë në këmbë ose të ulen). Nxënësi i parë që fillon lojën ka për detyrë të thotë një herë HA, nxënësi i dytë vazhdon lojën duke thënë të njëjtën gjë dy herë HA-HA, i treti duke thënë tre herë HA-HA-HA ..., i katërti katër herë i pesti pesë herë etj., deri te nxënësi i fundit. Si një udhëzim, nxënësve mund t'u thuhet të numërojnë me saktësi dhe të përipiqen të mos qeshin. Sigurisht që kjo do të jetë shumë më vështirë pasi loja do t'i bëjë të qeshin, dhe kur kjo të ndodhë është e rëndësishme që kjo të lejohet dhe mbështetet pasi krijimi i një atmosfere pozitive në grup është qëllimi kryesor i kësaj loje.

### Variacion:

Në vend të HA-HA-HA... mund të përdoren tinguj tjerë, si për shembull: BRM-BRM-BRM... etj.



## 16. KËSULËKUQJA DHE UJKU

Njëri prej nxënësve është në rolin e ujkut, ndërsa nxënësit tjerë janë në rolin e kësulëkuqes dhe e imitojnë atë duke lëvizur, duke kërcyer, mbledhur lule, duke vrapuar, etj. Pas shenjës së dhënë nga mësuesi (përplasje duarsh, etj.), nxënësi në rolin e ujkut, i cili ishte ulur më parë në një cep të dhomës, fillon të vrapojë dhe përipiqet të kapë një nga nxënësit në rolin e Kësulëkuqes. Nxënësi që kapet do të marrë rolin e ujkut. Loja përsëritet disa raunde.



## 17. SHPRESA DHE AGIMI

Njën xënës është në rolin e shtrigës e cila është ulur në një karrige në një cep të klasës, ndërsa nxënësit tjerë janë në rolin e Shpresës dhe Agimit. Për këtë qëllim, nxënësit që luajnë rolin e Shpresës dhe Agimit janë të ndarë në çifte, duke u mbajtur për duarsh dhe duke lëvizur lirshëm nëpër klasë duke kërcyer, vrapuar lehtë etj. Pas shenjës së dhënë nga mësuesi, nxënësi në rolin e shtrigës ngrihet nga karrigia dhe përpiqet të kapë një fëmijësa mëshpejtë që mundet. Fëmija i parë që kapet merr rolin e shtrigës.



## 18. ÇFARË JU KUJTOHET NGA FOTOGRAFIA?

Nxënësve u tregohet një ilustrim ose fotografi e caktuar që lidhet me temën e ditës. Ai shfaqet për rreth 10-15 sekonda. Nxënësit inkurajohen të mbajnë mend sa më shumë figura dhe detaje nga ato që shohin. Më pas ilustrimi ose fotografia mbulohet dhe nxënësve u kërkohet të japin sa më shumë informacione dhe të dhëna në lidhje me ato që kanë parë më parë.

Më në fund, ilustrimi ose fotografia tregohet përsëri në mënyrë që nxënësit të mund të vlerësojnë në mënyrë të pavarur sa përgjigje të sakta kanë dhënë.



## 19. PILOTI DHE KONTROLLUESI I FLUTURIMIT

Për qëllimet e lojës "Piloti dhe kontrolluesi i fluturimit", nëdyshtemenëe klasës ose hapësirës ku do të zhvillohet loja, duhet të shënohet me një shirit ngjytës letre vendi i pistës për aeroplanë. Pista duhet të jetë e gjatë dhe e gjerë në mënyrë që nxënësit të mund të lëvizin lehtësisht. Në pistë duhet të vendosen pengesa të ndryshme si lodra, topa, etj., të cilat në të vërtetë do të përfaqësojnë aeroplanë tjerë.

Nxënësit ndahen në çifte. Një anëtar i çiftit është në rolin e pilotit, ndërsa tjetri është në rolin e një kontrolluesi të fluturimit që jep udhëzime. Nxënësi në rolin e kontrolluesit të fluturimit duhet, me udhëzimet e tij, ta ndihmojë nxënësin në rolin e pilotit, me krahët e hapur dhe symbyllur, të kalojë në pistë dhe të arrijë cakun pa goditur aeroplanë e tjerë d.m.th. pengesat. Kontrolluesi i fluturimit duhet të qëndrojë prapa pilotit ose pranë tij dhe të japë udhëzime të tilla si majtas, një hap djathtas, drejt, etj. (por nuk duhet ta prekë atë).

### **Rekomandim:**

*Bëni kujdes që loja të realizohet në një mënyrë të sigurt.*



## 20. TELEFONI I PRISHUR

Nxënësit ulen në një rreth dhe duke pëshpëritur nga veshi në vesh, përcjellin një fjalë qëka të bëjë temën e ditës. Kur fjala arrin tek fëmija i fundit i ulur në fund të rrethit, ai fëmijë duhet të thotë fjalën që ai ose ajo ka dëgjuar me zë të lartë.

Në fund të lojës, fjala e parë dhe e fundit krahasohen.



## 21. VAZHDOJE TREGIMIN

Nxënësit ulen nënjërreth. Mësuesi fillon të tregojë një tregim të tërë. Pas hyrjes në tregim, nxënësit motivohen të vazhdojnë tregimin. Secili nxënës ka për detyrë të vazhdojë tregimin me një fjali të re. Mësuesi mund ta inçizojë tregimin, të cilin pastaj mund ta dëgjojnë të gjithë së bashku.



## 22. ZINXHIR FJALËSH

Nxënësit rreshtohen nënjërreth (ata mund të qëndrojnë në këmbë ose të ulen). Secili nxënës, kur t'i vijë radha, ka për detyrë të thotë një fjalë që fillon me shkronjën me të cilën mbaroi fjala e mëparshme. Për shembull, nëse nxënësi i parë thotë fjalën *libër*, i dyti duhet të thotë fjalën që fillon me shkronjën *r*, për shembull: *roman*, i treti duhet të thotë fjalën që fillon me shkronjën *n*, etj.

**Vërejtje:** Gjatë realizimit të lojës, është e mirë të zgjidhni një kategori fjalësh, për shembull: **kategoria ushqimore:** *rrush-shëga-avokado...*; **kategoria e kafshëve:** *drenusha-aligatori-iriqi...*

Koha e thënies së fjalës duhet të jetë e kufizuar (për shembull, në 5 sekonda), dhe të bëhet kujdes që mos të përsëriten fjalët e njëjta.



## 23. LOJËRA ME TULLUMBACE

Nxënësit ndahen në çifte. Secili çift ka nga një tullumbace që ata e vendosin ndërmjet stomakut ose ballit. Çiftet duhet të vallëzojnë me ritmin e muzikës që dëgjojnë duke u siguruar që tullumbacja të mos bjerë në tokë.

Pas çdo raundi të ri të lojës mund të formohen çifte të reja.

Sigurohuni që pikat muzikore të kenë ritëm dhe shpejtësi të ndryshme.

### **Variacion:**

*Nxënësit të cilët janë ndarë në çifte radhiten në dy kolona dhe garojnë në bartjen e tullumbaceve deri në një vend të caktuar. Ata e bëjnë këtë duke mbajtur tullumbacet me anë të ballit të tyre.*



## 24. RRJETI

Loja rrjeti është një lojë për njohje. Për ta realizuar lojën ju duhet një lënsh prej leshi, spangoje ose litari.

Nxënësit radhiten në rreth. Nxënësi i cili fillon lojën mban në dorë fijen e leshit, spangon ose litarin, thotë emrin e tij me zë të lartë dhe zgjedh një shok tjetër të klasës për t'ia hedhur lënshin prej leshit, spangon ose litarin. Kur ia hedh lënshin, ai e thotë emrin e shokut të klasës të cilit ia hedh lënshin. Pas kësaj, shoku i klasës tek i cili ndodhet lënshi mban për vetë një pjesë të fijes së leshit, spangos ose litarit, zgjedh një shok tjetër të klasës dhe vepron në të njëjtën mënyrë domethënë së pari e thotë emrin e vet me zë të lartë dhe pastaj, duke hedhur lënshin, e thotë emrin e shokut të klasës. Kështu veprojnë të gjithë nxënësit dhe përfundimisht krijojnë një rrjet të përbashkët.

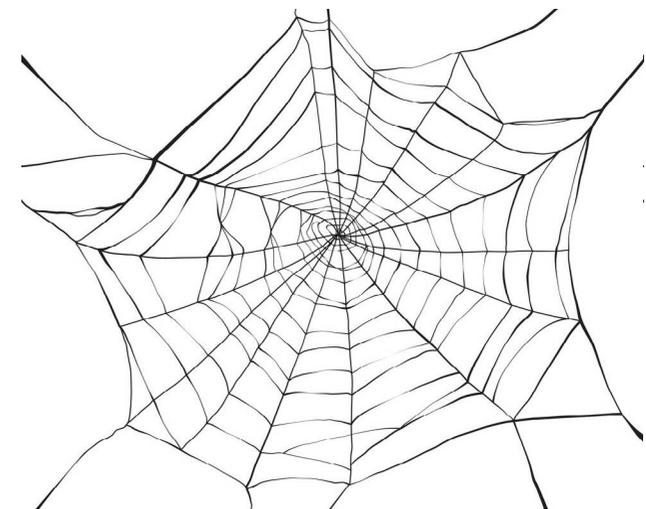
### **Rekomandime:**

*Sigurohuni që fija e leshit, spangoja ose litari që do të përdorni të jetë mjaftueshëm i gjatë sa të mjaftojë për të gjithë nxënësit.*

*Në fund të lojës, mund ta mbledhin fijen e leshit, spangon ose litarin në të njëjtën mënyrë, duke e kthyer atë tek njëri-tjetri teksa i përsërisin emrat.*

### **Variacion:**

*Përveç se për njohje, loja e rrjetit mund të përshtatet dhe përdoret edhe për qëllime të tjera, si për shembull: për përsëritje të fjalëve, nocioneve, formulave, etj.*



## 25. RRETHI (HULAHOOP)

Loja me rreth (hula hoop) ka për qëllim të krijojë një atmosferë pozitive në grup, si dhe të nxisë bashkëpunim, ndihmë dhe mbështetje. Për qëllimet e kësaj loje është nevojshme të kenë një rreth (hula hoop).

Nxënësit rreshtohen në rreth dhe mbahen për duarsh. Qëllimi i aktivitetit është transferimi i rrethit nga një nxënës tek tjetri sa më shpejt që të jetë mundur pa lëshuar duart. Matni kohën. Loja mund të përsëritet më shumë herë.



### Rekomandime:

Sigurohuni që rrethi që përdorni të jetë mjaft i madh në mënyrë që secili nxënës të mund të kalojë nëpër të.

Inkurajoni nxënësit të vendosin një afat kohor të nevojshëm për të përcjellë rrethin dhe shikoni nëse ata mund ta arrijnë afatin, ose nëse ata mund ta përcjellin rrethin edhe më shpejt. Ju mund të bëni më shumë përpjekje nëse grupi nuk e arrin afatin kohor dhe dëshiron ta provojë sërish.

Mbështetni dhe inkurajoni nxënësit të hartojnë strategji të përshtatshme dhe të ndihmojnë njëri-tjetrin në transferimin e rrethit duke siguruar që duart e tyre të mos lëshohen në asnjë moment.

Në fund të aktivitetit mund të bëhet një lloj përmbledhje, duke përdorur pyetje si: Cila ishte strategjia juaj gjatë këtij aktiviteti?; Si vareshit nga lojtarët e tjerë që ishin me ju gjatë aktivitetit?; Si mund ta ndërlihdni këtë aktivitet me punën e përbashkët dhe përcaktimin e qëllimeve si një grup?

### Variacion:

Gjatë realizimit të lojës mund të përdorni njëkohësisht dy rrethë të cilët do të lëvizin në drejtime të kundërta.

## 26. IMPULSI

Nxënësit qëndrojnë në një rreth dhe mbahen për duarsh. Qëllimi i lojës është që të përcillet një impuls ose sinjal i caktuar nga një pjesëmarrës tek tjetri sa më shpejt që të jetë mundur. Impulsi mund të jetë një ose më shumë shprehje të dorës.

Nxënësit duhet të përqendrohen dhe ta përcjellin impulsin njëri pas tjetrit thjesht duke ndjerë shtrëngimin, pa shikuar duart e tyre.

Matni kohën. Loja mund të përsëritet më shumë herë për të arritur transferimin sa më të shpejtë të impulsit.



## 27. PASQYRA

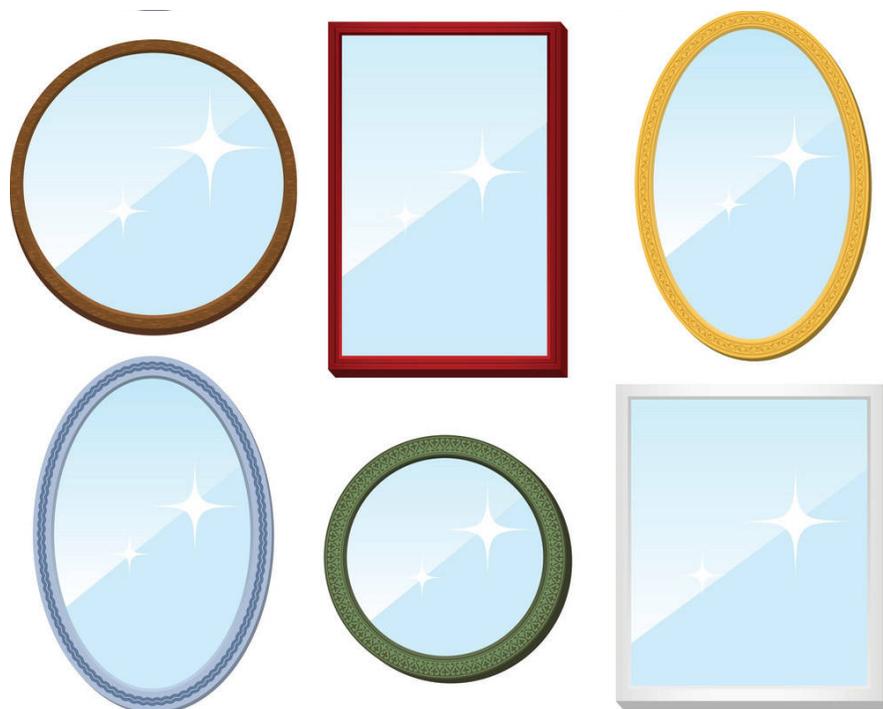
Loja "Pasqyra" nxit komunikimin joverbal, përqëndrimin dhe aftësinë për t'u fokusuar.

Ndani nxënësit në çifte dhe rregulloni që çiftet të qëndrojnë përballë njëri-tjetrit. Anëtar i parë i çiftit duhet të bëjë lëvizje të caktuara të cilat anëtar i tjetër duhet t'i ndjekë dhe përsërit sikur të ishte pasqyrë (d.m.th. nëse nxënësi i parë ngre dorën e djathtë nxënësi në rolin e një pasqyre duhet të ngrejë dorën e majtë). Çiftet e bëjnë këtë për 1 deri në 2 minuta, pastaj ndryshojnë rolet.

Në fund, të dy anëtarët e çiftit mund të bëjnë lëvizje dhe të përipiqen të ndjekin njëri-tjetrin.

### **Rekomandim:**

*Për të qenë loja më e suksesshme, çiftet duhet të jenë të koncentruar mirë, ndërsa lëvizjet të jenë të ngadalta.*



## 28. SHPINË MË SHPINË

Loja "Shpinë më shpinë" nxit komunikimin verbal, si dhe dëgjimin aktiv. Së pari, për qëllimet e lojës, ndani nxënësit në çifte sipas përzgjedhjes së rastësishme. Çiftet duhet të ulen në karrige dhe me shpinë të kthyer nga njëri-tjetri. Jepni njërit anëtar të çiftit një fotografi me një formë ose figurë dhe jepni anëtarit tjetër një fletë letre dhe një laps ose stilolaps. Nxënësi që ka fotografinë duhet t'i japë udhëzime gojore çiftit tjetër se si të vizatojë formën ose figurën e fotografisë, por nuk duhet të thotë drejtpërdrejt se çfarë forme ose figure ka, por vetëm duhet ta përshkruajë atë. Për shembull, ai nuk duhet të thotë "Vizato një trekëndësh ...", por ai duhet të thotë "Vizato tri vija, një horizontale dhe dy vija të pjerrëta sipër horizontales ...", etj.

Kufizojeni kohën në 5 minuta. Në fund, çiftet le t'i krahasojnë vizatimet e bëra me vizatimin origjinal.

