Qendra për Dialog Nansen Shkup

101 lojëra

lojëra të lehta, interesante dhe zbavitëse për të gjithë

NANSEN DIALOGUE CENTRE
SKOPJE

Sonaj Bilal • Biljana Krsteska Papiç • Osman Emin

101 lojëra

lojëra të lehta, interesante dhe zbavitëse për të gjithë

Shkup, 2020

PËRMBAJTJA

Hyrje 7
1. Shporta sekrete 8
2. Memorja 9
3. Radhitëse 10
4. Kutia magjike 11
5. Ngrohtë-ftohtë 12
6. Secili në vendin e vet 13
7. Njohim përmes... 14
8. Dita-Nata 15
9. Kapërce pengesat 16
10. I vogël, i mesëm, i madh 17
11. Zbuloni të ndryshmin 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. Çfarë ju 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. Shpinë më shpinë 35
29. Vemja 36
30. Njeri pranë njeriu 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. Pjesët 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 në 10 56
47. Bum-bam 57
48. Dëgjo me vëmendje 58
49. Skulptura 59
50. Duarshtrëngim 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 në çift 70
61. Atomi 71
62. Gjeje familjen tënde 72
63. Kopjo vizatimin 73
64. Mos e le të bjerë 74
65. Ylli im 75
66. Lojëra me top 76
67. Anije dhe shkëmbinj 77

68. Inovatorët 78
69. I madh-i vogël 79
70. Lëvizje 80
71. Prek diçka... 81
72. Gjarpri 82
73. Poster inspirues 83
74. Gjeji këpucët e tua 84
75. Gjeje kush jam unë 86
76. Shporta me sheqerka 87
77. Lojëra me pantomima 88
78. Supermarketi 89
79. Lëvdatë për... 90
80. Bingo 91
81. Zbulo mesazhin 92
82. Jam unë 93
83. Lojëra për relaksim 94
84. Përshëndetje nga kultura të ndryshme 96
85. Përshëndetje në rreth 98
86. Lepuri dhe breshka 99
87. Shëtitje 100
88. Semafori 101
89. Satelitë përreth 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. Makinë shkrimi 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 një larmie situatash të lojërave.

Loja është njëri nga mjetet kyçe i ndërhyrjeve ndërkulturore edukativo-arsimore, pa marrë parasysh 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 bashkë-lojtarëve; 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. Ne 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, bashkëpunëtoret 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 përforcimin e bashkëpunimit, lojëra përqendrimi, etj., pasi që me anë të modifikimeve të ndryshme mund të kalojnë lehtësisht nga një kategori në një lloj tjetër të aktivitetit të lojës.

Besojmë që këto 101 lojëra do të jenë nxitës 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 e 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 së lëvizuri. Në momentin kur ndërpritet muzika, fëmija që e ka shportën duhet të fusë dorën brenda shportës dhe përmes prekjes t'ia qëllojë se 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, ndërkaq 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 se 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 nxënës 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 lloj 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 i mirë që keni marrë ndonjëherë?
- Çfarë karakteristike vlerësoni më shumë tek të tjerët?
- Kush është shkrimtari juaj i preferuar?
- Cila ngjyre ju pëlqen më shumë?
- Çfarë pëlqeni më shumë, ditën apo natën? Pse?
- Cila është këshilla më e mirë që keni marrë ndonjëherë?
- Pa cilën gjë (send) nuk do të mund të jetonit?

... etj.

Rekomandim:

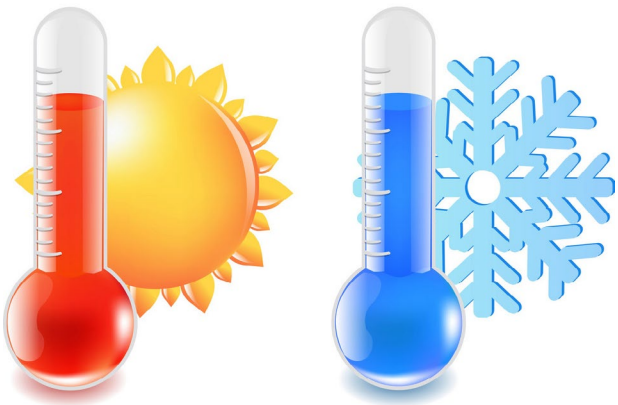
Nëse punoni me një grup shumë të madh, mund të luani lojën me dy nëngrupe të ndryshme njëkohësisht. Secili nxënës brenda nëngrupit të tij ndan përgjigjen e vet me ta. Më në fund, pasi të jenë përgjigjur të gjithë nxënësit në dy nëngrupet, ndajini nëngrupet në dy dhe përzieni gjysmën e nxënësve të nëngrupit 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, një ose dy nxënës dalin jashtë nga klasa. Pjesa tjetër, së bashku me mësuesin, në klasë fshehin një send që lidhet me temën e ditës. Kur nxënësit hyjnë në klasë nga jashtë, të tjerët përmes udhëzimeve *ngrohtë-ftohtë* i drejtojnë ata kah objekti i fshehur.

Kur nxënësit të jenë afër objektit të fshehur, të tjerët bërtasin zëshëm *ngrohtë*, ndërsa kur ata të jenë më larg objektit, të tjerët 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. Në varësi 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 japë shenjë, fëmijët fillojnë të lëvizin lirshëm nëpër dhomë dhe imitojnë tingujt e automjeteve. Në shenjën e ndalesës stop, secili nxënës duhet të gjejë garazhin e tij ose të saj në ngjyrën e kartës. Garazhet janë fletët me ngjyra më të mëdha të vendosura në tokë. Pas çdo raundi të radhës, mësuesi ndryshon vendin e fletëve në tokë, kështu që 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 në një rreth 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 përpiqen që symbyllur të dallojnë shije të ndryshme (të ëmbël, të kripur, të hidhur, të thartë), duke provuar artikuj të ndryshëm ushqimor ose t’ia qëllojnë se për cilin artikull ushqimor bëhet fjalë (p.sh. çokollatë, portokall, llokum, etj.)

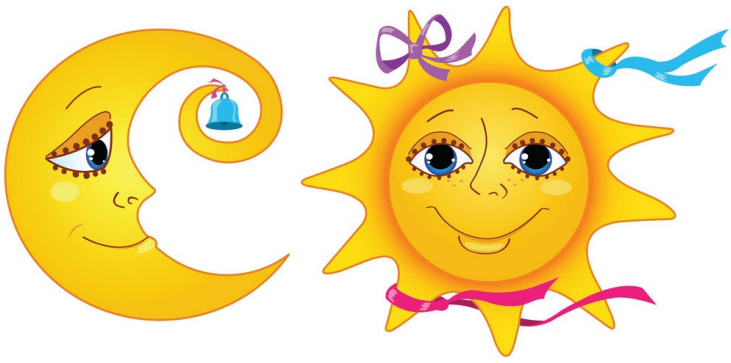
Në të njëjtën mënyrë mund të realizohet edhe njohja përmes aromës, me anë të së cilës nxënësit do të njihnin aroma të caktuara lulesh, frutash, erëzash ose sendesh të caktuar ushqimor me një erë më të fortë (p.sh. uthull, çips, etj.).

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 njihnin 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 arrijë në shtëpinë ose familjen e saj që ndodhet nga ana tjetër e pengesave, etj.

