



 **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".

 **smart AP**

 **CEGA**
Коалиција на младински организации
www.sega.org.mk



**MACEDONIAN
CIVIC
EDUCATION
CENTER**



LOJËRA PA KUFIZIME



Промоција на безбедна училишна средина
Проект поддржан од Детска фондација Песталоци

ЕДУЛАБ



GJATË LOJËRAVE

- Fjalim nga organizatorët (dygjuhësh) për të njohur pjesëmarrësit me qëllimin dhe përmbajtjen e eventit - 5 minuta
- Përzgjedhja e ekipeve që do të garojnë në pjesën e parë dhe të dytë me anë të shortit
- Para çdo loje, organizatorët japin një përshkrim të lojës (dygjuhësh)
- Përshkrimi i lojërave:
- Çdo ekip ka 6 lojtarë. Çdo lojë zgjat nga 8 deri në 10 minuta.

1. KALIMI I HULA HOOP-IT

Qëllimi: Koordinimi dhe mbështetja e ekipit

Kushtet: 1 hula hoop për ekip

Si të luhet:

- Të gjithë anëtarët e ekipit qëndrojnë në një rresht dhe mbajnë duart.
- Hula hoop vendoset rreth nxënësit të parë.
- Pa i lëshuar duart, hula hoop duhet të "udhëtojë" nga nxënësi i parë tek i fundit.
- Ekipi i parë që kalon hula hoop-in deri në fund fiton.

2. TOP DHE LUGË

Qëllimi: Ekuilibër dhe përqendrim

Kushtet: Lugë plastike dhe top ping-pongu

Si të luhet:

- Çdo lojtar duhet të mbajë një top ping-pongu të vendosur në një lugë, nga një pikë në tjetrën (rreth 10 metra) dhe t'ia kalojë lojtarit tjetër.
- Nëse topi bie, nxënësi fillon nga e para.
- Ekipi që e çon i pari topin në pikën e synuar fiton.





3. GARË ME KËMBË TË LIDHURA

Qëllimi: Koordinim i ekipit

Kushtet: Litarë (ose shallë)

Si të luhet:

- Anëtarët e ekipit janë të lidhur së bashku në çifte (këmba e majtë e njërit me të djathtën e tjetrit).
- Çdo çift duhet të përfundojë garën dhe të kthehet, pastaj çifti tjetër vazhdon.
- Ekipi më i shpejtë fiton.

4. GODITI SHISHEN

Qëllimi: Saktësi dhe strategji

Kërkesat: Shishe plastike bosh, topa të butë

Si të luhet:

- Janë 5 shishe plastike të rreshtuara. Ekipet garojnë për të parë se kush mund të rrëzojë më shumë shishe.
- Një lojtar nga secila skuadër garon me radhë.
- Çdo lojtar bën një përpjekje.
- Në fund, mbledhet numri i përgjithshëm i shisheve të rrëzuara nga secila skuadër.
- Ekipi që rrëzon më shumë shishe fiton.





5. Mbledhni Topat

Qëllimi:

Zhvillimi i koordinimit dhe ekuilibrit

Puna në grup dhe komunikimi

Lundrimi përmes me saktësi "pengesave"

Elementet:

- Topa plastikë
- Pengesa të improvizuara:
- Litarë të vendosur si "zonë zvarritjeje"
- Karrige për lëvizje
- Shtyllë tërheqëse
- Unaza për kërcim
- Kuti me topa

Si të luani:

• Anëtarët e ekipit një nga një mbajnë nga një top plastik kalojnë përmes pengesave dhe i vendosin ato në kutitë e caktuara për mbledhjen e topave. Kur anëtari i parë i ekipit e fut topin në kuti, ai vrapon prapa dhe kur arrijnë në pozicionin fillestar, ai kap dorën e lojtarit tjetër dhe ata vazhdojnë lojën. Fituesi i lojës është ekipi që mbledh më shumë topa në 10 minuta.

- Mbyllja dhe ceremonia e ndarjes së çmimeve (5 minuta)

- Të gjithë marrin çertifikata pjesëmarrjeje, dhe ekipi fitues merr diploma.
- Ekipi me më shumë fitore shpallet, por theksohet se të gjithë janë fitues.
- Nxënësit mund të ndajnë se si u ndjenë dhe kush e bëri lojën më të këndshme.
- Bëhen fotografi nga secili grup punues.

