

3

«Unë shoh diçka, që ti nuk e sheh»

Qëllimi

N nëpërmjet lojës e përforcojnë leksikun gojor dhe e ushtrojnë kompetencën e shqiptimit dhe të të dëgjuarit.

KP–kl. 6

5–20 min.



Materiali:

Eventualisht një libër me ilustrime.

Udhëzim:

Loja mund të luhet në bashkësinë e klasës, në grup të vogël ose në dysh.

Rrjedha:

- Një fëmijë kërkon me mendje të gjitha objektet që duken në klasë (p.sh. dërrasa e zezë, doreza e derës, llamba...). Ai thotë: «Unë shoh diçka, që ti nuk e sheh.»
- Nxënësit shtrojnë pyetje për këtë, për të gjetur se cili objekt është menduar. Të lejueshme janë pyetjet, të cilave mund t'u përgjigjen vetëm me «po» ose «jo» (p.sh. «A është një mobilje?», «A është e kuqe?»). Me pyetje të shkathta mundet që objekti i mundshëm hap pas hapi të sqarohet. Për shembull: «A është në anën e djathtë të klasës? A është i madh? A është i gjelbër?». Nëse përgjigja është pohuese, atëherë i njëjti fëmijë ka të drejtë të pyesë më tutje; tek «jo» vjen një fëmijë tjetër në rend.
- Sapo një fëmijë e ka zbuluar objektin e kërkuar («A është dërrasa e zezë?» «Po!»), mund ta mendojë nga ana e vet një objekt, të cilin duhet ta zbulojnë të tjerët.

Variantet:

- Përveç se me objekte reale, loja mund të luhet edhe në grupe të vogla me ilustrime, në të cilat janë të paraqitura shumë objekte (shumë të përshtatshme janë të ashtuquajturat «Ilustrime gëluese»).
- N e mendojnë në vend të një objekti, një personalitet të famshëm, një nxënës të klasës, një profesion ose nocione të tjera për një temë më parë të përcaktuar.
- M e fsheh një send, që ka të bëjë me temën mësimore, në një kuti ose diku tjetër. N mundohen të gjejnë se për çfarë po bëhet fjalë. Ky variant është i përshtatshëm për një fillim të orës mësimore (p.sh. mund të jenë syzet e diellit si hyrje në temën «Pushimet»).
- Përveç se me objekte N duhet që me sy të mbyllur të mundohen t'i gjejnë zhurmat ose zërat. Ky variant është i përshtatshëm për të ushtruar aftësinë në të dëgjuar dhe për të përkrahur përqendrimin.