



Shkëmbime Rinore dhe Shkollore Lëvizëse

Pasurimi i shkëmbimeve shkollore dhe takimeve rinore me elementët e aktivitetit fizik, lojës dhe sportit

Botuar nga

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Zyrat e regjistruara

Bonn and Eschborn, Germany

Programi Global 'Sport për Zhvillim'

Antonie Grubishiq 5

1000 Shkup, Maqedonia e Veriut

Tel. +389 2 3103 560

E-mail: info@giz.de

Ueb: www.giz.de/en

Ueb: www.sport-for-development.com

Autorët

Afrim Iljazi

Dina Klingmann

Filip Ivanovski

Paraqitja

Jelena Dimkovska

Foto

©RYCO Ivan Mandic; RYCO Nebojsa Perkovic

©GIZ

Në emër të

Ministrisë Federale Gjermane për Bashkëpunim dhe Zhvillim Ekonomik (BMZ)

Shkup, 2025

Shkëmbime Rinore dhe Shkollore Lëvizëse

Pasurimi i shkëmbimeve
shkollore dhe takimeve rinore
me elementët e aktivitetit fizik,
lojës dhe sportit

Ky botim është prodhuar për qëllimet e programit RYCO Superschools, zbatuar nga Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) dhe Zyra Rajonale për Bashkëpunimin Rinor (RYCO), me mbështetjen financiare të Bashkimit Evropian dhe Ministrisë Federale Gjermane për Bashkëpunim Ekonomik dhe Zhvillim (BMZ).

Përmbajtja

1. Hyrje	5
1.1. Programi Supershollat e RYCO	5
1.2. Edukimi Përmes Sportit	6
1.2.1. Përfitimet e të mësuarit!	6
1.2.2. Dialogu Ndërkulturor	7
1.2.3. Fuqizimi i të Rinjve	7
1.2.4. Mësim i Përshtatshëm për Moshën	7
2. Sporti për Zhvillim (S4D)	9
2.1 Sporti për Zhvillim në kuadër të Supershollave	10
2.2 Roli i Mësuesit në Lehtësimin e Aktiviteteve S4D dhe Përfshirjen e të Rinjve	11
2.3 Mjedis i Sigurt dhe Gjithëpërfshirës	13
3. Mënyra Praktike për Përfshirjen e Sportit për Zhvillim në Shkëmbimin Rinor dhe Shkollor	15
3.1. Krijimi i Lidhjeve: Dialogu Ndërkulturor & Njohja me Njëri-tjetrin	15
3.1.1. Njohja me Njëri-tjetrin	16
“Takim dhe Përshëndetje”	16
“Kush Çfarë Pëlqen?” – Lëviz për t’u lidhur (Mua më pëlqen...)	18
“Kapërceni Vijën”	20
“Rrethi i Përfshirjes”	22
“Gjërat e Përbashkëta”	24
3.1.2. Animacioni Gjuhësor: Çfarë është dhe pse funksionon	26
“Rrethi i Emrit dhe Lëvizjes”	26
“Prek dhe Përputh”	28
“Stafeta e Numrave”	30
“Stafeta e Shkronjave”	32
3.1.3. Sesion Shembull: Krijimi i Lidhjeve	34
3.2. Ndërtimi i Besimit: Puna në Ekip, Bashkëpunimi & Qëllimet e Përbashkëta	36

3.2.1. Komunikimi pa Fjalë: Lojëra për Bashkëpunim Jo verbal	36
<i>“Gjarpri i Verbër”</i>	36
<i>“Nyja Njerëzore”</i>	38
3.2.2. Lojëra Bashkëpunuese	40
<i>“Gjuetia e Oktapodit”</i>	40
<i>“X O”</i>	42
<i>“Kalimi i Lumit”</i>	44
<i>“Topi në Zonën Fundore”</i>	46
<i>“Loja e Shmangies me Top”</i>	48
<i>“Pemët në Erë”</i>	50
<i>“Mbështetu te Unë”</i>	52
3.2.3. Sesion Shembull: “Ndërtimi i Urave”	54
3.3. Mësimi në Natyrë: Hapësirat e Jashtme në vend të Klasës	56
<i>“Kap Bishtin”</i>	56
<i>“Gjuetia e Thesarit”</i>	58
<i>“Loja 30 Pyetje”</i>	60
<i>“Gjueti Thesari në Natyrë”</i>	64
<i>“Bingo në Ecje”</i>	66
3.3.1. Sesion Shembull: “Mësimi në Natyrë”	68
3.4. Reflektim dhe Transferim.....	69
3.5. Shtojca Praktike.....	71
3.5.1. Shabllon i Strukturës së Sesionit	71
3.5.2. Burime dhe Lexime të Mëtejshme.....	72



1. Hyrje

1.1. Programi Supershkollat e RYCO

Vendosja e skenës

Supershkollat është skema kryesore e shkëmbimit rajonal të Zyrës Rajonale të Bashkëpunimit Rinor (RYCO), organizatë ndërqeveritare e krijuar nga qeveritë e Ballkanit Perëndimor 6 (WB6), Shqipëria, Bosnja dhe Hercegovina, Kosova*, Mali i Zi, Maqedonia e Veriut dhe Serbia. Programi Supershkollat është krijuar për të nxitur pajtimin, ndërtimin e paqes dhe mësimin ndërkulturor duke lidhur shkollat e mesme në të gjithë rajonin përmes shkëmbimeve rinore.

Programi synon nxënësit e shkollave të mesme të moshës 14–19 vjeç dhe mësuesit e tyre, duke ofruar mundësi për t'u përfshirë në shkëmbime të strukturuar dhe kuptimplote me bazë në arsimin joformal, dialogun dhe përfshirjen e komunitetit. Supershkollat vënë theksin në pjesëmarrjen gjithëpërfshirëse, bashkëpronësinë nga ana e studentëve dhe angazhimin e komunitetit lokal, duke mbështetur mësuesit si lehtësuesit kryesorë të procesit të shkëmbimit. Nëpërmjet projekteve bashkëpunuese, shkollat formojnë partneritete dypalëshe në të gjithë WB6 dhe gjatë një cikli organizojnë dy shkëmbime ndërkulturore, secila duke mirëpritur të paktën 15 nxënës për shkollë. Mësuesit marrin mbështetje për ngritjen e kapaciteteve për të siguruar zbatim me cilësi të lartë, ndërsa nxënësit pajisen me kompetenca jetike për komunikim ndërkulturor, bashkëpunim dhe qytetarinë aktive. Duke forcuar lidhjet ndërshkollore dhe duke kultivuar bashkëpunimin e udhëhequr nga të rinjtë, Supershkollat luajnë një rol thelbësor në përgatitjen e terrenit për përpjekjet për pajtim dhe ndërtim të paqes në rajon.

* Ky emërtim është pa paragjykim ndaj qëndrimeve për statusin dhe është në përputhje me Rezolutën 1244 të Këshillit të Sigurimit dhe Opinionin e GJND-së për Deklaratën e Pavarësisë së Kosovës

1.2. Edukimi Përmes Sportit

Pse është aktiviteti fizik i rëndësishëm për edukimin, dialogun ndërkulturor dhe fuqizimin e të rinjve?

Pse është aktiviteti fizik i rëndësishëm për edukimin, dialogun ndërkulturor dhe fuqizimin e të rinjve?

Edukimi përmes sportit është një qasje e fuqishme dhe gjithnjë e më e njohur për zhvillimin, mësimin, dhe kohezionin social të të rinjve. Ai është i rëndësishëm jo vetëm për shëndetin fizik, por edhe për kultivimin e aftësive kryesore jetësore, promovimin e përfshirjes dhe nxitjen e mirëkuptimit ndërkulturor. Edukimi përmes sportit shkon përtej mësimdhënies mbi aftësitë fizike; ai përdor tërheqjen dhe strukturën universale të sportit për të adresuar zhvillimin social, emocional dhe kognitiv. Është veçanërisht efektiv me të rinjtë, sepse është tërheqës, i aksesueshëm, lidhës dhe shpesh shihet si një hapësirë neutrale ku mund të bashkohen individë të ndryshëm.

Sporti ndihmon në ofrimin e edukimit të bazuar në vlera dhe aftësive jetësore, siç janë bashkëpunimi, komunikimi, loja e ndershme dhe elasticiteti, në një mënyrë praktike dhe të bazuar në përvojë. Ai është veçanërisht efektiv në mjedise të arsimit joformal dhe mundëson të arrijë tek të rinjtë që mund të jenë të marginalizuar apo të shkëputur nga mjediset tradicionale të të mësuarit.

Në mjediset multikulture ose pas-konfliktuale, sporti dhe loja mund të veprojnë si ura midis individëve, duke krijuar marrëdhënie të qëndrueshme dhe gjithëpërfshirëse ndërmjet grupeve dhe komuniteteve të ndryshme. Duke bashkuar individë nga sfondet e ndryshme në një mjedis të përbashkët, të rregulluar nga rregulla, sporti mund të thyjë barrierat kulturore dhe sociale. Ai ofron një hapësirë të sigurt për lidhje dhe respekt të ndërsjellë, krijon mirëkuptim dhe bashkëpunim, duke mundësuar që pjesëmarrësit të sfidojnë stereotipat dhe të zhvillojnë empati përmes përvojës dhe jo vetëm teorisë. Në kombinim me një reflektim të udhëhequr dhe dialog, këto aktivitete bëhen edhe më me ndikim, duke promovuar mësimin ndërkulturor dhe duke nxitur vlera siç janë toleranca, solidariteti dhe bashkëjetesa paqësore.

1.2.1. Përfitimet e të mësuarit!

Aktiviteti fizik mbështet **zhvillimin kognitiv** nëpërmjet përmirësimit të kujtesës dhe aftësive të përqendrimin. Lëvizja stimulon funksionin e trurit, mbështet neuroplasticitetin dhe rrit kapacitetin e të mësuarit tek të rinjtë.

Nëpërmjet sporteve ekipore dhe lojërave bashkëpunuese, të rinjtë zhvillojnë ndjeshmërinë, aftësitë për komunikim, rregullimin e emocioneve dhe ushtrojnë aftësitë për zgjidhjen e konflikteve (**të mësuarit social dhe emocional**).



Aktiviteti i rregullt përmirëson shëndetin fizik, redukton stresin dhe mbështet shëndetin mendor, e të gjitha janë thelbësore për mësimin efektiv dhe **shëndet e mirëqenie** në përgjithësi.

Aktiviteti fizik dhe loja shpesh inkurajojnë **pjesëmarrjen** pavarësisht prejardhjes, aftësisë akademike ose aftësisë gjuhësore, duke e bërë atë një platformë për **angazhim të barabartë**.

1.2.2. Dialogu Ndërkulturor

Dialogu ndërkulturor nënkupton ndërtimin e marrëdhënieve pozitive përmes komunikimit që bashkon këndvështrime të ndryshme, nxit empatinë dhe thyen stereotipat. Sporti dhe loja, në mënyrë natyrale, bashkojnë njerëz nga kultura dhe prejardhje të ndryshme. Në një ekip ose lojë, të rinjtë duhet të bashkëpunojnë, të komunikojnë dhe shpesh të zgjidhin dallimet. Ky përjetim i përbashkët mund të zbusë paragjykimet dhe stereotipat; të krijojë mundësi për shkëmbim kulturor përmes rregullave dhe synimeve të përbashkëta; dhe të promovojë respekt e mirëkuptim të ndërsjellë, veçanërisht nëse shoqërohet me reflektim ose dialog të realizuar pas aktiviteteve. Në kontekste multikulturore ose post-konfliktuale, lojërat ndërkulturore dhe ekipet e përziera mund të japin shembull të bashkëjetesës paqësore dhe solidaritet në praktikë, e jo vetëm në teori.

1.2.3. Fuqizimi i të Rinjve

Është me rëndësi që të rinjtë të zbulojnë dhe të zhvillojnë pikat e tyre të forta. Duke marrë rolin e mentorit për bashkëmoshatarët, kapitenit të ekipit apo të gjyqtarit, të rinjtë fitojnë përvojën e leadershipit, marrin përgjegjësi dhe mësojnë t'u besojnë të tjerëve dhe vetes. Sporti dhe aktiviteti fizik shërbejnë si fusha ku të rinjtë mësojnë të caktojnë dhe arrijnë objektivat, të përballen me suksesin dhe dështimin, dhe të marrin iniciativë. Këto përvoja nxisin ndjenjën e vetë-veprimit dhe qëndrueshmërisë, të cilat shtrihen përtej fushës së lojës (p.sh. përdorimi i sportit dhe lojës në projekte komunitare).

1.2.4. Mësim i Përshtatshëm për Moshën

Adoleshentët kalojnë nëpër ndryshime të mëdha fizike, emocionale dhe sociale. Ata kërkojnë vlerësim, krijojnë lidhje të forta me bashkëmoshatarët dhe fillojnë të eksplorojnë identitetin e tyre, duke u bërë më të ndjeshëm ndaj dinamikës së grupit, drejtësisë dhe normave shoqërore. Me pjekurinë, ata zhvillojnë vetëdije më të madhe, aftësi reflektimi dhe komunikimi, si dhe bëhen më të zotët në marrjen e përgjegjësisë, zgjidhjen e konflikteve dhe manifestimin e leadershipit. Zhvillimi fizik dhe emocional ndryshon ndjeshëm mes individëve dhe gjinive. Mësuesit kanë rol kyç në udhëheqjen e këtij zhvillimi, fillimisht si shembuj që promovojnë respektin, përfshirjen dhe punën në ekip, e më pas si mentorë që inkurajojnë autonominë, iniciativën dhe ndarje të përgjegjësisë si brenda ashtu edhe jashtë aktiviteteve në grup.





2. Sporti për Zhvillim (S4D)

Çfarë është S4D?

Sporti për Zhvillim (S4D) i referohet përdorimit të qëllimshëm të sportit, aktivitetit fizik dhe lojës për të arritur synime të caktuara zhvillimore siç është përmirësimi i arsimit, shëndetit, barazisë gjinore, përfshirjes sociale dhe fuqizimit të të rinjve. Nuk ka të bëjë me performancën sportive apo konkurrencën, por me përdorimin e sportit si mjet për zhvillim personal dhe shoqëror (p.sh. aftësi jetësore) përmes mësimdhënies së strukturuar e të bazuar në vlera dhe metodave pjesëmarrëse.

Mësimi përmes përvojës dhe pjesëmarrjes i referohet efektivitetit të të mësuarit përmes veprimit dhe përfshirjes në çështje reale, në vend se të bazohet vetëm në teori. Sporti dhe loja ofrojnë këto përvoja dinamike dhe praktike, ku të rinjtë mësojnë duke bërë, duke vëzhguar dhe duke reflektuar. Sesionet dhe aktivitetet e S4D ndërtohen rreth objektivave mësimore, përshtaten me kontekstin socio-kulturor përkatës dhe lehtësohen nga pedagogë që shërbejnë si shembuj (p.sh. mësues, trajnerë apo punonjës rinorë). Reflektimi integrohet në çdo aktivitet ose sesion për të lidhur lojën fizike me mësimin shoqëror në kuptim më të gjerë.

S4D përdor një kombinim të teorive të njohura të mëimit për të promovuar aftësi jetësore dhe vlera përmes sportit dhe lojës:

Edukimi joformal i referohet mëimit të organizuar që zhvillohet jashtë sistemit tradicional shkollor. Ndryshe nga mësimi formal në klasë, edukimi joformal është më fleksibël, i orientuar drejt nxënësit dhe shpesh i fokusuar në zhvillimin e aftësive praktike dhe mbështetjen e rritjes personale.

Teoria e Mëimit Shoqëror (Bandura) shpjegon se njerëzit mësojnë duke vëzhguar të tjerët, duke imituar veprimet e tyre dhe duke mësuar nga rezultatet që pasojnë. Kjo teori thekson fuqinë e ndërveprimit shoqëror, modeleve shembuj frymëzues, dhe mentorimit në formësimin e sjelljes dhe kuptimit. Ajo tregon se si bashkëmoshatarët, mësuesit dhe mjedisi i mëimit ndikojnë në atë që nxënësit mësojnë dhe në mënyrën se si mësojnë.

Mësimi përmes Përvojës (Kolb) e përshkruan mësimin si një proces të bazuar në përvojë të drejtpërdrejtë. Nxënësit kalojnë nëpër katër faza: përjetimi i një situate, reflektimi mbi të, kuptimi i saj dhe zbatimi i asaj që kanë mësuar. Kjo qasje i ndihmon nxënësit të lidhin njohuritë e reja me situatat e jetës reale dhe nxit pjesëmarrjen aktive në procesin e mëimit.

2.1 Sporti për Zhvillim në kuadër të Supershkollave

Si mund të përfitojnë shkëmbimet rinore nga S4D?