Vërejtje:

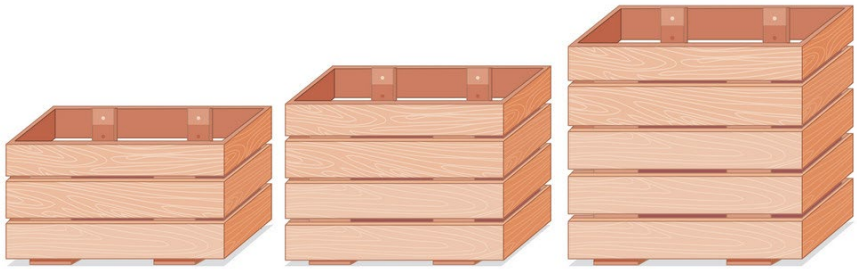
Loja mund të realizohet edhe jashtë hapësirave të shkollës.

10. I VOGËL – I MESËM – I MADH

Nxënësit janë ulur në një rreth 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 një send nga kutia dhe sipas madhësisë ta vendosë atë në njërën 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

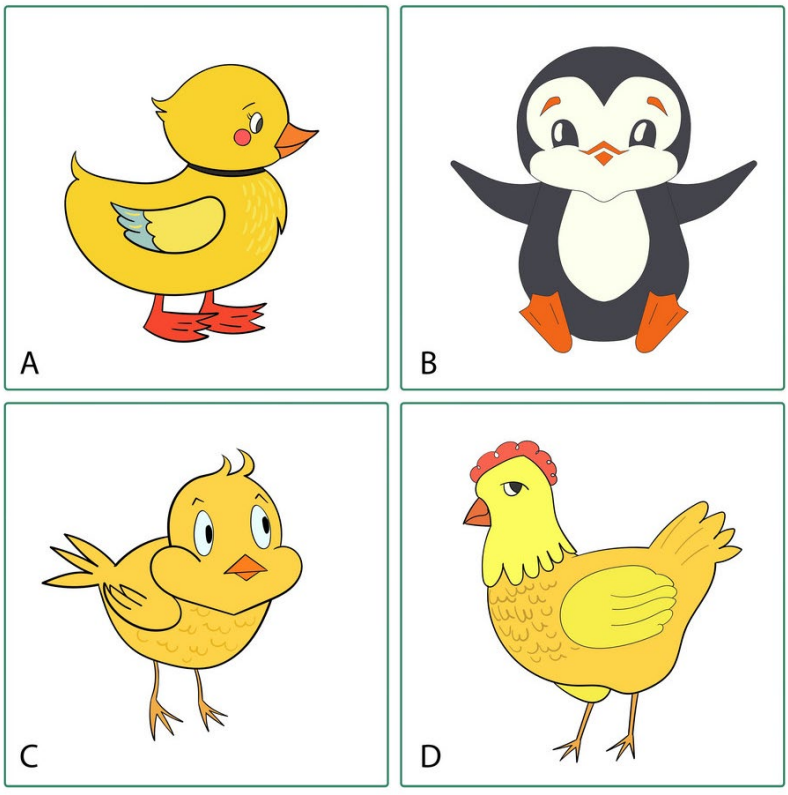
Nxënësve u jepet detyrë të zbulojnë se cili vizatim, send, etj., është i ndryshëm nga të tjerët që përfaqësojnë një grup ose kategori.

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

E njëjta gjë mund 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 keni 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 e pozicionuar nga ana e jashtme e rrethit. Sipas një muzike të caktuar, nxënësit lëvizin dhe luajnë / kërcejnë rreth karrigeve. Kur muzika ndalon, nxënësit duhet të ulen në një karrige sa më shpejt që të jetë e 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.

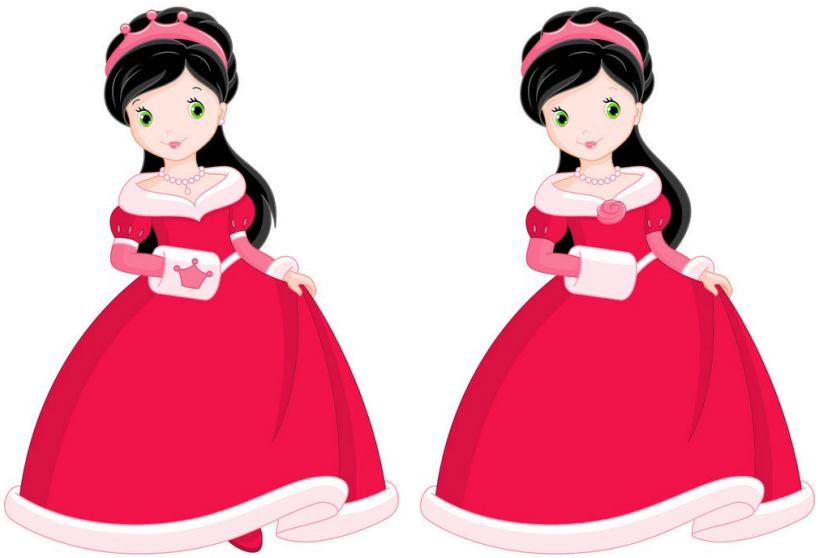
Rekomandime:

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 stërzgjatet, 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 dëgjohet. 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 përpiqen të mos qeshin. Sigurisht që kjo do të jetë shumë e 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 përpiqet 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

Një nxënës 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 fëmijë sa më shpejtë 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", në dyshemenë e klasës ose hapësirës ku do të zhvillohet loja, duhet të shënohet me një shirit ngjitës letre vendi i pistës për aeroplanë. Pista duhet të jetë mjaft 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 aeroplanët 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 pistën dhe të arrijë cakun pa goditur aeroplanët 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 që ka të bëjë me 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 në një rreth. Mësuesi fillon të tregojë një tregim të ri. 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 në një rreth (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****: rru<u>sh</u>-<u>sh</u>ega-<u>a</u>vokado...;* ***kategoria e kafshëve****: drenush<u>a</u>-<u>a</u>ligator<u>i</u>-<u>i</u>riqi...*

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:

Учениците кои се поделени во парови се редат во две колони и се натпреваруваат во носење на балоните до одредено место. Тоа го прават со носење на балоните меѓу нивните чела.

24. RRJETI

Loja rrjeti është një lojë për njohje. Për ta realizuar lojën ju duhet një lëmsh 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 lëmshin prej leshit, spangon ose litarin. Kur ia hedh lëmshin, ai e thotë me zë emrin e shokut të klasës të cilit ia hedh lëmshin. Pas kësaj, shoku i klasës tek i cili ndodhet lëmshi mban për vete 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 lëmshin, e thotë emrin e shokut të klasës. Kështu veprojnë të gjithë nxënësit dhe përfundimisht krijojnë një rrjet të përbashkët.

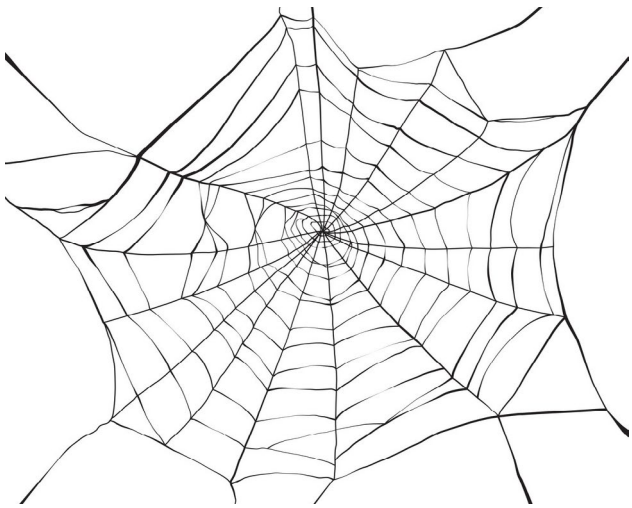
Rekomandime:

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 nxënësit, 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 (hulahoop) ka për qëllim të krijojë një atmosferë pozitive në grup, si dhe të nxisë bashkëpunim, ndihmë dhe mbështetje. Për qëllimet e kësaj loje është e nevojshme të keni një rreth (hulahoop).

