

ZBULO!

Kurrikulumi Veror

Produkt i Balkan Sunflowers Kosova

Written and Compiled By: Joanna Laursen Brucker

Përkthyer nga:

Fjolla Dumani dhe Elird Haxhiu, Shqip
Jovana Skrijel dhe Jelena Poucki, Serbisht

Formatimi dhe Dizajni:

Kushtrim Visoka

Vizatimet:

Loren Bondurant

<http://www.balkansunflowers.org>
<http://www.learningcentersnetwork.org>

Të dashur Staf, Donatorë dhe Lexues,

Unë ju ftoj të na bashkangjiteni në aventurën tonë verore përmes Planprogramit ZBULO! Planprogrami i sivjetshëm i programit veror të BSFK-së i shpien studentët dhe stafin në një zbulim nën udhërrëfimin e A dhe L. Këto dy personazhe imagjinare do t'i udhëheqin fëmijët nëpër gjashtë tema javore.

- **Rreth Botës** eksploron ushqimin, kulturën dhe artin e Brazilit, Shteteve të Bashkuara të Amerikës, Indisë, Kenisë dhe Italisë.
- **Ndezja** udhëton me një astronaut që nga nisja e deri tek aterimi i aeroplanit dhe në mes ka një ecje në hënë.
- **Trupi i Njeriut** na merr brenda për të parë destinacione të mrekullueshme: trurin, mushkëritë, zemrën dhe sistemin e tretjes.
- **Hetimi i Kinkakujit** është një misterie krimi që përpiket të zbulojë kush e ka vjedhur Tempullin e Pavillionit të Artë në Japoni.
- **Pylli** kërkon thellë në Pyllin e Amaznit duke i vizituar tri shtresat e pyllit dhe duke u njoftuar me njerëzit që jetojnë atje.
- **Nën Det**, duke shetituar me nëndetësen tonë, eksploron thellësinë e detit dhe gjallesat e saj.

Rrugës, fëmijët do të ushtrojnë gjuhën, aftësitë matematikore dhe artistike, në mënyrë që ne të sigurohemi që ata e ushtrojnë trurin gjatë tërë verës.

Planprogrami në vetvete është një kombinim i aktivitetëve të krijuara ose të inspiruara nga diku tjetër. Citimet në këto raste janë të dhëna për çdo aktivitet. Planprogrami do të ishte i pamundur pa ndihmën dhe mbështetjen e shumë pjesëtarëve të komunitetit të Balkan Sunflowers. Secili student në të katër qendrat ka qenë i inspirim për këtë vepër; shpresoj që ata të mësojnë mirë.

Do të doja t'i falënderoja në veçanti përkthyesit e këtij planprogrami: Fjolla Dumanin dhe Endrit Haxhiun për përkthimin në shqip, Jovana Skrijel dhe Jelena Poucki për serbisht. Poashtu dua ta falënderoj Yllëza Berishën, Milica Milovic, Nenad Andric, dhe Driton Berishën për redaktimin gjuhësor. Gjithashtu dua ta falënderoj Muhamet Arifin dhe Rand Engel për idetë e tyre kreative, si dhe Kushtrim Visokën i cili e ka bërë dizajnin dhe formatin final të planprogramit. Falënderimi shkon edhe për Loren Bondurant, aftësitë artistike të së cilës i kanë vënë në jetë A-në dhe L-në. Dhe në fund, njësitë me tema nga vendet e ndryshme do të ishin të pamundura pa ekspertizën e George Symonds dhe Martina Akinyi. Falënderit për kontributin tuaj për Keninë dhe Japoninë, respektivisht.

Dhe tani, ju ftoj t'i bashkangjiteni A-së dhe L-së në një verë përplot dëfrim dhe aventurë.

Joanna Laursen Brucker



Zbulo

A & L Hyrja

Unit 1

Rreth Botës

Unit 2

Ndezja

Unit 3

Trupi i Njeriut

Unit 4

Hetimi i Kinkakujit

Unit 5

Pylli

Unit 6

Nën det



rreth botes

Rreth Botës. A&L kanë shkuar në një aventurë rreth botës. Çdo ditë të javës së ardhshme, ata do të vizitojnë një vend duke eksploruar gjuhën, kulturën, vallëzimin dhe ushqimin me ndihmën e një miku nga secili vend.