Shkëmbimet shkollore dhe rinore që përfshijnë Sportin për Zhvillim (S4D) e shndërrojnë aktivitetin fizik në një qasje të strukturuar edukative për të promovuar dialogun ndërkulturor, bashkëpunimin dhe mësimin në natyrë. Këto shkëmbime kalojnë nga ndërveprimi joformal në përvoja të qëllimshme dhe të ndërsjella të mësimi.

Së pari, S4D ofron një kornizë pedagogjike mirë të strukturuar: sportet dhe lojërat zhvillohen me objektiva të qarta të mësimi dhe momente reflektimi. Mësuesit udhëheqin mësimin përmes përvojës dhe mbështesin diskutimet pas aktivitetit për të thelluar kuptimin.

Përmes ekipeve të përziera, p.sh. sipas gjinisë, etnisë apo shtetësisë, të rinjtë përfshihen në hapësira gjithëpërfshirëse ku bashkëpunojnë, ndërtojnë besim të ndërsjellë dhe sfidojnë stereotipat. Ata marrin role aktive si gjyqtarë, mentorë apo udhëheqës ekipesh, duke forcuar ndjenjën e pronësisë dhe vetë-veprimit.

Vlerat thelbësore siç janë drejtësia, respekti, përfshirja dhe ndjeshmëria përjetohen dhe reflektohen. Kjo mundëson që vlerat të kenë kuptim në nivel personal dhe kolektiv.

Integrimi i S4D në shkëmbimet shkollore ose rinore pajisë pjesëmarrësit me aftësi praktike: komunikim, bashkëpunim, udhëheqje dhe ndërgjegjësim ndërkulturor. Kjo e shndërron një shkëmbim rinor në një udhëtim transformues të mësimi social-emocional, përtej shëtitjeve turistike apo vëzhgimit pasiv kulturor.

Parimet udhëzuese përfshijnë:

- Të qenit i hapur ndaj mënyrave të ndryshme të menduarit dhe të jetuarit
- Të bërit pyetje në vend që të bësh supozime
- Të dëgjuarit e perspektivave të ndryshme
- Gjetja e pikave të përbashkëta duke respektuar dallimet



2.2 Roli i Mësuesit në Lehtësimin e Aktiviteteve S4D dhe Përfshirjen e të Rinjve

Në Sportin për Zhvillim (S4D), mësuesi ka një rol thelbësor në shndërrimin e sportit nga një aktivitet të thjesht fizik në përvojë mësimi kuptimplotë dhe gjithëpërfshirës. Mësuesit veprojnë si mentorë, lehtësues, bashkë-nxënës dhe modele shembulli.

Sjellja e mësuesit brenda dhe jashtë fushës përcakton atmosferën për një mjedis të sigurt, të besueshëm dhe të bazuar në vlera. Si model, mësuesi ndërton besim dhe siguri psikologjike, ndërmjetëson konfliktet në mënyrë konstruktive, promovon rregulla gjithëpërfshirëse që respektojnë diversitetin dhe siguron që çdo pjesëmarrës të ndihet i vërejtur dhe i respektuar nga të tjerët.

Mësuesit i udhëheqin pjesëmarrësit nëpër aktivitete dhe sesione të strukturuar që lidhin në mënyrë të qëllimshme aktivitetet fizike me objektivat për zhvillim personal dhe shoqëror. Kjo përfshin:

- Zgjedhjen e lojërave të përshtatshme, në bazë të objektivave mësimorë
- Krijimin e dinamikave gjithëpërfshirëse në grup, si p.sh. formimin e ekipeve të përziera
- Udhëzimin gjatë reflektimit

Duke përshtatur rregullat, duke formuar ekipe të përziera dhe duke siguruar që secili të kontribuojë në mënyrë domethënëse, mësuesit mund të sfidojnë stereotipat dhe të inkurajojnë dialogun midis dallimeve.

Mësuesit ndihmojnë në lidhjen e mësimeve të marra nga aktivitetet e S4D me fusha të tjera siç janë jeta—shkolla, komuniteti, marrëdhëniet apo punësimi i ardhshëm. Për shembull, puna në ekip gjatë një loje mund të lidhet me bashkëpunimin në klasë; zgjidhja e konflikteve në fushë mund të zbatohet në sfidat ndër-personale në shkollë.



Të rinjtë janë bashkë-ndërtues dhe mund të ndihmojnë në krijimin e lojërave, të marrin role udhëheqëse (p.sh. trajnerë bashkëmoshatarësh, udhëheqës ekipesh) dhe të mbështesin reflektimet e udhëhequra nga bashkëmoshatarët para diskutimeve në grupin e gjerë. Kjo zhvillon vetë-veprimin e të rinjve, forcon vetëbesimin dhe nxit ndjenjën e pronësisë mbi procesin e mësimin.

Në përgjithësi, mësuesit brenda aktiviteteve dhe sesioneve të S4D:



2.3 Mjedis i Sigurt dhe Gjithëpërfshirës

Në çdo shkëmbim shkollor ose rinor që përfshin aktivitet fizik dhe sport, siguria nënkupton diç më shumë se vetëm shmangie e lëndimeve. Ajo nënkupton gjithashtu që çdo nxënës të ndihet i respektuar, i përfshirë dhe i mbështetur emocionalisht. Mësuesit kanë rol kyç në krijimin e këtij mjedisi pozitiv dhe të sigurt.

Krijoni një hapësirë të sigurt dhe të strukturuar, duke kontrolluar paraprakisht fushën ose zonën e lojës për rreziqe të mundshme. Sigurohuni që pajisjet të jenë të sigurta dhe që nxënësit të përdorin pajisje të përshtatshme për aktivitetin përkatës. Një kuti e ndihmës së parë dhe njohuria bazë mbi dhënien e ndihmës së parë (siç është metoda RICE për ndrydhjet/përdredhjet që nënkupton pushim, akull, kompresë dhe ngritje) janë të dobishme në raste emergjente.

Përpiloni së bashku me nxënësit një kod të thjeshtë sjelljeje, kjo ndihmon secilin të ndjehet i përfshirë dhe përgjegjës. Për shembull, një set rregullash të dakorduara bashkërisht: respektimi i njëri-tjetrit brenda dhe jashtë fushës, pa dhunë apo ngacmime, mbështetje për bashkë-lojtarët, përfshirja e të gjithëve, ndjekja e udhëzimeve të sigurisë, menaxhimi i kohës etj.

Nxënësit duhet të ndihen të sigurt të shprehen pa frikë nga gjykimi apo tallja. Mësuesit mund të ndihmojnë duke qenë afër, duke i dëgjuar të gjithë në mënyrë të barabartë dhe duke reaguar ndaj gabimeve me mbështetje, jo me kritikë.

Mësuesit duhet të jenë të vetëdijshëm për aftësitë, prejardhjet, identitetet e nxënësve dhe sa komod në përgjithësi ata ndjehen me aktivitetin fizik. Aktivitetet duhet të zgjidhen ose përshtaten në mënyrë që të gjithë të mund të marrin pjesë në mënyrë domethënëse, pavarësisht aftësive të tyre atletike. Mësuesit mund të rregullojnë ritmin, të thjeshtojnë rregullat ose të rikrijojnë lojërat për të siguruar përfshirjen e secilit.

Një mënyrë për të nxitur ndërveprimin është përzierja e rregullt e nxënësve nga shkolla të ndryshme në grupe të reja. Rolet brenda lojërave gjithashtu mund të ndryshohen me rotacion, si duke i lejuar të rinjtë të marrin radhën si udhëheqës ekipesh, gjyqtarë etj., për të kontribuar në mënyra të ndryshme. Inkurajimi i nxënësve për të udhëhequr sesionin e nxehjes ose lojërave të thjeshta është gjithashtu një mënyrë e mundshme për angazhim.





3. Mënyra Praktike për Përfshirjen e Sportit për Zhvillim në Shkëmbimin Rinor dhe Shkollor

Ky kapitull ofron sugjerime për mësuesit se si ata mund të integrojnë aktivitetet e lidhura me sportin ose sesione të tera të S4D në shkëmbimin e tyre rinor ose shkollor. Mund të zgjidhet cilido aktivitet nga ato të sugjeruar në tre modulet si aktivitete të veçanta (p.sh. një aktivitet për të njohur njëri-tjetrin) ose të kombinohen disa aktivitete në një sesion të S4D (shih kapitujt 3.1.2, 3.2.3 dhe 3.3.1). Kjo mund të ndjekë parimin: nga e lehta deri te e ndërlikuara ose nga një aktivitet fizik i intensitetit të ulët tek ai me intensitet të lartë. Prandaj, seksioni i mëposhtëm i aktiviteteve praktike është i ndarë në tre module të ndryshme:

- **Krijimi i lidhjeve: Dialogu ndërkulturor & Njohja me njëri-tjetrin**
- **Ndërtimi i besimit: Puna në ekip, Bashkëpunimi & Qëllimet e përbashkëta**
- **Mësimi në natyrë: Hapësirat e jashtme në vend të klasës**

3.1. Krijimi i Lidhjeve: Dialogu Ndërkulturor & Njohja me Njëri-tjetrin

Before students can collaborate, reflect, or explore deeper topics, they need to feel comfortable and safe in the group. Sport and play help quickly **break the ice**, build trust, and create a shared sense of identity. It's especially helpful in the early days of an exchange to establish a **cohesive group** atmosphere where collaboration can thrive. This chapter supports teachers in:

- Krijimin e një atmosfere mikpritëse në grup
- Nxitjen e kuriozitetit për prejardhjen e njëri-tjetrit
- Vendosjen e bazës për një dialog ndërkulturor me plot respekt
- Reduktimin e barrierave gjuhësore përmes ndërveprimeve gazmore (animacion gjuhësor)

3.1.1. Njohja me Njëri-tjetrin

“Takim dhe Përshëndetje”

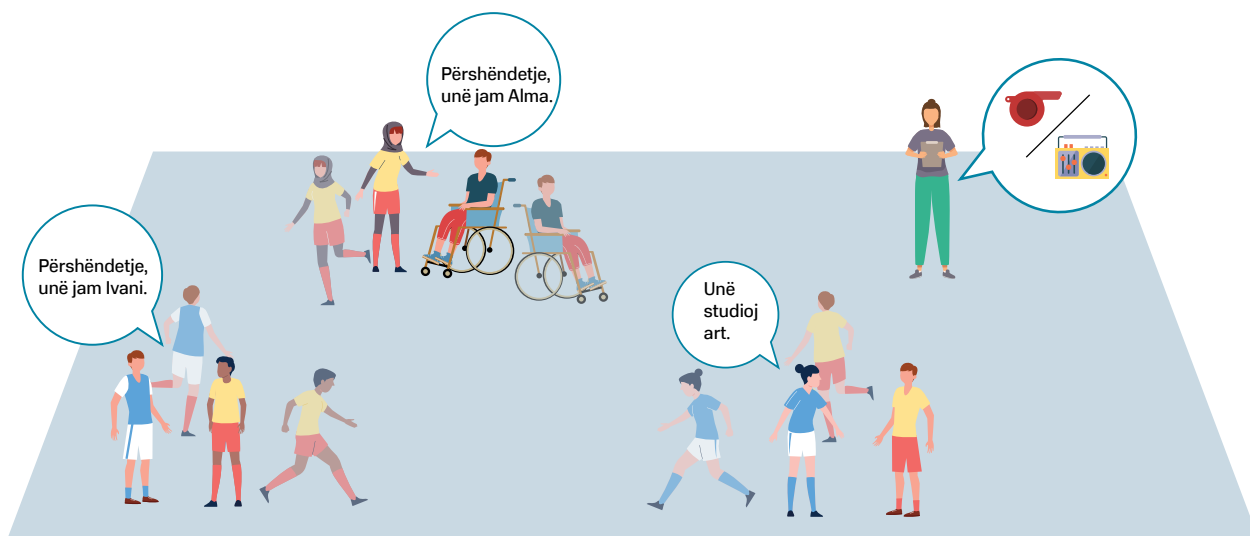
 Qëllimet	• Të ndihmojë pjesëmarrësit të mësojnë emrat dhe prejardhjen e njëri-tjetrit • Të promovojë dëgjimin aktiv dhe respektin për diversitet • Të iniciojë dialog ndërkulturor në një mjedis të sigurt
 Madhësia e grupit	Deri në 25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	20-30 minuta
 Pajisjet	• Bilbil fishkëllyes ose Kuti muzikore (opsionale)

1. Hapja (5 min.)

- Kjo lojë ka të bëjë me njohjen e njerëzve të ri, bërjen e pyetjeve dhe mësimin e gjërave interesante për njëri-tjetrin. Secili këtu ka diçka unike për të ndarë me tjerët.

2. Loja (10–15 min.)

- Kërkoni nga pjesëmarrësit të ngrihen dhe të ecin nëpër dhomë ose rreth zonës së shënuar.
- Kur ju fishkëlleni ose ndalni muzikën, pjesëmarrësit ndalen dhe i afrohen personit më të afërt. Ata përshëndeten dhe prezantojnë veten duke ndarë emrin dhe një fakt interesant për veten.
- Pas një shkëmbimi të shkurtër, fishkëllima/muzika nis sërish, dhe pjesëmarrësit vazhdojnë të ecin deri te ndalja tjetër e muzikës.
- Pjesëmarrësit duhet të flasin vetëm një herë me të njëjtin person.
- Përsëriteni për 4–5 raunde.



3. Reflektimi (5–10 min.)

Mësuesi ndalon aktivitetin, mbledh të gjithë pjesëmarrësit në një rreth dhe zgjedh dy pjesëmarrës. Pastaj kërkohet nga grupi që të rikujtojë dhe të ndajë çdo informacion që mban mend për këta dy persona.

Pyet më tej:

- A pati diçka që të befasoi? Pse?
- A tha dikush diçka me të cilën ju mund të lidheni?
- Lejoni disa vullnetarë të ndajnë gjënë më interesante ose më qesharake që kanë dëgjuar.

Mesazhet kryesore të S4D

- Secili ka një histori që ia vlen të ndahet.
- Diversiteti është diçka për t'u eksploruar.
- Dialogu fillon me kuriozitet dhe mirësjellje.

“Kush Çfarë Pëlqen?” – Lëviz për t’u lidhur (Mua më pëlqen...)

 Qëllimet	• Të nxisë pjesëmarrësit të ndajnë me tjerët pjesë të identitetit dhe preferencave të tyre përmes vetë-shprehjes • Të ndërtojë besim brenda grupit përmes interesave dhe lëvizjeve të përbashkëta • Të promovojnë empatinë duke njohur gjërat e përbashkëta
 Madhësia e grupit	10 - 25 pjesëmarrës (ose në grupe më të vogla 7- 15 nxënës)
 Kohëzgjatja	10-20 minuta
 Materialet e nevojshme	Shënues (p.sh. kone, shirit letre, ngjitëse, shkumës X etj.), nga një për nxënës

1. Përgatitja (5 min.)

- Vendosni një shënues për secilin person në një rreth të madh.
- Një nxënës qëndron në qendër pa shenjë; të gjithë të tjerët qëndrojnë mbi shenjën e tyre.

2. The game (10–15 min)

- Nxënësi në qendër thotë:

“Unë quhem [...] dhe mua më pëlqen [...].”

“Emri im është ANNA dhe mua më pëlqen moti me diell.”

“Emri im është VESNA dhe më pëlqejnë ëmbëlsirat me shumë se ushqimet e kripura.”

- Të gjithë lojtarët që gjithashtu pëlqejnë të njëjtën gjë (p.sh. moti me diell) duhet të lënë shenjën e tyre dhe të lëvizin tek një e re.
- Nxënësi që mbetet pa shenjë bëhet personi i radhës në qendër.
- Në fillim, lojtarët mund të ecin brenda rrethit për të ndërruar vendet. Për të rritur dinamikën fizike, mund të shtoni rregullin që ata duhet të ecin rreth rrethit para se të zënë një vend të ri. Por kini kujdes, lëvizja vetëm në drejtim të akrepave të orës për të shmangur aksidentet.



3. Reflektimi (5–10 min.)

Mblidheni grupin bashkë dhe pyesni:

- “Çfarë zbuluat rreth pëlqimeve dhe interesave të të tjerëve?”
- “Si u ndjetë kur të tjerët ndanë të njëjtat pëlqime me ju?”
- “Çfarë na tregon kjo për grupin – a jemi më të ngjashëm apo më të ndryshëm nga sa mendonim?”

Mesazhet kryesore të S4D

- Jemi të gjithë të ndryshëm, por ndajmë më shumë ngjashmëri nga sa mendojmë.
- Secili ka diçka me vlerë për t’i sjellë grupit.