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 e 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 ndërlidhni këtë aktivitet me punën e përbashkët dhe përcaktimin e qëllimeve si një grup?

Variacion:

Gjatë realizimit të lojës mund të përdorni njëkohësisht dy rrathë 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 e mundur. Impulsi mund të jetë një ose më shumë shtrengime 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

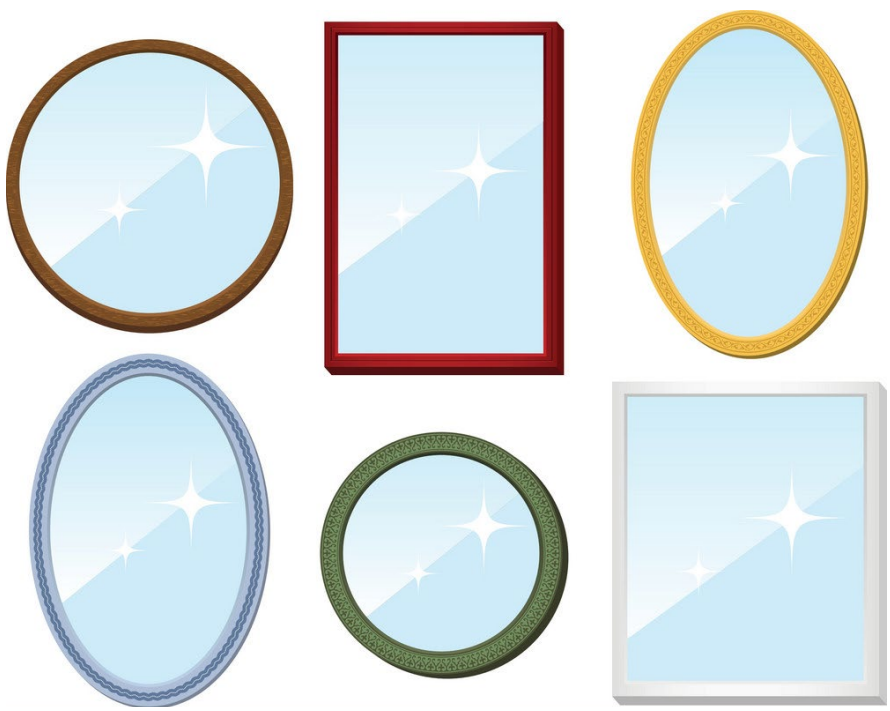
Loja “Pasqyra” nxit komunikimin joverbal, përqëndrimin dhe aftësinë për t'u fokusuar.

Ndani nxënësit në çifte dhe rregulloni që çiftet të qëndrojnë përballë njëri-tjetrit. Anëtari i parë i çiftit duhet të bëjë lëvizje të caktuara të cilat anëtari 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 përpiqen 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 të tij 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:

Fotografitë 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.

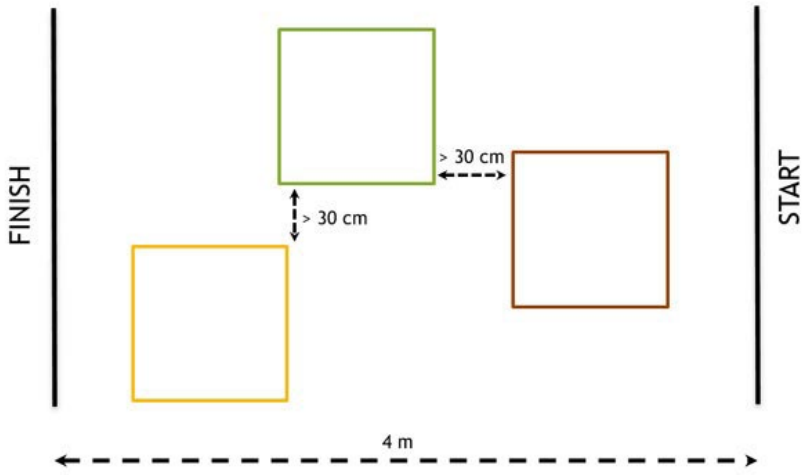
Variacion:

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

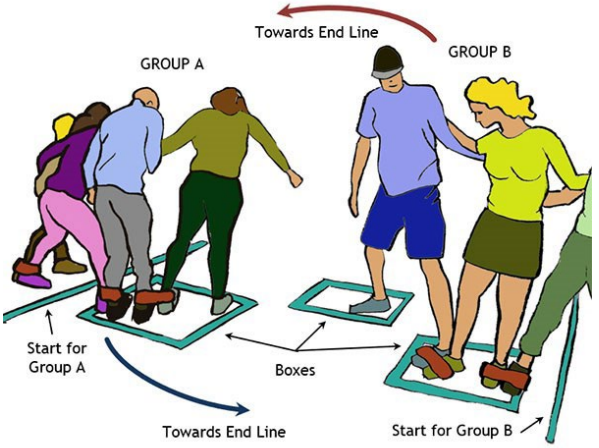
Për qëllimet e lojës, ju duhet një shirit ngjitës letre dhe disa lidhëse të gjata. Në dyshemenë e klasës ose dhomës ku do të realizohet loja, me një shirit ngjitës bëni tre katrorë dhe dy vija (siç është ilustruar në foton më poshtë). Vija në të djathtë duhet të jetë pika e fillimit, respektivisht vendi 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 e pëlqyeshme 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 kyçët ose shputat e këmbëve), siç është ilustruar në foton më poshtë. 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 përmbyllet 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 "njeriu pranë njeriut", atëherë secili nxënës duhet të gjejë një çift të ri.

Loja përsëritet më shumë herë.

Shembuj të udhëzimeve të mundshme:

Dorë më dorë;

Shpinë më shpinë;

Bërryl më bërryl;

Gisht më gisht;

Shputë këmbe më shputë këmbe;

Gju më gju;

Gisht më gju;

Kokë më kokë;

Pëllëmbë e dorës më ballë;

Gisht më hundë;

...etj.

31. FRYN ERA PËR...

Nxënësit ulen në një rreth. Një nxënës qëndron në mes. Nxënësi në mes duhet të bëjë një deklaratë, si për shembull: "Fryn era për të gjithë që mbajnë atlete"; "Fryn era për të gjithë ata që duan akullore"; "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 zë ndonjë karrige të lirë. 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 e 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 një shirit ngjitës. Ky drejtkëndësh është një autobus ku do të hipin të gjithë nxënësit në rolin e udhëtarëve. Autobusi duhet të jetë mjaft 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 ngjitës. Asnjë udhëtarë nuk duhet të lihet jashtë.

Pasi mësuesi të jetë siguruar që të gjithë udhëtarët janë në autobus, ai/ajo u thotë të gjithëve që të zbresin 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 shkelen 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 gjejnë strategji dhe mënyra të reja krijuese për të mbledhur të gjithë grupin në autobus (për shembull: duke qëndruar në autobus në njërën 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 i 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 vazhdojnë 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 qëllojë se 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 nxit përqendrimin dhe 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 e fillon mbajtjen e tempos dhe ritmit, pas disa sekondash kyçet grupi i dytë, dhe më në fund, pas disa sekondash kyçet edhe i treti. 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 e 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 lëvizë nxënësi 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 ndonjë kafshe. Pasi të japë shenjë mësuesi, çdo nxënës duhet të imitojë tingullin e kafshës që ka në kartelë dhe të përpiqet të gjejë çiftin ose grupin e vet vetëm 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 përgatisim 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. PJESËT E TRUPIT

Loja "Pjesët e trupit" është e përshtatshme për lëvizjen dhe nxehjen e grupit para një aktiviteti 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 hyrëse ose lojë njohjeje.

