

# Loja e përsëritjes para shërbesës

## Viti 3 – Tremujori 3

### Alternativa 1: Plinko!

**Ideja kryesore:** Nxënësit do të argëtohen me lojën Plinko. Skuadra me më shumë pikë do të fitojë. Në këtë link mund të gjeni shembullin se si zhvillohet loja Plinko:

<https://www.youtube.com/watch?v=tNd8JaAXHic>

#### Mjetet:

- Një tabelë e madhe Plinko; udhëzimet për ndërtimin mund t'i gjeni këtu: <https://drowland.wordpress.com/2012/11/16/plinko-game-construction/> (alternativat në fund të tabelës duhet të jenë një përzierje pikësh dhe dhe dhuratash)
- Një objekt me të cilin do të godasin drejt tabelës
- Dhurata si karamelo ose etiketa shpërblyese
- Një tabelë apo diçka tjetër për të shënuar pikët

#### Udhëzime:

1. Loja duhet të nisë 15 minuta para takimit.
2. Ndaji nxënësit në dy skuadra, psh: djemtë kundër vajzave.
3. Drejtuesi duhet të bëjë pyetjet e përsëritjes apo të Hartës së gjurmuesit (burim i printueshëm) dhe të zgjedhë një nga nxënësit që kanë ngritur dorën. Nëse nxënësi përgjigjet saktë, do të marrë objektin me të cilin do të godasë drejt tabelës Plinko. Pasi të godasë, nxënësi fiton ose pikë ose dhuratë. Nëse përgjigja është e gabuar, jepi mundësinë skuadrës tjetër të përgjigjet. Nëse skuadra tjetër përgjigjet saktë, ata fitojnë mundësinë për të goditur drejt tabelës Plinko. Nëse të dyja skuadrat japin përgjigje të gabuara, trego përgjigjen e saktë dhe vazhdo me pyetjen tjetër.
4. Kur të përfundojë koha, shpall fituese skuadrën me më shumë pikë.

### Alternativa 2: Hedhja e jastekëve me rërë

**Ideja kryesore:** Nxënësit do t'u përgjigjen pyetjeve ndërsa luajnë lojën e hedhjes së jastekëve me rërë. Skuadra që ka më shumë pikë në fund, fiton.

#### Mjetet:

- 20 jastekë të vegjël me rërë (10 për çdo ngjyrë)
- Një shënjestër për të hedhur jastekët, për shembull kovë
- Tabelë dhe lapustilë (për të shënuar pikët)
- Ngjitës skoc (për të shënuar vijën e hedhjes)

#### Udhëzimet:

1. Ndaji nxënësit në dy skuadra.
2. Jepu mundësinë t'u përgjigjen pyetjeve. Kur njëri nga nxënësit të japë përgjigjen e saktë, jepi një nga jastekët me rërë në ngjyrën e skuadrës.
3. Pasi t'i kesh shpërndarë të gjithë jastekët, të gjithë ata që i kanë marrë duhet të qëndrojnë pas vijës së caktuar dhe t'i hedhin njëkohësisht drejt shënjestrës.
4. Mblidh pikët dhe shënoji në tabelë.
5. Përsëriteni nëse keni kohë.

## Alternativa 3: Imagjinoje!

**Ideja kryesore:** Nxënësit do të garojnë në një lojë energjike vizatimi dhe zbulimi. Skuadra me më shumë pikë, fiton.

### Mjetet:

- Dy tabela të mëdha – një për secilën skuadër (vendosur me kurriz nga njëra-tjetra, midis skuadrave, që të mos e shohin dot njëra-tjetrën)
- Lapustila me ngjyra të ndryshme
- Kartonë të vegjël me “Imagjinoje!” (kartonët/letrat duhet të kenë personazhe/objekte apo situata nga mësimet e mëparshme; para se të luani, zgjidh fjalë apo fraza që i përshtaten moshës dhe aftësive të grupit; mund të shtosh edhe tema të tjera të lidhura me Biblën, sipas nevojës) (burim i printueshëm)
- Tabelë e vogël (që drejtuesi të shënojë objektet që duhen vizatuar)
- Kohëmatës ose kronometër
- Dy fshirëse ose peshqirë



### Udhëzimet:

1. Ndaji nxënësit në dy skuadra, për shembull djemtë kundër vajzave. Secila skuadër duhet të qëndrojë përballë tabelës së vet.
2. Cakto në çdo skuadër një nxënës si “artistin”. Ai do të vizatojë gjatë raundit të parë (Në fillim të çdo raundi, zgjidh dy nxënës të tjerë).
3. Në tabelën e vogël shkruaj fjalën/fjalët që duhen vizatuar pastaj tregojua të dy artistëve njëkohësisht.
4. Kur të thuash: “Nisul!”, ndiz kronometrin ndërkohë që dy artistët nxitojnë te tabelat për të vizatuar diçka që përfaqëson fjalën/fjalët. Nxënësit nuk mund të shkruajnë shkronja, fjalë apo numra.
5. Ndërkohë që artistët vizatojnë, skuadrat e tyre duhet të shprehin hamendësimet. Skuadra e parë që e gjen, fiton një pikë. Nëse skuadra mund të shpjegojë se çfarë kemi mësuar për atë person/send/situatë në mësimin nga Bibla, do të fitojnë një pikë bonus. Nëse asnjëra nga skuadrat nuk e gjen brenda limitit kohor, asnjëra skuadër nuk merr pikë.
6. Shëno pikët, ndrysho artistët dhe përsërite me një fjalë të re që duhet vizatuar.
7. Kur të përfundojë koha, skuadra me më shumë pikë, fiton. Alternativë: Shënoji pikët për të gjithë tremujorin dhe pastaj shpall fituesin.