“Kapërceni Vijën”

 Qëllimi	• Të promovohet mirëkuptimi i ndërsjellë • Të sfidohen stereotipat • Të ndërtohet empatia
 Madhësia e grupit	10–30 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	20-30 minuta
 Materialet e nevojshme	• Shirit ose litar për të shënuar një vijë në tokë • Lista me deklarata “Kapërceni vijën nëse....” (shih shembujt më poshtë)

1. Përgatitja (5 min.)

- Shpjegoni qëllimin: përgatitni paraprakisht një listë deklaratash (mund të adaptohen sipas grupit).
- Bëni një vijë të drejtë në tokë. Kërkoni nga të gjithë pjesëmarrësit të qëndrojnë mbi të.
- Ky aktivitet na ndihmon të zbulojmë çfarë kemi të përbashkët dhe ku ndryshojnë përvojat tona. Askush nuk është i detyruar të ndajë apo shpjegojë.

2. Loja (10-15 min.)

Lexoni deklaratat një nga një.

- Kapërce vijën nëse ...
 - ...muzika është pjesë e identitetit tënd.
 - ...flet më shumë se një gjuhë.
 - ...ke ndjerë ndonjëherë se të kanë lënë mënjanë.
 - ...të pëlqen të kërcesh, të luash futboll apo të shprehesh përmes lëvizjes.
 - ...familja jote vjen nga më shumë se një vend.
 - ...të kanë trajtuar ndryshe shkaku i vendit të prejardhjes.

Jepni pak kohë pas çdo deklarate që pjesëmarrësit të vëzhgojnë dhe të reflektojnë në heshtje. Mund të pyesni disa vullnetarë nëse dëshirojnë të ndajnë arsyen pse kapërcyen vijën.



3. Reflektimi (10-15 min.)

Mblidhuni në rreth. Përdorni pyetje siç janë:

- “Si u ndjetë kur kapërcyet – ose nuk kapërcyet - vijën?”
- “A ndryshoi kjo mënyrën si i shihni të tjerët në grup?”

Mesazhet kryesore të S4D

- Secili ka historinë e vet.
- Ne ngajmë më shumë se sa mendojmë.

“Rrethi i Përfshirjes”

 Qëllimi	• Të rritet ndërgjegjësimi dhe të ilustruhet qartë se si sjelljet e përditshme dhe dinamika e grupit mund të bëjnë të ndihesh i përfshirë ose i përjashtuar. • Të rritet empatia duke inkurajuar pjesëmarrësit të reflektojnë mbi përvojat personale dhe të tjerëve lidhur me përjashtimin, diskriminimin ose lënies mënjane. • Të promovohet sjellja gjithëpërfshirëse dhe të inkurajohet përgjegjësia personale për të parandaluar përjashtimin dhe për të sfiduar paragjykimin ose trajtimin e padrejtë në ekipe, shkolla ose komunitete.
 Madhësia e grupit	5–25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	20-30 minuta
 Materialet e nevojshme	• Nuk nevojitet pajisje

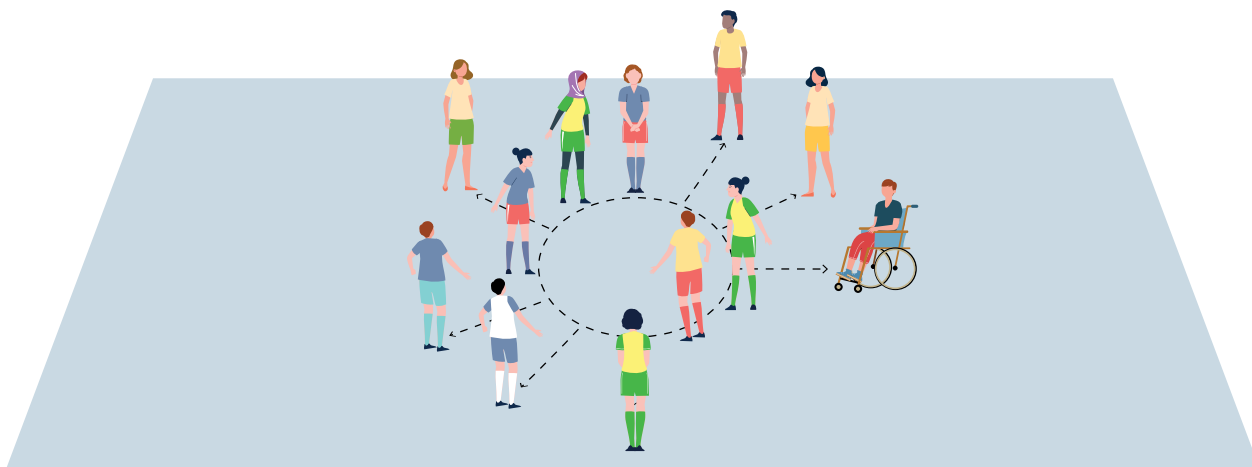
1. Përgatitja (5 min.)

Kërkoni nga pjesëmarrësit të qëndrojnë në një **rreth të ngushtë**, sup më sup, **të kthyer nga brenda** rrethit.

2. Loja (10 min.)

- Filloni me një diskutim të shkurtër në grup:
- “Çfarë u ndihmon njerëzve të ndihen të sigurt, të mirëpritur dhe të përfshirë në një grup apo komunitet?”
- Regjistroni përgjigjet si respekti, dëgjimi aktiv, mbështetja, vlerat e përbashkëta, empatia etj., si faktorë që i ndihmojnë individët të ndihen pjesë e grupit.
- Kërkojuni të gjithëve të mbyllin sytë. Moderator i lexon një listë pyetjesh që lidhen me përvoja diskriminimi ose përjashtimi.
- Për çdo pohim ndaj të cilit studentët do të përgjigjeshin “po”, ata bëjnë një hap prapa, në heshtje dhe pa i hapur sytë.
- Moderator i lexon me radhë 10–15 pohime (lista e pyetjeve jepet më poshtë).
- Në fund, kërkojuni me butësi të **hapin sytë** dhe të hedhin një sy distancës që është krijuar mes tyre. Pas hapjes së syve, jepni 10–15 sekonda për **reflektim të qetë** përpara diskutimit përfundimtar.

- Në këtë fazë, nxënësit veç më do të vërejnë se nuk qëndrojnë më në një rreth të ngushtë, por të shpërndarë, që në mënyrë vizuale paraqet ndikimin e përjashtimit.



3. Pyetje të mundshme (Moderatorët mund të shtojnë edhe pyetje tjera të veta në listë):

- A jeni injoruar ose ndërprerë ndonjëherë ndërsa po flisnit në një grup?
- A jeni ndjerë ndonjëherë të përjashtuar sepse nuk keni pasur interesa të përbashkët me të tjerët?
- A ju ka thënë ndonjëherë dikush se një sport ose aktivitet fizik nuk është për njerëz si ju?
- A ju është thënë ndonjëherë se nuk mund të bëni diçka për shkak të gjinisë suaj?
- A jeni ndjerë ndonjëherë të gjykuar për shkak të prejardhjes së familjes tuaj ose vendit nga vini?
- A ju është bërë të ndiheni ndonjëherë se mendimi juaj nuk vlente gjatë një diskutimi?
- A ju është thënë ndonjëherë se nuk jeni mjaft të mirë vetëm sepse jeni shumë i/e ri/re?
- A janë tallur ndonjëherë me ju për shkak të një gabimi që keni bërë para grupit?
- A ju kanë përqeshur apo ngacmuar për mënyrën si dukeni ose për formën e trupit tuaj?
- A jeni ndjerë ndonjëherë i/e papranuar në një ambient për shkak të prejardhjes suaj etnike ose fetare?

4. Reflektimi (10 min.)

Ftoni nxënësit të kthehen brenda në rreth dhe të ndajnë vëzhgimet e tyre. Pyetni:

- Si u ndjetë kur duhej të bënit një hap pas?*
- Si u ndjetë kur shikuat përreth dhe patë sa larg ishin zhvendosur disa persona?*
- A ju befasoi distanca që ju ose të tjerët përshkuat?*
- A keni kontribuar ndonjëherë (ndoshta pa dashje) që dikush të ndihej i përjashtuar ose i lënë mënjanë?*
- Çfarë mund të bëjmë, si grup, për të krijuar hapësira më gjithëpërfshirëse — këtu dhe kudo tjetër?*

Mesazhet kryesore të S4D

- Jini të vetëdijsëm për pabarazitë.
- Kujdesuni për sjelljet tuaja.
- Të gjithë kemi një rol në krijimin e mjediseve të sigurta, plot respekt dhe mikpritje.

“Gjërat e Përbashkëta”

 Qëllimi	- Të ndihmojë nxënësit të reflektojnë mbi identitetin e tyre duke gjetur elementët e identitetit të tyre të dhënë, të zgjedhur dhe atij thelbësor - Identiteti është i shumëfishtë dhe ia vlen të eksplorohet - Të lidhen fizikisht me të tjerët përmes aspekteve të përbashkët të identitetit
 Madhësia e grupit	10 -25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	30 - 40 minuta
 Materialet e nevojshme	- Letër të bardhë dhe lapsa/stilolapsa për secilin nxënës - Hapësirë për të lëvizur në rrathë të mëdhenj të shënuar me shumës/litarë ose kone në tokë - Shenja me emra të kategorive për rrathët (p.sh., “Etnia,” “Gjinia,” “Roli,” etj.)

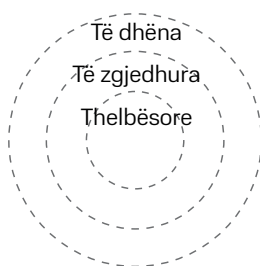
1. Përgatitja (15 min.)

Prezantoni shkurtimisht tre kategoritë e identitetit:

Identiteti i dhënë – aspektet me të cilat keni lindur ose ju caktohen (p.sh., etnia, shtetësia, gjinia e caktuar në lindje).

Identiteti i zgjedhur – aspektet që ju i zgjidhni ose zhvilloni (p.sh., hobet, bindjet politike, miqtë, karriera profesionale).

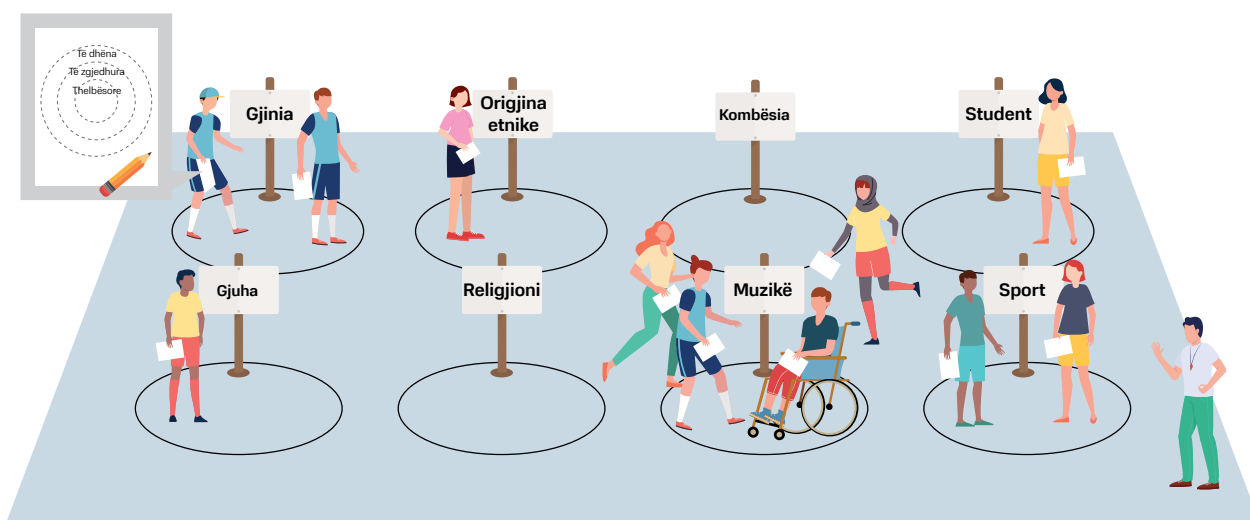
Identiteti thelbësor – vlerat, besimet, ose gjërat që janë thelbësore për atë që jeni (p.sh., besimi, drejtësia, mirësia, pavarësia).



- Secili nxënës vizaton tre rrathë koncentrik dhe iu vendosë etiketën: i dhënë, i zgjedhur, thelbësor.
- Brenda secilit rreth, shkruajnë 3-5 elementë që përfaqësojnë identitetin e tyre sipas kategorisë përkatëse.
- Theksoni se nuk ka përgjigje të sakta ose të gabuara, dhe ata mund t'i mbajnë hartat private nëse duan.
- Ndërkohë, shënoni 8-10 stacione ose rrathë në tokë dhe etiketoni secilin me një element identiteti.
- Përgatitni elemente si gjinia, etnia, shtetësia, nxënës, gjuha, feja, muzika, familja, pavarësia, sporti, kreativiteti, suksesi etj.

2. Loja (10–15 min.)

- Moderatori thotë një element identiteti.
- “A ndjen që kjo kategori identiteti është një pjesë e madhe e asaj që jam?” Pjesëmarrësit që ndiejnë se kjo është e rëndësishme për identitetin e tyre lëvizin tek shenja/rrethi i njëjtë.
- Prezantohet një element tjetër, dhe nxënësit duhet të vendosin nëse të lëvizin tek ai ose të qëndrojnë në shenjën/rrethin e mëparshëm nëse e konsiderojnë më të rëndësishëm se të mëparshmit.
- Nxënësit mund të lëvizin tek elementët e rinj të identitetit kur ato prezantohen, por nuk lejohet të kthehen tek një element që është prezantuar më parë. Kaloni të gjithë 8–10 elementët e zgjedhur të identitetit me grupin.



3. Reflektimi (10 min.)

Mblidhni grupin dhe ftoni të japin përgjigje ndaj këtyre pyetjeve:

- A ishte e vështirë të vendosnit për rrathët tuaj? Pse?
- A vërejtët ndonjë element identiteti që nuk e kishit menduar më parë?
- Si u ndjetë kur ishit në grup me persona që ndanin një element identiteti me ju?
- A zbuluat ndonjë ngjashmëri me dikë që nuk e njihnit mirë?

Mesazhet kryesore të S4D

- Identiteti ynë është i ndërtuar nga shtresa të ndryshme.
- Shpesh ndajmë më shumë ngjashmëri sesa mendojmë.
- Gjetja e gjërave të përbashkëta krijon lidhje.

3.1.2. Animacioni Gjuhësor: Çfarë është dhe pse funksionon

Metodë argëtuese që mundëson krijimin e kontaktit mes pjesëmarrësve të shkëmbimit. Ajo mund të ndihmon në ndërtimin e dinamikës së përbashkët të grupit dhe në kapërcimin e barrierave gjatë njohjes së ndërsjellë më të mirë. Në rast se pjesëmarrësit flasin gjuhë të ndryshme, kjo metodë ndihmon që të prezantohen fjalë të rëndësishme dhe të përsëritura për shkëmbim. Ajo mund të nxisë interesin për të mësuar më shumë mbi gjuhën tjetër ose për të eksploruar më shumë kulturën e tjetrit.

“Rrethi i Emrit dhe Lëvizjes”

 Qëllimi	• Të kapërcehen barrierat gjuhësore tek grupet ndërkulturore • Të zhvillohet vetëbesimi, kujtesa dhe dëgjimi aktiv • Të nxitet respekti dhe kureshtja brenda grupit
 Madhësia e grupit	10 - 25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	10 minuta
 Materialet e nevojshme	Nuk ka nevojë për materiale

1. Loja

- Vendosuni në rreth. Shpesh sportistët në televizion prezantojnë veten me “lëvizje nënshkrim” karakteristike. Fto nxënësit të thonë emrin dhe zbulojnë një lëvizje nënshkrim të tyre (p.sh. një pozë, valëzim, trokitje duarsh, kërcim, rrotullim).
- Nxënësi i radhës përsërit emrin dhe lëvizjen e personit para tij, pastaj shton të vetën.
- Pasi të prezantohen të gjithë me emrin dhe lëvizjen e tyre (vetë dhe nga fqinji) fillon raundi i kujtesës.
- Kërko nga grupi të rikujtojë të gjitha lëvizjet e emrat, sipas radhës, pa ndihmën e atyre që i kanë bërë më parë.



2. Reflektimi

- A pati ndonjë emër ose lëvizje që vërtetë e mbajtët në mend? Pse?
- Si emrat dhe stilet tona reflektojnë atë se kush jemi?

Mesazhet kryesore të S4D

- Le të prezantohemi dhe të tregojmë interes për njëri-tjetrin.
- Ne i vlerësojmë dhe i kujtojmë anëtarët e grupit tonë.

“Prek dhe Përputh”

 Qëllimi	• Të mësohet fjalor në gjuhën e partnerit / gjuhën e shkëmbimit • Të bëhet nxehja dhe të vihen në praktikë aftësitë gjuhësore në mënyrë gazmore
 Madhësia e grupit	Të paktën 5 lojtarë
 Kohëzgjatja	10-15 minuta
 Materialet e nevojshme	• Ambient i brendshëm ose i jashtëm (me objekte me ngjyra)

1. Përgatitja (5 min.)

- Sigurohuni që hapësira e lojës të përmbajë objekte me ngjyra të ndryshme.
- Rishikoni me grupin fjalorin për **pjesët e trupit** dhe **ngjyrat** në gjuhën qëllimore
- Shembull:
 - E kuqe – Rot
 - Blu – Blau
 - Bërryl – Ellbogen
 - Gju – Knie
- Bëni një nxehje të shkurtër ku pjesëmarrësit tregojnë pjesët e trupit ose emërtojnë ngjyrat.