Nxënësit janë të rregulluar në një rreth (në këmbë ose ulur). Çdo nxënës duhet të prezantohet në mënyrë që së pari me zë të lartë do ta thotë emrin e vet dhe pastaj do të ndajë historinë 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 më shpesh si një lojë hyrëse ose lojë për njohje.

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. Secili nxënës duhet të thotë me zë të lartë emrin e tij dhe të bëjë një lëvizje. Nxënësit tjerë duhet të përsërisin njëzëri 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 më shpesh si lojë hyrëse ose lojë për 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 njëzëri dhe të përplasin 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 një lojë hyrëse ose një lojë për njohje.

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth. 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. НАПРЕД-НАЗАД-ЛЕВО-ДЕСНО

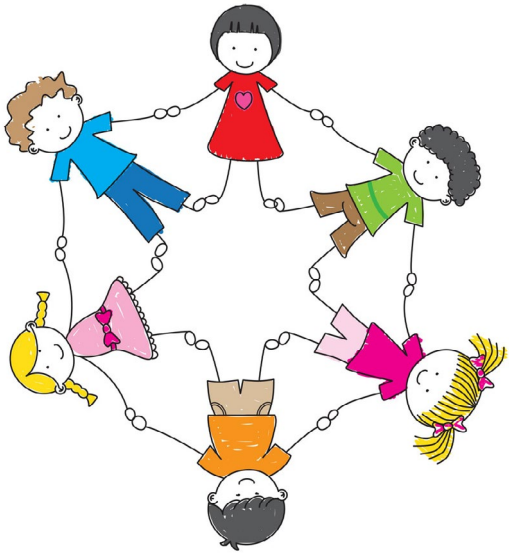
Organizoni nxënësit të qëndrojnë në një rreth, duke mbajtur njëri-tjetrin për duarsh.

Shpjegoni dhe demonstroni 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 në përputhje me udhëzimet që keni 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 të thoni STOP ata duhet të qëndrojnë në çifte, me atë nxënës, 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 fillojnë përsëri të lëvizin në klasë.

Pas dhënies së shenjës tjetër STOP, nxënësit duhet të ndalen përsëri në çifte, 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 çifte, nxënësit kanë për detyrë të vizatojnë flokët e fëmijës që ndodhet 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, kapëse flokësh, etj).

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

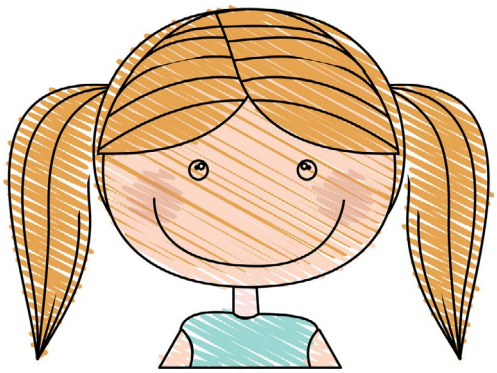
Rekomandime:

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 çifte 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 në një rreth në të cilin nxënësit radhiten njëri pas tjetrit, në mënyrë që secili nxënës të mund të prek me duar shpinën e nxënësit para tij.

Nxënësit duhet t’i ndjekin udhëzimet tuaja, dhe me anë të duarve, në formën e një masazhi të lehtë, do të duhet t’i përcjellin lëvizjet në shpinën e personit para tyre, por në të njëjtën kohë një nga shokët e klasës do të bëjë të njëjtën gjë në shpinën e tyre.

Fillojeni tregimin:

Na ishte njëherë një elefant (imitoni hapat e një elefanti duke prekur me grushte shpinën e personit para jush) në një pyll të madh me pisha (me të dy duart bëni lëvizje në shpinë, në formën e shkronjës A).

Elefanti eci, eci (duke imituar përsëri të ecurit me grushte), dhe pastaj u ul për të pushuar mbi një trung (vizatoni forma të vogla rrethore në shpinë me gishtat tregues).

Në atë çast e kapën rojet (kapeni fortë për dy shpatullat me të dy duart personin që keni para jush) dhe e dërguan në burg (vizatoni në shpinë vija nga lart poshtë, si grilat e burgut).

Elefanti po qante (me majën e gishtave goditni shpinën e personit tjetër sikur ai të dridhej nga të qarit).

Ai vendosi t'i shkruante një letër nënës së tij (vizatoni një formë të madhe drejtkëndëshe në shpinë me gishtat, si një fletë A4, dhe imitoni me gishta sikur të shkruanit në një makinë shkrimi ose tastierë):

E dashur mami,

Unë isha në pyllin e madh me pisha (bëni lëvizje në shpinë, në formën A). Eca, eca (imitoni ecjen me anë të grushtave), por më burgosën në burg (vizatoni me duar grilat e burgut).

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

Pastaj ngjiti një pullë postare (me gishtin e madh shtypni shpatullat) dhe vuri një vulë (goditni me grusht në shpinë).

Elefanti dëshironte vetëm të shkonte (imitoni lëvizjen me anë të grushteve) në shtëpi (duke vizatuar një shtëpi me gishta - një katror si një shtëpi dhe një drejtkëndësh si një çati).

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 me zë të lartë: një. Radhën 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 përqëndrimit.

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 me zë ai nxënës që është në anën e majtë, dhe më pas të njëjtën e vazhdojnë nxënësit që ndodhën në atë pjesë të rrethi.

Paralelisht nxënësi tjetër bën të njëjtën gjë, duke e përcjellë fjalën BAM në të djathtë. Secili nxënës tjetër i radhës në të djathtën e 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 në karrige të rregulluara në një rreth. 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 një herë.
- Të gjithë ata që kanë flokë të gjatë, përplasni një herë 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, të kruajnë 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 që keni një kafshë shtëpiake, lëshoni zë si kafsha shtëpiake që e keni.
- Të gjithë ju që doni të hani peshk, ngrini këmbën e majtë.
- Të gjithë të lindur në prill, ngrini dorën e djathtë.
- Të gjithë ju që keni diçka në xhep, mbyllni sytë me duart tuaja.
- Të gjithë ata që këtë muaj kanë qenë në ditëlindjen e dikujt le t'i përplasin të dy këmbët në dysheme.
- Të gjithë ata që janë kënaqur gjatë këtij aktiviteti le të duartrokasin.

Rekomandime:

Udhëzimet që jepen mund të ndryshohen, zgjërohen 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 aparatin.

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 joverbale.

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 lëvizin 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:

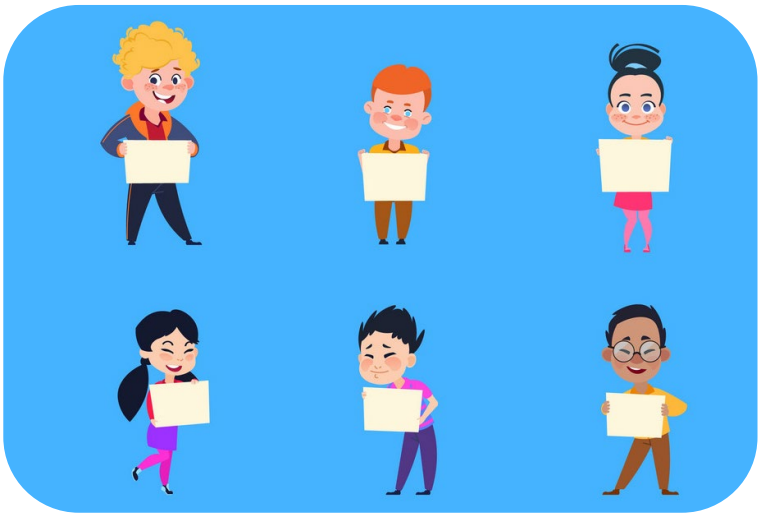
2 nxënës të cilët luajnë futboll,
3 nxënës që kanë lexuar një lektyrë muajin e kaluar,
1 nxënës që ka një kafshë shtëpiake,
4 nxënës që duan kokoshka,
2 nxënës që nuk duan shi,
1 nxënës që këndon ndërsa bën dush,
3 nxënës që luajnë një instrument muzikor,
2 nxënës që nuk ju pëlqen akullorja me luleshtrydhe,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

Loja mund të zgjasë rreth 5 minuta. Nxënësit duhet të jenë në gjendje të lëvizin 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 lirshëm të përshtaten sipas moshës së nxënësve, interesave dhe veçantive të tyre.