E hënë: Brazili

Qendrat Matematikore dhe Gjuhësore për këtë ditë mund të bëhen si mini-stacione, por Qendra e Artit/Tema Qendrore duhen të bëhen si projekte individuale sepse ky aktivitet bazohet në atë që është mësuar në Qendrën Matematikore dhe Gjuhësore.

- Hapja në rreth. 10 min
Rrotullo botën. Gjatë aktiviteteve të Hapjes në Rreth dhe energizorëve për këtë javë, ju lutem tregojuni fëmijëve me hartë se ku ne po udhëtojmë me A&L dhe pak për historinë e vendit, lokacionin e tij etj. Disa fakte për t'i përfshirë sot mund të jenë:
 - Brazili është vendi më i madh në Amerikën Jugore
 - Brazil është vendi i pestë më i madh në botë
 - Popullsia është mbi 190 milion njerëz
 - Vendësit flasin Portugalisht
 - Vendi është shtëpia e shumicës së Pyllit Amazon
 - Vendi ka ndoshta ekipin më të mirë në futboll
 - Karnavali është festa më e madhe në Brazil

Tani ne jemi jashtë për të eksploruar vendin me ndihmën e João.
- Qendra Gjuhësore: PS-BOTA-01 25 min
Le të takojmë João-n
- Qendra Matematikore: PS-BOTA-02 25 min
Format
- Tema Qendrore: PS-BOTA-03 25 min
Emocionet dhe krijimi i maskave
- Qendra e Artit: PS-BOTA-03 25 min
Emocione dhe krijimi i maskave
- Mbyllja në rreth 10 min

E martë: SH-B-A

Sot, Qendra e Artit duhet të jetë pas Temës Qendrore

- Hapja në rreth 10 min
Billy mirëpret A&L në Shtetet e Bashkuara të Amerikës. Disa fakte për të ndarë me fëmijët rreth Amerikës mund të jenë:
 - Shtetet e Bashkuara janë të vendosura në Amerikën e

Veriut

- Ai është vendi i tretë më i madh për nga sipërfaqja e tokës dhe popullsia
- Popullata është mbi 308 milionë njerëz
- SHBA ka ekonominë më të madhe në botë
- Kryeqyteti është Washington, D.C.
- Gjuha kombëtare është gjuha Angleze

Billy është nga Nju Meksiko që gjendet në pjesën jugperëndimore të Shteteve të Bashkuara. Nju Meksiko është qytet shumë i larmishëm me emigrantë nga Meksika dhe Amerika Latine dhe gjithashtu ka shumë amerikanë amtar.

• Qendra Gjuhësore SH-B-A	PS-BOTA-04	25 min
• Qendra Matematikore 13 shtetet	PS-BOTA-05	25 min
• Tema Qendrore Dielli dhe Hëna	PS-BOTA-06	25 min
• Qendra e Artit Bëni diellin dhe hënën	PS-BOTA-07	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

E mërkurë: Indi

• Hapja në rreth Satya na mirëpret në Indi.		10 min
○ Vendi i 7-të më i madh në botë për nga hapësira gjeografike		
○ I 2-ti më i populluar: 1.2 miliardë njerëz		
○ India është një gadishull i rrethuar me ujë në tre anët dhe kufizohet me Pakistaninin, Butan, Kinën dhe Nepalin		
○ Është ish-koloni Britanike		
○ Kryeqyteti është New Delhi		
○ 14 gjuhë zyrtare, kurse Hindi dhe Anglishtja janë gjuhët më të rëndësishme/të folura gjerësisht		
• Qendra Gjuhësore:	PS-BOTA-08	25 min



I është për Indi		
• Qendra Matematikore: Le të gjejmë rrugën tonë përreth	PS-BOTA-09	25 min
• Tema Qendrore Agra: Taj Mahal	PS-BOTA-10	25 min
• Qendra e Artit Joga	PS-BOTA-11	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