2. Loja (10-15 min.)

- Moderatori shqipton me zë një pjesë trupi + kombinim ngjyre (p.sh., “Bërryl i kuq!” ose “Këmbë e gjelbër!”).
- Lojtarët duhet të gjejnë një objekt me ngjyrën e dhënë në dhomë ose në hapësirë dhe ta prekin me pjesën e cekur të trupit.
- Mbajeni lojën të jetë dinamike duke ndryshuar ritmin, duke përdorur më shumë gjuhë, ose duke lejuar lojtarët të japin urdhra me radhë.

Opsione:

- Raundi shumëgjuhësh: Një gjuhë për ngjyrat, tjetër gjuhë për pjesët e trupit.
- Sfidë në ekip: Luhet në çifte dhe garohet për të përmbushur detyrën së bashku.
- Raundi i shpejtësisë: I fundit që përfundon detyrën saktë bëhet njoftuesi i radhës.



3. Reflektim (5 min.)

- Cilat fjalë mbani mend?
- Cili ishte kombinimi në çift më kreativ?

Mesazhet kryesore të S4D

- Nxehja fizike dhe thyerja e akullit mund të kombinohen lehtësisht.
- Mësimi përmes lëvizjes forcon kujtesën dhe angazhimin.

“Stafeta e Numrave”

 Qëllimi	• Të shmangen pengesat • Të nxitet komunikimi jo verbal • Të ndërtohet një fjalor në gjuhën partnere përmes lojës bashkëpunuese
 Madhësia e grupit	Të paktën 10 lojtarë (mund të rritet; për grupe më të mëdha ndani lojtarët në disa ekipe)
 Kohëzgjatja	20 minuta
 Materialet e nevojshme	• Listë e përgatitur me numra (ose shkronja/fjalë) • Vijë e qartë e nisjes dhe e caktit/vija e qëllimit

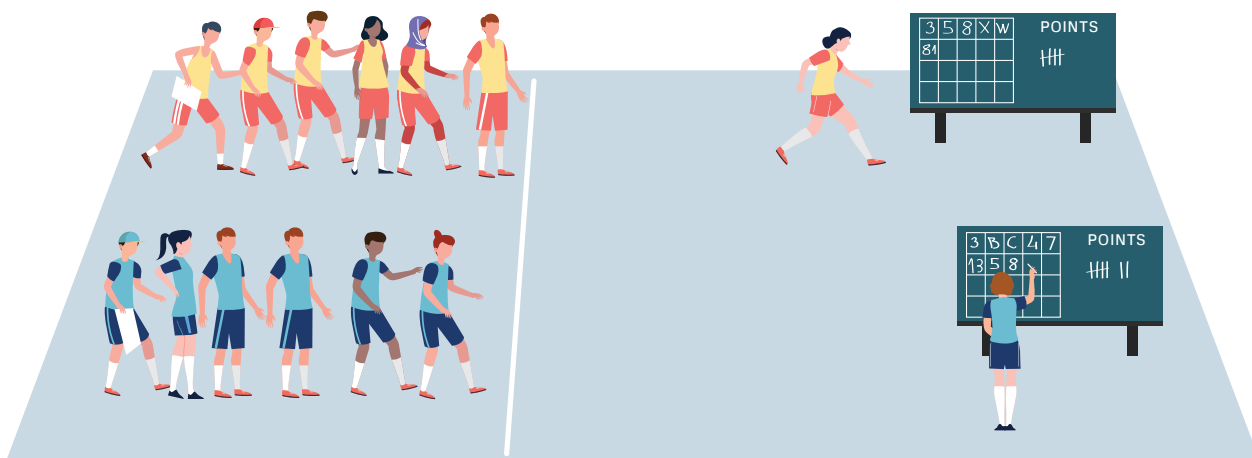
1. Përgatitja (5 min.)

- Ndani lojtarët në dy ose më shumë ekipe, secila me një përzierje të barabartë të të dy gjuhëve.
- Çdo ekip renditet në një vijë të vetme, të gjitha ekipet krah për krah pas vijës së nisjes.
- Shpjegoni qartë rregullat, duke theksuar komunikimin jo verbal dhe qëllimin për të shqiptuar numrin e saktë në gjuhën partnere.
- Shfaqni një demonstrim të shkurtër se si duhet të përcillet numri (duke e shkruar në shpinë).

2. Loja (10-15 min.)

- Një numër i tregohet personit që gjendet në fund të secilit ekip.
- Ata e kalojnë numrin përpara duke e vizatuar me gisht ose duke trokitur në shpinën e personit që kanë para vetit — nuk lejohet të flasin.
- Kjo vazhdon deri sa personi i parë në rresht pranon informacionin.
- Personi i parë vrapon drejt pikës së caktuar dhe shqipton me zë të lartë numrin në gjuhën partnere.
- Nëse është i saktë, ekipi fiton 1 pikë. Pas çdo raundi, lojtarët ndryshojnë pozicionet ashtu që nga një person i ri vendoset përpara dhe në mbrapa.
- Përsëritni disa raunde, duke e rritur vështirësinë (p.sh., nga numra me 1 shifër në numra me 3 shifra, ose duke përdorur shkronja apo fjalë të shkurtra).

Opsionale: Lejoni pushime të shkurtra për ekipet për të bërë strategjinë ose për të ndryshuar mënyrën e përcjelljes së informacionit.



3. Reflektim (10 min.)

Mblidhni grupin në një rreth dhe reflektoni duke përdorur pyetjet si:

- Çfarë ishte ndjenja gjatë komunikimit pa folur?
- Cilat strategji funksionuan më së miri për ekipin tuaj?
- A mësuat ndonjë fjalë të re apo e praktikuat gjuhën partnere?
- Me çfarë sfidash u ballafaquat dhe si i tejkaluat ato?

Mesazhet kryesore të S4D

- Komunikimi dhe mirëkuptimi mund të ndërtohen përmes mënyrave krijuese, jo verbale.
- Bashkëpunimi dhe kapërcimi i barrierave gjuhësore ndërton ekipe dhe komunitete më të forta.

“Stafeta e Shkronjave”

 Qëllimi	• Të mësohet një fjalor në gjuhën e partnerit / gjuhën e shkëmbimit, ose • Të eksplorohej fjalori lidhur me një temë të caktuar (sport, kulturë, emocione etj.) • Të inkurajohet mësimi bashkëpunues
 Madhësia e grupit	Të paktën 10 lojtarë (mund të zmadhohet; ndani në ekipe të ndryshme)
 Kohëzgjatja	25 minuta
 Materialet e nevojshme	• Të paktë 2 flip charte • Të paktën 2 stilolapsa (të përdoren si shkopinj stafete) • Alfabetet të përgatitura (A–Zh ose të ngjashme) të shkruara vertikalisht në secilin flip-chart para lojës • Opsionale: Pengesa në rrugë drejt flip-chart-it (pemë, kone, mjete balancimi)

1. Përgatitja (5 min.)

- Ndani lojtarët në dy ose më shumë ekipe, me përzierje të barabartë të grupeve gjuhësore në secilin ekip.
- Vendosni një flip-chart ose tabelë për çdo ekip, me alfabetin (A–Zh) të shkruar vertikalisht me shkronja të mëdha.
- Shënoni një vijë nisjeje në një distancë të arsyeshme nga flip-chart-et.
- Jepini secilit ekip një stilolaps, i cili do të shërbejë si shkop stafete.
- Shpjegoni rregullat.

2. Loja (10-15 min.)

- Lojtarët rreshtohen pas vijës së nisjes sipas ekipeve.
- Me sinjalin, lojtari i parë nga çdo ekip vrapon te tabela, shkruan një fjalë që fillon me “A” në gjuhën e partnerit dhe kthehet për t’ia dorëzuar stilolapsin lojtarit pasues.
- Lojtari i radhës duhet të shkruajë një fjalë që fillon me “B”, e kështu me radhë.

- Qëllimi është të plotësohet i gjithë alfabeti (A–Zh) me fjalë të sakta sipas rendit.
- Vetëm një lojtar nga çdo ekip lejohet të kalojë vijën e nisjes në të njëjtën kohë.
- Lojtarët e tjerë mund të ndihmojnë me sugjerime verbale nga pas vijës.
- Shpejtësia dhe saktësia janë të rëndësishme — vetëm fjalët e sakta vlejnë për pikë.

Variacione opsionale të rregullave: Ndryshim i gjuhëve për çdo shkronjë, përdorim i një teme të caktuar fjalori, shtimi i pengesave ose sfidave fizike midis vijës së nisjes dhe tabelës me letër (p.sh., kërcime, ecje me një këmbë).



3. Reflektim (10 min.)

Mblidhni grupin për një reflektim të shkurtër. Përdorni pyetje udhëzuese siç janë:

- Çfarë e bëri këtë lojë sfiduese dhe argëtuese?
- Çfarë ishte ndjenja duke punuar si ekip në gjuhë të ndryshme?
- A mësuat apo përforcuat ndonjë fjalë të re?
- Si e mbështetët njëri tjetrin në ekip?
- A do të ndihmonte ndonjë strategji tjetër që të ishit më të shpejtë ose më të saktë?

Mesazhet kryesore të S4D

- Mësimi është më efektiv kur është aktiv.
- Pengesat gjuhësore mund të kapërcehen përmes punës ekipore dhe inkurajimit.
- Konkurrenca bashkëpunuese promovon edhe zhvillimin e aftësive edhe ndërtimin e marrëdhënieve.

3.1.3. Sesion Shembull: Krijimi i Lidhjeve

Ky shembull për sesion fillon me lëvizje të thjeshta dhe me një hyrje të lehtë në temë, pastaj hap pas hapi kalon drejt aktiviteteve më komplekse dhe përmbajtjes më të thellë. Në vend të reflektimit pas çdo aktiviteti, i gjithë sesioni reflektohet në fund.

 Seksioni	 Aktiviteti	
Hyrje	Prek dhe Përputh (Animacioni i Gjuhës) Përshkrimi: Shqiptim me zë i pjesëve të trupit + kombinimi i ngjyrave në gjuhë të ndryshme. Lojtarët duhet të prekin sa më shpejt objektet me ngjyrën e përcaktuar duke përdorur pjesën e trupit të specifikuar. Nxënësit gjithashtu mund ta udhëheqin këtë aktivitet.	
Pjesa kryesore	Njoftimi dhe Përshëndetja Përshkrimi: Pjesëmarrësit vrapojnë ose ecin me ritëm; kur ndalon muzika/bilbili fishkëllyes, ata bashkohen në çifte, tregojnë emrat dhe ndajnë fakte personale. Përsëritet disa herë.	
	Gjërat e Përbashkëta (Hartimi i Identitetit) Përshkrimi: Nxënësit hartojnë elementet e identitetit në kategoritë e dhëna, të zgjedhura dhe thelbësore. Në fazën e dytë ata kalojnë në stacionet e shënuara (gjuhë, muzikë, familje, etj.). Reflektimi eksploron ngjashmëritë dhe dallimet.	
Përmbyllja	Rrethi i Reflektimit Përshkrimi: Grupi ulet në një rreth. Të gjitha aktivitetet reflektohen së bashku. Duke ndjekur një strukturë të përgjithshme (reflekto, lidh, zbato), pyetjet udhëzuese të aktiviteteve mund të jenë të dobishme. p.sh. • Çfarë bëmë? Çfarë përjetuat gjatë sesionit? • Si lidhet kjo me shkëmbimin tonë? Në mjedisin tonë shkollor? • Si mund ta përdorim këtë ide në situata të ngjashme?	



Objektivi



Kohëzgjatja



Pajisjet

	Thyerje e akullit; nxehje në mënyrë argëtuese për tërë grupin; Mësimi i pjesëve të trupit dhe ngjyrave në një gjuhë tjetër.	10 min.	Hapësirë e brendshme/jashtme, objekte me ngjyra.
	Njohja me njëri-tjetrin; dëgjim aktiv dhe dialog.	20 min.	Bilbil fishkëllyes ose kuti muzike (opsionale).
	Eksploroni identitetin me shumë shtresa; shkëmbeni me të tjerët vëzhgimet e tua.	40 min.	Letër & stilolapsa, kone/litar për përkufizimin e stacioneve.
	Reflektoni mbi përvojat; lidhja e aktiviteteve me situatat e jetës reale; duke eksploruar bashkërisht elementë të ndryshëm të dialogut ndërkulturor.	20 min.	Topi (si mikrofoni për pjesëmarrësin që po ndan vëzhgimet e tij/saj).

3.2. Ndërtimi i Besimit: Puna në Ekip, Bashkëpunimi & Qëllimet e Përbashkëta

Në çdo program shkëmbimi, ndërtimi i një dinamike të fortë grupore është me rëndësi thelbësore. Para se pjesëmarrësit të mund të bashkëpunojnë në mënyrë kuptimplote ose të angazhohen në çështje më të thella ndërkulturore, ata duhet të ndihen të sigurt, të dëgjuar dhe pjesë e ekipit.

3.2.1. Komunikimi pa Fjalë: Lojëra për Bashkëpunim Jo verbal

“Gjarpri i Verbër”

 Qëllimi	• Të punohet së bashku përmes komunikimit jo-verbal. • Të ndërtohet besim, përgjegjësi dhe kohezion në grup
 Madhësia e grupit	5 - 25 pjesëmarrës (në ekipe prej 5–7 persona)
 Kohëzgjatja	30-40 minuta
 Materials Needed	• Maska për sytë • Objekte për t'i mbledhur (p.sh. topa, kone, etj.) • Kuti ose kone për objektet e mbledhura

1. Përgatitja (5 min.)

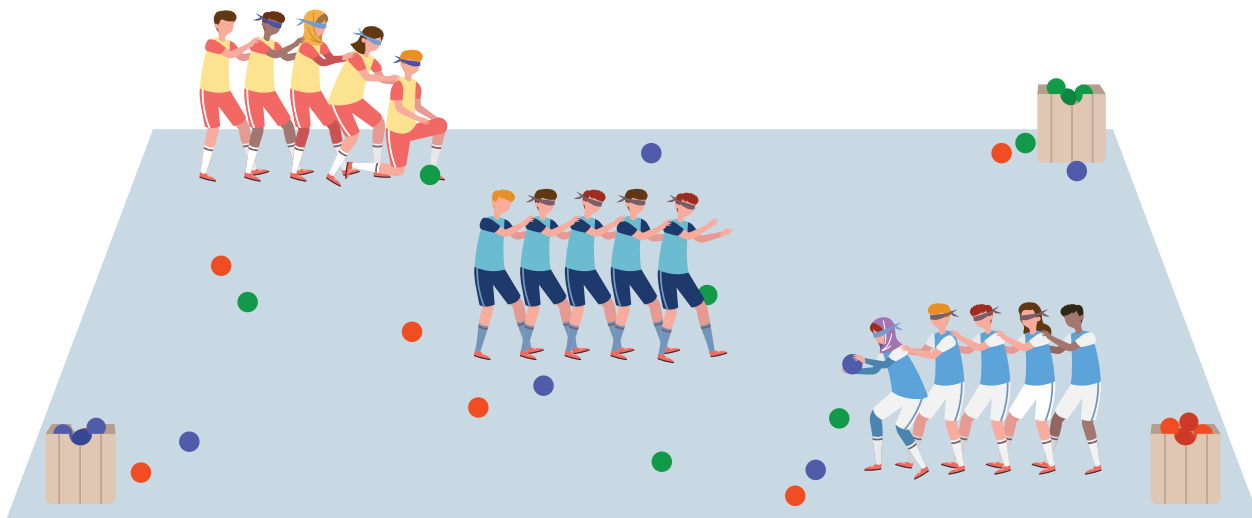
- Shënoni një hapësirë mjaftueshëm të madhe që pjesëmarrësit të mund të lëvizin në mënyrë të sigurt me sy të lidhur.
- Shënoni një “zonë shtëpie” me kone ose vendosni një kuti ku ekipet do të grumbullojnë objektet e tyre.
- Ndani pjesëmarrësit në ekipe me numër të barabartë pjesëmarrësish.
- Çdo ekip formon një vijë të drejtë / gjarpër duke vendosur duart mbi supet e personit përpara.
- Të gjithë anëtarët e gjarprit kanë sytë e lidhur, përveç udhëheqësit, personi (mbrapa) në fund të gjarprit.
- Ndërsa personi në fund është përgjegjës për të drejtuar gjarprin, personi në krye është përgjegjës për mbledhjen e objekteve.