### **Rekomandime:**

*Fotografite me forma të ndryshme duhet të përgatiten paraprakisht.*

*Në fund të lojës mund të diskutohet shkurtimisht lidhur me rrjedhën e komunikimit gjatë realizimit të lojës, vështirësitë me të cilat përballen çiftet, dhe mënyrën se si i kapërcejnë ato vështirësi, etj.*

### **Variacion:**

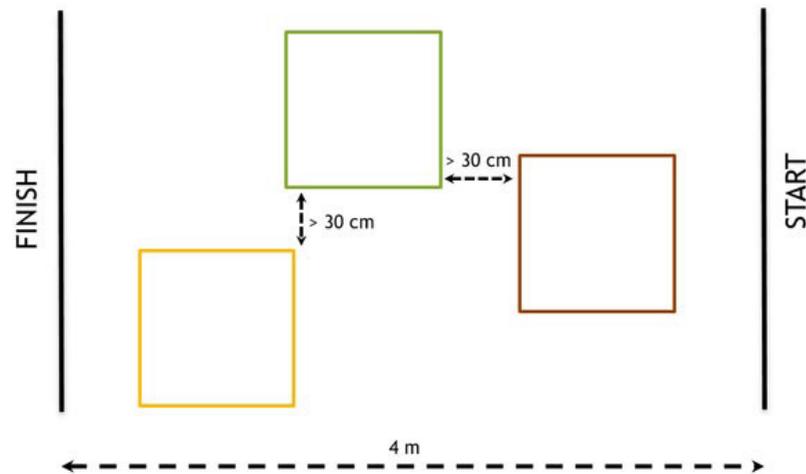
*Loja mund të realizohet në të njëjtën mënyrë, megjithëse mund të ketë një kufizim në raport me numrin e pyetjeve që mund të parashtrijë anëtar i çiftit i cili duhet të vizatojë (për shembull: mund të parashtrijë vetëm 3 pyetje ose nuk mund të parashtrijë asnjë pyetje, etj).*



## 29. VEMJA

Loja “Vemja” është një lojë që inkurajon bashkëpunimin, komunikimin, planifikimin, të menduarit kreativ dhe strategjik, si dhe një atmosferë pozitive në grup.

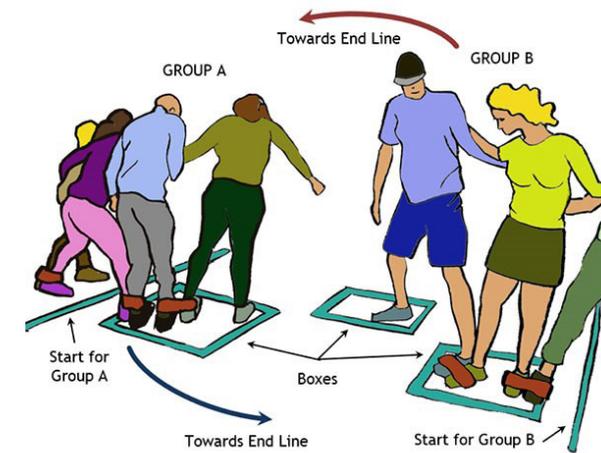
Për qëllimet e lojës, ju duhet një shirit ngjites letre dhe disa lidhëse të gjata. Në dyshemenë e klasës ose dhomës ku do të realizohet loja, me një shirit ngjites bëni tre katrorë dhe dy vija (siç është ilustruar në foton mëposhtë). Vija në të djathtë duhet të jetë e fillimit, respektivisht vendi ku fillon loja, ndërsa vija në të majtë duhet të jetë vendi ku duhet të arrijnë nxënësit, d.m.th. vendi ku mbaron loja. Distanca midis katrorëve, si dhe distanca midis katrorëve dhe vijave, është përqyeshme të jetë rreth 30 cm.



Për këtë lojë nxënësit duhet të jenë të ndarë në dy ose më shumë grupe, në varësi prej numrit të përgjithshëm.

Nxënësit nga secili grup veç e veç, duhet të formojnë një rresht, duhet të lidhin këmbët me njëri-tjetrin (te kyçat ose shputat e këmbëve), siç është ilustruar në foton mëposhtë. Qëllimi i grupit është që të gjithë së bashku të kalojnë nga njëra anë e vijës (start) tek ana tjetër e vijës (finish), duke kaluar nëpër katrorë por duke u siguruar që të mos shkelin mbi vijat e katrorëve ose jashtë katrorëve, si dhe mbi vijat anësore.

Detyra përfundohet me sukses kur i gjithë grupi arrin në anën tjetër të vijës fundore.



### Rekomandime:

Në fillim të lojës, mësuesi duhet të shpjegojë rregullat e lojës dhe nxënësit fillojnë me lëvizjet e tyre vetëm pasi ai të jep shenjë.

Kini kujdes me lidhëset ose materialin që përdorni për të lidhur këmbët (që të mos dëmtoni rrobat).

Nxënësit të cilët kanë ndonjë vështirësi fizike ose kanë probleme baraspeshimi nuk duhet të marrin pjesë në lojë.

Nxënësit duhet të lëvizin ngadalë në mënyrë që loja të realizohet në mënyrë të sigurt.

Më në fund, loja mund të përmbillet me një përmbledhje të shkurtër, duke përdorur pyetje si: Si keni arritur të realizoni detyrën?; Si ishte komunikimi midis anëtarëve të ekipit?; A zgjodhët një udhëheqës të ekipit? etj.

### Variacione:

Në lojë mund të përfshihen dy grupe në të njëjtën kohë, duke e bërë kështu lojën garuese. Të dy grupet duhet të fillojnë të lëvizin në të njëjtën kohë. Një grup mund të fillojë nga vija e djathtë dhe tjetri nga e majta. Mateni kohën për të parë se cili grup do të jetë më i shpejtë.

Luani muzikë të zëshme që do ta vështirësonte komunikimin verbal dhe shikoni se si ekipi do t'ia arrijë qëllimit. Muzika mund të luhet vazhdimisht ose herë pas here, në intervale prej rreth 30 sekondash.

Nëse doni ta bëni detyrën më të vështirë, shtoni numrin e katrorëve në dysheme ose përdorni edhe forma të tjera.

## 30. NJERI PRANË NJERIU

Në lojën "Njeri pranë njeriu", nxënësit duhet të ndahen në çifte. Nxënësit udhëzohen të ndjekin udhëzimet e dhëna nga mësuesi dhe të veprojnë sipas tyre. Udhëzimet kanë të bëjnë me kombinime të ndryshme të pjesëve të trupit, që do të thotë se çiftet duhet të qëndrojnë sipas kombinimit të përmendur. Nëse, për shembull, mësuesi jep udhëzimin: "shpinë më shpinë", çiftet do të duhet të qëndrojnë në atë mënyrë nëse jep udhëzimin: "dorë më dorë", ata do të duhet të bashkojnë duart, etj. Kur mësuesi thotë udhëzimin "njeri pranë njeriu", atëherë secili nxënës duhet të gjëjë një çift tjeri.

Loja përsëritet më shumë herë

*Shembuj të udhëzimeve të mundshme:*

*Dorë më dorë;*

*Shpinë më shpinë;*

*Bërryl më bërryl;*

*Gisht më gisht;*

*Shputë këmbë më shputë këmbë;*

*Gju më gju;*

*Gisht më gju;*

*Kokë më kokë;*

*Pëllëmbë e dorës më ballë;*

*Gisht më hundë;*

*...etj.*



## 31. FRYN ERA PËR...

Nxënësit ulen nën jërreth. Një nxënës qëndron në mes. Nxënësi në mes duhet të bëjë një deklaratë si për shembull: "Fryn era për të gjithë që mbajnë atletë"; "Fryn era për të gjithë ata që duan akullorë"; "Fryn era për të gjithë me flokë të gjatë" etj. Të gjithë nxënësit për të cilët vlen pohimi duhet të ndryshojnë vendet sa më shpejt që të jetë e mundur. Për shembull, nëse nxënësi në mes thotë "Fryn era për të gjithë që kanë xhinse", atëherë të gjithë studentët që mbajnë xhinse duhet të ndryshojnë vendet sa më shpejt që të jetë e mundur. Nxënësi në mes duhet të shfrytëzojë atë moment dhe të zëndonjë karrige të lira. Pastaj një nxënës tjetër që ka mbetur pa karrige ndalet në mes dhe vazhdon me një deklaratë tjetër.

Loja mund të përsëritet disa herë ose derisa të gjithë nxënësit të kenë kaluar radhën.



## 32. RADHITUNI

Loja "Radhituni" është një lojë që është mirë për lëvizjen e grupit, si dhe për përzierjen e grupit të nxënësve.

Për këtë lojë nxënësit kanë për detyrë të radhiten sipas udhëzimeve të dhëna nga mësuesi.

Gjatë lojës nxënësit lejohet të përdorin vetëm komunikim joverbal, domethënë të negociojnë dhe të komunikojnë përmes gjesteve dhe imitimeve, por jo me gojë. Për shembull, nëse mësuesi thotë "Radhituni sipas muajit të lindjes", nxënësit mund të përdorin gishtat e tyre për të treguar numrin e muajit në të cilin kanë lindur dhe kështu të radhiten në mënyrë jo-verbale.

*Shembuj për udhëzime të mundshme:*

"Radhituni sipas gjatësisë";

"Radhituni sipas muajit të lindjes";

"Radhituni sipas numrit të këpucëve që vishni";

"Radhituni sipas moshës";

"Radhituni sipas ngrohtësisë së duarve tuaja";

... etj.

### **Rekomandim:**

Bëni kujdes që kriteret që do t'i përdorni të jenë të përshtatshëm për grupin me të cilin punoni.



## 33. AUTOBUSI

Në dyshemenë e klasës ose në dhomën ku realizohet loja, vizatoni një drejtkëndësh të madh duke përdorur njëshirit ngjites. Ky drejtkëndësh është një autobus ku do të hipin të gjithë nxënësit në rolin e udhëtarëve. Autobusi duhet të jetë i madh për t'i marrë të gjithë udhëtarët. Pasi mësuesi të jep shenjë të gjithë udhëtarët duhet të hipin në autobus në të njëjtën kohë dhe të jenë të kujdesshëm që mos t'i shkelin vijat e shiritit ngjites. Asnjë udhëtar nuk duhet të lihet jashtë.

Pasi mësuesi të jetë i siguar që të gjithë udhëtarët janë në autobus, ai/a jo u thotë të gjithëve që të zbrisin nga autobusi dhe më pas, duke lëvizur shiritin e letrës, e bën drejtkëndëshin më të vogël. Udhëtarët hipin përsëri në autobus dhe sigurohen që askush të mos mbetet jashtë dhe të mos shkelin vijat e shiritit. Pas çdo hipje dhe zbritje të udhëtarëve në autobus, mësuesi zhvendos shiritin, duke e bërë autobusin sa më të vogël. Ndërsa autobusi bëhet më i vogël, nxënësit duhet të jenë strategjikë dhe mënyra të reja krijuese për të mbledhur të gjithë grupin në autobus (për shembull: duke qëndruar në autobus në një këmbë duke mbajtur një shok klase në krah, etj.)

### **Rekomandim:**

Në varësi prej madhësisë së grupit, ju duhet të vlerësoni sa herë mund ta zvogëloni autobusin.

Sigurohuni që autobusi të mos jetë shumë i vogël në mënyrë që dikush të mos ndjehet komod dhe rehatshëm në të.



## 34. NDIQ LIDERIN

Nxënësit janë të rreshtuar në një rreth. Një nxënës vullnetar duhet të dalë nga klasa ose dhoma ku zhvillohet loja. Nxënësit brenda zgjedhin një lider për t'i udhëhequr ata përmes lojës. Lideri bën lëvizje të ndryshme me krahët, këmbët, kokën, etj., të cilat nxënësit e tjerë përsërisin në të njëjtën kohë me liderin dhe pa ndalur.

Lideri dhe grupi i nxënësve duhet të fillojnë me një lëvizje të caktuar, para se nxënësi që është jashtë të hyjë në dhomë dhe pastaj të vazhdojë me ndryshimin e lëvizjeve sipas liderit. Nxënësi që është jashtë ka për detyrë pasi që të hyjë brenda dhe të vendoset në mes të rrethit, t'ia qëllojëse kush është lideri i grupit. Pasi të identifikohet udhëheqësi i grupit, ai/ajo del jashtë dhe grupi zgjedh një lider të ri.

Loja mund të përsëritet disa herë.

### **Rekomandime:**

*Nxënësit duhet të ndjekin lëvizjet e liderit në një mënyrë diskrete, sepse nëse e shikojnë drejtpërdrejt dhe vazhdimisht, atëherë zbulimi do të jetë shumë i lehtë.*

*Lideri duhet të jetë i kujdesshëm dhe të ndryshojë lëvizjet kur nxënësi në mes ia ka thyer shpinën ose nuk e sheh liderin.*



## 35. ORKESTRA

Loja "Orkestra" është një lojë ritmike që qendron në bashkëpunimin në grup.

Në fillim, nxënësit janë të ndarë në tre grupe. Secili prej grupeve ka për detyrë të mbajë një ritëm të caktuar, por në një mënyrë të ndryshme.

- *Grupi i parë duhet të mbajë ritmin duke përsëritur vazhdimisht:  
Tap-Tap-Tap-Tap-Tap...*
- *Grupi i dytë do të thotë "tap" dhe pastaj do të përplas duart. Do ta bëjë atë gjatë gjithë kohës: Tap - Përplas duart-Tap-Përplas duart-Tap-Përplas duart.....*
- *Grupi i tretë duhet t'i përplas duart tri herë dhe njëherë të thotë "tap"  
Përplas duart - Përplas duart - Përplas duart - Tap*



Grupi i parë fillon mbajtjen e tempos dhe ritmit, pas disa sekondash kthen grupi i dytë dhe më në fund, pas disa sekondash kthen edhe i tretë. Të tre grupet vazhdimisht dhe pa u ndalur e përsërisin detyrën e tyre. Loja përsëritet disa herë derisa grupet nuk arrijnë një harmoni të caktuar.

### **Rekomandim:**

*Pasi t'i keni dhënë udhëzimet, dhe para se të filloni realizimin e lojës, lejoni që secili grup të ushtrojë pjesën e tij për disa sekonda, dhe pastaj vazhdoni me realizimin.*

**Variacion:**

Loja mund të realizohet edhe me më shumë grupe, por në atë rast do t'u nevojiten më shumë rrokje ose mënyra për ta mbajtur tempon dhe ritmin.

### 36. SHENJAT E TRAFIKUT

Loja "Shenjat e trafikut" është krijuar për nxënës të moshës më të vogël.

Për këtë lojë ndajini nxënësit në çifte. Njëri nxënës është në rolin e shoferit ose këmbësorit, ndërsa nxënësi tjetër nga çifti është në rolin e policit të trafikut. Nxënësi në rolin e policit të trafikut duhet të tregojë shenja të caktuara trafiku, sipas të cilave duhet të lëvizin nxënësit tjetër në rolin e shoferit ose këmbësorit.

**Rekomandim:**

Për lojën, përdorni shenjat e trafikut që janë të njohura për nxënësit.

**Variacion:**

Loja mund të realizohet edhe duke i ndarë nxënësit në rolet e mëposhtme: semafor dhe shofer ose këmbësor. Nxënësi në rolin e semaforit ka tre ngjyra (të kuqe, të verdhë dhe jeshile - të cilat janë parapërgatitur më herët) dhe duke i treguar ato rregullon lëvizjen e nxënësit i cili është në rolin e shoferit ose këmbësorit.



### 37. FERMA

Loja "Ferma" mund të përdoret për të formuar çifte ose grupe në mënyrë të rastësishme.

Nxënësit qëndrojnë në një rreth. Secili nxënës duhet të tërheq një kartelë dhe nuk duhet t'ia tregojë askujt. Në çdo kartelë duhet të ketë një fotografi të donjë kafshë. Pasi të japësh shenjë mësuesi, çdo nxënës duhet të imitojë tingullin e kafshës që ka në kartelë dhe të përiqet të gjejë çiftin ose grupin e vet në bazë të tingullit. Të gjithë nxënësit fillojnë të imitojnë në të njëjtën kohë dhe vazhdojnë të përsërisin tingullin e kafshës që ata kanë derisa të gjejnë çiftin ose grupin e tyre.

**Rekomandime:**

Kartelat me fotografi të kafshëve duhet të përgatiten paraprakisht dhe të jenë në numër të saktë. Për shembull, nëse kemi një grup prej 20 nxënësish dhe dëshirojmë të formojmë 4 grupe me nga 5 anëtarë, atëherë zgjedhim 4 kafshë dhe përgatitim 5 kartela për secilën kafshë: 5 kartela me një fotografi të një qeni, 5 me një fotografi të një mace, 5 me një fotografi të një lopë dhe 5 me një fotografi qengji.

