

LOJA E PËRSËRITJES PRA SHËRBESËS

Viti 1 – Tremujori 1

Mundësia 1: Shënjestrat për frizbin

Ideja e përgjithshme: Nxënësit do të luajnë një lojë argëtuese me hedhjen e frizbit, ndërkohë që përsërisin mësimet e kaluara dhe temat e Hartës së gjurmuesit. Secila skuadër do të përpiqet të shënojë sa më shumë pikë. Nxënësit mund të fitojnë Etiketa shpërblyese, edhe nëse rrëzojnë topin.

Mjetet:

- Topa plazhi me përmasa, ngjyra dhe stile të ndryshme
- Frizbi
- Një mënyrë për të mbajtur topat e plazhit (mundësi: një kon në formën e trumbetës)
- Tabelë dhe lapustilë (për të mbajtur pikët)
- Etiketa shpërblyese



Udhëzime:

1. Kur të mbërrijnë nxënësit, ndaji në skuadra në bazë të moshës/klasës, ose ndaji në skuadra duke përdorur kritere të ndryshme, si për shembull djemtë përballë vajzave. Inkurajoni të ulen ku të duan. Studentët e mençur do të vijnë herët për t'u ulur pranë shokëve të tyre dhe pranë skenës.
2. Drejtuesi i adhurimit duhet të bëjë një pyetje dhe të zgjedhë një nxënës që ngre dorën për t'u përgjigjur pyetjes. Nëse përgjigjet saktë, merr frizbin dhe e hedh te topi i plazhit.
3. Nëse arrin ta rrëzojë topin, mund të marrë menjëherë pesë Etiketa shpërblyese. Lejoji nxënësit të marrin Etiketa shpërblyese vetëm një herë gjatë lojës së përsëritjes. Pasi të fitojnë, mund të ndihmojnë nxënësit e tjerë të skuadrës të përgjigjen saktë.
4. Nxënësit duhet të gjuajnë nga vendi ku janë ulur, në kohën kur i përgjigjen pyetjes. Nëse janë ulur në fund të klasës, duhet të gjuajnë prej atje. Kjo do t'i inkurajojë nxënësit të ulen më pranë dhe kështu do të jenë më pjesëmarrës në lojëra dhe adhurim.

Pikët: Duhet të ketë topa plazhi të përmasave të ndryshme. Sa më e vogël shënjestra, aq më e lartë vlera e pikëve (e madhe = 5 pikë, mesatare = 10, e vogël = 15, shumë e vogël = 20). Pasi topi të bjerë në tokë, duhet rivendosur në vend. Nëse rrëzohen disa topa, skuadra duhet të marrë pikë për të gjithë topat e hedhur, por nxënësi duhet të marrë vetëm pesë Etiketa shpërblyese. Shpërble çdo javë skuadrën fituese me Etiketa shpërblyese.

Shpërblim shtesë: Mbushi disa nga topat pjesërisht me ujë për ta bërë më të vështirë rrëzimin. Nëse një student rrëzon njërin prej topave, duhet të marrin një çmim shpërblyes shtesë, si për shembull një Etiketa shpërblyese shtesë, karamelle etj.

Mundësia 2: Piramida e pikëve!

Ideja e përgjithshme: Nxënësit do t'u përgjigjen pyetjeve nga mësimet e kaluara apo nga temat e Hartës së gjurmuesit që të kenë mundësi të zgjedhin një letër nga "Piramida e pikëve". Letra përmban ose pikët, ose një mundësi për të garuar në një sfidë argëtuese për pikë.

Mjetet:

- Kutit (të vendosura në formën e një piramide të madhe)
- Zarfe bosh ose ndryshe xhepat e "Piramidës së pikëve" (burim i printueshëm) – nga një të ngjitur në çdo kuti
- Letra të vogla – secila letër duhet të ketë, ose një vlerë në pikë, ose një sfidë për skuadrën (vendosini letrat brenda zarfeve/xhepave; duhet të ketë letra tepër që të ndryshoni pikët dhe sfidat çdo javë)
- Kutit me mjete për plotësimin e sfidave (vendosini mënjanë)
- Tabelë dhe lapustila (për të mbajtur pikët)



Ide për letrat me vlerën e pikëve: 1 pikë, 10 pikë, 50 pikë, 75 pikë, 100 pikë, 500 pikë, 1000 pikë, asnjë pikë, shkëmbeni pikët me një skuadër tjetër etj.

Ide për letrat me sfida:

- Librat e Biblës: Skuadra e parë që vendos librat e Dhiatës së Re apo Dhiatës së Vjetër sipas radhës (duhet të jenë të shkruara paraprakisht në letra apo kartonë), fiton.
- Zinxhir njerëzor: Skuadra e parë që të lidhë të gjithë anëtarët me bërthamë, fiton.
- Nga më i gjati te më i shkurtri: Skuadra e parë që i rendit anëtarët sipas gjatësisë, fiton.
- Germëzimi me kunja dhëmbësh: Skuadra e parë që germëzon me kunjat e dhëmbëve një nga emrat e Perëndisë, një varg apo një referencë (zgjedhur nga drejtuesi), fiton.
- Dominotë: Skuadra e parë që rreshton një set dominosh pa rrëzuar asnjërën, fiton. Ose skuadra e parë që ndërton kullën më të lartë me domino brenda 30 sekondave, fiton.
- Çarja e tullumbaces: Një anëtar nga çdo skuadër do të fryjë një tullumbace derisa të plasë; skuadra e parë që ia del, fiton.
- Kalimi i tullumbaces: Skuadra e parë që e kalon tullumbacen mbi/poshtë te secili anëtar ndërsa qëndrojnë në rresht, fiton.
- Sulmi i ndërtimit: Një anëtar i secilës skuadër duhet të ndërtojë një piramidë me gota plastike. Skuadra e parë që e përfundon, fiton.
- Formimi i fluskave: Një anëtar i secilës skuadër do të marrë nga dy çamçakëzë; fluska më e madhe, fiton.
- Gara "Gur, letër, gërrshërë": Një anëtar i secilës skuadër do të bëjë një garë 'gur, letër, gërrshërë'.
- Gara e Shkrimit: Një anëtar i secilës skuadër do të përpiqet të thotë vargun e një reference të caktuar.
- Sfidat e ushtrimit: Skuadra e parë, anëtarët e së cilës bëjnë 15 kërcime, 10 pompa apo ushtrime të tjera, fiton.

Udhëzime:

1. Kërkoju nxënësve të ulen në grupe sipas moshës për të krijuar atmosferë në skuadra.
2. Bëj një pyetje nga pyetjet e përsëritjes apo nga pyetjet e Hartës së gjurmuesit.
3. Zgjidh nxënësin e parë që ngre dorën për t'u përgjigjur. Nëse nuk përgjigjet saktë, përsërite pyetjen derisa dikush ta gjejë. Nëse askush nuk e di përgjigjen, jepe ti dhe vazhdo me tjetrën. Kur një nxënës përgjigjet saktë, kërkoji të vijë përpara dhe të zgjedhë një nga zarfet e piramidës. Letra e zgjedhur do të ketë ose një vlerë në pikë ose një sfidë me skuadra. Nëse letra ka vlerë në pikë, skuadra i fiton ato. Nëse zgjidhet një letër me sfidë, të gjitha skuadrat do të garojnë dhe skuadra që fiton sfidën merr 100 pikë. Letra nuk përdoret më.
4. Vazhdo të bësh pyetje dhe përsërite procesin derisa të fillojë adhurimi.
5. Pikët mund të mbledhen çdo javë për të shpallur një fitues për tremujorin.