



 **Pestalozzi
Children's
Foundation**

ШТОЈСА

Ky aktivitet realizohet nga
SMART AP - Laboratori për Inovacione Sociale Shkup, në kuadër të projektit
"Promovimi i një mjedisi të sigurt shkollor"

Projekti "Promovimi i një mjedisi të sigurt shkollor" zbatohet nga Koalicioni i organizatave rinore
"SEGA" në partneritet me Qendrën maqedonase për edukim qytetar,
Ambasada e parë e fëmijëve në botë "MEGJASHI" dhe SMART AP –
Laboratori për Inovacione Sociale Shkup
dhe financuar nga Fondacioni për Fëmijë "Pestaloci".



**MACEDONIAN
CIVIC
EDUCATION
CENTER**

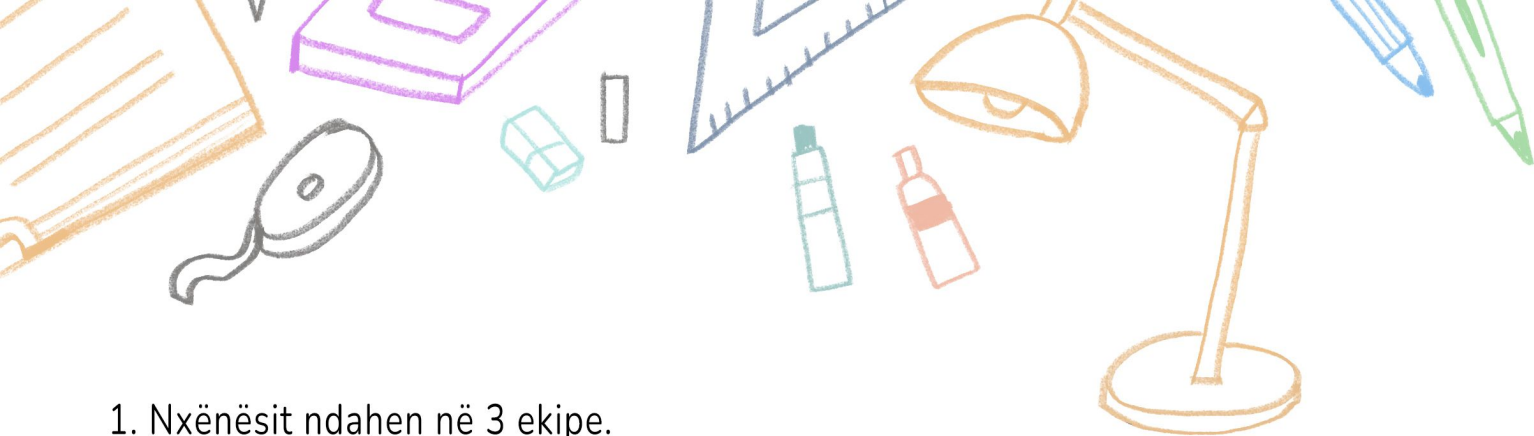


Rregullat - Lava për të drejta të barabarta



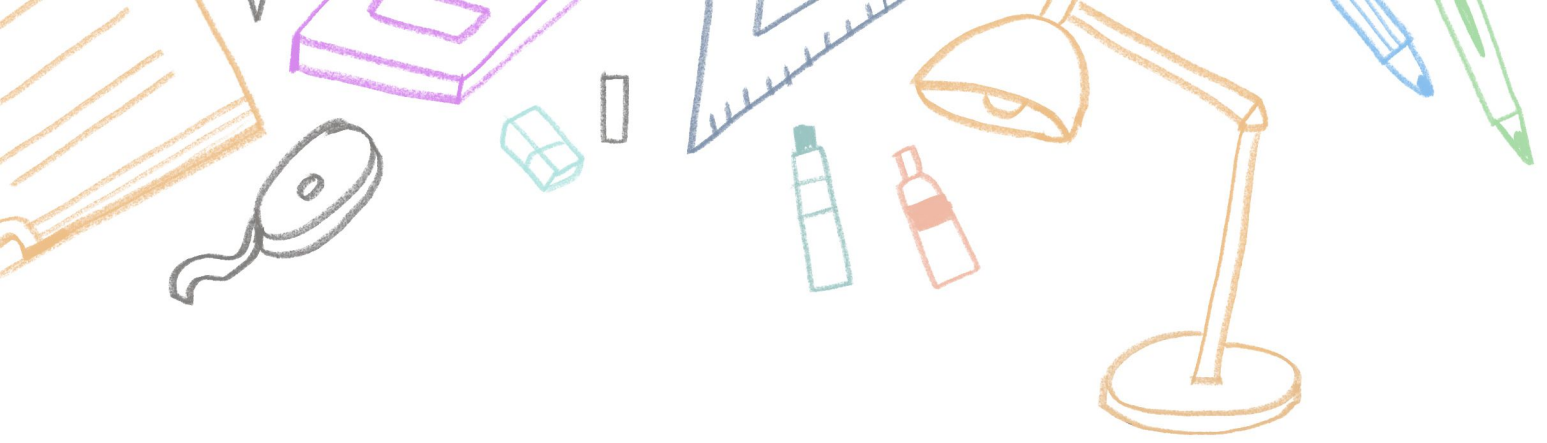
Промоција на безбедна училишна средина
Проект поддржан од Детска фондација Песталоци

ЕДУЛАБ



1. Nxënësit ndahen në 3 ekipe.
2. Çdo ekip përbëhet nga maksimumi 10 nxenes.
3. Çdo ekip përbëhet nga nxenes meshkuj dhe femra.
4. Secili ekip përcakton 4 nxenes që do të jenë mbështetës, domethënë do t'u përgjigjen pyetjeve të moderatorit.
5. Çdo ekip përzgjedh 6 nxënës që do të konkurrojnë në fushë.
6. Fusha ka 2 rreshta: vijën e fillimit dhe vijën e mbarimit.
7. Çdo ekip merr 4 kartona me përmasa 60 cm x 60 cm që mund të vendosen në sipërfaqen midis dy vijave.
8. Çdo ekip mbështetës merr dy karta/pankarta, një me ngjyrë të kuqe dhe një me ngjyrë të gjelbert.