Sigurohuni që kafshët që do t'i përzgjidhni të jenë të njohura për nxënësit dhe të lehta për t'u imituar.



## 38. PJSËT E TRUPIT

Loja "Pjesë e trupit" është përshtatshme për lëvizjen dhe nxehjen e grupit para njëaktiviteti të caktuar.

Nxënësit lëvizin lirshëm nëpër klasë. Si udhëzim, mësuesi/ja tregon një numër dhe ndonjë pjesë të trupit, për shembull: 5-dora, që do të thotë se nxënësit duhet të organizohen në grupe prej 5 anëtarësh dhe të prekin duart e tyre, ose 3-gjuri, që do të thotë se nxënësit duhet të formojnë grupe prej 3 anëtarësh dhe t'i prekin gjunjët e tyre, etj.

Loja mund të përsëritet disa herë.



## 39. HISTORIA E EMRIT TIM

Loja "Historia e emrit tim", më së shpeshti përdoret si një lojë e njohjeje.

Nxënësit janë të rregulluar në një rreth (në këmbë ose ulur). Çdo nxënës duhet të prezantohet në mënyrë qesëpëri me zë të lartë do ta thotë emrin e vet dhe pastaj do të ndajë historinë e rreth emrit të tij/saj.

Në fillim të lojës, kur jepen udhëzimet, mësuesi mund t'i bëjë pyetjet e mëposhtme në mënyrë që t'i inkurajojë nxënësit të mendojnë dhe të ndajnë me tjerët:

- Kush ta dha emrin?
- A ta kanë vënë emrin sipas emrit të dikujt?
- Çfarë do të thotë emri yt?
- A je i/e kënaqur me emrin tënd? Pse po ose pse jo?
- A dëshiron të kesh një emër tjetër? Nëse po, çfarë emri dhe pse?
- A ke ndonjë nofkë (pseudonim)?



## 40. EMRI DHE LËVIZJA

Loja "Emri dhe lëvizja" përdoret mëshpesh si njëlojëhyrëse ose lojëpër njohje.

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Secili nxënës duhet të thotë emrin e tij dhe të bëjë një lëvizje. Nxënësit tjerë duhet të përsërisin njëri emrin e shokut/shoqes së klasës, si dhe lëvizjen e tij/saj.

Lëvizjet mund të jenë të ndryshme, të tilla si kërcimi, duartrokitjet, përkulja, rrotullimi, tundja, etj.

### **Rekomandim:**

*Pasi t'i keni dhënë udhëzimet, jepuni nxënësve disa sekonda të mendojnë për lëvizjen që do të bëjnë dhe më pas të vazhdojnë lojën.*

*Lejoni nxënësit të jenë kreativë.*



## 41. BROHORIT EMRIN

Loja "Brohorit emrin" përdoret mëshpesh si lojëhyrëse ose lojëpër njohje. Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Secili nxënës duhet ta thotë emrin e tij me zë të lartë. Nxënësit tjerë duhet të përsërisin emrin njëri dhe të përplasnin duart tre herë si kur brohorasin në një stadium. Brohoritja duhet të bëhet tre herë për secilin nxënës.



## 42. SHPEJTË-NGADALË- QETË-ZËSHËM

Loja "Shpejtë-ngadalë-qetë-zëshëm" zakonisht përdoret si njëlojëhyrëse ose njëlojëpër njohje.

Nxënësit duhet të qëndrojnë nënënjërreth. Në raundin e parë të lojës, çdo nxënës duhet të thotë emrin e tij në një mënyrë të thjeshtë normale dhe të qartë.

Në raundin e dytë secili nxënës duhet të thotë emrin e tij/saj sa më **shpejt** që të jetë e mundur.

Në raundin e tretë çdo nxënës duhet të thotë emrin e vet sa më **ngadalë**.

Në raundin e katërt, çdo nxënës duhet të thotë emrin e tij sa më **zëshëm** të jetë e mundur, dhe në raundin e fundit, çdo nxënës duhet të thotë emrin e tij sa më **qetë** të jetë e mundur.

### Variacion:

*Lojës mund t'i shtohet edhe një raund tjetër ku secili nxënës do ta thotë emrin e vet përmes këndimit.*



## 43. PARA-PRAPA-MAJTAS-DJATHTAS

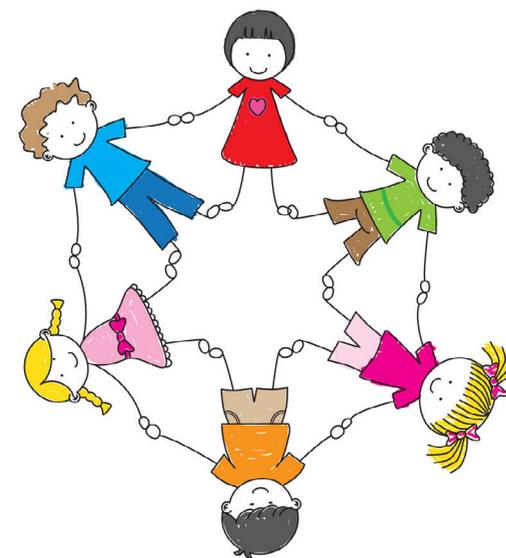
Organizoni nxënësit të qëndrojnë nënënjërreth, duke mbajtur njëri-tjetrin për duarsh.

Shpjegoni dhe demonstroi udhëzimet të cilat do të zhvillohen në 3 faza:

1. Nëse thoni përpara, nxënësit së bashku si grup duhet të kërcejnë një hap përpara dhe ta thonë me zë të lartë fjalën: përpara. E njëjta gjë vlen edhe për tre drejtimet e tjera: mbrapa/majtas/djathtas, domethënë atë që ju e jepni si detyrë atë që e dëgjojnë - ata e zbatojnë të njëjtën gjë duke kërcyer gjithmonë një hap përpara/mbrapa/majtas/djathtas. Në të njëjtën kohë ata çdoherë e thonë me zë të lartë udhëzimin që u jepet.

2. Në raundin e dytë të lojës, nxënësit do të duhet të përsërisin udhëzimet me zë të lartë p.sh. përpara, por duhet të bëjnë të kundërtën, domethënë të hidhen së bashku një hap prapa. E njëjta gjë do të vlejë edhe për tre udhëzimet e tjera, d.m.th. përsëritin fjalën prapa (ndërsa hidhen përpara), përsëritin majtas (por do të duhet të hidhen djathtas), ose nëse përsëritin djathtas, do të duhet që bashkërisht të hidhen një hap majtas.

3. Në raundin e tretë nxënësit duhet të lëvizin duke u hedhur nëpërputhje me udhëzimet që këni dhënë p.sh. përpara - kërcejnë përpara, majtas - kërcejnë majtas, etj., por do të duhet që zëshëm dhe bashkërisht ta thonë drejtimin e kundërt hapësinor (p.sh. nëse ju thoni djathtas, ata do të duhet të thonë majtas, por do të hidhen djathtas).



### **Rekomandime:**

*Përshtatni udhëzimet sipas moshës së nxënësve. Për nxënësit e moshës shumë të vogël, jepni udhëzimet ngadalë, por mos harroni se marrëdhëniet hapësinore mund të mos jenë plotësisht të përvetësuara nga të gjithë fëmijët.*

*Për nxënësit më të vjetër, ju mund t'i jepni udhëzimet në mënyrë më të shpejtë, duke mbajtur kështu dinamikën e nevojshme të lojës.*

*Këmbëngulni për realizimin e përbashkët të lojës. Ruani një klimë vazhdimisht pozitive në grup, pavarësisht nëse disa nxënës bëjnë gabime në zbatimin e disa udhëzimeve.*

## 44. VIZATIM PORTRETI

Loja mundëson që të gjithë nxënësit të marrin pjesë në vizatimin e ndërsjellë të portreteve përmes fazave, detyrave të shumta.

Secili nxënës duhet të marrë nga një fletë dhe një shënues (laps me ngjyrë). Fletët duhet të vendosen vertikalisht dhe nxënësit duhet të nënshkruhen në fund, secili në fletën e vet.

Përderisa muzika po luan nxënësit duhet të lëvizin lirshëm, dhe kur ju t'ë thonë STOP ata duhet të qëndrojnë në çift, me atënxënës, shok klase i cili është më afër tyre. Duke qenë në çift ata i shkëmbejnë fletët.

Pasi të jenë shkëmbyer fletët, nxënësit marrin udhëzim që në afat prej 30 sekondash t'i vizatojnë sytë dhe qerpikët e nxënësit që është në çift me ta. Pas 30 sekondash, secili nxënës duhet të marrë fletën e vet dhe të fillojë përsëri të lëvizin në klasë.

Pas dhënies së shenjës tjetër STOP, nxënësit duhet të ndalen përsëri në çift, pranë dikujt që është afër tyre. Në raundin e dytë pasi të shkëmbehen fletët, nxënësit do të duhet të vizatojnë vetullat e çiftit të tyre (për 30 sekonda).

Në raundin e tretë pasi secili të gjejë një shok për çift sipas përzgjedhjes së rastësishme, nxënësit duhet të vizatojnë hundën e nxënësit që është me ta në çift.

Në raundin e katërt të lojës, secili çift do të vizatojë gojën si një element i portretit.

Vizatimi i kontureve të fytyrës (forma e fytyrës) do të jetë detyra për raundin e pestë të lojës.

Në raundin e gjashtë të lojës, pas shkëmbimit të fletave në çift, nxënësit kanë për detyrë të vizatojnë flokët e fëmijës qëndodhet me ta në çift.

Raundi i fundit i lojës përdoret për të vizatuar detaje që mund të shihen në pjesën e sipërme të trupit (si për shembull: shami, syze, gjerdan, shall, kapçe flokësh, etj).

Pasi të jenë vizatuar të gjitha portretet, secili nxënës prezanton portretin e tij në një tabelë ose në një dërrasë.

### **Rekomandime:**

*Çdo nxënës duhet të vizatojë me shënuesin e njëjtë (me të njëjtën ngjyrë) gjatë gjithë lojës.*

*Shpërndajuni nxënësve shënues në ngjyra të ndryshme, gjë që do të ndikojë në larminë e portreteve, d.m.th., pjesë të ndryshme të portreteve do të jenë të vizatuara me ngjyra të ndryshme.*

*Në çdo pjesë të lojës nxënësit duhet të qëndrojnë në çift me një nxënës tjerë. Përbërja e çifteve nuk duhet të përsëritet.*

*Kini kujdes që të mos ketë tallje me asnjë prej nxënësve kur t'i shfaqni portretet për shkak të mënyrës se si është i vizatur i njëjti. Theksojeni vlerën e secilit portret, pasi ato janë produkt i bashkëpunimit të përbashkët. Theksoni veçantinë e secilit portret për faktin se secili prej tyre është punuar nga 6 shokë klase.*



## 45. ELEFANTI

Loja “Elefanti” realizohet nënjërreth nëtëcilin nxënësit radhiten njëri pas tjetrit, nëmënyrëqësecili nxënës tëmund tëprek me duar shpinën e nxënësit para tij.

Nxënësit duhet t’i ndjekin udhëzimet tuaja, dhe me anëtdëduarve, nëformën e njëmasazhi tëlehtë do tëduhet t’i përcjellin lëvizjet nëshpinën e personit para tyre, por nëtënjëjtën kohënjënga shokët e klasës do tëbëjëtënjëjtën gjë nëshpinën e tyre.

Fillojeni tregimin:

Na ishte njëherënjëelefant (imitoni hapat e njëelefanti duke prekur me grushte shpinën e personit para jush) nënjëpyll tëmadh me pisha (me tëdy duart bëni lëvizje nëshpinë nëformën e shkronjës A).

Elefanti eci, eci (duke imituar përsëri tëecurit me grushte), dhe pastaj u ul për tëpushuar mbi njëtrung (vizatoni forma tëvögla rrethore nëshpinëme gishtat tregues).



Nëatëçast e kapën rojet (kapeni fortëpër dy shpatullat me tëdy duart personin qëkeni para jush) dhe e dërguan nëburg (vizatoni nëshpinëvija nga lart poshtë si grilat e burgut).

Elefanti po qante (me majën e gishtave goditni shpinën e personit tjetër sikur ai tëdridhej nga tëqarit).

Ai vendosi t’i shkruante njëletër nësh sëtij (vizatoni njëformëtëmadhe drejtkëndëshe nëshpinëme gishtat, si njëfletëA4, dhe imitoni me gishta sikur tëshkruanit nënjëmakinëshkrimi ose tastierë):

E dashur mami,

Unëisha nëpyllin e madh me pisha (bëni lëvizje nëshpinë nëformën A). Eca, eca (imitoni ecjen me anëtëgrushtave), por mëburgosën nëburg (vizatoni me duar grilat e burgut).

Elefanti shkroi, shkroi (lëvizni me gishtat sikur po shkruani nënjëmakinë shkrimi), pastaj palosi fletën dhe e futi nënjëzarf (duke vizatuar me gishta një zarf nëshpinë).

Pastaj ngjiti njëpullëpostare (me gishtin e madh shtypni shpatullat) dhe vuri njëvulë(goditni me grusht nëshpinë).

Elefanti dëshironte vetën tëshkonte (imitoni lëvizjen me anëtëgrushteve) nështëpi (duke vizatuar njështëpi me gishta - njëkatorr si njështëpi dhe një drejtkëndësh si njëçati).

### **Rekomandime:**

*Loja “Elefanti” është një lojë çlirimi dhe relaksimi, sigurohuni që të gjithë nxënësit të bëjnë lëvizje me dorë, me forcë të përshtatshme dhe të pranueshme.*

*Tregojeni ngadalë rrëfimin, në mënyrë që nxënësit të kenë kohë t’i kryejnë në mënyrë korrekte të gjitha lëvizjet e duhura me duar.*

*Përmbajtja e tregimit mund të adaptohet, ndryshohet, mund të shtohen personazhe të reja, për shembull: ariu, gjarpri, etj., dhe të krijohen lëvizje të duhura me gishta, duar.*

## 46. NUMËRO DERI NË 10

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Qëllimi i lojës është që nxënësit të kenë sukses së bashku si grup, dhe pa marrëveshje verbale ose joverbale, të numërojnë nga 1 deri në 10.

Pas një përzgjedhjeje krejtësisht rastësore, një nga nxënësit në rreth duhet të thotë zë të lartë një radhë mund ta vazhdojë cilido nxënës duke thënë dy. Nxënësit nuk duhet të diskutojnë me njëri-tjetrin se kush do ta vazhdojë radhën (qoftë me gojë ose me ndonjë shenjë jo-verbale, si shenja me dorë kokë sy, etj.)

Loja vazhdon në mënyrë që njëri nga nxënësit duhet ta thotë numrin: tre e kështu me radhë deri në dhjetë. Nëse dy ose më shumë nxënës e thonë të njëjtin numër në të njëjtën kohë, kjo do të thotë se loja do të duhet të kthehet në fillim dhe të fillojë përsëri me numrin 1.

### **Rekomandime:**

*Inkurajoni nxënësit të jenë këmbëngulës gjatë realizimit të lojës.*

*Jepuni atyre kohën që u duhet, është më mirë që loja të realizohet pa nxitim dhe me qetësi në mënyrë që të mbahet një nivel i lartë i përqendrimit.*



## 47. BUM-BAM

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Në gjysmën e rrethit, identifikoni dy nxënës (nga të dy anët e kundërta) nga ku do të fillojë loja. Njëri nga nxënësit e përzgjedhur do të duhet ta përcjellë fjalën BUM në të majtë - sapo ai/ajo ta thotë fjalën BUM, të njëjtën fjalë menjëherë duhet ta thotë zë ai nxënës që është në anën e majtë dhe më pas të njëjtën e vazhdojnë nxënësit qëndrojnë në atë pjesë të rrethit.

Paralelisht nxënësi tjetër bën të njëjtën gjë duke e përcjellë fjalën BAM në të djathtë. Secili nxënës tjetër i radhës në të djathtë të tij/saj duhet të përcjellë fjalën BAM, një nga një.

Është e pritshme që në një pjesë të rrethit të dyja fjalët, gjatë përcjelljes së tyre në anën e djathtë dhe të majtë do të ndeshen te njëri nga nxënësit, që do të thotë se ai anëtar i grupit do të duhet t'i thotë të dyja fjalët në të njëjtën kohë (BUM-BAM) në mënyrë që të dyja të jenë vazhdimisht të pranishme në rreth.

Loja duhet të përsëritet disa herë në mënyrë që të dyja fjalët të përcillen sa më shumë herë të jetë e mundur në të dy drejtimet.

