



Emri i aktivitetit

Busull

Mosha

8-10 vjeç

Vendi / lokacioni

Kushte shtëpie

Vlerë karakteri

Vetëbesim, qëndrueshmëri

Koha e nevojshme për përgatitje

30 minuta

Koha e nevojshme për realizim

20 minuta

Qëllimet

Qëllimi është që fëmija të përdor emra, mbiemra, numra dhe folje në një kontekst të dhënë fjalie, gjatë të shprehurit me gojë a me shkrim.

Rezultate të pritshme

Pritet nga fëmija që në një kontekst të dhënë fjalie të përdor emra, mbiemra, numra dhe folje, gjatë të shprehurit me gojë a me shkrim.

Kahje

Përgatitje paraprake për aktivitet

Përgatitje – shtypje ose punim sipas skemës së dhënë në bazament për lojë; punim i kartelave (shtypje, ngjyrosje, prerje); figura dhe kube për pjesëmarrësit; fletë me përgjigjet e pyetjeve nga loja.

Instrukcione / kahje për lojën

NIVELI BAZIK

Lojën e fillon ai lojtar, i cili me rrotullimin e kubit do ta fitojë numrin 6. Sipas numrit të kubit lojtarët e lëvizin figurën e fushave të busullit. Çdo ngjyrë e busullit ka një domethënie të caktuar, gjegjësisht: Ngjyra e verdhë do të thotë se nuk ka kurrëfarë aktiviteti, gjegjësisht lojtari qëndron në vend; ngjyra e kaltër do të thotë se duhet të tërhiqet kartelë e kaltër e

cila do të thotë kthim prapa për 3 fusha; ngjyra e gjelbër do të thotë se duhet të tërhiqet kartela e gjelbër, që do të thotë ecje para për 2 fusha; ngjyra e kuqe do të thotë se duhet të tërhiqet kartela e kuqe në të cilën është shkruar një pyetje. Nëse jep përgjigje të saktë lojtari shkon 3 fusha para, ndërsa nëse jep përgjigje të pasaktë kthehet 2 fusha prapa.

NIVELI I PËRPARUAR

Lojën e fillon ai lojtar i cili me rrotullimin e kubit do ta fitojë numrin 6. Sipas numrit të kubit lojtarët e lëvizin figurën e fushave të busullit. Çdo kartelë që do të tërhiqet sipas fushës në të cilën ka qëndruar lojtari ka një pikë të caktuar, gjegjësisht: Ngjyra e verdhë do të thotë se nuk ka kurrëfarë aktiviteti, gjegjësisht lojtari qëndron në vend; ngjyra e gjelbër sjell 1 pikë; ngjyra e kaltër sjell 2 pikë; ngjyra e kuqe sjell 3 pikë dhe një kartelë me pyetje.

Të gjithë lojtarët i mbledhin kartelat e tërhequra tek vetja, me qëllim që në fund të lojës t'i mbledhin pikat.

Nëse lojtari jep përgjigje të saktë në kartelën e kuqe, mbetet në atë fushë dhe e mban kartelën e kuqe.

Nëse lojtari nuk e di përgjigjen e pyetjes kthehet në fushën e tij fillestare, ndërkaq përgjigjen e jep lojtari i rradhës.

Lojtari që futet i pari në qendër përfiton 20 pikë, i dyti fiton 15 pikë, i treti fiton 10 pikë dhe i katërti fiton 5 pikë.

Lojtarët që kanë hyrë në qendër të busullit, edhe pse nuk lëvizin nëpër fusha, kanë mundësi të përgjigjen në pyetjet të cilave nuk iu janë përgjigjur lojtarët tjerë, me qëllim të përfitimit të kartelës me pikë.

Në fund çdo lojtar i mbledh pikat e kartelave, ndërkaq fitues është ai lojtar që ka më së shumti pikë.

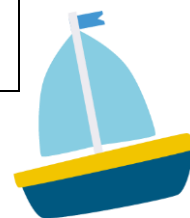
Në lojë moderatori e vërteton saktësinë e përgjigjeve, mbi bazë të përgjigjeve që janë dhënë në shtojcën numër 3 në A4 format.