2. Loja (15–25 min.)

- Anëtarët e gjarprit zhvillojnë një strategji dhe bien dakord për komanda të brendshme jo verbale.
- Kur të fillon loja, askush nuk lejohet të flasë më.
- Pas sinjalit, ekipet fillojnë të lëvizin duke përdorur komunikimin e tyre të heshtur për t'u orientuar dhe për të mbledhur objektet.
- Ekipet kanë 3–5 minuta për të mbledhur dhe kthyer sa më shumë objekte që të jetë e mundur, por duke mbajtur vetëm një objekt në të njëjtën kohë.
- Pasi një objekt kthehet në “shtëpinë” e ekipit: Rolet ndërrohen që secili të ketë mundësinë të ketë sytë e lidhur dhe të udhëheqë. Lojtari i fundit mbyll sytë, ndërsa lojtari i parë bëhet udhëzuesi i ri në fund.
- Ekipi që mbledh më shumë objekte shpallet fitues.

Këshilla:

- Udhëheqësi i secilit ekip mund të flasë vetëm nëse sheh ndonjë rrezik, duke bërë titur “NDALO” për të ndalur çdo lëvizje. Mësuesi gjithashtu mund të ndërhyjë për ndalim nëse është e nevojshme. Loja rifillon kur mësuesi jep sinjalin “FILLONI” pasi rreziku është eliminuar.
- Nxënësit duhet t'i mbajnë sytë mbyllur edhe kur janë në bazën e tyre, përveç lojtarit të parë në radhë, i cili në atë moment vepron si udhëheqës.
- Nëse ekipet hasin vështirësi për t'u orientuar, ndaloni lojën dhe jepni pak kohë shtesë për diskutim të strategjisë përpara se të rifilloni.



3. Reflektimi (10 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në rreth dhe pyesni:

- “Si u ndjetë duke bashkëpunuar me sytë e lidhur?”
- “Si ishte ndjesia të ishe udhëzuesi i gjarprit?”
- “A u ndjenë të gjithë të përfshirë në strategjinë e ekipit dhe zbatimin e saj?”
- “Pse është komunikimi (verbal dhe jo verbal) thelbësor për bashkëpunim?”

Mesazhet kryesore të S4D

- Besimi dhe komunikimi janë thelbësorë në çdo grup.
- Çdo person kontribuon në proces.
- Komunikimi është çelësi për të kuptuar njëri-tjetrin, edhe kur komunikojmë ndryshe.

“Nyja Njerëzore”

 Qëllimi	Forcimi i aftësive për zgjidhjen e problemeve dhe bashkëpunimin
 Madhësia e grupit	Madhësia ideale e grupit është nga 6 deri në 12 lojtarë. Nëse grupi është më i madh, ndajeni në grupe më të vogla për ta bërë lojën më të menaxhueshme
 Kohëzgjatja	20-25 minuta
 Materialet e nevojshme	Nuk ka nevojë për materiale

1. Përgatitja (5 min.)

- Kërkoni nga pjesëmarrësit të qëndrojnë krah për krah në një rreth.
- Secili shtrin dorën e djathtë dhe kap dorën e dikujt tjetër përballë brenda rrethit (jo të personit ngjitur me të).
- Pastaj shtrin dorën e majtë dhe kap dorën e personit tjetër përballë brenda rrethit.
- Sigurohuni që askush në mos mbajë të dyja duart e të njëjtit person.

2. Loja (10–15 min.)

- Pa i lëshuar duart e njëri-tjetrit, grupi duhet të zgjidhet vetë derisa të formojë përsëri një rreth të plotë.
- Pjesëmarrësit duhet të kalojnë mbi duar, të përkulen poshtë, të rrotullohen dhe të komunikojnë për të gjetur zgjidhjen.
- Ngandonjëherë grupi mund të përfundojë në dy rrethe më të vogla, gjë që konsiderohet gjithashtu një zgjidhje e suksesshme.
- Opsionale: luani një raund në heshtje të plotë.



3. Reflektimi (5 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroni pyetje:

- Sa e vështirë ishte të gjendej një zgjidhje? Pse?
- Cilat strategji e ndihmuan grupin ta zgjidhë nyjën?
- Sa i rëndësishëm ishte komunikimi?
- A pati secili mundësinë të ndajë idetë e veta?

Mesazhet kryesore të S4D

- Sfidat komplekse kërkojnë përpjekje të përbashkëta, dhe është e nevojshme të merren parasysh këndvështrime të ndryshme.

3.2.2. Lojëra Bashkëpunuese

“Gjuetia e Oktapodit”

 Qëllimi	- Nxitja e punës në grup dhe bashkëpunimit strategjik duke u fokusuar në një qëllim të përbashkët në vend të përpjekjeve individuale - Komunikimi dhe koordinimi efektiv
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	10-25 minuta
 Materialet e nevojshme	Kone për të përcaktuar zonën e lojës

1. Përgatitja (5 min.)

- Shënoni zonën e lojës me kone.
- Zgjidhni dy pjesëmarrës që do të fillojnë si Oktapodë.
- Dy lojtarët Oktapodë mbahen për dore me njëri tjetrin, dhe duart e lira i përdorin për të prekur të tjerët.

2. Loja (10–15 min.)

- Pjesëmarrësit e tjerë lëvizin lirshëm brenda fushës së lojës, duke u përpjekur të shmangin prekjen.
- Kur dikush preket, i bashkohet Oktapodit dhe duke mbajtur duart vazhdojnë të prekin të tjerët.
- Nëse zinxhiri i Oktapodit thyhet (lojtarët nuk janë më të lidhur), ata duhet të rilidhen përpara se prekja e tjerëve të vazhdojë.
- Loja përfundon kur të gjithë pjesëmarrësit janë prekur dhe janë bërë pjesë e Oktapodit.
- Dy lojtarët e fundit të kapur mund të jenë Oktapodë në raundin tjetër.
- Loja fillon me numërim deri në 5 nga ana e Oktapodit.



3. Reflektimi (5 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroni pyetje:

- Çfarë e bën të vështirë ose të lehtë arritjen e suksesit në këtë lojë?
- Si komunikuat me njëri-tjetrin?

Mesazhi kryesor i S4D

- Bashkëpunimi dhe orientimi drejt një qëllimi të përbashkët është thelbësor.

“X O”

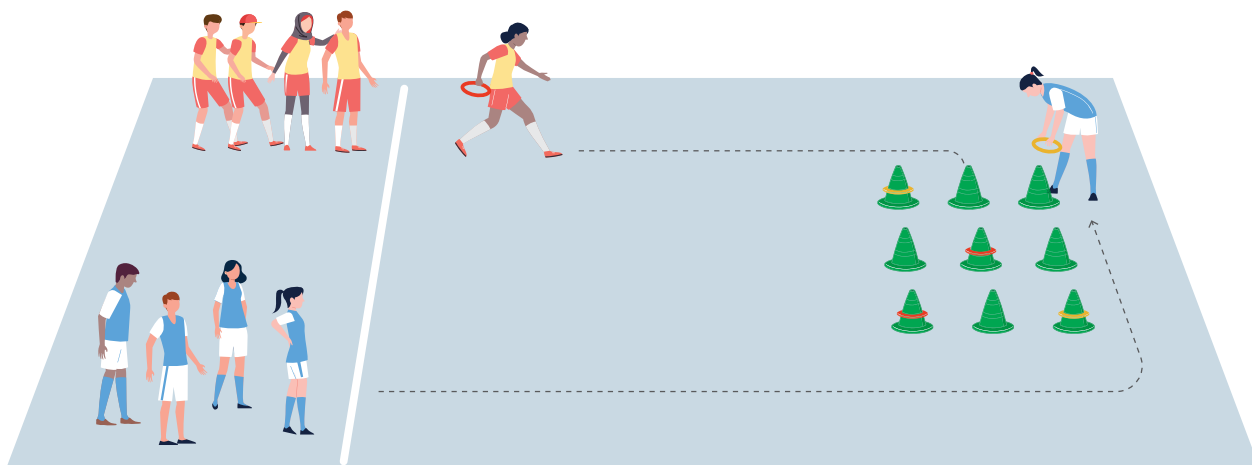
 Qëllimi	• Rritja e aftësive për përqendrim dhe vendimmarrje • Nxitja e të menduarit strategjik dhe zgjidhjen e problemeve në grup
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës (ekipe me maksimum 4-5 persona)
 Kohëzgjatja	25-30 minuta
 Materialet e nevojshme	• 9 kone ose një katror i shënuar me shirit ose me litarë në formë të një rrjeti 3 x 3 • 6 jelek/shenjues në dy ngjyra të ndryshme (3 për ekip)

1. Përgatitje (5 min.)

- Krijoni një rrjet 3×3 duke përdorur kone, me një pikë nisjeje rreth 20 metra larg.
- Ndani pjesëmarrësit në dy ose katër ekipe të barabarta.
- Qëllimi për të dy ekipet është të vendosin të parët tre jelekë shenjues në një rresht (horizontal, vertikal ose diagonal), duke parandaluar ekipin tjetër të arrijë të njëjtin qëllim.

2. Loja (15–20 min.)

- Lojtari i parë nga çdo ekip vrapon drejt rrjetit duke mbajtur një jelek shënjes dhe e vendos atë në njërin nga nëntë konet.
- Pastaj kthehet dhe prek lojtarin tjetër, i cili e përsërit procesin. Pasi të vendosen të tre jelekët shënjes, lojtari në radhë mund të zhvendosë një nga ato ekzistueset në një vend tjetër të lirë.
- Loja vazhdon deri sa një ekip të vendosë me sukses tre jelekë në një rresht (horizontal, vertikal ose diagonal).
- Lojtarëve nuk u lejohe të lëvizin jelekët shënjes të ekipit tjetër ose të pengojnë njëri-tjetrin. Ata gjithashtu nuk mund të presin te konet e të presin ekipin kundërshtar të bëjë një lëvizje.
- Luani disa raunde për të mundësuar ekipet të zhvillojnë strategji të reja.



3. Reflektimi (5 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroni pyetje:

- Si komunikoi dhe si mori vendime ekipi juaj gjatë lojës?
- A ishte e lehtë të bini dakord mbi një strategji?

Mesazhi kryesor i S4D

- Gjeni mënyrën dhe strategjinë më të mirë për ekipin tuaj.

“Kalimi i Lumit”

 Qëllimi	- Nxitja e zgjidhjes së problemit, komunikimit dhe bashkëpunimit - Të menduarit jashtë kornizave
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës (ekipe prej 5-7 persona)
 Kohëzgjatja	30-40 minuta
 Materialet e nevojshme	- Fletë të mëdha letre (“gurë”) - Kone

1. Përgatitja (5 min.)

- Shënoni dy vija 6–10 metra larg nga njëra-tjetra si brigje të lumit.
- Furnizo çdo ekip me disa fletë të mëdha letre të shërbejnë si “gurë”.

2. Loja (15–25 min.)

- Ekipet duhet të kalojnë “lumin” pa prekur tokën, duke shkelur vetëm mbi “gurët” prej letre.
- Çdo ekip ka 2 minuta për të diskutuar strategjinë e vet për ndërtimin e shtegut të tyre dhe kalimin e lumit. Gjatë kësaj kohe ekipet nuk guxojnë të fillojnë të lëvizin.
- Fiton ekipi që i pari arrin të kalojë të gjithë anëtarët përtej lumit.
- Nëse dikush shkel në lumë, i gjithë ekipi kthehet në fillim.
- Inkurajoni ekipet të gjejnë zgjidhje të ndryshme për të arritur suksesin.

Këshilla:

- Mos lejoni një strategji ku çdo lojtar krijon “këpucë të rezistueshme në ujë” duke tërhequr copa të vogla letre përtej lumit, pasi kjo e eliminon nevojën për bashkëpunim ekipor të vërtetë.
- Pjesëmarrësit mund të kthehen për të marrë më shumë anëtarë të ekipit nëse nuk arrijnë t’i sjellin të gjithë përnjëherë.



3. Reflektimi (10 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në rreth dhe parashtroni pyetje:

- Si vendosët për strategjinë tuaj?
- A patën të gjithë mundësinë të ndajnë idetë e tyre?
- Çfarë ndihmoi ekipin tuaj të ketë sukses?

Mesazhet kryesore të S4D

- Arrijmë sukses kur dëgjojmë njëri-tjetrin dhe punojmë së bashku.
- Bashkëpunimi ndihmon në kapërcimin e pengesave.

“Topi në Zonën Fundore”

 Qëllimi	• Të zhvillohet puna ekipore dhe komunikimi • Të praktikohen respekti, loja e ndershme dhe pjesëmarrja gjithëpërfshirëse • Të nxisë zgjidhjen e problemeve dhe strategjinë në mënyrë argëtuese
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës (2-4 ekipe)
 Kohëzgjatja	30 minuta
 Materialet e nevojshme	• 1 top i butë ose top volejbolli, hendbolli apo futboli • Kone për të përcaktuar fushën dhe zonat fundore (endzones)

1. Përgatitja (5 min.)

- Shënoni një fushë loje drejtkëndëshe (rreth 20–25 m. e gjatë dhe 10–15 m. E gjerë).
- Shënoni nga një “endzone” (zonë fundore) në secilën anë të fushës, të thellë rreth 2–3 metra.
- Ndani lojtarët në 2 ekipe të barabarta me numër.

2. Loja (15–20 min.)

- Lojtarët mund të hedhin dhe të kapin topin, por ata nuk lejohet të ecin ose të vrapojnë me top.
- Nuk lejohet asnjë kontakt fizik mes lojtarëve.
- Nëse një lojtar kap topin në zonën fundore të ekipit tjetër, ekipi i tij/saj fiton një pikë. Qëllimi është të fitohen sa më shumë pikë brenda një kohe të caktuar (p.sh. 2x 10min.).
- Nëse topi prek tokën ose kapet nga kundërshtari, pronësia e topit kalon te ekipi tjetër.
- Ekipet mund të ndryshohen ashtu që grupe të ndryshme mund të luajnë kundër njëra tjetrës.



3. Reflektimi (5 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në rreth dhe parashtroni pyetje:

- Çfarë funksionoi dhe çfarë nuk funksionoi në ekipin tuaj?
- A ishin të gjithë të përfshirë?

Mesazhet kryesore të S4D

- Respektimi i rregullave dhe kundërshtarëve krijon përvojë pozitive për të gjithë.
- Aftësia për tu adaptuar është thelbësore për të arritur qëllimet.
- Përfshirja e të gjithëve kërkon një mendësi të mirë.

“Loja e Shmangies me Top”

 Qëllimi	Të ndërtohet puna ekipore dhe nxitja e të menduarit strategjik. Të promovohen praktika më gjithëpërfshirëse dhe loja e ndershme (fair play)
 Madhësia e grupit	10 - 26 pjesëmarrës (2 ekipe)
 Kohëzgjatja	30 - 45 minuta
 Materialet e nevojshme	1 - 2 topa të butë (material i butë p.sh. top pilatesi ose për gjimnastikë, jo top futbollit, hendbolli, etj.) Kone për përcaktimin e fushës së lojës

1. Përgatitja (5 min.)

- Shënoni një fushë katrore (rreth 20x20 m).
- Ndani fushën në dy pjesë me një vijë në mes.
- Ndani pjesëmarrësit në dy ekipe të barabarta dhe caktoni në cilën anë të vendosen.
- Qëllimi është të eliminohet ekipi kundërshtar nga fusha e lojës.
- Të dy ekipet zgjedhin një kapiten që vendoset përballë ekipit të tij jashtë fushës.
- Ekzistojnë shumë variante të kësaj loje, por kjo mënyrë i mban të gjithë të angazhuar dhe nxit strategjinë e ekipit dhe rikthimet.

2. Loja (20 - 30 min.)

- Loja fillon kur një ekip hedh topin përtej fushës drejt ekipit kundërshtar.
- Një lojtar eliminohet kur goditet nga topi para se të prekë tokën. Lojtari i eliminuar kalon në zonën rreth fushës së kundërshtarit.
- Nga zona e jashtme, lojtarët mund ta hedhin topin drejt kundërshtarëve brenda fushës (pa hyrë në fushë). Nëse godasin një lojtar brenda fushës, ai lojtar eliminohet dhe lojtari nga zona e jashtme kthehet në fushën e ekipit të tij.
- Nëse topi kapet, loja vazhdon pa u eliminuar asnjë lojtar.
- Raundi përfundon kur të gjithë lojtarët e një ekipi eliminohen ose kur arrihet një kufi kohor (p.sh. 10 minuta; ekipi me më shumë lojtarë në fushë fiton).

Variacioni “Mbretëresha Bletë”

- Para se të fillojë loja, secili ekip zgjedh fshehtas një “Mbretëreshë Bletë” nga lojtarët e vet.
- Mbretëresha Bletë duhet të mbrohet dhe identiteti i saj të mbahet i fshehtë.
- Nëse Mbretëresha Bletë goditet dhe eliminohet, loja përfundon menjëherë dhe ekipi kundërshtar fiton.