52. EC SIKUR...

Nxënësit qëndrojnë lirshëm në pjesë të 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 lëvizish mbi akull,
të jesh në baltë të thellë,
të ecish mbi pupla, etj.

Gjatë lojës, nxënësit mund të përdorin si gjymtyrët 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 cilit i ngjitet në shpinë një fletë me një figurë ose personazh të caktuar.

Nxënësi duhet t'i tregojë grupit për çfarë bëhet fjalë (duke e treguar fletën që ka në shpinë), dhe grupi nuk duhet të japë asnjë lloj sugjerimi ose udhëzimi.

Nxënësi i përzgjedhur duhet të përpiqet 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 letre duhet të gjejë shpejt një vend në ishull me një shok/shoqe klase.

Pas çdo raundi 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 raund), gjë që do të ndikonte negativisht në dinamikën e saj.

55. EMËR ME RROKJE

Nxënësit duhet të ulën 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 raundin tjetër të lojës, emrat mund të ndryshojnë duke u shtuar një rrokje të re: 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, ngjitës, 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 e 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 në to (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, njohë atë.

Anëtari i çiftit që do të duhet ta shfaqë, shprehë ndjenjën, 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 një fletë, e cila i ngjitet në shpinë dhe një stilolaps (ose laps ngjyre).

Qëllimi i lojës është që secili anëtar i grupit të shkruajë mesazhe të ndryshme në fletët e të gjithë shokëve tjerë të klasës. Mesazhet shkruhen në mënyrë anonime, domethënë se nxënësit nuk nënshkruhen në fund të tyre.

Njëkohësisht, ndërsa nxënësit lënë, shkruajnë mesazhe në fletët e shokëve të klasës, edhe në fletët e tyre (në shpinë), shokët dhe shoqet e tyre u shkruajnë atyre mendime të bukura, pozitive.

Gjatë lojës nxënësit lëvizin lirshëm nëpër klasë.

Në fund, të gjithë do të kenë një numër të madh mesazhesh pozitive të drejtuara në mënyrë anonime nga shumë miq në grup.

Rekomandime:

Theksoni rëndësinë e formulimit të mesazheve pozitive.

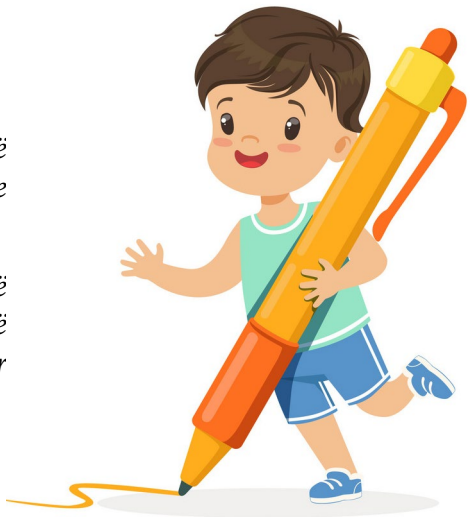
Mesazhet gjithashtu mund të lidhen me disa karakteristika personale pozitive, tipare, interesa dhe talente të nxënësve, për shembull: Vazhdo të këndosh sepse ke një zë shumë të bukur!

Ti je gjithmonë i sinqertë!

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 në grupe me numra çift anëtarësh (6 ose 8). Duke qenë si një grup, ata duhet të formojnë një rreth.

Nxënësit duhet të mbyllin sytë dhe, sipas përzgjedhjes së rastit, të rrëmbejnë me të dy duart dy nxënës tjerë në rreth. Pasi të jenë thurur duart si një nyjë, nxënësit hapin sytë dhe, nëse vërejnë se ata po mbajnë të njëjtin nxënës me të dy duart, atëherë thjesht le të kalojnë njërën dorë tek një fëmijë tjetër.

Qëllimi i lojës është që të zgjidhet nyja, por pa e lejuar askënd të dalë nga rrethi. Lejohet zgjidhja përmes përshkimit, ose uljes përdhe, etj., por pa lejuar që asnjë anëtar i grupit t'i lëshojë ose zhvendosë duart.

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 në çifte sipas përzgjedhjes së rastësishme. Si çift, ata kanë në dispozicion 5 minuta për të shkëmbyer informacione për karakteristikat e tyre: interesat, hobit, karakteristikat personale, etj.

Faza tjetër e lojës është prezantimi i ndërsjellë i nxënësve që ishin në çifte, duke theksuar një qasje 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 prefruar shtëpiake, etj.

61. ATOMI

Nxënësit duhet të qëndrojnë në një rreth 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), në përputhje 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 loja 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 fletë përgatitet disa herë, në mënyrë që gjatë tërheqjes 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 shenjën e 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 se 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 ngatërrojnë 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. KOPJO 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 nxënësi të radhës në kolonë.

Anëtari i fundit i grupit në kolonë duhet të përcjellë (transferojë) atë që i është vizatuar në shpinë në 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 (lejohet që nxënësi të ngrihet në gishta dhe ta ngrejë lart dorën në të cilën do ta mbajë fletën e aluminit)

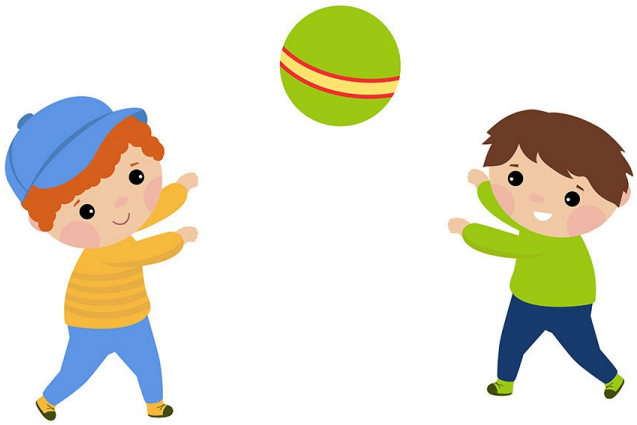
Në momentin kur do ta hedhë copën prej alumini, duhet ta thotë emrin e cilitdo shoku/shoqeje të klasës. Emri që do të përmendet duhet që sa më shpejtë të vrapojë drejt qendrës së rrethit dhe ta kapë fletën e hedhur të aluminit. Qëllimi është që fleta e hedhur e aluminit të mos bjerë në tokë. Në rast 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 krahët, 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 yjëve që ofrojnë të njëjtën përgjigje.