Aktivitet / lojë

Loja ka dy nivele. Në të mund të marrin pjesë nga 1 deri në 4 lojtarë, ndërsa moderatorë mund të jenë anëtarët e familjes.

Bazamenti vendoset në tavolinë ose në dysheme, teksa lojtarët me ndihmën e kubit i lëvizin figurat në drejtim të akrepave të orës dhe varësisht nga ngjyra e fushës pasojnë rregulla të caktuara të lëvizjes. Pranë bazamentit janë të vendosura kartelat me ngjyrë që tërhiqen varësisht në cilën fushë janë ndalur lojtarët. Në nivelin e parë fitues është lojtari i cili i pari do të hyjë në mesin e busullit, pasi t'i ketë kaluar të gjitha 25 fushat, kurse në nivelin e dytë fitues është lojtari që do të mbledh më së shumti pikë.

Shtojca	Materiale
<u>Shtojca nr. 1</u> Bazament për lojën Busull <u>Shtojca nr. 2</u> Kartela me ngjyrë (29 kartela) Të gjelbra; të kuqe me pyetje; dhe të kaltra <u>Shtojca nr. 3</u> Përgjigje të pyetjeve në A4 format	• Gërshërë • Figura • kub
Aktiviteti është përgatitur nga::	
Edukatorë: Valentina Todorova, Roska Palankova, Aleksandra Ivanova, Sonja Calovska, Vesna Peceva Dizajnerë grafikë: Katerina Nikolovska, Bojana Gigovska Lekturë: Jana Mihajlovska – Ivanov Përkthim: Agim Leka	