E enjte: Kenia

• Hapja në rreth Nkatha na mirëpret në Keni. Gjëja e parë për të ditur është që ne Keni është tepër e nxehtë jashtë! Mirë se vini Keni!		10 min
○ Kryeqyteti është Nairobi		
○ Liqeni Viktoria është në jugperëndim		
○ Mount Keni është maja e dytë më e madhe malore në Afrikë		
○ Kenia kufizohet me Somalinë, Oqeanin Indian, Etiopinë, Sudanin, Ugandën, dhe Tanzaninë		
○ Ekuatori është në Keni		
○ Ka 39 milionë banorë		
○ Ka 42 fise në Keni		
• Qendra Gjuhësore Kush jam unë?	PS-BOTA-12	25 min
• Qendra Matematikore Numërimi i kafshëve	PS-BOTA-13	25 min
• Tema Qendrore Gjeni rrugën tuaj për në shtëpi?	PS-BOTA-14	25 min
• Qendra e Artit: Bërja e flamujve	PS-BOTA-15	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

E premtë: Italia

- Hapja në rreth 10 min
Peter na mirëpret në Itali!
 - Italia gjendet në Evropën Jugore dhe kufizohet me Francën, Zvicrën, Austrinë, Slloveninë dhe Detin Mesdhe.
 - Ka 60.6 milion banorë; është vendi i 5 më i populluar në Evropë
 - Kryeqyteti është Roma
 - Gjuha është Italiane
 - Perandoria Romake ishte nga Italia
 - Vatikani është brenda Italisë

- Qendra Gjuhësore: PS-BOTA-16 25 min
Pompeii: P është për...
- Qendra Matematikore: PS-BOTA-17 25 min
Napoli: Bëni Pica
- Tema Qendrore PS-BOTA-18 25 min
Piza: Kulla e Pjerrët
- Qendra e Artit PS-BOTA-19 25 min
Romë: Statuja pozon
- Mbyllja në rreth 10 min



Rreth botës PS

Titulli:	Le ta takojmë João-n	Kodi:	PS-BOTA-01
Subjekti:	Kulturë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Praktikoni leximin dhe të kuptuarit e leximit. Demonstroni përmes fotografive		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Një djalë i quajtur João ka rënë dakord për të na treguar Brazilin dhe të ndajë shtëpinë e tij, Rio de Janeiro, me ne. Lexoni me zë të lartë historinë e João-së.</p> <p><i>Përshëndetje. Emri im është João dhe vij nga Rio de Janeiro.</i></p> <p><i>Unë jetoj në Rio de Janeiro me nënën time, babën dhe tri motrat.</i></p> <p><i>Jeta është e bukur këtu, unë shkoj në shkollë dhe jam pjesë e një klubi futbollit mbasditeve. Unë shpresoj që një ditë të jemë një yll futboll.</i></p> <p><i>Por pjesa më e mirë e jetesës në Rio de Janeiro është festimi i karnavaleve çdo vit. Çdo vit në shkurt apo mars, Rio de Janeiro mbanë një ndejë shumë të madhe të quajtur Karnaval.</i></p> <p><i>Mbi një milion njerëz vijnë për të festuar me ne!</i></p> <p><i>Por pjesa më e mirë e karnavalit është parada Samba. Njerëzit vallëzojnë dhe këndojnë dhe ecin në rrugë në rroba të bukura! Pëlhurat janë të mbuluara në pupla, ar dhe rruaza kështu që e gjitha është shumë e bukur!</i></p> <p>Tani ndani klasën në 6 grupe. Shqyrtoni një linjë/seksion të tregimit me secilin grup dhe kërkoni nga ata të ilustrojnë pjesën e tyre. Shkruani linjën poshtë fotografisë dhe ngjitëni atë së bashku si një libër i ri për klasën tuaj.</p> <p>Nëse ju keni shumë fëmijë, kërkoni nga një grup që të bëj kopertinën!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	A doni të shkoni në karnaval?		
Fjalori:	Merrni nga teksti		
Materiale:	Letër dhe markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://ezinearticles.com/?Rio-De-Janeiro-Carnival&id=232195 http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/country_profiles/1227110.stm http://totallycoolpix.com/2011/03/rio-de-janeiro-carnival-2011/		