3. Reflektimi (10 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroji pyetje:

- A e njihni këtë lojë? Si ndryshon nga mënyra si e keni luajtur më parë? Çfarë ju pëlqeu dhe çfarë nuk ju pëlqeu?
- Si mund t'i bëjmë aktivitetet më gjithëpërfshirëse që të marrin pjesë të gjithë me aftësitë e tyre të ndryshme?
- Si mund ta bëjmë mjedisin e shkollës ose komunitetet tona më gjithëpërfshirëse?

Mesazhet kryesore të S4D

- Jini kreativë që të gjithë të mund të marrin pjesë.
- Të përdorim aftësitë dhe përvojat tona të ndryshme.

“Pemët në Erë”

 Qëllimi	• Të ndërtoni besimin dhe përgjegjësinë • Të fitoni besimin te grupi juaj
 Madhësia e grupit	10- 25 pjesëmarrës, 5-7 anëtarë për grup
 Kohëzgjatja	10-15 minuta
 Materialet e nevojshme	---

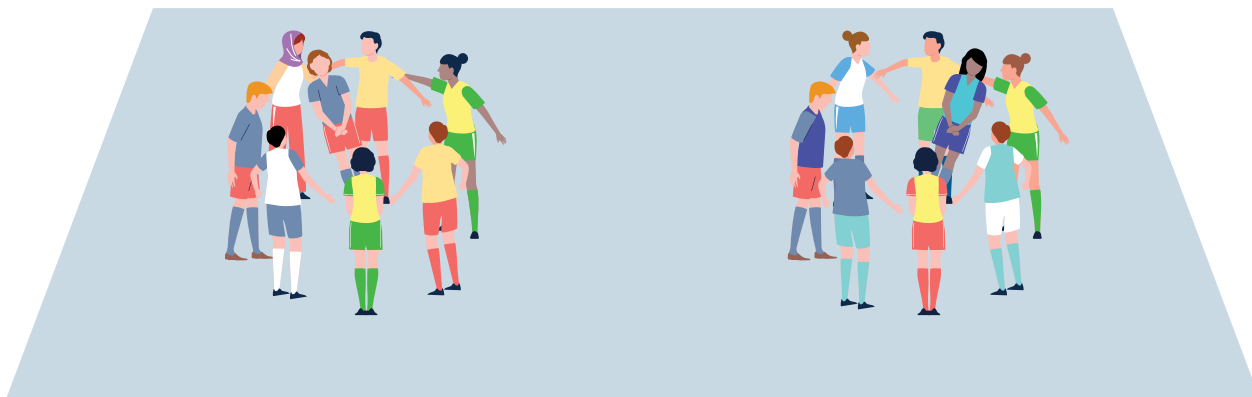
1. Përgatitja (2 min.)

- Zgjidhni një hapësirë pa pengesa, ku pjesëmarrësit mund të lëvizin lirshëm.
- Ndani pjesëmarrësit në grupe prej 5-7 vetash.

2. Loja (10 min.)

- Anëtarët e çdo grupi qëndrojnë afër njëri-tjetrit në një rreth kompakt me fytyrat e drejtuara nga brenda.
- Një pjesëmarrës merr rolin e “pemës” dhe qëndron në qendër me krahët ose pranë trupit ose të ngritur lart dhe me këmbët fort në tokë.
- Pjesëmarrësi që përfaqëson pemën shtrëngon muskujt, mbyll sytë dhe ngadalë lë veten të bjerë në cilindo drejtim.
- Pjesëmarrësit e tjerë simbolizojnë “erën” dhe butësisht e drejtojnë pemën përsëri në qendër, duke e mbajtur drejt. Ata mbajnë duart përpara trupit dhe e kthejnë personin në qendër nga një anë në tjetrën, pa lëvizje të papritura, duke mos e lënë të bjerë.

- Era mund ta lëvizë butësisht pemën ose ta shtyjë pak më fort në çdo drejtim.
- Sigurohuni që pjesëmarrësit në rreth të parandalojnë pemën të anojë tepër, si dhe të marrin përgjegjësinë seriozisht.
- Rolet ndërrohen, duke i dhënë mundësinë çdo pjesëmarrësi të jetë pema në qendër.



3. Reflektimi (10 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroni pyetje:

- Si u ndjetë kur ishit “pema”?
- A u ndjetë të sigurt kur u mbështetët te grupi juaj?
- Si u ndjetë duke qenë pjesë e “erës”?
- Çfarë na mëson kjo lojë për pasigurinë, frikën dhe përgjegjësinë?

Mesazhet kryesore të S4D

- Edhe detyrat e thjeshta mund të jenë sfiduese.
- Jini të përgjegjshëm dhe të besueshëm.
- Bashkëpunimi kërkon besim te të tjerët.

“Mbështetu te Unë”

 Qëllimi	• Të thelloni kuptimin e besimit dhe përgjegjësisë • Të ndërtoni besimin dhe forconi bashkëpunimin brenda grupit • Të gjeni ekuilibrin midis marrjes së rrezikut dhe kujdesit
 Madhësia e grupit	10 -25 pjesëmarrës në çifte
 Kohëzgjatja	20-35 minuta
 Materialet e nevojshme	• Hapësirë e pastër jashtë ose brenda • Shamia për mbulimin e syve

1. Përgatitja (5 min.)

- Shënoni një hapësirë mjaftueshëm të madhe që pjesëmarrësit të lëvizin në mënyrë të sigurt.
- Shpjegoni se njëri partner do të udhëheqë, ndërsa tjetri duhet të mbështetet te ai për mbështetje dhe udhëzim.

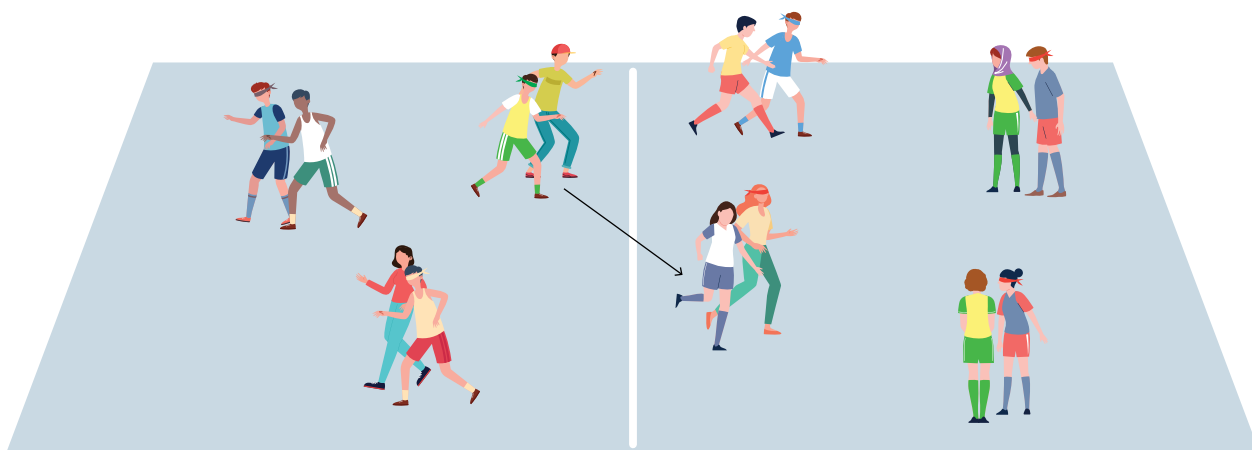
2. Loja (15–20 min.)

- Pjesëmarrësit ndahen në çifte.
- Në çdo çift, një pjesëmarrës ka sytë të mbuluar, ndërsa tjetri mund të shikojë.
- Pjesëmarrësi që sheh udhëzon partnerin e tij “të verbër” duke e mbajtur për dore.
- Në raundin e parë, të gjitha çiftet lëvizin lirshëm brenda zonës së shënuar për lojën.
- Pjesëmarrësit që shohin janë përgjegjës për të udhëhequr partnerët e tyre me sy të mbuluar në mënyrë të sigurt dhe për t’u siguruar që të mos përplasen me çiftet e tjera. Pas disa minutash, rolet ndërrohen.
- Në raundin e dytë, një çift zgjidhet për të filluar si kapës, ndërsa të gjithë të tjerët përpiqen të shmangin kapjen.
- Pas numërimit deri në tre, kapësit fillojnë të ndjekin dhe të prekin çiftet e tjera.
- Kur një çift preket, ata bëhen kapësit e rinj.

- Pjesëmarrësi që sheh është sërish përgjegjës për të udhëzuar partnerin e tij me sy të mbuluar në mënyrë të sigurt, si dhe për t'u siguruar që ata janë të suksesshëm në kapjen e të tjerëve dhe gjithashtu të shmangin të kapen.
- Si në raundin e parë, pjesëmarrësit duhet të ndërrojnë rolet për të siguruar që të gjithë të kenë mundësinë të përjetojnë si udhëheqjen, ashtu edhe të qenit të udhëhequr.

Siguria:

- Sigurohuni që zona e lojës të jetë pa pengesa për të shmangur aksidentet.
- Partnerët që shohin duhet gjithmonë të kenë prioritet sigurinë e partnerëve të tyre me sy të mbuluar.
- Nëse loja bëhet shumë kaotike ose nëse pjesëmarrësit nuk ndihen rehat duke vrapuar me sy të mbuluar, udhëzoni të gjithë të ecin shpejt në vend që të vrapojnë.
- Nëse ndonjë pjesëmarrës nuk udhëheq partnerin me përgjegjësi, mësuesi ndalon lojën për të theksuar rëndësinë e kujdesit dhe besimit.



3. Reflektimi (10 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroni pyetje:

- Si u ndjetë duke u mbështetur plotësisht te dikush tjetër/që e njihnit pak?
- A ishte e lehtë të kishit besim te partneri juaj? Pse, apo pse jo?
- Si udhëheqës, si u siguruat që të jeni të besueshëm dhe që partneri juaj të ndihej i sigurt?
- Ku ju duhet të keni besim dhe të mbështeteni te të tjerët në kontekstin e shkollës? Ku të tjerët besojnë dhe mbështeten te ju?
- Ku vallë mungon besimi dhe mbështetja në jetën tonë të përditshme, në komunitetet tona?

Mesazhet kryesore të S4D

- Bashkëpunimi lulëzon kur mbështetemi dhe ndihmojmë njëri-tjetrin.
- Jini të besueshëm dhe të përgjegjshëm.
- Kur ndihemi të sigurt dhe të mbështetur, ne më mirë i arrijmë qëllimet tona.

3.2.3. Sesion Shembull: “Ndërtimi i Urave”

 Seksioni	 Aktiviteti	
Hyrje	Gjarpri i Verbër Përshkrimi: Ekipet formojnë “gjarpërinj” duke vendosur duart mbi supe. Të gjithë, përveç personit të fundit (udhëzuesit), janë me sy të lidhur. Udhëzuesi drejton në heshtje; lojtari në ballë mbledh sendet. Rolet ndërrohen me radhë.	
Pjesa kryesore	Mbështetu tek Unë Përshkrimi: Pjesëmarrësit formojnë çifte. Njëri ka sytë e lidhur dhe udhëhiqet me kujdes nga partneri i tij, më vonë në variantin me prekje. Rolet ndërrohen me radhë.	
	Pemët në Erë Përshkrimi: Grupe të vogla formojnë rrethe. Një person qëndron në mes si “pema” dhe anohet lehtë ndërsa të tjerët e mbështesin si “era”. Rolet ndërrohen me radhë.	
Përmbyllja	Reflektimi Përshkrimi: Reflektimi mbi sesionin zhvillohet fillimisht në “grupet e pemëve” më të vogla. Pjesëmarrësit marrin 2-3 pyetje udhëzuese (p.sh. Çfarë përjetuat gjatë sesionit? A u ndjetë të sigurt duke u mbështetur te dikush nga grupi juaj? Kur jo?) Pjesa e dytë e reflektimit zhvillohet me të gjithë grupin në rreth (p.sh. Pse janë kaq të rëndësishme besimi dhe besueshmëria për bashkëpunimin? Ku nuk funksionon bashkëpunimi në komunitetet tona për shkak të mungesës së besimit? Çfarë mund të bëjmë për të rritur besimin dhe besueshmërinë në mjedisin tonë?	



Objektivi



Kohëzgjatja



Pajisjet

	Të punuarit së bashku me komunikim jo verbal, ndërtimi i besimit dhe kohezionit të grupit.	30 min.	Shamia për të mbuluar sytë; sende për t'u mbledhur (topa, kone); kuti/kone për mbledhje.
	Thellimi i kuptimit të besimit dhe përgjegjësisë; ndërtimi i besimit dhe ekuilibrit mes marrjes së rrezikut dhe kujdesit.	20 - 30 min.	Shami për të mbuluar sytë; hapësirë e hapur e sigurt.
	Ndërtimi i besimit dhe përgjegjësisë, fitimi i vetëbesimit	10 - 15 min.	
	Reflektimi mbi përvojat; lidhja e aktiviteteve me situata reale të jetës; eksplorimi i përbashkët i elementeve të ndryshme të dialogut ndërkulturor.	20 min.	

3.3. Mësimi në Natyrë: Hapësirat e Jashtme në vend të Klasës

Mësimi në natyrë ofron një mundësi të fuqishme për të nxitur reflektimin, punën në ekip dhe zhvillimin e gjithanshëm. Duke dalë jashtë hapësirës së klasës tradicionale, mësuesit mund të krijojnë hapësirë për kureshtje, kreativitet dhe lidhje më të thella — jo vetëm me mjedisin, por edhe mes pjesëmarrësve.

Ndryshimi i mjedisit ndihmon nxënësit të angazhohen në mënyra të reja. Qoftë pyll, fushë sporti, park apo oborr shkolle, çdo hapësirë e jashtme e qasshme mund të bëhet një mjedis i vlefshëm për të mësuar. Natyrisht, natyra nxit bashkëpunimin, besimin dhe çiltërsinë.

E rëndësishme është se ndikimi i mësimi në natyrë nuk vjen vetëm nga vetë aktiviteti — por nga mënyra se si përvoja drejtohet dhe përpunohet. Reflektimi i udhëhequr, diskutimet në grup dhe vëzhgimet e përbashkëta ndihmojnë pjesëmarrësit ta kuptojnë përvojën e tyre dhe ta lidhin atë me objektiva më të gjerë të mësimi.

“Kap Bishtin”

 Qëllimi	- Nxehje gazmore - Promovim i lojës së ndershme duke nxitur bashkëpunimin dhe strategjinë
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	20-25 minuta
 Materialet e nevojshme	- Një copë pëlhurë, shall ose jelek shënjes (‘bisht’) për çdo pjesëmarrës - Kone për të shënuar fushën e lojës

1. Përgatitja (5 min.)

- Të gjithë lojtarët ndodhen brenda një zone të caktuar loje (mund të shënohet).
- Secili lojtar fut një jelek në belin e pasmë, duke krijuar një “bisht.”
- Theksohet loja e sigurt: nuk lejohet kapja e rrobave, vetëm e bishtave.

2. Loja (10–15 min.)

- Me dhënien e sinjalit, të gjithë lojtarët përpiqen të mbrojnë bishtin e tyre ndërsa tentojnë të kapin bishtat e të tjerëve. Qëllimi është të kapen sa më shumë bishta duke ruajtur të vetin.
- Lojtarët që humbasin bishtin duhet të largohen nga zona e lojës.
- Në fund, ka dy fitues: lojtari i fundit që mban bishtin dhe lojtari që ka kapur më shumë jelekë.



3. Reflektimi (5 min.)

Mblidhni pjesëmarrësit në një rreth dhe parashtroni pyetje:

- Cilat strategji keni përdorur?
- A keni vënë re bashkëpunim ose aleanca të formuara gjatë lojës?

Mesazhet kryesore të S4D

- Strategjitë e ndryshme mund të jenë të suksesshme.
- Përfitoni nga mundësitë që keni.

“Gjuetia e Thesarit”

 Qëllimi	- Të nxit punën në ekip dhe zgjidhjen e problemeve në ambient të jashtëm - Të përdoret për të rritur njohuritë ndërkulturore - Të forcon kohezionin e grupit përmes bashkëpunimit dhe pjesëmarrjes aktive
 Madhësia e grupit	10 - 30 pjesëmarrës, 3-6 pjesëmarrës për ekip
 Kohëzgjatja	30-40 minuta
 Materialet e nevojshme	- Udhëzime të shkruara në kartela/letra - Thesare të vegjël (gurë, monedha, copa mozaiku, ngjitëse, ushqime të vogla, etj.) - Zarfe ose çanta për të fshehur thesaret me udhëzimet - Kone për të përcaktuar vijat e nisjes dhe të mbarimit.

1. Përgatitja (10 min.)

- Zgjidhni 6–10 vende për të fshehur tek hapësira e jashtme (pemët, stolat, qoshet, nën kone, etj.).
- Vendosni një kartelë me udhëzim në çdo vend që tregon tek pika e radhës.