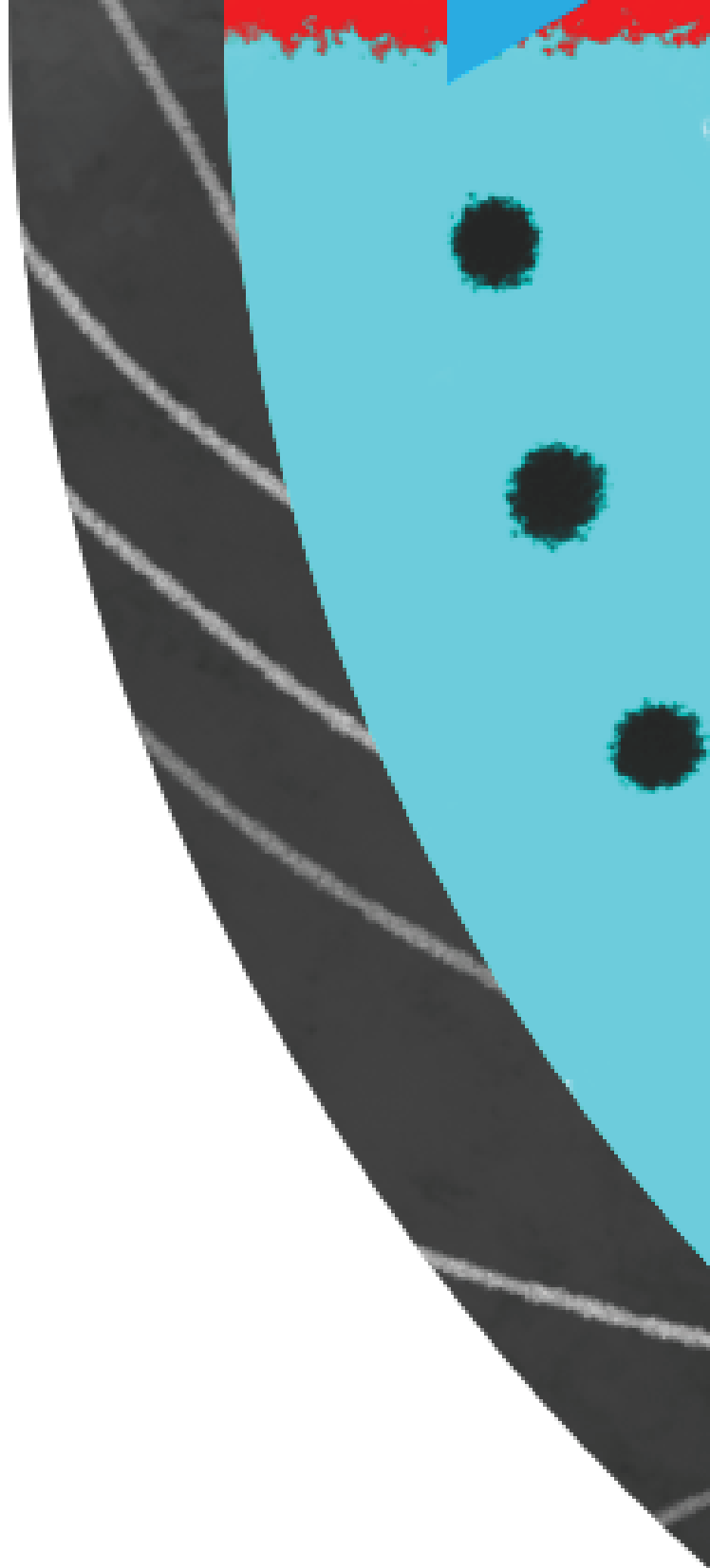




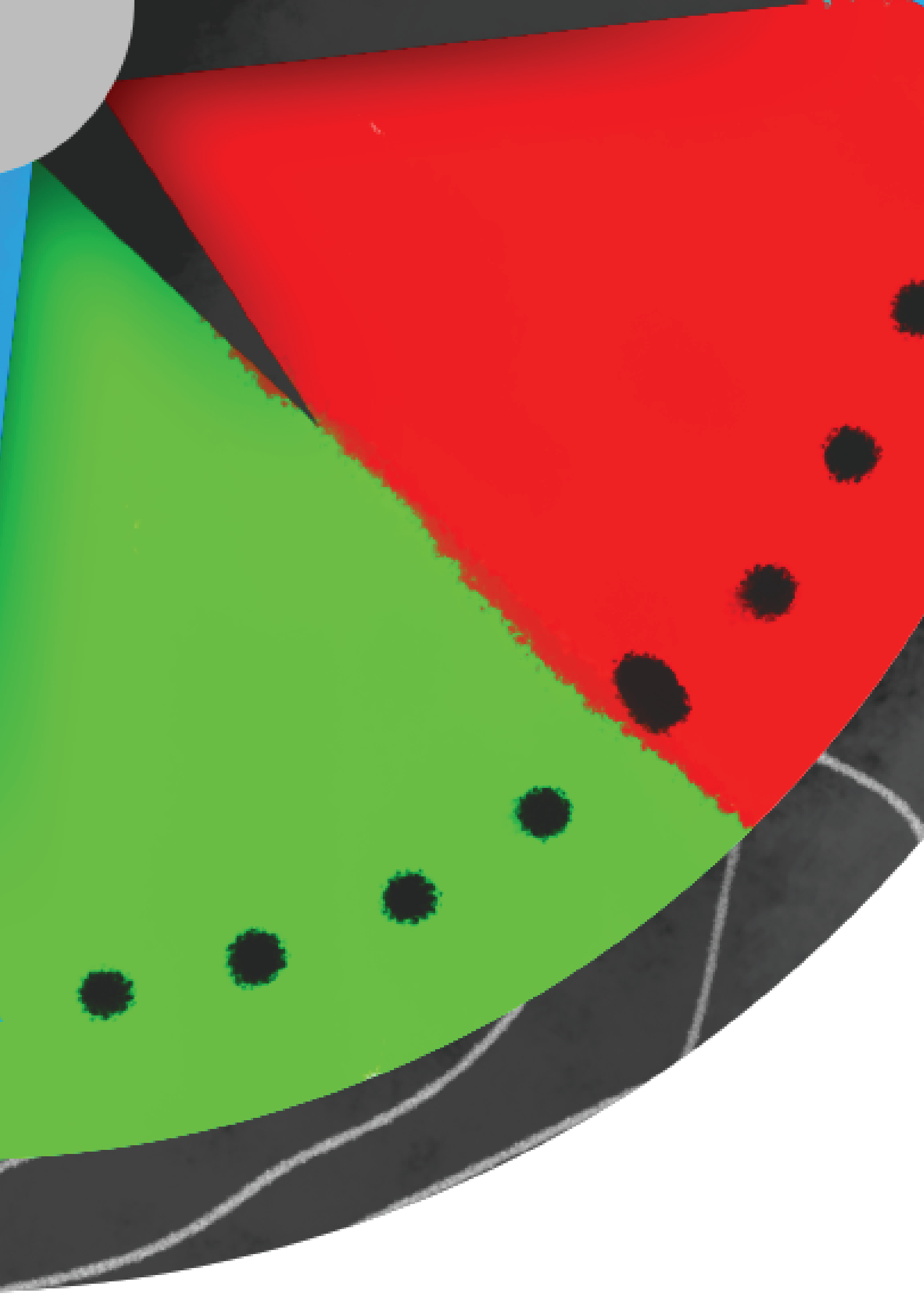














**KTHEHU 2
HAPA PRAPA**

**KTHEHU 1
HAP PRAPA**

**KTHEHU 3
HAPA PRAPA**

**KTHEHU KU
ISHE MË PARË**

**KTHEHU 5
HAPA PRAPA**

**KTHEHU NË
FILLIM**

**EC PËRPARA DERI
TEK BASHKËLOJTARI
MË I AFËRT**

**EC 5 HAPA
DERI NË FUND**

**KALO NË
FUSHËN QË DO**

EC 1 HAP PARA

**KTHEHU 4
HAPA PRAPA**

**KTHEHU TEK
BASHKËLOJTARI
MË I AFËRT**

EC 2 HAPA PARA

EC 3 HAPA PARA

EC 4 HAPA PARA

Fjala pyetëse
mbaron me...

Thuaje rimën e
fjalës **ëndërr**.

Çfarë është
këngë patriotike?

Çfarë janë emrat?

Krijo një mbiemër
nga fjala **gjysh**.

Cila këngë është
këngë EPIKE?

Çfarë është
fjala FAJKUA?

Bëj mbiemër
nga fjala **pesë**.

Në cilën gjini
është përemri **ai**?

Çfarë paraqet
fjala **arsimtar**?

Çfarë lloj mbiemri
është fjala i **babait**?

Cili është mbiemri në
vetën e parë shumës?

A është emër
fjala i **bukur**?

Çfarë lloj mbiemri
është fjala **fshatarak**?

Në cilën kohë
është folja **qaja**?

Çfarë emri
është fjala **ëndërroj**?

Çfarë lloj mbiemri