### **Rekomandime:**

*Loja është e shkëlqyeshme për ruajtjen e përqendrimit, por edhe për ruajtjen e një atmosfere pozitive në grup.*

*Për të vendosur ritmin e nevojshëm në lojë, ndihmoni nxënësit në realizimin e raundit të parë.*



## 48. DËGJO ME VËMENDJE

Nxënësit ulen nëkarrige tërregulluara nënjërreth. Ata paralajmërohen se do të dëgjojnë udhëzime të ndryshme që do të duhet t'i ndjekin nëse vlejnë për ta. Në rast se udhëzimet e lexuara nuk vlejnë për ta, nxënësit duhet të vazhdojnë të dëgjojnë në mënyrë aktive atë udhëzim që vjen më pas.

Udhëzimet mund të jenë të llojit si për shembull:

- Të gjithë ata që kanë veshur atlete, ngrihuni dhe kërceni njëherë
- Të gjithë ata që kanë flokë të gjatë përplasni njëherë duart tuaja.
- Të gjithë ata që mbajnë syze, bëjani me sy dikujt.
- Të gjithë ata që duan akullore me çokollatë kapni të dy veshët.
- Të gjithë ata që kanë veshur xhinse, tëkruajnë shpinën.
- Kushdo që ka parë një film të mirë le të thotë URRA.
- Të gjithë ata që pëlqejnë futbollin, le të rrotullohen rreth vetes.
- Të gjithë ju qëkeni një kafshë shtëpiake, lëshoni zësi kafsha shtëpiake që e keni.
- Të gjithë ju që doni të hani peshk, ngrihni këmbën e majtë
- Të gjithë të lindur në prill, ngrihni dorën e djathtë
- Të gjithë ju qëkeni diçka në xhep, mbyllni sytë me duart tuaja.
- Të gjithë ata që kanë muaj kanë qenë në ditë lindjen e dikujt le t'i përplasni të dy këmbët në dysheme.
- Të gjithë ata që janë kënaqur gjatë kësaj aktiviteti le të duartrokasin.

### **Rekomandime:**

Udhëzimet që jepen mund të ndryshohen, zgjerohen ose përshtaten me specifikat e grupit të nxënësve me të cilët punoni.



## 49. SKULPTURA

Ndani nxënësit në disa grupe me nga 4-5 anëtarë (sipas përzgjedhjes rastësore). Secili grup duhet të tërheq nga një zarf që përmban një ilustrim të ndonjë pajisjeje shtëpiake (p.sh. frigorifer, sobë fshesë elektrike, televizor, kompjuter, etj.).

Nxënësit në nivel të çdo grupi duhet të hartojnë një strategji të përbashkët për mënyrën e prezantimit të pajisjes me trupat e tyre. Nxënësit gjithashtu mund të lëshojnë një tingull të caktuar i cili është karakteristik për aparatën.

Secili grup, një nga një prezanton pajisjen e tyre, dhe grupet tjera duhet ta zbulojnë dhe identifikojnë se për çfarë bëhet fjalë sa më shpejt që të jetë e mundur.

### **Rekomandime:**

Sigurohuni që të gjithë nxënësit të jenë të përfshirë në krijimin e skulpturës njerëzore.

Zgjidhni pajisje shtëpiake të njohura, veçanërisht për nxënësit e moshës më të re kalendarike.



## 50. DUARSHTRËNGIM



Nxënësit duhet të qëndrojnë në rreth. Loja realizohet në mënyrë jo-verbale.

Qëllimi i lojës është që të gjithë brenda grupit të shtrëngojnë duart me njëri-tjetrin. Meqenëse loja realizohet në mënyrë jo-verbale, gjatë shtrëngimit të duarve, të gjithë duhet të tregojnë dhe shprehin (përmes shprehjeve të fytyrës) kënaqësinë e tyre që ata po përshëndesin sa më shumë miq nga grupi. Gjatë përshëndetjes, nxënësit mund të lirin lirshëm nëpër klasë për ta bërë lojën sa më dinamike.

Loja le të zgjasë një kohë të caktuar, për shembull 3 ose 5 minuta.

### **Rekomandime:**

Nxitni nxënësit të përshëndesin sa më shumë nxënës që të jetë e mundur.

## 51. AUTOGRAFI

Secili nxënës duhet të marrë një fletë me stilolaps ose laps me ngjyrë. Fleta duhet të ndahet në për shembull, 12 kategori/fusha.

Secila kategori në fletë do të ketë një kriter specifik, sipas të cilit secili nxënës do të duhet të përpiqet të gjejë shokët e tij/saj të klasës, të cilët do të nënshkruhen në fushë nëse ata identifikohen me kriterin e dhënë.

Shembull për kritere:

- 2 nxënës të cilët luajnë futboll,
- 3 nxënës që kanë lexuar një lekturë muajin e kaluar,
- 1 nxënës që ka një kafshë shtëpiake,
- 4 nxënës që duan kokoshka,
- 2 nxënës që nuk duan shi,
- 1 nxënës që këndon ndërsa bën dush,
- 3 nxënës që luajnë një instrument muzikor,
- 2 nxënës që nuk ju pëlqen akullorja me luleshtrydhe,
- 2 nxënës që dinë një barsuletë,
- 1 nxënës që është tifoz i Real Madrid,
- 3 nxënës që dinë për mendësh 1 vjershë,
- 4 nxënës që i pëlqejnë "smokit", etj.

Loja mund të zgjasë rreth 5 minuta. Nxënësit duhet të jenë në gjendje të lirin lirshëm nëpër klasë dhe të komunikojnë lirshëm me njëri-tjetrin, në mënyrë që të gjejnë sa më shumë miq të mundshëm që do t'u nënshkruhen në kategoritë e ndryshme të dhëna.

### **Rekomandime:**

Udhëzoni nxënësit të përpiqen të mbledhin sa më shumë nënshkrime nga nxënës të ndryshëm, në kategori të ndryshme. Qëllimi i lojës nuk është që 1-2 nxënës të regjistrohen në kategori të ndryshme, por në fund të kenë sa më shumë nënshkrime të jetë e mundur nga sa më shumë shokë të klasës.

Kategoritë e nënshkrimeve mund lirin lirshëm të përshatën sipas moshës së nxënësve, interesave dhe veçantive të tyre.



## 52. EC SIKUR...

Nxënësit qëndrojnë lirshëm në pjesët e ndryshme të klasës. Ata duhet të ndjekin në mënyrë aktive udhëzimet tuaja dhe t'i respektojnë ato duke manifestuar lloje të ndryshme të lëvizjeve të trupit.

Udhëzimet mund të jenë si në vijim – Ec sikur:

të jesh mbi rërë të nxehtë  
të kesh shkelur mbi një lëvore bananeje,  
të jesh në këpucë të ngushta,  
të jesh në çizme shumë të mëdha,  
të shkelësh në mjaltë  
të jesh në këpucë me taka të larta,  
të shkelësh mbi qelq,  
të lëvizësh mbi akull,  
të jesh në baltë të thellë  
të ecësh mbi pupla, etj.

Gjatë lojës, nxënësit mund të përdorin si gjymtyrë e sipërme ashtu edhe ato të poshtme për të imituar lëvizje të ndryshme.

### **Rekomandime:**

*Ju mund t'i përshtatni lirshëm udhëzimet për lëvizje, t'i ndryshoni ato për të qenë sa më interesante për grupin tuaj të nxënësve.*



## 53. KUSH JAM UNË?

Përgatitni disa fleta letre me emra të shkruar të personazheve dhe figurave të famshme si për shembull: Mesi, Mister Bean, Tarzan, Madonna, Snoopy, etj.

Me përzgjedhje rastësore zgjidhet një nxënës të cilin i ngjitet nëshpinën një fletë me një figurë ose personazh të caktuar.

Nxënisi duhet t'i tregojë grupit për çfarë bëhet fjalë (duke e treguar fletën që ka nëshpinë), dhe grupi nuk duhet të japë asnjë sugjerim ose udhëzim.

Nxënisi i përzgjedhur duhet të përipiqet të zbulojë për kë bëhet fjalë me ndihmën e pyetjeve që do t'ia drejtojë grupit.

Pyetjet duhet të formulohen në atë mënyrë që grupi të mund të përgjigjet me PO ose JO, për shembull:

A jam një personazh filmi vizatimor?

A kam bisht?

A jam vajzë?

A jam i famshëm?

A këndoj?

A jam sportist? etj.

### **Rekomandime:**

*Gjatë përzgjedhjes së personazheve ose figurave, sigurohuni që ata të jenë të njohur për nxënësit në përputhje me moshën dhe nivelin e njohurive të tyre paraprake.*



## 54. ISHULLI IM

Në fillim të lojës, secili nxënës merr një fletë të cilën e vendos në dysheme dhe ajo do të jetë ishulli i tij.

Ndërsa muzika po luan, nxënësit kalojnë nga një ishull tek tjetri (kalojnë nga një fletë në tjetrën), dhe kur muzika ndalon, hiqni shpejt një fletë. Nxënësi që ka mbetur pa një fletë tjetër duhet të gjejë shpejt një vend në ishull me një shok/ shoqe klase.

Pas çdo rrethi tjetër të lojës, me ndërprerjen e muzikës numri i ishujve zvogëlohet për 1.

Qëllimi është që në fund të gjithë nxënësit të gjejnë një mundësi se si të qëndrojnë së bashku në një numër të vogël të mbetur ishujsh.

### **Rekomandime:**

Për shkak se disa grupe nxënësish janë më të mëdha, pas çdo ndalimi të lojës (muzikës) ju mund të hiqni 2-3 fleta, në mënyrë që loja të mos zgjasë shumë (nëse ishujt zvogëlohen me 1 në secilin rreth), gjë që do të ndikonte negativisht në dinamikën e saj.



## 55. EMËR ME RROKJE

Nxënësit duhet të ulen në rreth.

Secili nxënës e prezanton emrin e vet në atë mënyrë që secilës rrokje ia shton: MI (për shembull: Marija –MaMI, riMI, jaMI).

Në rrethin tjetër të lojës, emrat mund të ndryshojnë duke u shtuar një rrokje tjetër: PI. Loja mund të vazhdojë me rrokje të tilla si: RA, PA, TA, SA, etj.

### **Rekomandime:**

Loja mund të jetë më e ndërlikuar për nxënësit e moshës shumë të hershme shkollore, d.m.th disa nxënës mund të kenë nevojë për ndihmën dhe inkurajimin tuaj.



## 56. KULLA

Ndani nxënësit në disa grupe me nga 4-5 anëtarë

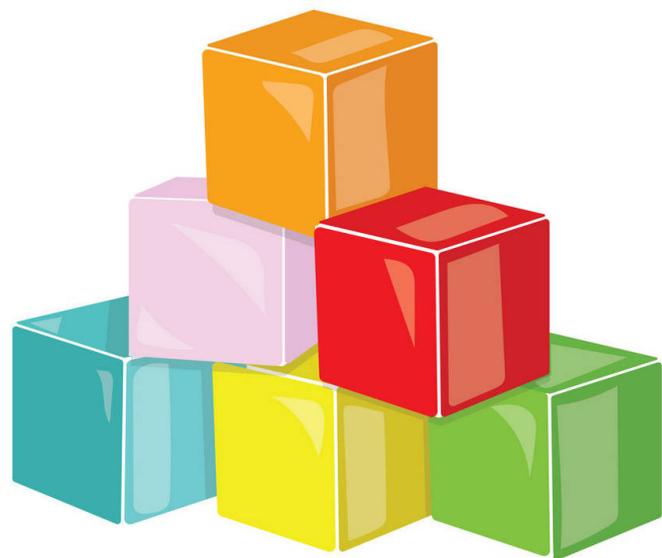
Jepni secilit grupi një sërë materialesh me të cilat mund të manipulojë dhe krijojë gjatë realizimit të detyrës së përbashkët të ndërtimit të një kulle (p.sh. fletë karton, najlon, kashtë ngjithës, gazeta të vjetra, etj.).

Nxënësit pa ndonjë komunikim verbal duhet të inkurajohen që t'i rreken ndërtimit të një kulle sa më të lartë dhe të qëndrueshme të jetë mundur, duke i kombinuar materialet e ofruara të punës në mënyra të ndryshme.

Loja duhet të jetë e kufizuar në kohëzgjatje, për shembull prej 5 minutash.

### **Rekomandime:**

*Rikujtojuani nxënësve rregullat e lojës, respektivisht, komunikimin vetëm jo-verbal.*



## 57. ZBULO NDJENJËN

Nxënësit ndahen në çifte. Përgatitni fleta pune me ndjenja të ndryshme të shkruara nëto (nga një ndjenjë në secilën fletë p.sh. dashuri, xhelozi, zemërim, frikë, gëzim, pikëllim, bezdisje). Secili çift tërheq 1 fletë

Brenda secilit çift, përcaktoni se cili nxënës do të tërheqë fletën dhe do të ketë mundësinë për ta lexuar dhe mësuar të njëjtën gjë ndërsa anëtari tjetër i çiftit do të duhet ta zbulojë njohëatë

Anëtari i çiftit që do të duhet ta shfaqë shprehjen, do të lejohet të përdorë vetëm komunikim dhe shenja joverbale për ta ndihmuar anëtarin tjetër të çiftit në zbulimin e ndjenjës së shprehur.

Në raundin e ardhshëm të lojës, ju mund t'i ndërroni rolet.

### **Rekomandime:**

*Përzgjidhni ato ndjenja të cilat i vëreni si të pranishme te grupet e nxënësve me të cilët punoni.*



## 58. MIKU I PADUKSHËM

Secili nxënës merr nga njëfletë e cila i ngjitet nëshpinëdhe njëstilolaps (ose laps ngjyre).

Qëlimi i lojës ështëqësecili anëtar i grupit tëshkruajëmesazhe tëndryshme në fletë e të gjithëshokëve tjerëtëklasës. Mesazhet shkruhen nëmënyrë anonime, domethënëse nxënësit nuk nëshkruhen nëfund tëtyre.

Njëkohësisht, ndërsa nxënësit lënë shkruajnëmesazhe nëfletë e shokëve të klasës, edhe nëfletë e tyre (nëshpinë), shokët dhe shoqet e tyre u shkruajnë atyre mendime tëbukura, pozitive.

Gjatëlojës nxënësit lëvizin lirshëm nëpër klasë

Nëfund, tëgjithëdo tëkenënjënumër tëmadh mesazhesh pozitive tëdrejtuar nëmënyrëanonime nga shumëmiq nëgrup.

### **Rekomandime:**

*Theksoni rëndësinë e formulimit të mesazheve pozitive.*

*Mesazhet gjithashtu mund të lidhen me disa karakteristika personale pozitive, tipare, interesa dhe talente të nxënësve, për shembull: Vazhdo të këndosh sepse ke një zë shumë të bukur!*

*Ti je gjithmonë i singertë!*

*Unë i dua shakatë e tua! etj.*

*Deri sa luhet loja, ju mund të lëshoni ndonjë muzikë të këndshme instrumentale.*

*Ju mund ta kufizoni kohën e lojës në rreth dhjetë minuta, në mënyrë që të gjithë të kenë kohë të mjaftueshme për të lënë një mesazh për të tjerët.*



## 59. NYJA

Ndani nxënësit nëgrupe me numra çift anëtarësh (6 ose 8). Duke qenësi një grup, ata duhet tëformojnënjërreth.

Nxënësit duhet tëmbyllin sytëdhe, sipas përzgjedhjes sërastit, tërrëmbajnë me tëdy duart dy nxënës tjerënjërreth. Pasi tëjenëthurur duart si njënyjë nxënësit hapin sytëdhe, nëse vërejnëse ata po mbajnënjënjëtin nxënës me të dy duart, atëherëthjesht le tëkalojnënjënjërin dorëtek njëfëmijëtjetë.

Qëlimi i lojës ështëqëtëzgjidhet nyja, por pa e lejuar askënd tëdalënga rrethi. Lejohet zgjidhja përmes përshkimit, ose uljes përdhe, etj., por pa lejuar qëasnjëanëtar i grupit t'i lëshojëose zhvendosëduart.

### **Rekomandime:**

*Tek nxënësit e moshës më të hershme shkollore, loja mund të fillohet me një numër më të vogël nxënësish, p.sh. 4 dhe mund të jepet një shembull i zgjidhjes së nyjës para të gjithë grupit, përmes një simulimi praktik me një grup më të vogël.*



## 60. PREZANTIMI NË ÇIFT

Nxënësit ndahen nëçifte sipas përzgjedhjes së rastësishme. Si çift, ata kanë 5 minuta për të shkëmbyer informacione për karakteristikat e tyre: interesat, hobi, karakteristikat personale, etj.