Rreth botës PS

Titulli:	Forma	Kodi:	PS-BOTA-02
Subjekti:	Kulturë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të jenë në gjendje të identifikojnë format dhe emrat për objekte të ndryshme.		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>* Zgjedhni forma të cilat janë të nivelit të përshtatshëm për nxënësit tuaj *</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si një rreth, mbledhuni përreth dhe tregoni një foto të një formë të caktuar, për shembull katror. Pyetni fëmijët se si ata e dinë se çfarë formë është ajo. Flitni për atë që e bën një katror “katrorë”! 2. Shikoni 5 forma. 3. Pastaj jepni çdo fëmije një copë letër 4. Thuaj emrin e njëres prej formave dhe kërkoni nga fëmijë që ta vizatojnë atë dhe ta mbajnë atë lart. 5. Vazhdojnë të praktikoni deri sa t'i bëni të gjitha format 6. Pastaj ndani fëmijët në dy rreshta. Fëmiju i parë në çdo rresht do të garojë deri tek tabela dhe do të vizatojë formën të cilin ju thoni përderisa ata vrapojne 7. Kjo është një garë e vrapimit të shpejtë! 		
Variacione:	Zgjidhni forma të përshtatshme për moshën		
Pikat e Diskutimit:	Diskutimi përfshihet: Cilat janë emrat e formave?		
Fjalori:	Forma të ndryshme gjeometrike ... katror, rreth trekëndësh, diamanti, yll		
Materiale:	Vizatimet tuaja tëseçilës prej formave në një copë të madhe letre Letër dhe stilolaps për çdo fëmijë Tabela e bardhë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Rreth botës PS

Titulli:	Emocionet dhe Krijimi i Maskave	Kodi:	PS-BOTA-03
Subjekti:	Kulturë - Tema Qendrore dhe Qendra e Artit	Koha:	50 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të eksplorojnë artizanatin dhe kulturën e Brazilit nga të kuptuarit e traditës së karnavaleve dhe mjeshtërisë së maskave.		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>João merr A&L në një fabrikë të maskë-bërjes. Maskat janë shumë të rëndësishme në traditën e karnavalit si diçka për të veshur dhe për të festuar në parada. Maskat kanë plot ngjyra, forma, dizajne dhe tregime.</p> <p>Të gjitha maskat tregojnë emocione! Cilat janë emocionet? Mund të listoni disa? I lumtur, i trishtuar, i frikësuar, i shqetësuar, i ngacmuar, i hutuar, etj. Shkruani emocionet që ata I thonë në tabelë. Kur fëmijët nuk mund të mendojnë më shumë, kthehuni tek lista. Lexoni çdo fjalë me zë të lartë dhe kërkoni që me radhë fëmijët të vizatojnë nga një fytyrë për fjalë: një fytyrë të trishtuar pranë fjalës 'trishtuar'. Pasi që secili fëmijë të ketë vizatuar një fytyrë, pyetni kur ka qenë një moment kur ata kanë qenë ____ (plotësoni me emocion).</p> <p>Le t'i praktikojmë emocionet. A mund të gjithë në dhomë të bëjnë një fytyrë të trishtuar? Një fytyrë të lumtur? Një fytyrë të shqetësuar. Vazhdo me të gjitha emocionet të listuara.</p> <p>Le të lëshojmë muzikë dhe të vallëzojmë! Tregoni fëmijët se kur ndalet muzika, ti do ta thuash një emocion. Ata duhen të përdorin gjithë trupin e tyre: fytyra, duart, këmbët, trupin për të treguar emocionin dhe të ngrihen! Pasi secili ka emocionin e saktë, filloni përsëri muzikën.</p> <p>Ok - tani ne i kuptojmë emocionet, zgjidhni një emocion për maskën tuaj. Shko rreth rrethit dhe tregoni se çfarë emocion ju doni të bëni.</p> <p>Dhe tani është radha juaj për të bërë një maskë! Jepni çdo fëmijë një te prerë të një maske. Mbuloni tavolinën apo kryeni e aktivitetin jashtë. Jepni fëmijëve vezullim, markera, ngjitës, pupla dhe letër shtesë.</p> <p>Kur fëmijët kanë kryer, bashkëngjitni një varg në mënyrë që ata mund ta venë maskën në fytyrë.</p> <p>Pasi të gjithë fëmijët kanë kryer, ecni përreth me maskat tuaj të reja!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	<p>Pse e keni ngjyrosur maskën tuaj në atë mënyrë? Është maska juaj një maskë e lumtur? Çfarë forma keni vizatuar në maskën tuaj?</p>		