është fjala **i hekurt**?

Çfarë do të thotë fjala **ai**,
në fjalinë: Ai lexon.

Cilat fjalë i
quajmë përemra?

Çfarë do të thotë fjala **ajo**,
në fjalinë:
Ajo gomë është e imja.

Çfarë do të thonë
emrat e përmbledhur?

Zgjeroje fjalinë:
DIME LEXON.

Numëro 5
mbiemra numërorë.

Çfarë është
ligjërim i drejtë?

Çfarë do të thonë fjalët
unë dhe **atë**,
në fjalinë: unë e
dua atë çokollatë.

Nga fjala **qytet**, përpilo
një fjalë me
mbiemër pronor.

Në sa mënyra mund të
shkruhet ligjërimi i
drejtë në një fjalë?

Çfarë do të thotë fjala **kjo**,
në fjalinë:
Kjo dardhë është
shumë e shijshme.

Zgjedhoje foljen
FLUTUROJ, sipas vetës,
gjinisë dhe numrit.

Sa folje ka në
një fjalë të thjeshtë?

**KTHEHU 2
HAPA PRAPA**

**KTHEHU 1
HAP PRAPA**

**KTHEHU 3
HAPA PRAPA**

**KTHEHU KU
ISHE MË PARË**

**KTHEHU 5
HAPA PRAPA**

**KTHEHU NË
FILLIM**

**EC PËRPARA DERI
TEK BASHKËLOJTARI
MË I AFËRT**

**EC 5 HAPA
DERI NË FUND**

**KALO NË
FUSHËN QË DO**

EC 1 HAP PARA

**KTHEHU 4
HAPA PRAPA**

**KTHEHU TEK
BASHKËLOJTARI
MË I AFËRT**

EC 2 HAPA PARA

EC 3 HAPA PARA

EC 4 HAPA PARA