Faza tjetër e lojës është prezantimi i ndërsjellë i nxënësve që shprehin nëçifte, duke theksuar njëqasje pozitive gjatë shkëmbimit të informacionit të paraqitur.

### **Rekomandime:**

Tek nxënësit e moshës më të re shkollore mund të jepen disa kategori, sipas të cilave ata do të prezantonin njëri-tjetrin (me qëllim lehtësimi), siç janë: ushqimi i preferuar, ngjyra, stina e vitit, kënga, libri, sporti; nëse ai/ajo ka një kafshë të preferuar shtëpiake, etj.



## 61. ATOMI

Nxënësit duhet të qëndrojnë nënjërëth të madh.

Qëllimi i lojës është që disa herë të formohen grupe të ndryshme, d.m.th. atome (si në bazë të numrit të nxënësve ashtu edhe sipas përbërjes), nëpërputhje me udhëzimet e dhëna nga mësuesi.

Nëse jepet një udhëzim, p.sh. atomi 3 - kjo do të thotë që do të duhet të formohen më shumë grupe prej 3 anëtarësh; nëse jepet udhëzimi atomi 5 - nxënësit duhet të ndahen në më shumë grupe me nga 5 anëtarë etj.

Udhëzimet duhet të ndryshohen sa më shpejt që të jetë e mundur, në mënyrë që lojëja të ruajë dinamikën e duhur (p.sh. atomi 2, atomi 8, atomi 4, atomi 3, atomi 6, etj.).

### **Rekomandime:**

Inkurajoni nxënësit të grupohen me sa më shumë shokë të ndryshëm që të jetë e mundur, në mënyrë që të mos mbesin grupe me strukturë identike.



## 62. GJEJE FAMILJEN TËNDE

Përgatitni fletë me mbiemra të ndryshëm, si për shembull ÇING, ÇANG, ÇENG dhe ÇUNG. Secila fletëpërgatitet disa herë në mënyrëqë gjatë të heqjes së tyre sa më shumë nxënës të mund të marrin një fletë me të njëjtin mbiemër.

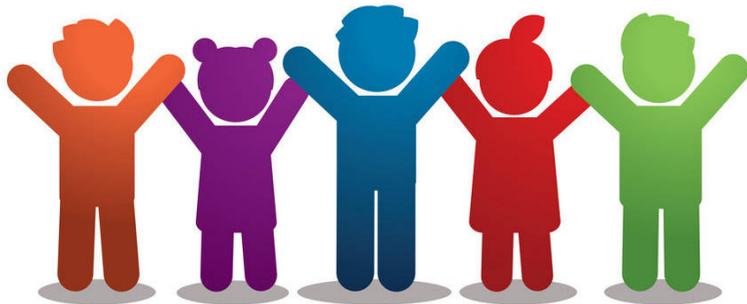
Secili nxënës e lexon mbiemrin e tij, dhe nuk ia tregon fletën e vet asnjërit prej shokëve/shoqeve të klasës. Secili nxënës duhet të mbaj mend mirë mbiemrin e shkruar.

Nxënësit duhet të qëndrojnë lirshëm në klasë dhe në shenjë të mësuesit për të filluar lojën, secili nxënës duhet të shqiptojë me zë të lartë dhe të përsërisë mbiemrin e shkruar në copën e letrës dhe të përpiqet të zbulojë cilët nxënës të tjerë e shqiptojnë të njëjtin mbiemër. Në këtë mënyrë duhet të formohen 4 familje, pra 4 grupe.

Loja do të shkaktojë shumë të qeshura dhe një atmosferë të hareshme sepse në të njëjtën kohë do të shqiptohen dhe përsëriten shumë mbiemra të ngjashëm: Çing, Çeng, Çang, Çung dhe sigurisht që në momente të caktuara do të shkaktohet huti tek nxënësit. Nëse nxënësit e ngatërojnë vendin e tyre, domethënë "familjen", ata duhet të vazhdojnë të përsërisin mbiemrin.

### **Rekomandime:**

Udhëzoni nxënësit që të mos ndalen duke e thënë mbiemrin e familjes së tyre derisa ta gjejnë grupin e duhur.



## 63. KOPIO VIZATIMIN

Nxënësit ndahen në dy grupe, të cilat duhet të organizohen si dy kolona (me nga 10-15 nxënës në secilën kolonë). Kolonat le të jenë larg njëra-tjetrës.

Nxënësi i fundit në kolonë merr një fletë me një figurë të vizatuar gjeometrike (p.sh. një figurë e caktuar e formave gjeometrike - shtëpi, robot, etj.) Nxënësi i parë në kolonë merr një fletë të pastër dhe një laps me ngjyrë.

Nxënësi i cili është në pozicionin e fundit në kolonë duhet ta transferojë atë që sheh në fletë duke vizatuar me gisht, në shpinën e nxënësit përpara tij.

E njëjta gjë transferohet me radhë në shpinën e secilit nxënës të radhës në kolonë.

Anëtar i fundit i grupit në kolonë duhet të përcjellë (transferojë) atë që është vizatuar në shpinën e një dërrasë (fletë hamer, etj.) përmes vizatimit.

### **Rekomandime:**

Nxënësve të moshës më të vogël jepuni figura më të thjeshta për t'i vizatuar, respektivisht figura me më pak elementë.

Në këtë kategori të nxënësve, ndiqeni transferimin e vizatimit prej shpine në shpinë, për të dhënë ndihmë shtesë nëse e shihni të nevojshme këtë.



## 64. MOS E LE TË BJERË

Nxënësit duhet të qëndrojnë në rreth. Sipas përzgjedhjes rastësore një nxënës duhet të qëndrojë në mes të rrethit.

Nxënësi i cili është në mes të rrethit merr një copë të vogël flete alumini, të cilën duhet ta hedhë nga pozicioni më i lart i mundshëm (lejohej që nxënësi të ngrihet në gishta dhe ta ngrëjë lart dorën në të cilën do ta mbajë fletën e aluminit)

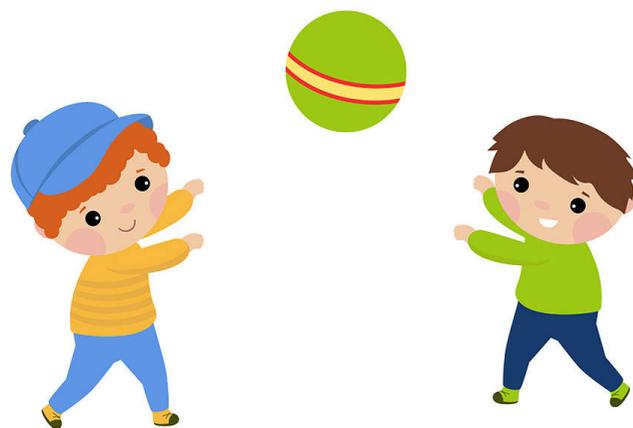
Në momentin kur do ta hedhë copën prej alumini, duhet ta thotë emrin e cilit do shoku/shoqeje të klasës. Emri që do të përmendet duhet që sa më shpejt të vrapojë drejt qendrës së rrethit dhe ta kapë fletën e hedhur të aluminit. Qëllimi është që fleta e hedhur e aluminit të mos bjerë në tokë. Në rast se ajo nuk kapet, atëherë ajo duhet të zvogëlohet duke grisur një cep prej saj. E njëjta gjë përsëritet sa herë që fleta e aluminit të bjerë në tokë.

Loja vazhdon derisa të gjithë nxënësit të kenë kaluar radhën.

### **Rekomandime:**

*Përveç fletës aluminit, ju gjithashtu mund të përdorni një pendë ose ndonjë lloj tjetër materiali që do të binte lehtësisht në tokë, në mënyrë që loja të jetë sa më interesante dhe më e shpejtë.*

*Është e pritshme që fleta e aluminit të bjerë lehtësisht dhe shumë nxënës nuk do të jenë në gjendje ta kapin atë. Në fillim, merrni një copë të madhësisë optimale, në mënyrë që ta keni më të lehtë zvogëlimin e saj pas çdo rënie.*



## 65. YLLI IM

Secili nxënës merr një fletë pune ku është vizatuar një yll i madh. Në të njëjtën kohë do t'u nevojiten edhe pajisje për të shkruar.

Brenda yllit të vet, çdo fëmijë shkruan, në secilin nga pesë krahë, një nga informacionet e mëposhtme:

1. Sporti i preferuar;
2. Ushqimi i preferuar;
3. Kafsha e preferuar;
4. Ngjyra e preferuar;
5. Stina e preferuar.

Nxënësit vendosin yjet e tyre në një dërrasë të tapës ose stiroporit (me ndihmën e kapseve, gjilpërave). Qëllimi është që më pas, me një fije, t'i lidhin me njëri-tjetrin ato kënde të yjeve, për të cilat nxënësit do të japin përgjigje identike (me ndihmën e fijes/spangos që do të lidhet rreth kapseve (gjilpërave).

### **Rekomandime:**

*Është e pritshme që një numër më i madh i përgjigjeve të nxënësve të jenë identike tek më shumë nxënës, kështu që inkurajoni ata t'i dallojnë/njohin të gjitha kombinimet e mundshme të ndërlidhjes së ndërsjellë të këndëve të yjeve që ofrojnë të njëjtën përgjigje.*

*Në fund, pritjet të krijohet një rrjet me ndërthurje të ndërsjellë të fijeve/spangos në më shumë drejtime.*



## 66. LOJËRA ME TOP

Organizoni nxënësit nënjërreth. Loja mund të realizohet në disa mënyra, me një ose më shumë topa:

Nxënësit mund ta hedhin topin sipas përzgjedhjes së rastësishme, duke thënë emrin e nxënësit të cilit ia hedhin topin. Duhet pasur kujdes që të përfshihen të gjithë nxënësit që gjenden në rreth. E njëjta lojë mund të organizohet me dy topa, ashtu që topat duhet të pasohen/hidhen në rreth në të njëjtën kohë nga dy nxënës;

Topi mund shpejt të transferohet nga njëri tek tjetri, si një stafetë në mënyrë që të kalojë nga nxënësi i parë deri tek ai i fundit në rreth, sa më shpejt që të jetë e mundur. Kjo lojë mund të modifikohet dhe pasurohet duke përdorur dy topa në të njëjtën kohë d.m.th. nxënësi i parë në rreth do ta pasojë topin e parë stafetë pas një kohe të shkurtër mësuari e hedh edhe topin e dytë gjë që do të kontribuojë në një dinamikë më të madhe në lojë pasi që nxënësit do të qarkullojnë në një kohësisht dy topa.

### **Rekomandime:**

*Me nxënësit e moshës parashkollore, është më mirë të filloni me përvetësimin e lojërave vetëm me një top dhe pastaj gradualisht të filloni me dy.*

*Tek nxënësit me një koordinim më të zhvilluar dhe më të përsosur, mund të shtoni edhe topin e tretë në lojë me bartjen e stafetës.*



## 67. ANIJE DHE SHKËMBINJ

Nxënësit ndahen në 2 grupe sipas përzgjedhjes së rastësishme (mundet edhe duke tërhequr fleta/karta, në të cilat njëra gjysmë e grupit do të fitonte një fotografi të anijes ndërsa tjetra një fotografi të shkëmbinjve).

Nxënësit që kanë rolin e anijes i kanë shtuar mbyllur me një shami.

Nxënësit që do të kenë rolin e shkëmbinjve janë pozicionuar në klasë në disa vende të ndryshme, në formën e shkëmbinjve.

Nxënësit që janë anije, i rrotullojnë lehtë mësuari dhe i len të lëvizin lirshëm nëpër klasë. Në momentin kur ata afrohen shumë pranë shkëmbinjve, nxënësit që kanë rolin e shkëmbinjve duhet të bëjnë një tingull si: sshshshshshsh (me forcë të ndryshueshme varësisht se sa afër ose larg nga shkëmbi janë varkat), dhe në bazë të kësaj nxënësit-anije do të duhet të riorientohen dhe ndryshojnë drejtimin për të mos u përplasur me shkëmbin.

Nëse vjen deri të përplasja me shkëmbinjtë atëherë ndërrohen rolet e atyre dy nxënësve.

### **Rekomandime:**

*Udhëzimet për nxënësit-anije mund të jepen në formën e instruksioneve: majtas/djathtas/para/mbrapa, etj., nëse të gjithë nxënësit i kanë përvetësuar marrëdhëniet hapësinore.*



## 68. INOVATORËT

Nxënësit ndahen në disa grupe me nga 4-5 anëtarë sipas zgjedhjes së rastësishme.

Secili grup merr njëzërf qepërmban emrin e njëaparati ose objekti qepërdoret rregullisht çdo ditë

Secili grup do tëshpik njëemër dhe logo, shenjëkrejtësisht tërë, për nocionin/ fjalën e dhënë(sipas specifikave, veçorive, mënyrës sëpërdorimit, etj.) Emri duhet tëjetëi shpikur nëmënyrëinventive, origjinale, por edhe mbresdënëse (p.sh. telefon: Zëi shpejtë/Lajm/Tit-tit, etj., për frigorifer: Pinguin, etj.; për fshesëme korrent: Pluhur yjor; për shtrat: Pushim i gjatë për lugë Ha e rritu, Llap e llap, etj) Nëtënjëjtën kohë grupi harton dhe vizaton edhe logon.

Sapo tëgjithëgrupet tëkenëpërfunduar detyrën, grupet njënga njëdo të duhet tëprezantojnëlogon e tyre dhe emrin e shpikur, ndërsa tëtëjërë do të duhet tëzbulojnësa mëshpejt konceptet e dhëna nëfillim, gjegjësisht për çfarë objekti ose aparati bëhet fjalë

### **Rekomandime:**

Meqenëse do të ketë nga 4-5 anëtarë në secilin grup, grupi mund të paraqesë më shumë sugjerime si për emrin ashtu edhe për logon, por inkurajoni që ata të jenë rezultat i një marrëveshjeje në grup. Në këtë lojë do të ishte e dobishme që nxënësve t'u jepej më shumë kohë që të mendojnë për zgjidhjet e mundshme për emrin dhe logon.



## 69. I MADH - I VOGËL

Nxënësit duhet të ulen në një rreth. Ata duhet të përdorin dy fjalë kyçe vazhdimisht në lojë I/E MADH/E dhe I/E VOGËL.

Loja fillon kur njënxënës duhet ta formulojë fjalinë parë për shembull: "Në livadhin e madh ka njëlule tëvogë". Nxënësi tjetër duhet ta vazhdojëfjalinë prej te pjesa e fundit (ku përmendet fjala VOGËL) dhe tështojënjëpjesëtare qëlidhet me fjalën i MADH, për shembull: "Mbi lulen e vogël ështënjëflutur e madhe".

Loja vazhdon nëkëtërenditje derisa tëgjithënxënësit tëtëpërfshihen nëtë

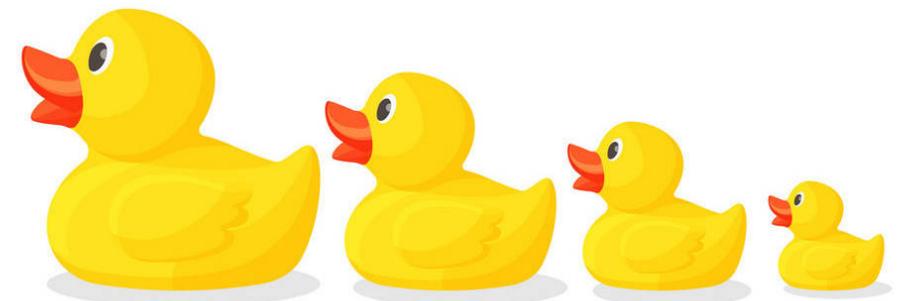
### **Rekomandime:**

Loja mund të modifikohet, përshtatet në disa mënyra:

- Fjalët i/e MADH/e dhe i/e VOGËL mund të ndërlidhen me ndonjë ngjyrë, si për shembull: "Milingona e madhe e kaltër e donte mollëkuqen e vogël ngjyrë vjollce";

- Fjalët i/e MADH/e dhe i/e VOGËL mund të zëvendësohen me fjalët i/e THATË -LAGËSHT ose i/e DREJT-SHTREMBËR, etj.

Fjalitë mund të ndërlidhen logjikisht por mund të krijohen edhe fjali krejtësisht të palogjikshme, me përmbajtje qesharake.



## 70. LËVIZJE

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Njëri prej tyre duhet të sajtojë një lëvizje të caktuar, duke përdorur çdo pjesë të trupit, dhe të tjerët në rreth do të duhet të përsërisin të njëjtën gjë dhe në këtë mënyrë ta përshëndesin atë.