Fjalori:	I lumtur, i trishtuar, i frikësuar, i shqetësuar, i ngacmuar, i hutuar etj.
Materiale:	<ul style="list-style-type: none"> • Shabllonet e maskave të prera për secilin fëmijë (PHO-WORLD-01) • Gërshëre • Markera • Ngjitës • Vezullues • Objektet për kolazh: pupla, rruaza etj • Varg • Vrimë shpues • Fotot e maskave karnavalore
Fletë pune:	Asnjë
Referencat:	http://www.activityvillage.co.uk/mask_templates.htm - prerësit e maskave



Rreth botës PS

Titulli:	SH-B-A	Kodi:	PS-BOTA-04
Subjekti:	Kulturë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë dëgjimin aktiv dhe të mësojnë për legjenda		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Billy ju mirëpret në Shtetet e Bashkuara të Amerikës! Në anglisht ne zakonisht shkruajmë emrin e vendit, Shtetet e Bashkuara të Amerikës, si SHBA - shkurt! A mund të shkruani këto tri shkronja?</p> <p>Praktikoni shkrimin e 'SHBA' si shkronja të mëdha dhe të vogla.</p> <p>Ndani fëmijët në tri grupe: grupi SH, grupi B dhe grupi A. Një mësues / udhëheqës do të jetë me nga një grup. Tani, si një grup, merrni një copë të madhe të letrës dhe për 5 minuta vizatoni nga një shkronjë të bukur (SH, B, ose A) në mes të letrës.</p> <p>Kur koha të kryhet, keni 5 minuta për të thuni sa më shumë fjalë me shkronjat SH, B, ose A që ju mund të mendoni. Mësuesi / Udhëheqësi duhet të shkruaj fjalën rreth shkronjës.</p> <p>Pas 5 minutash, numëroni sa fjalë ka secili ekip për të parë kush është fitues!</p>		
Variacione:	Në qoftë se vetëm dy anëtarë të stafit janë në parashkollore zgjidhni dy nga tre shkronjat.		
Pikat e Diskutimit:	Përfshihet më lartë		
Fjalori:	Fëmijët të vijnë me lidhje të SH-B-A		
Materiale:	Letër të Madhe, markera, stilolaps		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Rreth botës PS

Titulli:	13 Shtetet	Kodi:	PS-BOTA-05
Subjekti:	Kulturë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë numërimin e sasive të ndryshme.		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L duan të sigurohen që ne e dimë se ku jemi! Shtetet e Bashkuara të Amerikës janë një vend shumë i madh me 50 shtete! Këto janë shumë shtete dhe një numër shumë i madh për të numëruar! Por, kur filloi Amerika, ajo ka pasur vetëm 13 Shtete!</p> <p>A mund të numëroni deri në 13? Numëroni së pari si një rreth së bashku dhe më pas si një rreth një nga një.</p> <p>Le të shkruajmë numri. Shumë Shtete duken si katrorë. Dhe trembëdhjetë të parat ishin pothuajse në një rend! A mund të vizatoni një rresht, nga maja e deri në fund me 13 shtete në krye?</p> <p>Tani le të shikojmë ne trembëdhjetë shtetet e vërteta. A mund të vendosni ato së bashku? Jepni fëmijëve në çifte enigmën e 13 Shtetet origjinal dhe i pyet ata për ta vënë atë së bashku.</p>		
Variacione:	Nëse lejon koha ju mund të vazhdoni të praktikoni numrin 13 dhe të gjithë numrat para tij ose ngjyrosni enigmën e shteteve.		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Shtetet		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	13 copë të enigmës së shteteve të prerë dhe të gatshëm (PHO-WORLD-02)		
Referencat:	Asnjë		