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

66. LOJËRA ME TOP

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

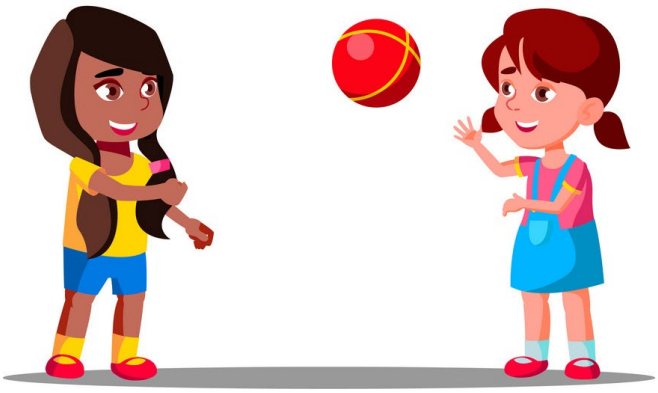
nxënësit mund ta hedhin topin sipas përzgjedhjes së rastësishme, duke thënë emrin e nxënësit të cilit ia hedhin topin. Duhet pasur kujdes që të përfshihen të gjithë nxënësit që gjenden në rreth. E njëjta lojë mund të organizohet me dy topa, ashtu që topat duhet të pasohen/hidhen në rreth në të njëjtën 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 pasoje topin e parë si stafetë, pas një kohe të shkurtër mësuesi e hedh edhe topin e dytë, gjë që do të kontribuojë në një dinamikë më të madhe në lojë, pasiqë në rreth do të qarkullojnë njëkohësisht 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 lojën 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 sytë e 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 rrotullon lehtë mësuesi dhe i len të lëvizin lirshëm nëpër klasë. Në momentin kur ata afrohen shumë pranë shkëmbinjve, nxënësit që kanë atë rol 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 një zarf që përmban emrin e një aparati ose objekti që përdoret rregullisht çdo ditë.

Secili grup do të shpik një emër dhe logo, shenjë krejtësisht të re, për nocionin/fjalën e dhënë (sipas specifikave, veçorive, mënyrës së përdorimit, etj.) Emri duhet të jetë i shpikur në mënyrë inventive, origjinale, por edhe mbresëlënëse (p.sh. telefon: Zë i shpejtë/Lajm/Tit-tit, etj., për frigorifer: Pinguin, etj.; për fshesë me korrent: Pluhur yjor; për shtrat: Pushim i gjatë; për lugë: Ha e rritu, Llap e llap, etj) Në të njëjtën kohë, grupi harton dhe vizaton edhe logon.

Sapo të gjithë grupet të kenë përfunduar detyrën, grupet një nga një do të duhet të prezantojnë logon e tyre dhe emrin e shpikur, ndërsa të tjerët do të duhet të zbulojnë sa më shpejt konceptet e dhëna në fillim, 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 një nxënës duhet ta formuloje fjalinë e parë, për shembull: "Në livadhin e madh ka një lule të vogël". Nxënësi tjetër duhet ta vazhdojë fjalinë prej te pjesa e fundit (ku përmendet fjala VOGËL) dhe të shtojë një pjesë të re që lidhet me fjalën i MADH, për shembull: "Mbi lulen e vogël është një flutur e madhe".

Loja vazhdon në këtë renditje derisa të gjithë nxënësit të përfshihen në të.

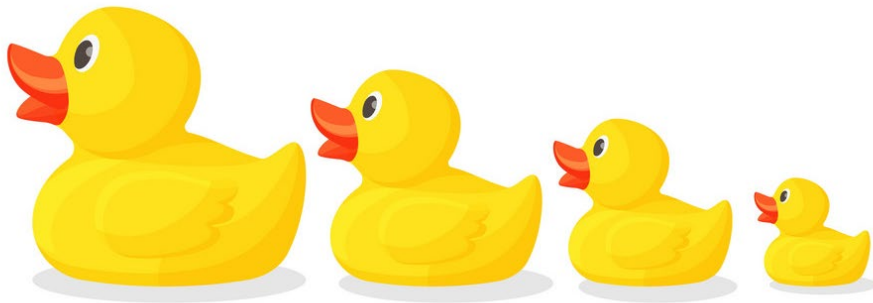
Rekomandime:

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 sajojë 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 kërcejnë dhe lëvizin lirshëm nëpër hapësirë.

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

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

- prekni diçka të lëmuar,
- prekni diçka të leshtë,
- prekni diçka të fortë,
- prekni diçka të vogël,
- prekni diçka metalike,
- prekni diçka të bukur,
- prekni diçka të gjelbër, 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:

- prekni kokën e dikujt,

- prekni gishtin e dikujt,

- prekni 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 në një kolonë dhe kapen për supet e njëri-tjetrit. Nxënësi i parë do të ketë rolin e kokës së gjarprit, ndërsa i fundit do të jetë bishti nga i cili do të vijnë udhëzimet për lëvizje.

Udhëzimet për drejtimin e lëvizjes i jep nxënësi i fundit në kolonë, në mënyrë që me gisht ai/ajo do të prekë supet e njërit prej nxënësve që është përpara tij/saj si në vijim:

Një prekje në sup për të lëvizur drejt,

Dy prekje në sup për të ecur në anën e djathtë,

Tri prekje në sup për të lëvizur në anën e majtë.

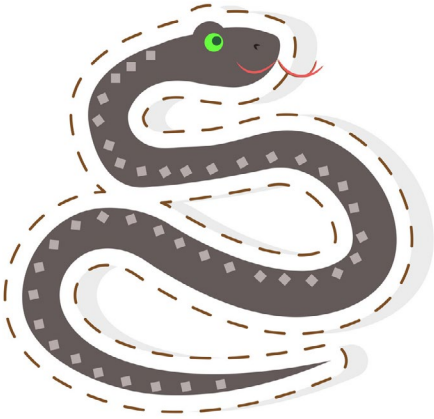
Sapo nxënësi i fundit në kolonë të jep shenjën (përmes prekjes në supe), e njëjta duhet të përcillet shpejtë nga një nxënës tek tjetri, e deri te ai i pari, në mënyrë që të gjithë të mund të lëvizin në mënyrë të sinkronizuar.

Sapo ndonjë prej nxënësve në kolonë të marrë një sinjal mbi sup, ai/ajo duhet që menjëherë të përshtat lëvizjen. Nuk ka nevojë të pritet që sinjali të arrijë të parin në radhë, e që vetëm pastaj të fillohet me lëvizjen në drejtimin e dhënë.

Nxënësi i cili është i fundit në kolonë duhet të japë një sinjal të ri sapo të vërejë që sinjali është transmetuar deri në gjysmën e kolonës, në mënyrë që të mos ketë ndalesë gjatë lëvizjes së gjarprit.

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 në grupe prej 5-6 anëtarësh. Secili grup merr një hamer dhe një tavolinë rreth së cilës ata do të duhet të qëndrojnë në një rreth.

Secili nxënës merr një laps me ngjyrë. Grupeve u jepet një temë rreth të cilës ata duhet të vizatojnë një poster frymëzues. Është e dobishme që tema e vizatimit të dalë nga përmbajtjet aktuale mësimore në të cilat ju aktualisht jeni të përqendruar.

Kur të luhet një pikë e hareshme, e shpejtë dhe dinamike muzikore, nxënësit do të duhet të fillojnë të vizatojnë individualisht (në ndonjë pjesë të hamerit ku ata po qëndrojnë). Nxënësit nuk duhet që të bien dakord gojarisht në lidhje me atë se kush çka ka zgjedhur të vizatojë.

Sapo pika muzikore të ndalojë, nxënësit do të duhet të ndalojnë së vizatuari dhe të bëjnë një hap djathtas.

Kur të luhet muzika përsëri, secili vazhdon të vizatojë atë vizatim që ishte ndërprerë, gjegjësisht, do të duhet të vizatojë prej aty ku dikush para tij/saj më herët kishte filluar të vizatojë.

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 posterët; 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 në mes të rrethit.

Këpucët duhet të përzihen.

Loja fillon në momentin kur të fillojë muzikë e hareshme, e shpejtë, dhe nxënësit kërcejnë me ritmit 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 sërish 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 sërish 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 njërën 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 lepur ose kangur; fluturimin e një fluture; ecjen e një ariu apo elefanti, etj.)