9. Loja fillon me një pyetje të bërë nga moderatori.
10. Me sinjalin e moderatorit, çdo ekip mbështetës ngre kartën me ngjyrë të përshtatshme në përgjigje të pyetjes - kartonin me ngjyrë të kuqe për "JO" dhe kartonin me ngjyrë të gjelbër për "PO".
11. Kur secili ekip mbështetës i përgjigjet pyetjes, moderatori jep përgjigjen e saktë dhe një shpjegim të përgjigjes.
12. Çdo ekip që është përgjigjur saktë mund të vendosë një nga katër letrat në sipërfaqen midis dy rreshtave.
13. Një ose më shumë pjesëmarrës nga ekipi konkurrues mund të qëndrojnë në tabelë.
14. Moderatori bën pyetjen tjetër kur të gjitha ekipet janë pozicionuar dhe ka heshtje në mënyrë që të dëgjohen edhe pyetjet edhe përgjigjet.
15. Me çdo pyetje të përgjigjur saktë, një kartë e re shtohet në fushë dhe skuadra lëviz përgjatë saj, por kjo mund të ndodhë vetëm pasi moderatori të japë sinjalin për të lëvizur.





16. Nëse një anëtar i ekipit bie ose del jashtë tabelës, ata kthehen në vijën e fillimit.
17. Kur të gjitha letrat vendosen në fushë, të njëjtat letra përdoren për të arritur qëllimin.
18. Loja vazhdon derisa moderatori të ketë bërë të gjitha pyetjet.
19. Fituesi i lojës është skuadra në të cilën të gjithë anëtarët arrijnë në vijën e finishit më shpejt ose janë më afër vijës së finishit.
20. Mënyra se si anëtarët e ekipit të konkurrencës do të aplikojnë punën në grup është në zgjedhjen e lirë të ekipit.