Loja mund të ndryshohet ose pasurohet përmes disa udhëzimeve të ndryshme:

- në raundin e parë të lojës nxënësit mund të bëjnë lëvizje të vogla,
- në raundin tjetër ato mund të jenë lëvizje të mëdha, dhe pastaj të shndërrohen në lëvizje të shpejta, të ngadalta etj.

### **Rekomandime:**

Loja gjithashtu mund të modifikohet, p.sh. grupi mund të bëjë të kundërtën e asaj që thotë nxënësi i përzgjedhur, domethënë, nëse ai ose ajo bën lëvizje të ngadalta, grupi mund të bëjë të njëjtën gjë shpejt dhe pastaj anasjelltas.



## 71. PREK DIÇKA...

Gjatë kësaj loje, luhet muzikë dhe derisa muzika është duke luajtur, nxënësit kërcëjnë dhe lëvizin lirshëm nëpër hapësirë.

Sapo muzika të ndalojë, mësuesi duhet të japë ndihmë ndërsa nxënësit do të duhet të gjejnë dhe prekin diçka shpejt, për shembull: prekin diçka me ngjyrë të kaltër.

Me çdo ndalesë të mëvonshme të muzikës, nxënësve u ofrohen udhëzime dhe instruksione të reja, siç janë:

- prekin diçka të lënuar,
- prekin diçka të leshtë,
- prekin diçka të fortë,
- prekin diçka të vogël,
- prekin diçka metalike,
- prekin diçka të bukur,
- prekin diçka të gjelbra, etj.



Udhëzimet duhet të jepen shpejtë në mënyrë që loja të ketë dinamikën e dëshirueshme.

### **Rekomandime:**

Loja mund të modifikohet me udhëzimin që kur të ndalojë muzika ata duhet të prekin njërin prej shokëve të klasës, për shembull:

- prekin kokën e dikujt,
- prekin gishtin e dikujt,
- prekin flokët e dikujt, etj.

E njëjta gjë mund të realizohet duke përdorur ngjyrat të cilat duhet të dallohen, njihen, dhe preken në hapësirë, etj.

## 72. GJARPRI

Nxënësit rreshtohen njëri pas tjetrit nënjëkolonë dhe kapen për supet e njëri-tjetrit. Nxënësi i parëdo tëketërolin e kokës sëgjarprit, ndërsa i fundit do të jetëbishti nga i cili do tëvijneudhëzimet për lëvizje.

Udhëzimet për drejtimin e lëvizjes i jep nxënësi i fundit nëkolonë nëmënyrë qëme gisht ai/a jo do tëprekësupet e njërit prej nxënësve qëështëpërpara tij/saj si nëvijim:

Njëprekje nësup për tëlëvizur drejt,  
Dy prekje nësup për tëecur nëanën e djathtë  
Tri prekje nësup për tëlëvizur nëanën e majtë

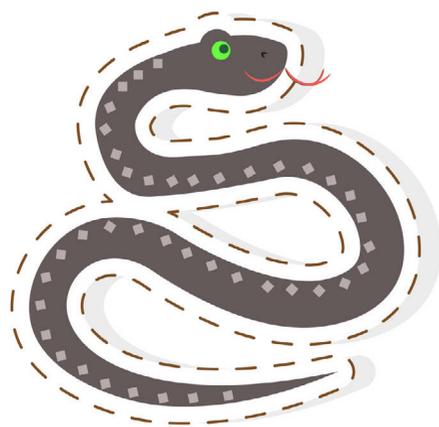
Sapo nxënësi i fundit nëkolonëtëjep shenjën (përmes prekjes nësupe), e njëta duhet tëpërcillet shpejtënga njënxënës tek tjetri, e deri te ai i pari, në mënyrëqëtëgjithëmund tëlëvizin nëmënyrëtësinkronizuar.

Sapo ndonjëprej nxënësve nëkolonëtëmarrënjësinjal mbi sup, ai/a jo duhet qëmenjherëtëpërshtat lëvizjen. Nuk ka nevojëtëpritet qësinjali tëarrijëte parin nëradhë e qëvetëm pastaj tëfilllohet me lëvizjen nëdrejtimin e dhënë

Nxënësi i cili ështëi fundit nëkolonëduhet tëjapënjësinjal tëri sapo tëvërejë qësinjali ështëtransmetuar deri nëgjysmën e kolonës, nëmënyrëqëtëmos ketëndalesëgjatëlëvizjes sëgjarprit.

### **Rekomandime:**

*Në fillim, është më mirë që nxënësit të ndahen në grupe deri në 15 anëtarë, që ta ushtrojnë dhe koordinojnë lëvizjen me sinjalet e dhëna.*



## 73. POSTER INSPIRUES

Nxënësit ndahen nëgrupe prej 5-6 anëtarësh. Secili grup merr njëhamer dhe njëtavolinërrreth sëcilës ata do tëduhet tëqëndrojnënënjërrreth.

Secili nxënës merr njëlaps me ngjyrë Grupeve u jepet njëtemërrreth tëcilës ata duhet të vizatojnë një poster frymëzues. Është e dobishme që tema e vizatimit tëdalënga përmbajtjet aktuale mësimore nëtëcilat ju aktualisht jeni tëpërqendruar.

Kur tëluhet njëpikëe hareshme, e shpejtëdhe dinamike muzikore, nxënësit do tëduhet tëfilllojnëvizatiminëindividualisht (nëndonjëpjesëtëhamerit ku ata po qëndrojnë). Nxënësit nuk duhet qëtëbien dakord gojarisht nëlidhje me atëse kush çka ka zgjedhur tëvizatojë

Sapo pika muzikore tëndalojë nxënësit do tëduhet tëndalojnësëvizatuarit dhe tëbënjëhap djathtas.

Kur tëluhet muzika përsëri, secili vazhdon tëvizatojëatëvizatim që ishte ndërprerë gjegjësisht, do tëduhet tëvizatojëprej aty ku dikush para tij/saj më herë kishte filluar tëvizatojë

Në çdo ndalesë vijuese të muzikës, nxënësit lëvizin një hap djathtas dhe



vazhdojnë të vizatojnë në një pjesë të hamerit.

Loja do të përfundojë në momentin kur secili nxënës të kthehet në pozicionin e tij të parë fillestar, dhe do të ketë mundësinë për të parë dhe përfunduar vizatimin e tij.

#### **Rekomandime:**

*Për të ruajtur dinamikën e lojës, do të ishte e dobishme që të vizatuarit i shoqëruar nga muzika të zgjasë rreth 30 sekonda.*

*Kur të krijohen posterat frymëzues, jepuni kohë nxënësve që t'i rishikojnë ato; për të parë se si janë transformuar idetë e tyre fillestare të vizatimit; sa elementë kanë posteret; sa ngjyra kanë, etj.*

*Do të ishte e dobishme që grupet t'i prezantojnë në mënyrë të ndërsjellë vizatimet e krijuar, gjegjësisht, t'i shpjegojnë elementet e paraqitur.*

### 74. GJEJI KËPUCËT E TUA

Nxënësit formojnë një rreth. Secili pjesëmarrës në lojë duhet të nxjerrë një këpucë dhe ta vendosë nëmes të rrethit.

Këpucët duhet të përzihen.

Loja fillon në momentin kur të fillojë muzikë e hareshme, e shpejtë dhe nxënësit kërcejnë me ritmin të saj.

Sapo muzika të ndalojë nxënësit ndalojnë dhe kapin këpucën e parë që kanë më afër dorës së tyre.

Nxënësit inkurajohen të zbulojnë të kujt janë këpucët, d.m.th. të tregojnë gojarisht se kujt i përkasin ato.

Nëse rastësisht formohen disa tandeme nxënësish të cilët do të mund të shkëmbejnë këpucët me njëri-tjetrin, në mënyrë që të arrijnë tek çifti i vet, ata inkurajohen ta bëjnë shkëmbimin dhe si çift fitojnë një pikë shtesë.

Sapo të zbulohet se kush i ka tërhequr këpucët e kujt, këpucët sërisht kthehen në grumbull dhe përzihen nga mësuesi.

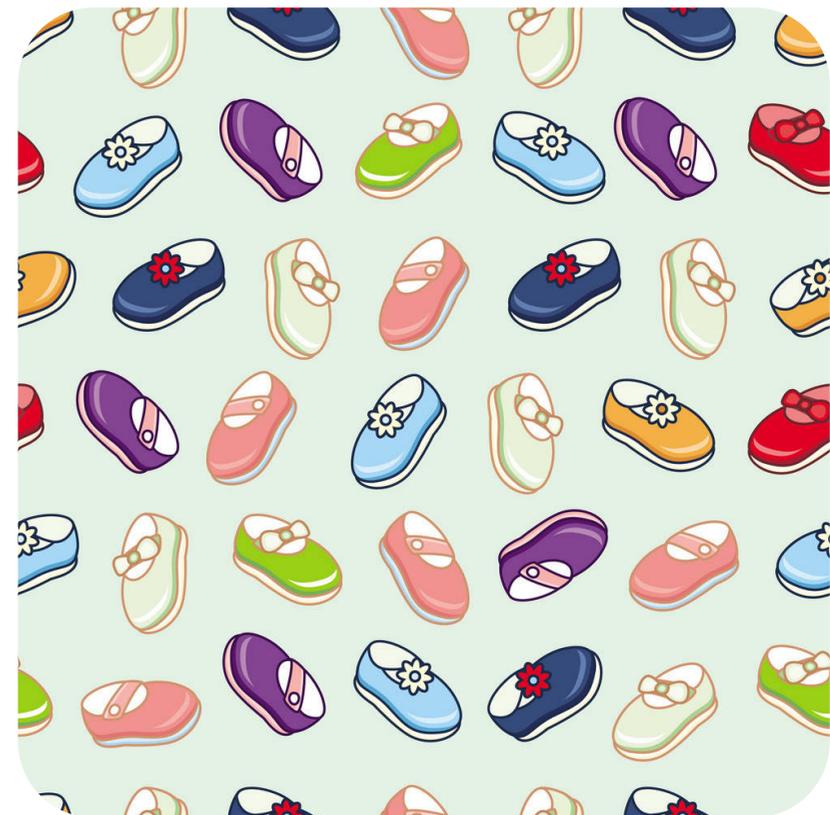
Kur muzika luhet serish, nxënësit inkurajohen të bëjnë lëvizje të reja vallëzimi, derisa muzika të ndalet përsëri, dhe të fillohet sërisht me tërheqjen e këpucëve nga grumbulli me anë të përzgjedhjes së rastësishme.

Organizojeni lojën në disa raunde, ose përsëriteni atë disa herë.

#### **Rekomandime:**

*Përveç këpucëve, në lojë mund të përdoren edhe rekuizita tjera si çorapët, ose edhe disa sende tjera personale të pjesëmarrësve (por duhet lehtësisht të dallohet se kujt i përkasin saktë ato).*

*Gjatë pjesës muzikore të lojës, është e dobishme që pjesëmarrësit të inkurajohen të bëjnë lëvizje të organizuara në grup, përreth grumbullit të këpucëve, duke bërë lëvizje të ndryshme motorike sipas udhëzimeve tuaja (për shembull: ecje në majat e gishtave, ecje në thembra, kërcim në një rreth këmbë, ecje 2 hapa përpara dhe 1 hap prapa, etj. Gjithashtu mund të inkurajohen t'i imitojnë lëvizjet e kafshëve të caktuara, si për shembull kërcimin si një lepër ose kangur; fluturimin e një fluturimi; ecjen e një ariu apo elefanti, etj.)*





## 77. LOJËRA ME PANTOMIMA

Loja mund të organizohet në grupe ose çifte.

Njëanëtar i grupit/çiftit duhet të tërheq një fletë në të cilën caktohen kategori të ndryshme, për shembull profesione të ndryshme, filma, kafshë bimë personazhe të famshëm vizatimorë filma, sportistë etj.

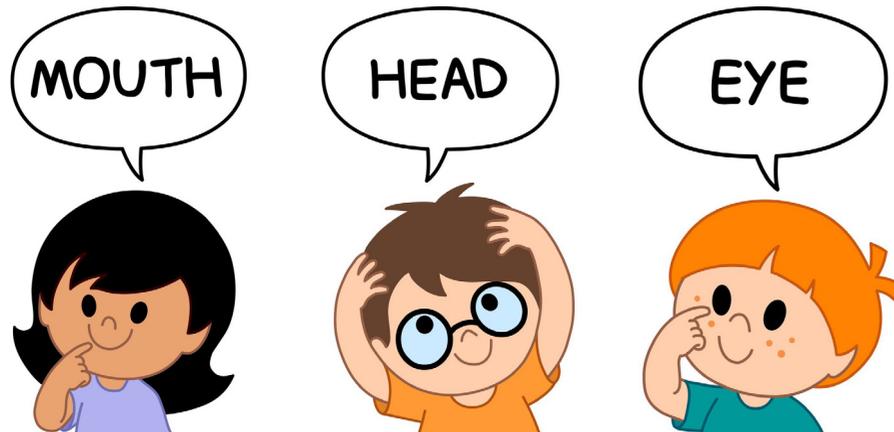
Qëllimi është të jepni një shpjegim për ta brenda grupit ose çiftit tuaj vetëm përmes pantomimës.

Që loja të ketë një dinamikë më të madhe, ju gjithashtu mund të matni kohën që do t'i duhej secilit grupi ose çifti për të zbuluar termin e dhënë. Prandaj, do të ishte e arsyeshme që grupet ose tandemet (nëse luajnë paralelisht) të zbulojnë termetë të njëjta.

### Rekomandime:

Mosha e nxënësve dhe njohuritë paraprake duhet të jenë një nga kriteret gjatë përzgjedhjes së termave në kategori të ndryshme.

Përzgjedhja e kategorive, veçanërisht për nxënësit e moshës më të re kalendarike, është e dobishme që të bëhet në përputhje me nivelin e zhvillimit të komunikimit të tyre joverbal.



## 78. SUPERMARKETI

Nxënësit ulen në një rreth. Detyra është që secili nxënës, njëri pas tjetrit në rreth (nga e majta në të djathtë ose anasjelltas) të thotë një produkt që bëhet në supermarket, por paraprakisht t'i përsëris të gjitha ato që janë thënë më parë në rreth.

Për të lehtësuar numërimin, secili nxënës thotë një produkt në shkronjën përkatëse të alfabetit, duke ruajtur renditjen e shkronjave nga A deri në ZH (p.sh. A-ananas; B-bonbone, por para se të thuhet bonbone, së pari përsëritet fjala ananas; C: ananas, bonbone, CELOFAN; Ç: ananas, bonbone, celofan, ÇOKOLLATË; D: ananas, bonbone, celofan, çokolatë DETERGJENT, etj.)

Loja mbaron kur të arrihet deri te produkti me shkronjën ZH (për shembull: zhele etj.).

### Rekomandime:

Nxënësve të moshës më të vogël shkollore mund t'u ndihmoni për t'i përsëritur produktet e përmendura paraprakisht. Gjithashtu, për të përspektuar kujtesën për artikuj të caktuar, mund të përgatisni fotografi me artikujt më të njohur (si përkujtues të shkronjave të ndryshme), si ndihmë shtesë për pjesëmarrësit në rreth.

Tek nxënësit më të vjetër, ju mund të kufizoni kohën për të kujtuar produktin (për shembull, në 30 sekonda) në mënyrë që të ruani dinamikën e dëshiruar të lojës. Nëse nxënësit nuk i kujtohet, do të pranohet ndihma e pjesëmarrësit të parë në lojë, i cili do të ketë një ide dhe përgjigje konkrete.



## 79. LËV DATË PËR...

Nxënësit duhet të ulen nënjërreth. Nxënësi nga i cili do të fillojë loja përzgjidhet rastësisht (p.sh. ai ose ajo që ka nën karrigen e vet një fletë të kuqe të vetë-ngjitshme.)

Pjesëmarrësi i parë në lojë duhet t'i bëjë një lavdërim publik personit që është ulur në të djathtën e tij/saj, për shembull: Unë të lavdëroj sepse ti gjithmonë dëgjon me durim. / Unë të lavdëroj sepse nuk gënjen kurrë / Unë të lavdëroj sepse ti gjithmonë i ndihmon të tjerët, etj.

Nxënësi i fundit i bën lëvdatën nxënësit të parë në rreth.

### Rekomandime:

Parakushti kryesor për realizimin e suksesshëm të kësaj loje është shkëmbimi i përshtypjeve të ndërsjella pozitive për njëri-tjetrin.

Në mënyrë që të gjithë pjesëmarrësit në lojë të identifikojnë më lehtë tiparet e mira të dallueshme, karakteristikat e personit që është ulur në të djathtën e tyre, nxënësit mund t'u jepen 1-2 minuta për të menduar për shokun/shoqen e klasës para se të fillojë loja.