75. GJEJE KUSH JAM UNË?

Secili pjesëmarrës në lojë shkruan në mënyrë anonime në një copë letër tre gjëra karakteristike për veten e tij.

Fletat palosen dhe përzihen në një enë të madhe, nga e cila secili do të tërheq 1 fletë. Nëse dikush rastësisht e tërheq fletën e vet, e kthen atë në enë dhe tërheq përsëri.

Secilit nxënësi i jepet detyrë të lexojë me zë tre tiparet e shkruara dhe, në bazë të tyre, të supozojë ose t'ia qëllojë se për cilin pjesëtarë të grupit bëhet fjalë.

Rekomandime:

Tre gjërat karakteristike mund të jenë tre veçori personale ose gjëra sipas të cilave nxënësit dallohen, siç janë për shembull: hobi, sportet e preferuara, ushqimi, libri, muzika, lodrat, ngjyrat, stinët e vitit, etj.

Është më mirë të mos iu sugjeroni nxënësve kategoritë e mësipërme, me qëllim që ata në mënyrë të pavarur të veçojnë tre karakteristika personale që do t'u kujtohen të parat.

Është e rëndësishme të sigurohet një mjedis pozitiv dhe i sigurt kur lexoni veçoritë e shkruara në mënyrë që të parandaloni ndonjë koment eventual të papërshtatshëm për disa gjëra të përmendura (të cilat mund të paraqiten nga më shumë nxënës).

76. SHPORTA ME SHEQERKA

Përgatitni një shportë me lloje të ndryshme të sheqerkave.

Shporta kalohet nga dora në dorë, ku secili nxënës merr nga shporta aq sheqerka sa të dëshirojë.

Pasi që secili nxënës të marrë numrin e dëshiruar të sheqerkave, secili inkurajohet të thotë aq gjëra sa dhe vet numri i sheqerkave që ka marrë.

Për të nxitur diskutim, mund të përcaktohen tema të ndryshme në grup, si për shembull:

- *thuaj mesazhe të këndshme për grupin;*
- *tregoji karakteristikat tua pozitive;*
- *cilat janë pritshmëritë tua nga dita e sotme;*
- *si ndihesh tani në grup, etj*

Rekomandime:

Loja duhet të jetë stimuluese, në mënyrë që të gjithë nxënësit të inkurajohen të përfshihen në të shprehurit sipas kritereve të kërkuara. Këshillohet që në fund sheqerkat t'u ngelin pjesëmarrësve në lojë.

Nëse nuk jeni në gjendje të siguroni sheqerka, mund të përdorni edhe rekuizita të tjera, si lapsa, afishe dekorative, rruzuj, etj.

Nëse ndonjë nxënës merr shumë rekuizita të ofruara, ndihmojini ata të thonë disa fjalë për secilën sheqerkë me të cilat do të formuloheshin më shumë fjali të ndërlidhura, me qëllim të përmbushjes së detyrës.

77. LOJËRA ME PANTOMIMA

Loja mund të organizohet në grupe ose çifte.

Një anëtar 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.

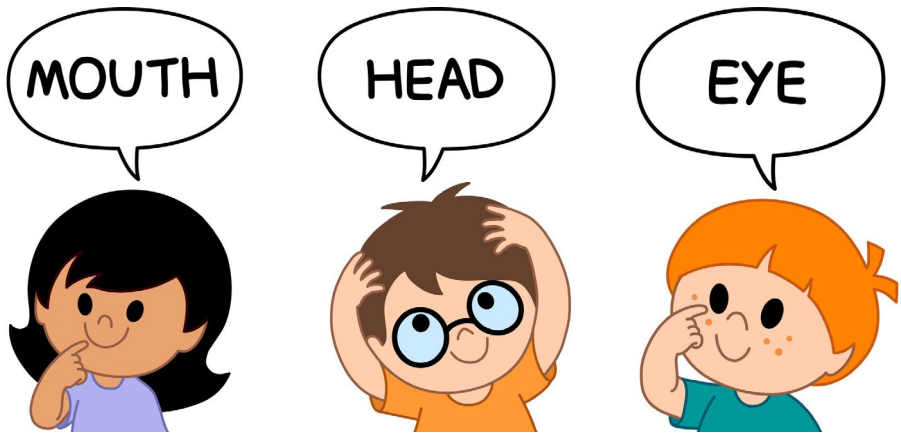
Qëllimi është të jepni një shpjegim për ta brenda grupit ose çiftit tuaj vetëm përmes pantomimës.

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 terme 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 blihet 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 përshpejtuar 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. LËVDATË PËR...

Nxënësit duhet të ulen në një rreth. 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 lëvdatë 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, nxënësve 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.

Nxënësve 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 njerëz të fitojnë bingo në fletët e 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 gatuaj				
Kam shumë miq				

Rekomandime:

Gjatë përzgjedhjes së kategorive për fletën e punës, kujdesuni që ato të jenë të përshtatshme për moshën e nxënësve, 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, një për 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 e 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 relaksimin 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 magjistarë 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 munden për t'i mbajtur kapelat. Pastaj bëhen lëvizjet e kundërta, d.m.th. tregohet se kapelat ngadalë po zvogëlohen, dhe në përputhje me këtë duart 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 një letër ku shpjegohet mënyra se si ai/ajo të përshëndes sa më shumë shokë të grupit në lojë. Përshëndetjet duhet të jenë të pazakonta, me një dozë humori, 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 e 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 një 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 në lojë i 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 të vetën.

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 sajojë sa më shumë aktivitete të cilat lepujt mund t’i kryejnë shpejt (p.sh. vrapimi, kërcimi, etj.).

Grupi BRESHKË ka për detyrë të sajojë 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 ta aktrojë atë që ka sajuar, ndërsa fitues është grupi i cili ka sajuar më shumë aktivitete.

Rekomandime:

Për të përcaktuar me saktësi numrin e veprimeve të sajuara, 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 aktivitetesh bëhet fjalë në bazë të aktrimit të realizuar.

Aktivitete të ngjashme për lojëra 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 në prapavijë. 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 përpiqen të numërojnë se kush është rreth tyre.

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

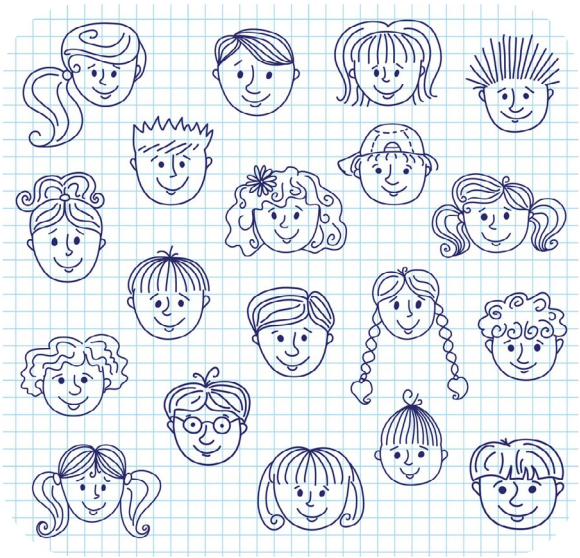
Loja përsëritet disa herë, e shoqëruar nga një sfond muzikor dinamik.

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 personalë.

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 vërejë në lëvizje do t'i kthejë në 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 rrathë.

Nga një lojtar nga të dy rrathët, 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 te 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 ndalen dhe duhet të kapen së bashku për duarsh sa më shpejt që të jetë e mundur. Anëtari i grupit i cili përfundimisht do të mbetet vetëm duhet të merr rolin e piratit.