Çdo udhëzues përfshin:

- Një detyrë të thjeshtë që ekipi duhet të përfundojë para se të vazhdojë tutje, p.sh. elemente sportive (vetëm të kërcejë tek udhëzuesi tjetër; të krijohet një piramidë prej njerëzve para se të vazhdohet; të bartet një tullumbace deri tek pika tjetër duke e mbajtur në ajër).
- Një shenjë përkujtimi për të gjetur vendin e ardhshëm.

Shembuj:

Udhëzim: Ky ushqim tradicional bëhet me shtresa petë, shpesh mbushur me mish, djathë ose spinaq. Është i njohur në të gjithë Ballkanin. (*Përgjigje: Byreku*)

Detyra: Germëzo BYREK duke përdorë trupat në vend shkronjave.

Shenja: Gjeni vendin ku njerëzit ulen dhe bisedojnë, si në një kafene lokale. (*Stoli*)

Udhëzim: Në cilin qytet mund të kaloni një urë dhe të shkoni nga Evropa në Azi?
(Përgjigje: Stambolli)

Detyra: Shtrëngoni dorën ose tokni grushtet me çdo anëtar të ekipit duke thënë 'përshëndetje' në gjuhë të ndryshme.

Shenja: Jam i lartë, me rrënjë dhe kam vëzhguar Titon, mbretërit dhe poetët.
(Pema)

2. Loja (20 -30 min.)

- Ndani nxënësit në ekipe të balancuara nga shkollat (sipas aftësive fizike, gjinisë, etj.).
- Jepni secilit ekip udhëzuesin e tyre të parë.
- Ekipet lëvizin, përfundojnë detyrat dhe mbledhin thesaret.
- Lehtësuesit monitorojnë, ndihmojnë nëse një ekip ngec, dhe sigurojnë që loja të jetë e ndershme.



3. Reflektimi (10 min.)

- Cilat strategji ndihmuan ekipin tuaj të ketë sukses?
- Si e përjetuat punën e ekipit tuaj?
- Si siguroi ekipi juaj që të gjithë të angazhohen?

Mesazhet kryesore të S4D

- Mësimi ndërkulturor mund të jetë zbavitës dhe eksplorues.
- Puna në ekip kërkon komunikim, durim dhe angazhimin e të gjithëve.

“Loja 30 Pyetje”

 Qëllimi	• Bashkëpunimi dhe zgjidhja e problemeve • Mësimi mbi një temë (p.sh. mësimi ndërkulturore) përmes pyetjeve të ndryshme
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës, 4 ose më shumë ekipe me nga 4-5 lojtarë
 Kohëzgjatja	45- 60 minuta
 Pajisjet	• Plan loje me 30 hapësira të numëruara • 30 kartela pyetjesh të numëruara • Listë me përgjigjet e sakta • Jelekë shënjes me ngjyra të ndryshme për ekipet • Zare – një për ekip • Kone

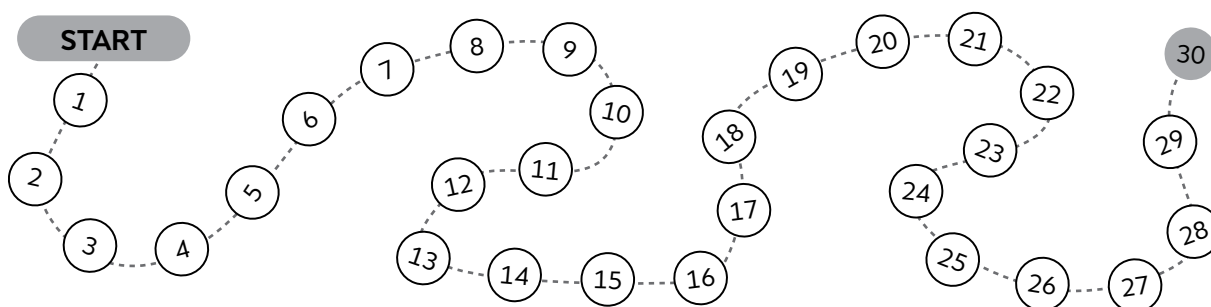
1. Përgatitja (5-10 min.)

- Vendosni hartën e lojës mbi një tavolinë ose në një pikë të shënuar në fushën për lojë në oborr.
- Shpërndani 30 kartela pyetjesh rastësisht në oborr (numrat lart, pyetjet të fshehura).
- Secili ekip vendos zarin e vet tek “START” në hartë.
- Trajneri qëndron pranë hartës me listën e përgjigjeve.
- Shënon një zonë të caktuar për “kontrollin e përgjigjeve” ku ekipet rreshtohen për të prezantuar përgjigjet.

2. Loja (20–30 min.)

- Të gjitha ekipet hedhin zarin për të përcaktuar nga cili numër fillojnë në hartë. Secili ekip lëviz zarin e vet tek numri përkatës.
- Ekipet garojnë për të gjetur kartelën me pyetje me numrin e tyre.
- Anëtar i parë i ekipit që e gjen kartelën e lexon me zë të lartë pyetjen për ekipin dhe e kthen kartelën pasi të gjithë anëtarët e ekipit t'i bashkohen.

- Ekipet diskutojnë dhe bien dakord për përgjigjen.
- I gjithë ekipi vrapon drejt zonës së kontrollit të përgjigjeve për të dhënë përgjigjen e ekipit.
- Mësuesi kontrollon përgjigjen: Nëse është e saktë, ekipi hedh sërish zarin dhe përparon në hartë. Nëse është e pasaktë, ekipi duhet të vrapojë një rreth nëpër fushë para se të hedhë përsëri zarin.
- Procesi vazhdon derisa një ekip të arrijë tek fusha nr.30 dhe të përgjigjet saktë në pyetjen e fundit. Ai ekip shpallet fitues.



3. Reflektimi (10 min.)

- Si komunikuat dhe e mbështetët njëri-tjetrin gjatë lojës?
- A kishit një plan? Çfarë funksionoi mirë?
- A i ndoqët rregullat dhe a i respektuat ekipet e tjera?
- Çfarë ishte e panjohur ose e re për ju?

Mesazhet kryesore të S4D

- Secili prej nesh sjell një grup aftësish të ndryshme në ekip.
- Një ekip mund të jetë i suksesshëm vetëm nëse është së bashku.

Ide

1. Këndoni për 5 sekonda një këngë që e di i gjithë ekipi (në cilëndo gjuhë). Regjistroni një video të shkurtër.
2. Përmendni 3 gjëra për të cilat shqetësohen të rinjtë në të dy qytetet tuaja.
3. Bëni një foto të ekipit ku të gjithë jeni në mes të kërcimit. Kapni momentin.
4. Përfundoni fjalinë: “Ndjehemi të lidhur kur.....”
5. Rreshtohuni sipas madhësisë së këpucëve. Bëni një foto të rezultatit.
6. Numëroni 5 ushqime që gjenden në qytetet tuaja (edhe nëse quhen ndryshe).
7. Krijoni një pozë të ngrirë që tregon ekipin fitues të mundshëm. Bëni një foto.
8. Krijoni një përkufizim të përbashkët se çfarë do të thotë paqe për ju.
9. Thoni “përsëritje” në tre gjuhët që përdoren në vendin ku jetoni.
10. Numëroni 3 vlera që janë të rëndësishme për grupin tuaj.
11. Krijoni një ritëm 10-sekondësh të ekipit duke përdorur duart, kërcitur gishtat ose shqelmuar këmbët. Regjistroni një video.



12. Përmendni një mit ose stereotip për vendet tuaja që do të dëshironit ta ndryshonit.
13. Formoni një skulpturë njerëzore në grup (p.sh. piramidë ose një formë kreative).
Bëni një foto.
14. Përmendni 3 lëndë shkollore që ekzistojnë në të dyja shkollat.
15. Të gjithë anëtarët e ekipit të kërcejnë në të njëjtën kohë.
Kapeni momentin në një foto.
16. Përfundoni këtë fjali: “P... n. g...p b.. ë.d..n re....et!”
17. Cilat janë 3 mënyra për të mos u pajtuar me mirësjellje në kulturën tuaj?
18. Cili është një element kulturor që bashkon grupin tuaj?
19. Kthehuni si një “gjarpër” pa u shkëputur nga njëri-tjetri.
20. Përfundoni fjalinë: “Të rinjtë nga të dy qytetet tona.....”
21. Fjala “Ballkan” rrjedh nga cila gjuhë?
22. Përmendni 3 gjëra që mund ta bëjnë të vështirë komunikimin mes njerëzve nga Ballkani Perëndimor.
23. Gadishulli Ballkanik mban emrin e një vargmali. Çfarë do të thotë fjala “Ballkan” pikësëpari?
A. Pyll
B. Majë
C. Mal
D. Luginë
24. Shkruani 3 rregulla të thjeshta të grupit për bashkëjetesë paqësore.
25. Numëroni 5 hobe që janë të popullarizuar mes të rinjve në qytetin tuaj.
26. Krijoni një foto që shpreh fjalën “pajtim.”
27. Përfundoni fjalinë: “Nëse do të mund të ndryshoja një gjë rreth mënyrës si vendet tona e shohin njëra-tjetrën, unë do të ndryshoja...”
28. Shpikni një përshëndetje të shkurtër dhe gazmore të ekipit dhe realizojeni.
29. Shfaqeni një valle në grup.
30. Bëni një video 5-sekondëshe të ekipit me mesazhin se çfarë do të thotë për ju “bashkëpunimi rinor”.

“Gjueti Thesari në Natyrë”

 Qëllimi	• Të nxit punën në ekip dhe bashkëpunimin • Të promovon mësimin ndërkulturor përmes bashkëpunimit në grup • Të zhvillon ndërgjegjësimin për mjedisin dhe aftësitë e vëzhgimit
 Madhësia e grupit	10-25 pjesëmarrës (të ndarë në ekipe më të vogla prej 4-6 persona)
 Kohëzgjatja	30-40 minuta
 Materialet e nevojshme	• Një listë me objekte natyrore që duhet gjetur (p.sh. një gur i lëmuar, një lule e kuqe, një gjethe më e madhe se dora, diçka që ka aromë të mirë) • Një qese për të mbledhur gjetjet • Stilolapsa dhe letra, mundësisht edhe telefona celularë

1. Përgatitja (5 min.)

- Zgjidhni një hapësirë të sigurt dhe të përshtatshme në natyrë, me elemente të ndryshme natyrore.
- Përgatitni paraprakisht një listë të kërkimit në natyrë me 10–15 objekte që pjesëmarrësit mund t'i gjejnë realisht në atë zonë.
- Ndani pjesëmarrësit në ekipe të përziera (zgjidhni një mënyrë për t'i kombinuar që të punojnë me bashkëmoshatarë të ndryshëm nga zakonisht).
- Shpjegoni rregullat: ekipet duhet të mbledhin ose të regjistrojnë (me foto, vizatim etj.) sa më shumë objekte që të jetë e mundur brenda kohës së caktuar.

2. Loja (15–25 min.)

- Jepni secilit ekip listën e gjuetisë dhe shpërndajini ato në zonën e caktuar për të kërkuar objektet.
- Inkurajoni ekipet të eksplorojnë zonën dhe të gjejnë objektet në listë.
- Ata duhet të bashkëpunojnë, të komunikojnë dhe të ndajnë rolet.
- Pas përfundimit të kohës, të gjithë mblidhen dhe ekipet paraqesin gjetjet e tyre.



3. Reflektimi (10 min.)

- Si vendosët kush do të bënte çfarë në ekipin tuaj?
- A u përballët me vështirësi (p.sh. mospajtime, mos gjetje të sendeve)? Si i zgjidhët ato?
- Çfarë mësuat për njëri-tjetrin gjatë punës së përbashkët?

Mesazhet kryesore të S4D

- Secili sjell aftësi unike në një ekip (dikush mund të jetë vëzhgues i mirë, dikush tjetër i aftë në organizim).
- Përvojat e përbashkëta në natyrë nxisin ndjenjën e lidhjes.

Ide

Kategoria	Idetë
Artikuj natyrorë për të mbledhur	Një gjethe më e madhe se dora jote. Një lule me ngjyrë të ndritshme (e kuqe, e verdhë, vjollcë). Një gur i lëmuar që mund të hidhet mbi ujë. Diçka që ka aromë të këndshme (barishte, lule, bimë).
Sfida vëzhgimi (foto ose vizatim)	Një bimë që rritet në vend të pazakontë (midis gurëve, në mur). Një zog ose insekt. Një hije që ngjan me një objekt ose kafshë. Një pemë me pamje të veçantë (shumë e gjatë, e përkulur, me lëvore të pazakontë). Një re me formë të veçantë (kafshë, objekt, shkronjë).
Sfida ndërkulturore / bashkëpunimi	Mblidhni diçka që ekziston në të dy qytetet ose vendlindjet (p.sh. gështenjë, luleradhiqe). Gjeni diçka të lidhur me një simbol kulturor (p.sh. gjethe lisi, lule e egër). Bëni një “selfi” të ekipit në vendin më paqësor që gjeni. Krijoni një simbol të ekipit duke përdorur materiale natyrore (gurë, degë, gjethe). Secili anëtar gjen një element natyror që përfaqëson diçka personale për të dhe shpjegon pse.

“Bingo në Ecje”

 Qëllimi	- Të nxitë lidhjen dhe bashkëpunimin përmes shkëmbimit së përvojave - Ndihmon pjesëmarrësit të mësojnë më shumë për njëri-tjetrin (prejardhjen, aftësitë, përvojat etj.)
 Madhësia e grupit	10–25 pjesëmarrës
 Kohëzgjatja	30-45 minuta
 Pajisjet	- Fletë për Bingo (tabelë me 5x5 detyra, pyetje etj.) për secilin pjesëmarrës; është mirë të ketë të paktën 2-3 versione të ndryshme, në mënyrë që pjesëmarrësit të mos kenë të njëjtat detyra dhe me të njëjtën renditje - Stilolapsa

1. Përgatitja (5 min.)

- Ky aktivitet është i dizajnuar të zhvillohet në ambiente të jashtme, si për shembull gjatë një ecjeje në natyrë apo një shëtitjeje në qytet.
- Shpërndaj një fletë bingo dhe një stilolaps për secilin pjesëmarrës.
- Qëllimi është të plotësohet një rresht horizontal, vertikal ose diagonal dhe të thuhet “bingo”, si dhe në fund të provohet plotësimi i gjithë tabelës.
- Qëllimi është të plotësohet një rresht horizontal, vertikal ose diagonal në tabelë, dhe në fund të bëhet përpjekje për plotësimin e gjithë tabelës.
- Pjesëmarrësit mund t’u kërkojnë të tjerëve të nënshkruajnë fletën e tyre nëse përputhen me kriterin e një kutie. Megjithatë, çdo person mund të nënshkruajë vetëm një herë në një fletë.
- Me shenjën tënde, pjesëmarrësit mund të fillojnë të shikojnë fletët dhe të fillojnë shkëmbimin me njëri-tjetrin.

2. Loja (20–30 min.)

- Pjesëmarrësit lëvizin andej këndeje, bisedojnë me njëri-tjetrin dhe punojnë për të plotësuar detyrat e Bingos.
- Kur dikush plotëson një rresht (ose më shumë), ai/ajo thërret “Bingo!”
- Loja mund të vazhdojë derisa disa persona të plotësojnë tabelën, ose derisa të përfundojë ecja.
- Mësuesit mund të ofrojnë shpërblime të vogla ose një çmim simbolik për personin e parë që plotëson një rresht dhe për atë që plotëson të gjithë fletën.
- Në fund, mund të kontrollohen disa përgjigje ose të kërkojen dëshmi të shkurtra për të verifikuar përgjigjet dhe për të nxitur rrëfimin e përvojave.

3. Reflektimi (10 min.)

- Cilat pyetje ose përgjigje ju befasuan?
- A mësuat diçka të re për dikë nga grupi?
- A kishte tabela që ishin më të vështira për t'u plotësuar? Pse mendoni se ishte kështu?

Mesazhet kryesore të S4D

- Të eksplorojmë dhe të pranojmë diversitetin tonë.
- Ndërveprimi kuptimplotë na ndihmon të ndërtojmë mirëkuptim dhe lidhje.

