LOJA E PËRSËRITJES PARA SHËRBESËS

Viti 1 – Tremujori 2

Gara e pyetjeve

Ideja kryesore: Nxënësit do të sfidohen të gjejnë kartonat që janë njësoj, (siç është loja e kujtesës) dhe pastaj duhet t'u përgjigjen pyetjeve për të fituar pikë për skuadrën e tyre.

Mjetet dhe ambienti:

- Tabelë për pikët (një tabelë, lapustilë dhe fshirëse për të shënuar pikët; për ta bërë më argëtuese përdor ngjyra të ndryshme)
- Grepa të vegjël për të mbajtur 30 kartonat e vegjël (vendosini grepat në mur ose në tabelë)
- 15 kartonë të vegjël (printoni dy grupe para-mbrapa që të keni gjithsej 30 kartonë); një foto e "Traker gjurmuesit" do të jetë në njërën anë të secilit prej kartonëve dhe ajo anë do të jetë përballë nxënësve; ana tjetër e secilit prej grupeve do të ketë një foto dhe një vlerë në pikë, diku ndërmjet 100-500 pikë (shënim: fotot në pjesën e pasme nuk lidhen me pyetjen e bërë apo me vlerën e pikëve, janë foto rastësore nga figurat dhe ngjyrat e "Librit pa fjalë", ose janë foto që lidhen me rritjen tonë në besim) (burim i printueshëm)



  - Kartonët e vegjël duhen printuar dhe duhen shpuar që të varen te grepat.
  - Vendosja e tyre duhet të jetë kjo: pesë kartonë vertikalisht dhe gjashtë horizontalisht, megjithatë mund të ndryshohet nëse është e nevojshme.
  - Këshillë: Mund të nisësh me një numër më të vogël kartonësh (për shembull 8, 10 ose 12) dhe pastaj të shtosh grepa ose kartonë të tjerë në tabelë nëse nxënësit janë shumë të shpejtë në gjetjen e tyre.
- Pyetjet e hartës së gjurmuesit (shih shtojcën)
- Pyetjet e përsëritjes të mësimit (filloni me pyetjet e përsëritjes të mësimit nga tremujori 1 dhe ndërsa përparojmë me tremujorin, kaloni te pyetjet e përsëritjes të mësimit nga tremujori 2) (shih shtojcën)
- Dikush që është i shkathët në mbajtjen e pikëve

Udhëzime:

1. Ndaji nxënësit në skuadra – sipas moshës, djemtë përballë vajzave, etj.
2. Bëj pyetjet nga harta e gjurmuesit. Personi i parë që hidhet mund t'i përgjigjet pyetjes. Këshillë: Cakto një arbitër dhe vishe me bluzë arbitri, dhe ai do të caktojë se kush u hodh i pari.
3. Nëse ai nxënës përgjigjet saktë, jepi skuadrës 50 pikë. (Pyetjet e hartës së gjurmuesit vlejnë gjithmonë 50 pikë.) Nëse nuk përgjigjen saktë, nxënësi i dytë që hidhet mund t'i përgjigjet pyetjes.
4. Kërkoji nxënësit (që u përgjigj saktë) të vijë te tabela dhe të zgjedhë dy kartonë, duke u përpjekur të gjejë dyshet që janë njësoj. Audienca mund ta ndihmojë me vendimin.
5. Nëse nxënësi arrin të gjejë dy kartonët e njëjtë, atëherë mund t'i përgjigjet njërës nga pyetjet e përsëritjes të mësimit. (Këshillë: sa më e lartë vlera e pikëve, aq më e vështirë duhet të jetë pyetja.)
6. Nëse nxënësi përgjigjet saktë, skuadra e tij fiton numrin e pikëve të shënuara në karton.
   - Kur gjenden dy kartonët e njëjtë dhe përgjigjja e pyetjes është e saktë, dy kartonët duhen hequr nga tabela.
   - Kur gjenden dy kartonët e njëjtë, por përgjigjja nuk është e saktë, kartonët duhen kthyer në vend. Ato mund të gjenden në raundin e radhës. Gjithashtu, nëse nuk keni më pyetje, pyetjet pa përgjigje mund të përdoren në raundet e ardhshme.
7. Kërkoji nxënësit të ulet dhe vazhdoni me raundin tjetër (përsërit nga udhëzimi 2).
8. Përsërite derisa të gjenden të gjitha dyshet ose derisa të përfundojë koha.

Këshilla shtesë:

1. Nëse nxënësi i përgjigjet saktë pyetjes së hartës së gjurmuesit, por nuk gjen dyshen e kartonëve, kërkoji të ulet dhe vazhdo me raundin tjetër duke bërë një pyetje tjetër nga harta e gjurmuesit.
2. Ndërsa zhvillohet loja, inkurajoji skuadrat të mbështetesin dhe ndihmojnë nxënësin kur të zgjedhë kartonët. Kjo do të thotë se ata duhet të përqendrohen për të kujtuar se ku ndodhen figurat.
3. Bëje lojën me ritëm të shpejtë dhe argëtuese! Mund t'i bësh disa nga pyetjet me alternativa ose pyetje "e vërtetë/e gabuar".