Është shumë e rëndësishme që të gjithë lavdërimet të dëgjohen me vëmendje të barabartë nga të gjithë ata që marrin pjesë në lojë.



## 80. BINGO

Çdo nxënës merr një fletë pune ku janë të dhëna disa kategori të ndryshme. Secili nxënës duhet të nënshkruajë fletën e vet.

Nxënësit u jepen 10 minuta kohë të lirë për të lëvizur nëpër klasë për të kërkuar në mesin e shokëve të tyre se kush do të donte të nënshkruhej poshtë kategorive të ndryshme.

Bingo fitohet në atë moment kur nxënësit mbledhin pesë nënshkrime të njëpasnjëshme në mënyrë vertikale, horizontale, ose diagonale.

Qëllimi i lojës është që sa më shumë nxënësit të fitojnë bingo në fletë të tyre të punës, madje mundësisht të fitojnë edhe më shumë bingo në të njëjtën fletë pune.

Shembull për kategori të mundshme në fletën e punës:

Kam sens për humor	Dua të shoqërohem			
Jam i hareshëm për nga natyra	Shkruaj bukur			
Kujdesem për ambientin	Jam shumë i/e shpejtë			
Di të gatuj				
Kam shumë miq				

### Rekomandime:

Gjatë përzgjedhjes së kategorive për fletën e punës, kujdesuni që ato të jenë të përshtatshme për moshën e nxënësit, interesat e tyre, dhe veçoritë e grupit, etj.



## 81. ZBULO MESAZHIN

Nxënësit ndahen në grupe nga 4-5 anëtarë

Secili grup merr një detyrë të përgatitur në një zarf. Në secilin zarf ka të përgatitura më shumë shkronja, fjalë fotografi, shenja pikësimi, numra, etj.

Qëllimi i lojës është që grupi së bashku të përpiqet të formulojë ndonjë mesazh të caktuar, duke shfrytëzuar dhe renditur të gjitha shkronjat, numrat, dhe shenjat e dhëna.

Mesazhet mund të jenë universale, si për shembull: Të gjithë për një njëpër të gjithë; Pika pika bëhet lum; Gur gur bëhet mur, etj.

### **Rekomandime:**

*Për t'i zbuluar më lehtë mesazhet sekrete, është mirë nëse në zarfe ka edhe fotografi, përveç shkronjave dhe shenjave të përziera.*

*Do të ishte lehtësuese gjithashtu nëse do të prezantohej edhe struktura e mesazhit të kërkuar, respektivisht prej sa fjalësh përbëhet i njëjti.*

*Një lehtësim tjetër mund të ishte edhe vendosja e disa shkronjave ose fjalëve në kuadër të fjalisë ose fjalive të dhëna.*



## 82. JAM UNË

Secili nxënës merr një fletë pune në të cilën është shfaqur kontura e figurës së një fëmije.

Nxënësit punojnë individualisht dhe në mënyrë anonime në fletët e punës, duke i shënuar pesë të dhënat e mëposhtme:

- mendimi momental i cili shënohet në pjesën e kokës;
- ndjenja mbizotëruese e cila shënohet tek pjesa e zemrës;
- nevoja e pranishme e cila shënohet tek barku;
- aktiviteti i preferuar shënohet tek duart;
- dëshira më e madhe shënohet tek këmbët.

Nxënësit ndahen në çifte, dhe në nivelin e tandemit, shkëmbejnë fletët e tyre të punës. Atyre u jepet detyrë që pa negociuar me njëri-tjetrin, të shkruajnë për anëtarët e tyre të çiftit nga një mendim, ndjenjë, nevojë, aktivitet dhe dëshirë. Të dhënat e shënuara paraprakisht dhe të gjithë ajo që ata dinë për shokët e tyre do t'u shërbejnë si ndihmë dhe udhëzim në proces.

Pasi ta mbarojnë këtë pjesë të detyrës, ata i shkëmbejnë fletët dhe në nivel të çiftit bëjnë një përmbledhje të ndërsjellë në lidhje me përgjigjet e dhëna, gjegjësisht, sa të sakta janë supozimet e tyre.

### **Rekomandime:**

*Loja rekomandohet për ata grupe nxënësish që e njohin mirë njëri-tjetrin, në mënyrë që ata të mund t'i shkruajnë më lehtë pesë kërkesat.*

*Ndarja në çifte është më e përshtatshme të bëhet në mënyrë të rastësishme, për shembull, sipas vendit të uljes në klasë; shkronjës së parë të emrit ose mbiemrit; shenjës që është vendosur dhe ngjitur nën karrigen e tyre, etj.*



### 83. LOJËRA PËR RELAKSIM

Të gjitha lojërat e relaksimit fizik ndihmojnë gjithashtu në relaksim mendor. Ekzistojnë një larmi lojrash, ndërsa këtu do të ofrohen tri lojëra të cilat realizohen në mënyrë individuale.

#### FLUTURA:

Fëmijët i vendosin duart pas shpinës, duke vendosur gishtat nën shpatulla. Kjo do t'u mundësojë atyre që me anë të lëvizjeve të bërrylave të simulojnë fluturimin e fluturës.

#### BRESHKA:

Koka duhet të tërhiqet kah supet, duke i inkurajuar fëmijët të ngrenë supet sa më lart të mundin drejt veshëve. Në fazën tjetër të lojës, do të jetë e nevojshme të bëhet lëvizja e kundërt, duke ulur krahët sa më poshtë të jetë e mundur, ndërsa supet do të tërhiqen prapa.

#### KAPELA E MAGJISTARIT:

Nxënësit duhet të imagjinojnë sikur ata janë magjistare që kanë kapela magjike. Kur të jepni udhëzimin se kapelat kanë filluar të rriten, fëmijët duhet të ngrenë ngadalë duart sa më lart që të mundin për t'i mbajtur kapelat. Pastaj bëhen lëvizjet e kundërta, d.m.th. tregohet se kapelat ngadalë po zvogëlohen, dhe në përputhje me këtë ulen.

#### Rekomandime:

Mbështetni lojërat me tregime të shkurtra në lidhje me një flutur e cila përpiqet të fluturojë për herë të parë; për breshkën e frikësuar që nga frika, ishte tërhequr krejtësisht në shtëpizën e saj, e që më vonë kishte parë diçka dhe nga kureshtja kishte nxjerrë kokën jashtë; për magjistarin që kishte gabuar disa fjalë magjike, kështu që kapela e tij kishte filluar të ndryshojë madhësinë, herë duke u zmadhuar, e herë duke u zvogëluar.



## 84. PËRSHËNDETJE NGA KULTURA TË NDRYSHME

Çdo nxënës merr njëletër ku shpjegohet mënyra se si ai/ajo tëpërshëndes sa më shumë me grupit nëlojë Përshëndetjet duhet të jenë të pazakonta, me njëdozë humor, dhe të shkaktojnë humor pozitiv në grup. Si për shembull:

- Kape dikë për hunde dhe thuaj: pip-pip,
- Kape veshin e majtë dhe thuaj: ho-ho,
- Ec në thembra dhe hapi e mbylli sytë shpejt,
- Kërce në një këmbë dhe përplasi duart tre herë
- Përkul kokën dhe tund dorën e majtë

Loja fillon pasi ju te jepni shenjën start, ku nxënësit duhet të lëvizin lirshëm nëpër dhomë dhe sapo të ndalën pranë dikujt, ata do të duhet ta përshëndesin atë person, por edhe ta respektojnë përshëndetjen e shokut të tyre të klasës.

Loja duhet të zgjasë 5 minuta, dhe qëllimi është të jepen sa më shumë përshëndetje që të jetë mundur nga secili pjesëmarrës në lojë

### Rekomandime:

Loja zhvillon një ndjeshmëri ndaj një numri karakteristikash kulturore të pranishme në të gjithë botën, kështu që mund të shërbejë si një hyrje e shkëlqyeshme në përmbajtjet e shumta në fushën e grupeve të lëndëve shoqërore.

Duhet pasur kujdes që të gjitha përshëndetjet të kenë një dimension humoristik, në mënyrë që të mos ketë tallje me mënyrën e përshëndetjes që anëtarë të caktuar të grupit kanë marrë si udhëzim.



## 85. PËRSHËNDETJE NË RRETH

Nxënësit duhet të qëndrojnë në rreth. Secili nxënës harton mënyrën e vet të përshëndetjes joverbale.

Sipas përzgjedhjes së rastësishme vendoset se kush do ta fillojë lojën me përshëndetje i pari. Përshëndetja e pjesëmarrësit të parë drejtohet atij/asaj që është në anën e majtë ose të djathtë të nxënësit të parë.

Përshëndetja e dërguar përsëritet nga nxënësi i dytë në rreth, dhe më pas ai/ajo prezanton përshëndetjen e vet.

Nxënësi i tretë në rreth do të duhet të përsërisë dy përshëndetjet e para dhe pastaj të prezantojë përshëndetjen e vet. Në këtë mënyrë loja vazhdon deri tek nxënësi i fundit, i cili do të duhet t'i përsërisë të gjitha përshëndetjet e mëparshme dhe në fund të tregojë veten.

### **Rekomandime:**

Në lojë është interesante nëse nxënësit përdorin duart e tyre, këmbët dhe gishtat, duke përdorur lëvizje të ndryshme të shoqëruara edhe me shprehje të caktuara të fytyrës, gjeste, etj.

Loja mund të pasurohet nëse përdoren edhe tinguj të caktuar si elementë të përshëndetjeve (p.sh. përplasje me duar ose me këmbë, fishkëllimë me gojë, etj.)



## 86. LEPURI DHE BRESHKA

Nxënësit ndahen në dy grupe - në grupin e "lepurit" dhe grupin e "breshkës".

Grupi LEPUR ka për detyrë të sajohet sa më shumë aktivitete të cilat lepujt mund t'i kryejnë shpejt (p.sh. vrapimi, kërcimi, etj.).

Grupi BRESHKË ka për detyrë të sajohet sa më shumë veprime të cilat breshkat i bëjnë ngadalë dhe suksesshëm (për shembull: ngjitja shkallëve, ecja e kujdesshme në raste rreziku, etj.).

Secili grup duhet që të aktorojë të qeja sajuar, ndërsa fitues është grupi i cili ka sajuar më shumë aktivitete.

### **Rekomandime:**

Për të përcaktuar me saktësi numrin e veprimeve të sajura, do të ishte praktike që ato të evidentoheshin nga grupet.

Loja do të fitojë dinamikë shtesë nëse grupet do t'ia qëllonin se për çfarë aktivitete bëhet fjalë në bazë të aktrimit të realizuar.

Aktivitete të ngjashme për lojërë mund të sajohen duke ndryshuar çiftin e kafshëve, por është e rëndësishme të ruhet dallimi i madh midis tyre (p.sh. elefanti dhe miu, dreri dhe ujku, luani dhe gazela, etj.).



## 87. SHËTITJE

Nxënësit duhet të lëvizin lirshëm nëpër klasë ndërsa një pikë muzikore e hareshme luhet nëprapavijë. Gjatë lëvizjes sipas ritmit të muzikës duhet pasur kujdes se kush është afër tyre, d.m.th: majtas-djathtas-para-mbrapa-pranë.

Sapo muzika të ndalojë, ata duhet të ndalojnë aty ku janë dhe t'i mbyllin sytë. Sipas përzgjedhjes rastësore caktohen 2-3 nxënës të cilët me sy mbyllur, në bazë të kujtesës, do të duhet të përipiqen të numërojnë se kush është rreth tyre.

Pasi të jenë treguar emrat, nxënësit mund të hapin sytë dhe të kontrollojnë përgjigjet e dhëna mëparë.

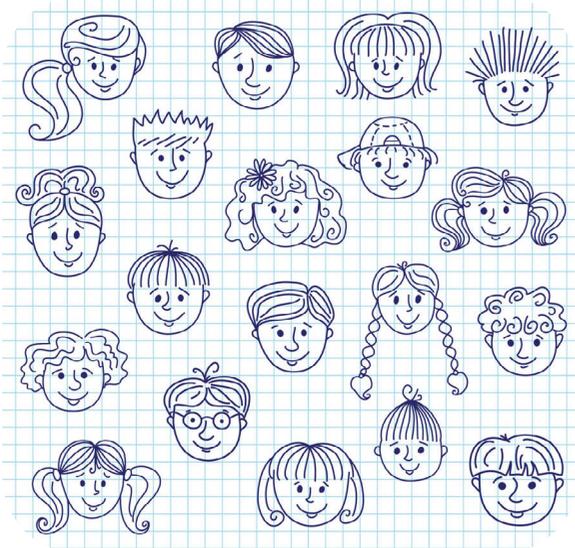
Loja përsëritet disa herë e shoqëruar nga një sfond muzikor dinamik.

### **Rekomandime:**

Loja rekomandohet për ata grupe nxënësish që e njohin mirë njëri-tjetrin, në mënyrë që ata të mund të tregojnë më lehtë emrat e shokëve të tyre të klasës.

Loja mund të modifikohet edhe për grupe që akoma nuk e njohin mirë njëri-tjetrin, por ajo realizohet pa i mbyllur sytë, dhe si një rekuizitë shtesë duhet të përdoren kartat me emra personale.

Në këtë mënyrë loja mund të ndihmojë në njohjen e ndërsjellë dhe në mësimin më të shpejtë të emrave personalë.



## 88. SEMAFORI

Një fëmijë caktohet rastësisht të luajë rolin e një semafori. Ai kthehet nga muri në një skaj të klasës/dhomës, domethënë me shpinën kthyer nga pjesa tjetër e grupit.

Nxënësit e tjerë qëndrojnë në skajin tjetër të dhomës. Kur fëmija – semafor të thotë JESHILE, fëmijët e tjerë ecin drejt tij/saj, duke bërë 2 hapa të lejuar.

Sapo fëmija – semafor të thotë fjalën KUQ (pas përsëritjes disa herë të fjalës JESHILE), ai ka të drejtë të kthehet menjëherë kah grupi dhe ato që do t'i vërejnë në lëvizje do t'i kthejnë fillim (start).

Nxënësi që i pari do të arrijë tek fëmija-semafor e merr atë rol në lojë.

### **Rekomandime:**

Loja mund të ndërlikohet ashtu që me çdo udhëzim JESHILE do të ndryshonte edhe numri i hapave të lejuar përpara, të cilat nxënësi-semafor do t'i tregonte në kartat në të cilat do të shënoheshin numrat 1, 2, 3, 4 dhe 5.



## 89. SATELITË PËRRETH PLANETËVE

Nxënësit ndahen në dy grupe dhe organizohen në 2 rrethë

Nga një lojtar nga të dy rrethët, merr një top dhe duke e mbajtur atë në duart e tij, ai duhet ta kalojë me vrap rrethin sa më shpejt që të jetë e mundur, të kthehet në vendin e tij dhe ta jep topin të lojtari tjetër. Në këtë mënyrë loja realizohet derisa topi të arrijë anëtarin e fundit të grupit në rreth, i cili do ta vrapojë rrethin e fundit.

Fituesi është grupi në të cilin pjesëmarrësit do të kryejnë detyrën në kohën më të shkurtër.

### **Rekomandime:**

*Tek fëmijët më të vegjël këshillohet që topi të jetë më i vogël në mënyrë që ta kenë më të lehtë ta mbajnë atë në duart e tyre, pa iu rënë në tokë teksa vrapojnë dhe ia japin topin njëri-tjetrit.*

*Tek nxënësit më të vjetër, loja mund të ndërlikohet duke ndryshuar drejtimin e vrapimit në mënyrë alternative në anën e majtë gjegjësisht në të djathtë gjatë vrapimit në rreth.*



## 90. PITER PANI

Secili pjesëmarrës në lojë merr një kartë me emrin ose ilustrimin e një personazhi nga tregimi i Piter Pan. Vetëm një fëmijë mund të marrë rolin e kapitenit Kuk, ndërsa rolet e tjera, si për shembull Wendy, Tringëllima, Michael, George, Indianët, etj., mund të përsëriten shumë herë.

Fëmijët lëvizin në mënyra të ndryshme teksa luhet muzikë (duke ecur në gishtat e këmbëve, duke kërcyer, duke kërcyer në një këmbë etj.), derisa fëmija në rolin e një pirati të bërtet me zë të lartë Kapiten Kuk.

Në atë moment, të gjithë ndalën dhe duhet të kapen së bashku për duarsh sa më shpejt që të jetë e mundur. Anëtarin e grupit i cili përfundimisht do të mbetet vetëm duhet të marrë rolin e piratit.