Hiking Bingo (Ideas)

Gjej dikë që flet tre ose më shumë gjuhë.	Gjej dikë prindërit e të cilit kanë prejardhje të ndryshme kombëtare ose etnike.	Gjej dikë që më parë ka mirëpritur një nxënës nga programi i shkëmbimit.	Tregoni një gabim qesharak përkthimi.	Gjej dikë që ka vizituar qytetin tënd para shkëmbimit.
Kërko nga ndonjëri të të mësojë një frazë në gjuhën e tij/saj.	Gjej dikë që preferon të njëjtën këngë si ti.	Gjej dikë që di të kërcëjë një valle tradicionale dhe të mësojë edhe ty.	Gjej dikë që ka ndryshuar mënyrën e të menduarit – diçka që më parë e besonte, por tani jo më.	Gjej dy nxënës që kanë ditëlindjen në të njëjtin muaj.
Gjej një person që preferon ushqimet e kripura më shumë se ato të ëmbla.	Gjej dikë që ka marrë pjesë në një festim kulturor ose fetar.	Shënoje këtë kuti kur të shohësh një objekt prej druri që i ngjan një qenieje njerëzore (bëj një foto).	Gjej dikë të cilit i kanë shqiptuar gabim emrin ose mbiemrin.	Gjej dikë që është i/e interesuar të studiojë jashtë vendit.
Mëso një përshëndetje lokale dhe përdore sot.	Shënoje këtë kuti kur ta dëgjosh fjalën “i lodhur” tri herë.	Gjej dikë që luan në një sport ekipor.	Gjej dikë që ka veshur veshje tradicionale nga kultura e tij/saj.	Shënoje këtë kuti kur ta dëgjosh fjalën “miqësi” dy herë.
Bëj një selfi me dikë që bën të njëjtën shprehje të çuditshme të fytyrës.	Gjej dikë që ka qenë pjesë e një iniciative të udhëhequr nga të rinjtë.	Gjej dikë që po përpiqet të mësojë një gjuhë të re.	Gjej dikë që feston një festë fetare të ndryshme nga ti.	Gjej dy persona që e duan më shumë malin se detin.



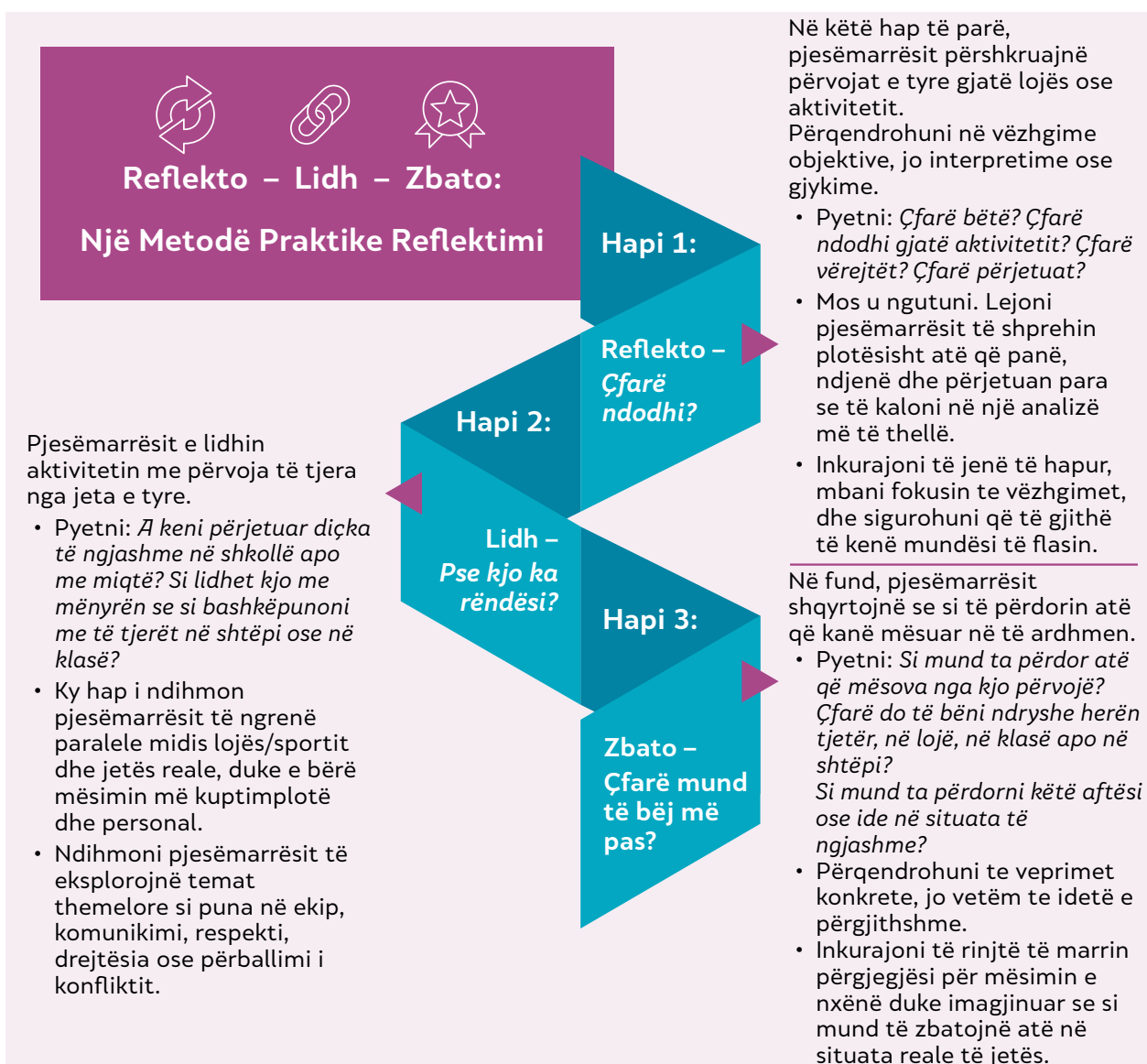
3.3.1. Sesion Shembull: “Mësimi në Natyrë”

 Seksioni	 Aktiviteti	 Objektivi	 Kohëzgjatja	 Pajisjet
Hyrje	Kap Bishtin Përshkrimi: Secili pjesëmarrës fut një jelek shënjes/shall në bel prapa duke krijuar një ‘bisht’. Lojtarët tentojnë të kapin bishtat e të tjerëve duke ruajtur të vetin. Loja mbaron kur ngel vetëm një lojtar ose me numrin më të madh të bishtave të mbledhur.	Nxehje gazmore; lojë e ndershme që nxitë bashkëpunimin dhe strategjinë.	20 min.	Një jelek/shall shënjes për çdo pjesëmarrës, kone për të shënuar fushën e lojës.
Pjesa kryesore	Loja 30 Pyetje Përshkrimi: Ekipet hedhin zarin për të gjetur kartelën me pyetje të vendosur diku në zonë. Pasi të zgjidhin detyrat dhe përgjigjen në pyetjet, ata kthehen dhe kontrollojnë përgjigjet. Objektivi: të arrijnë te vija e cakut duke u përgjigjur saktë në të gjitha pyetjet.	Bashkëpunimi dhe zgjidhja e problemeve, mësimi ndërkulturor.	30 -40 min.	Tabelë loje me 30 fusha, 30 kartela pyetjesh, zare, kone, jelekë shënjes.
Përmbledhje	Reflektimi Përshkrimi: Grupi ulet në rreth. Të gjitha aktivitetet reflektohen së bashku. Duke ndjekur një strukturë të përgjithshme (reflekto, lidhu, zbato), pyetjet udhëzuese nga aktivitetet mund të ndihmojnë (Çfarë keni vërejtur? Si funksionoi bashkëpunimi juaj? Si ishte ndjenja të punoni si individ kundrejt të punonit si një ekip? A i ndoqët rregullat dhe a i respektuat ekipet e tjera? A keni përjetuar situata të ngjashme më parë? Çfarë do të bënit ndryshe?)	Reflektoni mbi përvojat; lidhni aktivitetet me situata reale të jetës; eksploroni së bashku elementë të ndryshëm të dialogut ndërkulturor.	20 min.	

3.4. Reflektim dhe Transferim

Në Sport për Zhvillim (S4D), reflektimi është një pjesë kyçe e procesit të mësimi. Ai u mundëson pjesëmarrësve të përpunojnë përvojat e tyre, t'i lidhin me jetën e përditshme dhe të zbulojnë se si të zbatojnë përtej lojës atë që kanë mësuar. Mësuesit udhëheqin këtë proces me kujdes dhe me qëllim.

- **Krijoni një hapësirë të qetë dhe komode** ku pjesëmarrësit ndihen të sigurt për të ndarë përvojat e tyre.
- **Mundësoni një moment për të rikuperuar dhe qetësuar** pas aktiviteteve fizikisht të vështira.
- **Ofroni udhëzime të qarta** në mënyrë që të gjithë të kuptojnë qëllimin dhe strukturën e reflektimit.
- **Keni kohë sa të doni** dhe mos nxitoni. Jepni hapësirë pjesëmarrësve të mendojnë dhe të shprehin veten.
- **Kupto atmosferën në grup;** nëse grupi ka reflektuar shumë herë, kini parasysh lodhjen. Është e pranueshme të shkurtosh sesionin ose të kthehesh tek tema më vonë.



Këshilla:

- Vazhdoni të jeni udhërrëfyes, jo ligjërues. Bëni më shumë pyetje sesa jepni përgjigje.
- Sigurohuni që zëri i secilit të dëgjohet, veçanërisht i pjesëmarrësve më të qetë.
- Kujdesuni që ambienti të jetë respektues dhe gjithëpërfshirës. Asnjë përgjigje nuk është “e gabuar.”
- Përdorni një kombinim të reflektimit në grupe të vogla dhe në krejt grupin së bashku, veçanërisht në grupe të larmishme ose shumëgjuhëshe.
- Jini fleksibël. Thellësia e reflektimit mund të ndryshojë në varësi të aktivitetit, energjisë së grupit ose fazës së shkëmbimit.

Variacione:

Si metoda tjera reflektimi mund të jenë ecja në çifte dhe shkëmbimi i mendimeve mbi 2–3 pyetje reflektuese të përgatitura nga mësuesi, diskutimet në grupe të vogla dhe të mëdha, si edhe shkrimi individual në ditar ose vizatimi dhe shkëmbimi i tyre mes veti.



3.5. Shtojca Praktike

3.5.1. Shabllon i Strukturës së Sesionit

 Seksioni	 Aktiviteti	 Objektivi	 Kohëzgjatja	 Pajisjet
Hyrje				
Pjesa kryesore				
Përmbyllja				

3.5.2. Burime dhe Lexime të Mëtejshme

African Union Sports Council (n.d.). *Introduction to Sport for Development*. Retrieved October 9, 2025, from <https://sportsCouncil.au.int/en/introduction-sport-development>

Baffsky, R., Kemp, L., & Bunde-Birouste, A. (2021). Theory of Change in Sports-Based Urban Youth Programs: Lessons from Creating Chances. *Oxford Research Encyclopedia of Global Public Health*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190632366.013.313>

Bailey R, Dismore H. *Sport in Education (SpinEd)—The Role of Physical Education and Sport in Education. Final Report*. Berlin, Germany: International Council for Physical Education and Sport Science; 2004

Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>

Bidzan-Bluma, I., & Lipowska, M. (2018). Physical Activity and Cognitive Functioning of Children: A Systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 800. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040800>

Brander, P., & Europe, C. O. (2012). *Compass: Manual for Human Rights Education with Young People*. Council of Europe

Center for Nonviolent Action (2014). RECONCILIATION?! Training Handbook for Dealing with the Past. Retrieved October 9, 2025, from https://nenasilje.org/publikacije/pdf/prirucnik_pomirenje/Handbook_Reconciliation_e.pdf

ChildFundRugby. (2025, April 22). *The positive impact of sport on education - ChildFund Rugby*. ChildFundRugby. Retrieved October 10, 2025, from <https://www.childfundrugby.org/the-positive-impact-of-sport-on-education/>

Chileva, A., Y-Peer PETRI-Sofia Team, Clarke-Habibi, S., & Kut, G. (2021). *YOUTH PEER EDUCATION FOR PEACEBUILDING AND CONFLICT TRANSFORMATION: A MANUAL FOR TRAINERS IN THE WESTERN BALKANS*. https://www.rycowb.org/wp-content/uploads/2022/03/Y-Peer_PB_Manual_English_web.pdf

Clarke-Habibi, S., UNICEF Albania, & RYCO. (2019). *A TOOLKIT FOR EDUCATORS IN THE WESTERN BALKANS EDUCATING FOR INTERCULTURAL DIALOGUE, PEACEBUILDING, CONSTRUCTIVE REMEMBRANCE AND RECONCILIATION*. UNICEF Albania and RYCO. <https://www.rycowb.org/wp-content/uploads/2021/10/A-TOOLKIT-FOR-EDUCATORS-IN-THE-WESTERN-BALKANS.pdf>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (2022). Development of a Player. Retrieved October 9, 2025 from <https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Manuale/Iraq/giz2020-en-poster-development-of-a-player-iraq.pdf>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ). *Promoting youth exchanges*. (n.d.). Retrieved October 9, 2025, from <https://www.giz.de/en/worldwide/156147.html>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit. *Spo(r)tlight on! Newsletter*. (2022). Issue No. 9, Q2. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.sport-for-development.com/imglib/newsletter/2022-07-giz-en-newsletter.html>

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit. *Sport for Development Toolkit*. (n.d.). Retrieved October 9, 2025, from Essentials - What S4D is about - Sport for Development

Deutsche Sportjugend. (2019). *Language animation in sports*. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.dsj.de/publikation/detailseite/bewegte-sprachanimation-deutsch-englische-version>

Deutscher Olympischer Sportbund (n.d.). *Sport für Entwicklung*. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.dosb.de/ueber-uns/internationales/sport-fuer-entwicklung>

EDU:PACT Network, University of Vienna, German Sport University, University of Southern Denmark, University of Thessaly, University of Rome "Foro Italico," Right To Play Deutschland, Vienna Institute for International Dialogue and Cooperation - fairplay initiative (VIDC), International Council for Coaching Excellence (ICCE), Hellenic Ministry of Culture and Sport, European Network of Sport Education (ENSE), Zelli, A., Johansen, D., Skovgaard, T., Bredahl, T., Tschan, H., Tessitore, A., Petry, K., Moustakas, L., . . . Vienna Institute for International Dialogue and Cooperation - fairplay initiative (VIDC). (2021). *EDU:PACT Module Handbook*. Teaching and Learning Guidelines on Intercultural Education through Physical Activity, Coaching and Training. Retrieved October 9, 2025 from https://edupact.eu/fileadmin/user_upload/k_edupackt/Downloads/EDUPACT_Module_Handbook_English.pdf

Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for children and adolescents: informing development of a conceptual model of health through sport. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10(1), 98. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-98>

Elsner, J. & Wolf, K. *Why sport is an effective tool for development | D+C - Development + Cooperation*. (2024). Retrieved October 9, 2025, from <https://www.dandc.eu/en/article/world-today-home-largest-generation-young-people-history-many-places-they-lack-prospects?>

European Union. (2025, April 7). *A chance for new friendships and lifelong experiences - Superschools Program | WeBalkans | EU Projects in the Western Balkans*. WeBalkans | EU Projects in the Western Balkans. Retrieved October 9, 2025, from <https://webalkans.eu/en/stories/a-chance-for-new-friendships-and-lifelong-experiences-superschools-program/>

Felfe, C., Lechner, M., & Steinmayr, A. (2016). Sports and child Development. *PLoS ONE*, 11(5), e0151729. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0151729>

Jadwiszczak, M., Wawrzyniak, S. & Pezdek, K. More than movement: a systematic review of moral and social development in adolescents physical education. *BMC Public Health* 25, 2076 (2025). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-23169-2>

Regional Youth Cooperation Office (n.d.). *Superschools*. RYCO. Retrieved October 9, 2025, from <https://www.rycowb.org/building-capacity-and-momentum-for-ryco-2-3-2/>

Steinbach D., Klingmann, D., Iljazi, A., Veljanoska, M., Lupevska, J. (2020). *Course Outline – Training of Trainers*. GIZ GmbH. Retrieved from <https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Manuale/Western%20Balkan/giz-spin2020-en-cd-material-for-instructors-course-outline-tot-basic-level-western-balkan.pdf>

Shao, J., Cui, Z., & Bao, Y. (2025). Adaptive sports programs as catalysts for social inclusion and cognitive flexibility in inclusive physical education: the mediating roles of emotional resilience and empathy. *BMC Psychology*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-025-03092-2>

Steinbach, D., & Klingmann, D. (2020). *Sport for Development: A Hands-On Introduction*. GIZ Western Balkans

Steinbach D. & Ferataj, D. (2025). *Empowering Youth through Sports for Development: A Strategic and Practical Handbook*. SPACES for Youth Partnership, ISA, SPIN Sport Innovation, Outreach Egypt. Retrieved from https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Country%20Collection/Steinbach_Ferataj_Empowering%20Youth%20through%20Sports%20for%20Development%20A%20Strategic%20and%20Practical%20Handbook_EN_10Sep%202025.pdf

Superschools | Home-New. (n.d.). *Superschools - Find Ideal Partner for Your Next School Project Supported by RYCO*. Retrieved October 9, 2025, from <https://superschools.net/new/>

Talbot M. The case for physical education. In: G Doll-Tepper, D Scoretz, eds. *World Summit on Physical Education*. Berlin, Germany: ICSSPE; 2001: 39-50