Rekomandime:

Loja ndikon pozitivisht në përforcimin e kohezionit grupor.

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

91. GISHTI TREGUES DHE HUNDA

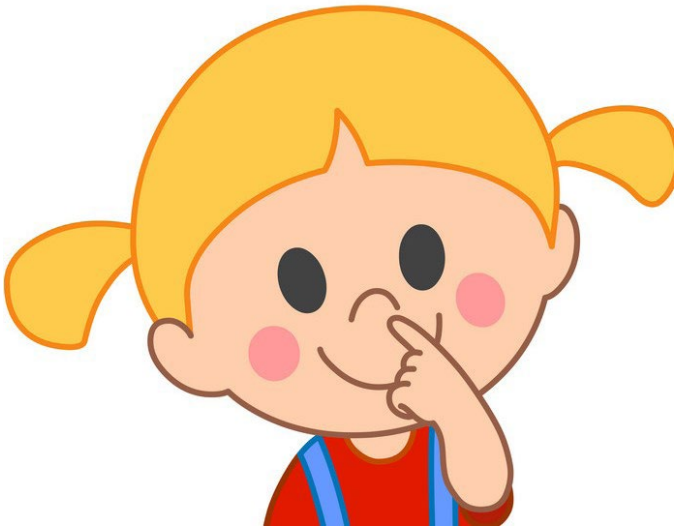
Nxënësit ndahen në çifte sipas përzgjedhjes rastësore. Secili çift qëndron veçmas në raport me tandemet tjerë të formuar në nivel të grupit.

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.).

Anëtari i dytë i 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 gjymtyrët e 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 shenjë të caktuar fikse, duke bërë zhvendosje hapësinore 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 nxënës i cili duhet të fillojë i pari duke e shqiptuar numrin një. Nxënësi tjetër në rreth duhet të thotë: dy, e më pas vijon numri: tre, pastaj katër, etj.

Anëtari 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.

93. 1, 2, 3

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 kritere të 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 thuhen gojarisht, sikurse në raundin paraprak të lojës.

Raundi 3: numri një mbetet i zëvendësuar me përplasje të duarve, dhe numri dy zëvendësohet më tej me një përplasje të këmbëve në dysheme, ndërsa numri 3 vazhdon edhe më tej 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.

94. STAFETA

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

Në fazën tjetër (pas një bartje të shpejtë të stafetës), loja mund të ndërlikohet duke shfrytëzuar dy ose tre topa në të njëjtën kohë. Për shembull, pasi topi i parë arrin deri te 4-5 lojtarë, lojës 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 futbolli, tullumbace, top tenisi, top pingpongu, top plazhi, etj.

95. MBI TOKË

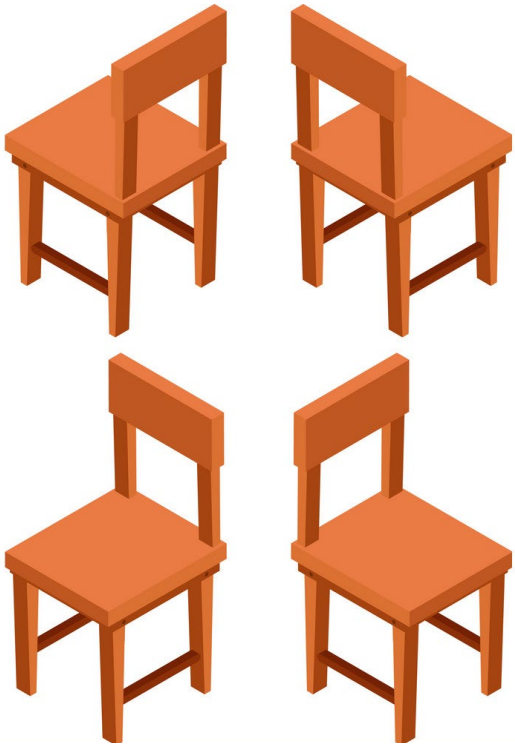
Rregulloni një numër të madh karrigesh në një formë të caktuar, dhe detyra e nxënësve është që të kalojnë nëpër to (pa zbritur në tokë) dhe të kalojnë nga pozicioni fillestar deri në pozicionin përfundimtar. Ndërsa njëri lojtar po ecën, të tjerët janë duke pritur.

Tek nxënësit më të vjetër, grupi mund të ndahet në dy pjesë. Të dy nëngrupet duhet të jenë në anët 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 fjalët një nga një. Në përputhje me tingujt në fjalët 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 makinë shkrimi).

Nëse dy ose më shumë pjesëmarrës në lojë përplasin 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 përcjellë një buzëqeshje joverbale përmes mimikës drejtuar shokut/shoqes në të majtën ose në të djathtën e tij. Në këtë mënyrë përcillet buzëqeshja e njëjtë nëpër gjithë rrethin, nga njëri lojtar tek tjetri, derisa ajo të kthehet te lojtari i parë.

Në raundin e dytë të lojës, përveç përcjelljes së mimikës së caktuar, paralelisht mund të përdorën 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 nga një fjali që përmban fjalën e caktuar. Është e pëlqyeshme 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 me nga një fjali.

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 fjali (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 e mundur në vrima (kratere).

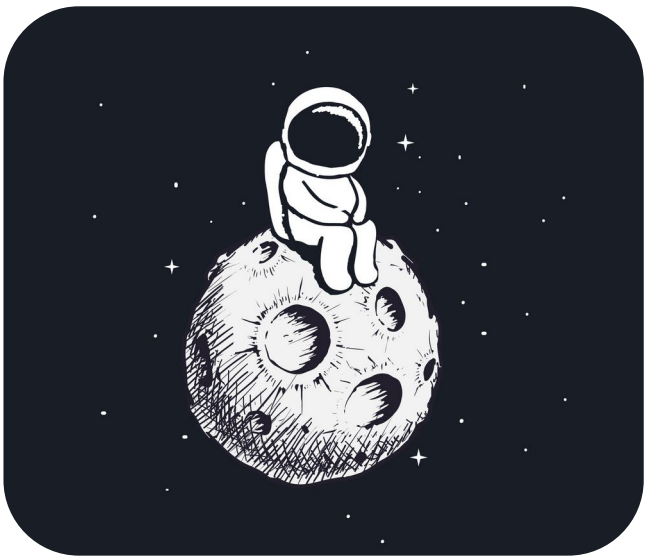
Në pjesën e parë të lojës guralecët duhet të hidhen nga një distancë prej 2 metrash, dhe në fazën e dytë të lojës ato mund të hidhen me shpinën kthyer kah vrimat (krateret), në mënyrë që të ndërlikohet detyra e caktuar.

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 më shpinë.

Pas sinjalit të dhënë, në të njëjtën kohë, secili anëtar i çiftit duhet të përkulet përpara, t'i hapë pak këmbët dhe të shikojë në mënyrë që ta 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 (flokë të lëshuar, forma e vetullave, gojës, etj.)

Në fazën e radhës të lojës çiftet ndërrohen, me qëllim që secili të jetë në lojë me ndonjë anëtarë 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: lëmsh të kuq, të verdhë, jeshil, blu, 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 fijesh 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 se cili grup ka lëmshin 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 nxënësve t'u jepni një sugjerim para se të fillojnë të kërkojnë fijet e shpërndara të lëmshit, 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 shpërndara; 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 lëmshin sa më shpejt të jetë e mundur, etj.).

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

LITERATURA

Бетаци, М.К.
(2008) Приручник за игре у кући, Београд: Evro Book

Бокшан-Танурџић, З.
(2000) Од игре до позорнице, Београд: Креативни центар

Jović, N., Kuveljić, D.
(2005) Kako stvarati prijatnu atmosferu za učenje, Beograd: 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.org.mk