

Loja e përsëritjes para takimit

Viti 3 – Tremujori 4

Alternativa 1: Udhëtim me makinë!

Ideja kryesore: Makina e parë që përfundon udhëtimin, fiton!

Mjetet:

- Makina prej kartoni me nga një kapëse rrobash të ngjitur mbrapa (nga një për çdo skuadër)
- Hartë:
 - Alternativa 1: Një glob i madh prej kartoni me shenja në çdo 15cm (ngjite globin me një shkallë; makinat duhet të garojnë përreth globit)
 - Alternativa 2: një litar rrobash 3m me nga një shenjë çdo 15cm (vare në mur; makinat do të garojnë nëpër litarin e rrobave)
- Zarf me një shënim ku shpallet çmimi për fituesin
- Një sënduk thesari me çmime (për shembull: lëpirëse, etiketa shpërblyese, karamеле, etj.)
- Për nxënësit më të rritur mund të bësh një zonë “Zona e spërkatjes (lavazhi i makinave)”:
 - Një shkallë e lartë në mes
 - Një kovë me ujë në majë të shkallës
 - Një pishinë e vogël për zhytje
 - Mushama shiu

Udhëzime:

1. Ndajni nxënësit në skuadra.
2. Drejtuesi duhet të hapë me entuziazëm zarfin dhe të thotë: “Udhëtimi i kësaj jave sponsorizohet nga... _____!!” (Çmimi do të jetë “sponsor” i garës.)
3. Drejtuesi do të bëjë pyetjet e përsëritjes ose pyetjet e “Hartës së gjurmuesit”.
4. Nxënësit që e dinë përgjigjen e saktë duhet të hidhen (Drejtuesit duhet të sigurohen që grupet janë ndarë në mënyrë të barabartë, që të përfshihen të gjithë) .
5. Sa herë që skuadra i përgjigjet saktë një pyetjeje, mund ta lëvizin makinën e skuadrës te pika tjetër në glob. Nëse përgjigjen gabim, do të ecin mbrapsht te shenja paraardhëse.
6. Skuadra e parë që përfundon udhëtimin rreth globit (ose ka ecur më larg deri në përfundim të kohës), fiton. Çmimi do t’u jepet në klasë pas aktivitetit të “Kohës së zbulimit”.
7. Zona e spërkatjes: Në vend që të marrin çmimin, nxënësit mund të zgjedhin të dërgojnë njërin nga drejtuesit te “Zona e spërkatjes/Lavazhi i makinave” ku do të laget me ujë.

Alternativa 2: Loja “Kerplunk”, në versionin gjigant

Mos lejoni që njohuritë tuaja biblike të “bien poshtë” këtë tremujor!

Ideja kryesor: Të fusni sa më pak topa te koshi i skuadrës.

Mjetet:

- Loja “Kerplunk” në versionin gjigant
- Topa të vegjël plastikë, me ngjyra
- Dy kosha apo kova (nga një për çdo skuadër)

Udhëzimet:

1. Ndaji nxënësit në dy skuadra.
2. Kova/koshi i skuadrës së parë duhet të jetë poshtë lojës “Kerplunk”.
3. Ndhmësit i bëjnë pyetjen skuadrës së parë.
4. Nxënësi i parë që ngre dorën dhe ka përgjigjen e saktë nga skuadra e parë, mund të tërheqë njërin nga shkopat e lojës.
5. Qëllimi është të tërheqësh shkopin pa rrëzuar topat.
6. Përsërite të njëjtën gjë me skuadrën e dytë, duke vendosur koshin e tyre.
7. Përsërite disa herë, derisa të përfundojë koha ose të kenë rënë topat.
8. Skuadra me më pak topa në koshin e vet, fiton!