### **Rekomandime:**

*Loja ndikon pozitivisht në përfundimin e kohezionit grupor.*

*Duhet pasur kujdes që të mos lejohet që nxënësit të bëjnë vazhdimisht të bëjnë rolin e piratit, veçanërisht ata nxënësit që më së shpeshti janë të izoluar nga grupi.*



## 91. GISHTI TREGUES DHE HUNDA

Nxënësit ndahen në çifte sipas përzgjedhjes rastësore. Secili çift qëndron veçmas në raport me tandemet tjerë të formuar në nivel të grupit.

Një anëtarë nga secili çift ka për detyrë të imagjinojë që në gishtin tregues ka një fije magjike me ndihmën e të cilës, pa ndonjë kontakt fizik, do të jetë në gjendje të përcaktojë drejtimin e lëvizjes së anëtarit tjetër të çiftit (p.sh. lart, poshtë, majtas, djathtas, përpara, prapa, etj.).

Anëtarit i dytë të çiftit do të duhet të ndjekë lëvizjet e gishtit tregues të nxënësit të parë duke imagjinuar që fija magjike i është ngjitur në majë të hundës. Në bazë të lëvizjeve të gishtit tregues, do të duhet t'i bëjë lëvizjet e duhura të trupit, por kryesisht me kokë qafë supe, por natyrisht duke ndihmuar veten edhe me gjymtyrë të poshtme dhe të sipërme.

### **Rekomandime:**

*Rolet e dy anëtarëve të çifteve ndryshojnë në mënyrë alternative, dhe loja mund të përmirësohet më tej duke ndryshuar çiftet pas një shenjje të caktuar fikse, duke bërë zhvendosje hapësirore në të majtë ose të djathtë.*



## 92. TIP-TOP

Pjesëmarrësit në lojë formojnë një rreth, duke qëndruar me shpinë të kthyer kah mesi i rrethit, me qëllim që të zvogëlojnë mundësinë e kontaktit me sy me njëri-tjetrin.

Në bazë të përzgjedhjes së rastësishme, zgjidhet një nxënësi i cili duhet të fillojë i pari duke shqiptuar numrin një. Nxënësi tjetër në rreth duhet të thotë dy, e më pas vijon numri: tre, pastaj katër, etj.

Anëtarit i pestë në rreth duhet të jetë i përqendruar mirë për shkak se në vend të fjalës pesë duhet të thotë TIP.

Pasi të thotë TIP, pjesëmarrësit e rrethit vazhdojnë me radhë t'i thonë numrat: gjashtë, shtatë, tetë dhe nëntë.

Në vend të numrit dhjetë do të duhet të thuhet: TOP, që më pas loja të vazhdojë përsëri duke numëruar: 1, 2, 3, 4, TIP, 6, 7, 8, 9, TOP. Loja vazhdohet disa herë me radhë.

### **Rekomandime:**

*Loja ka një efekt pozitiv në ngritjen e nivelit të përqendrimit, kështu që ajo është veçanërisht e përshtatshme si pjesë hyrëse për një numër të madh aktivitetesh ku më pas kërkohet një përqendrim më i qartë kundrejt problemeve të caktuara.*



Nxënësit duhet të formojnë një rreth. Sipas përzgjedhjes së rastësishme zgjidhet një nxënës i cili do ta fillojë lojën, ashtu që loja do të ketë kriteret e ndryshme në secilin raund të ri.

Kriteret për çdo raund të ri të lojës janë

Raundi 1: lojtari 1, duhet të thotë një lojtari 2, thotë dy, ndërsa i treti thotë tre dhe ashtu me radhë derisa nuk arrijnë tek lojtari i parë

Raundi 2: numri 1 duhet të zëvendësohet me përplasje të duarve, ndërsa numrat 2 dhe 3 do të thuhet gojshëm, sikurse në raundin paraprak të lojës.

Raundi 3: numri njëmbetë i zëvendësohet me përplasje të duarve, dhe numri dy zëvendësohet mëtej me një përplasje të këmbëve në dysheme, ndërsa numri 3 vazhdon edhe mëtej të thuhet me gojë

Raundi 4: në këtë raund të fundit, numri tre do të duhet të zëvendësohet me trokitje me gishta, duke ruajtur saktë tingujt e mëparshëm për numrat një dhe dy.

**Rekomandime:**

*Ky aktivitet-lojë është një ushtrim i shkëlqyeshëm për përqendrim, por edhe për bashkëpunim të ndërsjellë në nivel grupi.*

*Me nxënësit më të vjetër mund të shtohen numrat dhe kërkesat deri në 5 për të mbajtur vëmendjen e tyre më gjatë.*



Qëllimi i lojës është bartja sa më e shpejtë e topit (ose e ndonjësendi tjetër) brenda rrethit. Matni sa kohëju duhet për të transferuar stafetën në çdo raund.

Në fazën tjetër (pas një bartje të shpejtë të stafetës), loja mund të ndërlkohet duke shfrytëzuar dy ose tre topa në të njëjtën kohë. Për shembull, pasi topi i parë arrijnë deri te 4-5 lojtarë lojë i shtohet topi i dytë kështu që dy topa do të jenë të pranishëm në rreth. Në të njëjtin parim mund të shtohet në lojë edhe topi i tretë

**Rekomandime:**

*Për ta bërë lojën më dinamike dhe interesante, mund të përdoren rekuizita të madhësive dhe peshave të ndryshme, për shembull: top futboll, tullumbace, top tenisi, top pingpongu, top plazhi, etj.*



## 95. MBI TOKË

Rregulloni njënumër tëmadh karrigesh nënjëformëtëcaktuar, dhe detyra e nxënësve është që të kalojnë nëpër to (pa zbritur në tokë) dhe të kalojnë nga pozicioni fillestar deri në pozicionin përfundimtar. Ndërsa njëri lojtar po ecën, tjetër janë duke pritur.

Tek nxënësit më të vjetër, grupi mund të ndahet në dy pjesë. Të dy në grupet duhet të jenë në anë e ndryshme të klasës, pra njëri në fillim dhe tjetri në qendër të saj. Kur jepet sinjal fillestar, një anëtar duhet të fillojë nga pika e fillimit dhe lojtari tjetër nga pika e fundit. Ata do të takohen në një pikë të caktuar të rendit të karrigeve dhe do të duhet të hartojnë një strategji se si të kalojnë në anën e kundërt, pa pasur nevojë që dikush të zbret nga karrigia.

### **Rekomandime:**

*Rekomandohet që karriget të mos jenë shumë të larta. Mbulojini ato me letër të vjetër ose najlon për të respektuar standardet e higjienës.*

*Kini kujdes që pjesëmarrësit në lojë të mos nxitojnë gjatë ecjes, në mënyrë që të parandalojnë rëniet e mundshme nga karriget.*



## 96. MAKINË SHKRIMI

Shkronjat e alfabetit (të shënuara, të shkruara në 31 kartela ose fleta të veçanta) vendosen në një kuti, dhe secili anëtar i grupit tërheq nga një kartelë. Kartelat duhet të ndahen sipas numrit të anëtarëve të grupit, d.m.th., nëse ka 20 pjesëmarrës në grup, do të thotë që 16 prej tyre do të kenë nga 2 kartela/shkronja.

Jepen fjalë një nga një. Në përputhje me tingujt në fjalë e dhëna, duhet të kyçen pjesëmarrësit me shkronjat përkatëse, d.m.th. një nga një të zëvendësojnë secilën shkronjë me një përplasje të duarve (e ngjashme me tingullin e një makinëshkrimi).

Nëse dy ose më shumë pjesëmarrës në lojë përplasnin duart në të njëjtën kohë, ata duhet të fillojnë të shkruajnë nga e para.

### **Rekomandime:**

*Fillojeni lojën me fjalë më të shkurtra, në të cilat ka një përsëritje të rrokjeve, për shembull: mami, topi, babi, gjyshi etj.*

*Pastaj ndërlikojeni me fjalë të gjatësisë së mesme (p.sh: gjyshja, hoteli, fizika, motër, jeshile, etj.), pastaj me ato që përmbajnë një numër më të madh rrokjesh (p.sh: matematikë, turistik, biologji, farmaci, enciklopedi, etj.).*

*Për nxënësit e moshës më të vogël shkollore, ju mund t'i shkruani fjalët në një dërrasë për ta bërë më të lehtë identifikimin e të gjitha rrokjeve/shkronjave.*

*Kur të bëni përzgjedhjen e fjalëve, është e nevojshme të jepni fjalë të cilat janë të njohura për pjesëmarrësit.*



## 97. BUZËQESHJE UDHËTUESE

Nxënësit qëndrojnë në rreth dhe kanë për detyrë të përcjellin një mënyrë të qeshuri të caktuar (qoftë në mënyrë joverbale ose duke ruajtur tingullin e dhënë).

Caktohet lojtari i parë që përcjell një buzëqeshje joverbale përmes mimikës drejtuar shokut/shoqes në të majtën ose në të djathtën e tij. Në këtë mënyrë përcillet buzëqeshja e një të njëpër gjithë rrethin, nga njëri lojtar tek tjetri, derisa ajo tëkthehet te lojtari i parë.

Në raundin e dytë të lojës, përveç përcjelljes së mimikës së caktuar, paralelisht mund të përdoren edhe tinguj, si për shembull: hi-hi, ha-ha, he-he, hi-he, ha-hi, hi-hi-ha-ha, etj.

### **Rekomandime:**

*Loja ndikon pozitivisht në përforcimin e humorit pozitiv të grupit. Sigurisht që buzëqeshjet, që në rrethin e parë, do të shndërrohen në zinxhir të të qeshurit të përbashkët, gjë që patjetër se duhet të mbështetet.*



## 98. TREGIMI ME PËRPARËSEN

Përgatitet një përparëse me një xhep para, ku vendosen po aq fletë me fjalë të shkruara sa dhe numri i pjesëmarrësve në lojë.

Secili nxënës duhet të formojë një fjalë që përmban fjalën e caktuar. Është e përqyeshme që fjalitë të jenë të lidhura logjikisht, në mënyrë që të krijohet një tërësi e plotë në formën e një tregimi në të cilin secili anëtar i grupit do të marrë pjesë nga një fjalë.

### **Rekomandime:**

*Preferohet që zgjedhja e fjalëve të jetë e gjerë dhe e larmishme, respektivisht të përmbajë emra, mbiemra, folje, etj.*

*Gjithashtu do të jetë e dobishme nëse përfshihen fjalë që nuk janë të lidhura kuptimisht ngushtë me njëra-tjetrën, pasi kjo do të inkurajonte kreativitetin e nxënësve në përdorimin e tyre në fjalë (p.sh. ombrellë, balerinë, sanduiç, treg, rrotullim, lartë, etj.).*



## 99. KRATERI I HËNËS

Vendosni dy kuti të mëdha kartoni të mbështjella me letër alumini. Bëni disa hapje në formë krateri mbi to. Në dy shporta gjithashtu të mbështjella me letër alumini, vendosni sheqerka shumë të vogla, të mbështjella gjithashtu me alumin, në mënyrë që të fitohet pamja e guralecëve të hapësirës.

Ndani nxënësit në dy grupe që do të organizohen në dy kolona. Kutitë do të vendosen përballë dy kolonave, dhe detyra e nxënësve do të jetë të hedhin sa më shumë gurë (sheqerka) që të jetë mundur në vrima (kratere).

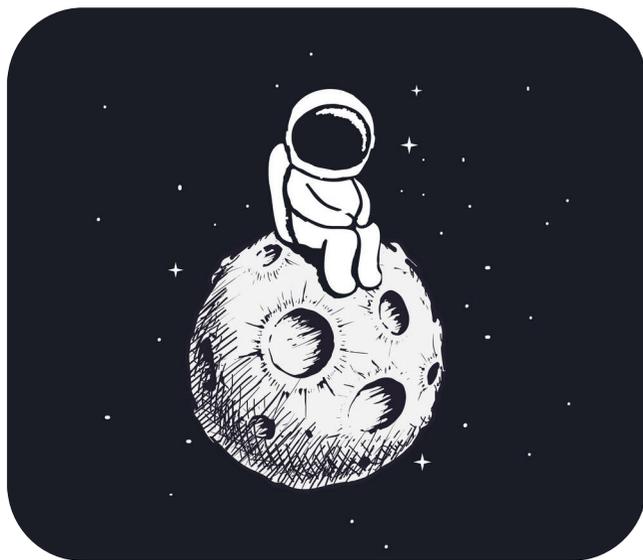
Në pjesën e parë të lojës guralecët duhet të hidhen nga një distancë prej 2 metrash, dhe në fazën e dytë të lojës ato mund të hidhen me shpinën kthyer kah vrimat (krateret), në mënyrë që të ndërlidhet detyra e caktuar.

### **Rekomandime:**

*Në lojë, përveç sheqerkave, mund të përdorni edhe rekuizita tjera siç janë topat për pingpong, kube të vogla plastike, etj. (por, gjithsesi të mbështjella në fleta alumini).*

*Siguroni numra të barabartë guralecësh për të dy grupet.*

*Ndiqeni njëkohësisht hedhjen e të dy lojtarëve nga të dy kolonat.*



## 100. SHIKIM PËRMES...

Nxënësit ndahen në çifte dhe qëndrojnë shpinë mëshpinë.

Pas sinjalit të dhënë në të njëjtën kohë secili anëtar i çiftit duhet të përkulet përpara, t'i hapë pak këmbë dhe të shikojnë në mënyrë që të takojë shikimin e anëtarit tjetër të çiftit.

Nxitni pjesëmarrësit të tregojnë se çfarë shikojnë gjersa janë në atë pozitë respektivisht le t'i përshkruajnë detajet qesharake të cilat do t'i hasin (flokëtë lëshuar, forma e vetullave, gojës, etj.)

Në fazën e radhës të lojës çiftet ndërrohen, me qëllim që secili të jetë në lojë me ndonjë anëtar tjetër nga grupi.

### **Rekomandime:**

*Loja ka një efekt pozitiv në forcimin e atmosferës pozitive në grup.*

*Kur ata tregojnë se çfarë shikojnë poshtë, duhet të jenë të inkuadruar të dy anëtarët e çiftit të njëjtë.*



## 101. FIJE PAS FIJE - LËMSH

Nxënësit janë të ndarë në disa grupe. Shpërndani një numër të madh të lëmsheve shumëngjyrësh në të gjithë klasën, për shembull: lëmshe të kuqe, të verdhë, të jeshile, të blua, të bardhë etj., kështu që numri i grupeve duhet të korrespondojë me numrin e ngjyrave.

Sipas ngjyrës së kartelës së tërhequr (në fillim të lojës) secili grup do të marrë udhëzime se çfarë lloji fije duhet të kërkojnë dhe mbledhin nëpër klasë. Sapo të gjejnë lëmshe me të njëjtën ngjyrë ata do të duhet t'i lidhin ato së bashku për të parë cilin grup ka lëmshe me fijen më të gjatë.

Loja duhet të zgjasë rreth 5 minuta.

### **Rekomandime:**

*Loja ka një efekt pozitiv në forcimin e kohezionit dhe bashkëpunimit në grup.*

*Rekomandohet që nxënësit t'u jepni një sugjerim para se të fillojnë të kërkojnë fijen e shpërndarë të lëmsheve, të bien dakord në nivelin e grupeve të tyre se kush çfarë detyre do të ketë gjatë lojës, për të marrë rezultatin më të mirë të mundshëm të përbashkët (për shembull: nxënësit të cilët do t'i kërkojnë pjesët e shpërndarë; një nxënës që do t'i transferojë ato shpejt tek ata nxënës që do t'i lidhin ato me njëri-tjetrin; një nxënës që do të mbështjellë lëmsheve sa më shpejt të jetë e mundur, etj.).*

*Fijet e shpërndarë të lëmsheve duhet të jenë me gjatësi të barabartë dhe të fshehura në vende të vështira për t'u arritur/gjetur.*



## LITERATURA

*Бетаџи, М.К.*

**(2008) Приручник за игре у кући**, Београд: Evro Book

*Бокшиан-Танурђић, З.*

**(2000) Од игре до позорнице**, Београд: Креативни центар

*Jović, N., Kuveljić, D.*

**(2005) Kako stvarati prijatnu atmosferu za učenje**, Београд: Kreativni centar

*Марјановић, Љ., Брдар, С.*

**(2005) Водич за рођендане**, Београд: Креативни центар

*Милетић, В., Стојковић, Д., Дасукидис, В.*

**(2004) Именоиграње**, Београд: Креативни центар

*Шаброл, В.*

**(2007) 150 активности за разоноду ваших унука**, Београд: Креативни центар

## **Qendra për Dialog Nansen Shkup**

**Adresa:** rr. Bahar Mois nr. 4  
1000 Shkup, Republika e Maqedonisë së Veriut

**Tel. :** +389 (0) 2 3209 905

[www.ndc.mk](http://www.ndc.mk)