Rreth botës PS

Titulli:	Dielli dhe Hëna	Kodi:	PS-BOTA-06
Subjekti:	Kulturë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Për fëmijët të dëgjojnë një histori popullore		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Billy na tregon se ka shumë lloje të ndryshme të njerëzve në Amerikë. Ku ai jeton ka një grup Indianësh, njerëzit e parë që kanë ardhur në Amerikë! Fqinji i tij është një indian i vjetër Hopi. Kur Billi i tha fqinjit të tij se ne ishim duke vizituar, fqinji tha se ai mund të na tregojë një histori rreth asaj se nga ku ai mendon se dielli dhe hëna kanë ardhur. A doni të dëgjoni?</p> <p>Uluni në një rreth dhe lexojuni fëmijëve historinë me zë të lartë.</p> <p>Sigurohuni që të pyesni pyetje të kuptuarit gjatë gjithë kohës.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	<p>Nga ku mendoni se vijnë dielli dhe hëna? A e dini ndonjë histori popullore?</p>		
Fjalori:	Merrni nga tregimi		
Materiale:	(PHO-WORLD-03)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.indigenouspeople.net/howthegr.htm		



Rreth botës PS

Titulli:	Bëni Diellin dhe Hënën	Kodi:	PS-BOTA-07
Subjekti:	Kulturë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të krijojnë atë që dëgjojnë		
Përshkrimi /si të luajë:	Historia e fqinjët të Billy është shumë emocionuese. A mund ne të bëjmë hënën dhe diellin ashtu si indianët e kanë bërë? Ri-lexoni udhëzimet në tregim. Së pari bëni hënën dhe pastaj diellin.		
Variacione:	Prisni rrethet përpara nëse është e nevojshme		
Pikat e Diskutimit:	A do të kishit bërë diellin dhe hënën ndryshe? A duken kështu në qiell?		
Fjalori:	Merrni nga teksti		
Materiale:	Letër të bardhë, markera të zinj, gërsërë, markera të verdhë, varg, rruaza të verdha (të mëdha), markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Rreth botës PS

Titulli:	I është për Indi	Kodi:	PS-BOTA-08
Subjekti:	Kulturë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Qër fëmijët të praktikojnë shkronjën I		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Përshëndetje! Unë quhem Satya. Satya do të thotë 'e vërtetë' në gjuhën e lashtë sanskritishte. Unë vijë nga India, i cili është një shtet i madh në Azi dhe ka formën e shkronjës 'V'. A mund të përdorni duart tuaja për të bërë një V?</p> <p>Ta themi përshëndetjen në Hindi: Namaste!</p> <p>Ejani dhe bashkohuni me mua në një turne rreth këtij shteti magjik shumëngjyrësh. Vendi im i mrekullueshëm quahet Indi. Me cilën shkronjë fillon? Shkronjë n"l"!</p> <p>Le të shkruajmë shkronjën "l". Me shkronjë të madhe dhe me të vogël. Çfarë fjale tjetër fillon me shkronjën 'l'?</p> <p>Tani, si në një grup, a mund të përdorni trupat tuaj për të bërë shkronjën 'l'?</p> <p>Cilat janë shkronjat e tjera në fjalën INDIA? Shkruani secilën prej tyre.</p> <p>A mund të vizatoni dhe të ngjyrosni Indinë me fjalën INDIA të shkruar brenda?</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Indi		
Materiale:	Letër dhe stilolaps		
Fletë pune:	Prerje të shtetit të Indisë (PHO-WORLD-04)		
Referencat:	http://blog.hry.in/wp-content/uploads/2007/05/india.jpg		

Rreth botës PS

Titulli:	Le të gjejmë rrugën tonë përreth	Kodi:	PS-BOTA-09
Subjekti:	Kulturë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë anët/kahjet: E majta dhe e djathta		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Satya na tregon se India është një vend shumë i madh, por ne do përpiqemi të gjejmë rrugën tonë përreth.</p> <p>Vizatoni në terren/tokë me varg ose shkumës skicën e Indisë, një formë diamanti. Ne do ecim në të gjithë Indinë nga qyteti në qytet. Shto qytetet: Nju Delhi, Mumbai, Bangalore, Darjeeling, Ccutta, Agra, dhe Dandi në hartë. Theksoni qytetet në "hartën" dhe emërtoni ato objekte të rëndësishme nga qytetet:</p> <p>Nju Delhi: një ndërtesë e madhe Mumbai: një video Bangalore: një byzylyk Darjeeling: çaj Calcutta: Nëna Terezë Agra: Taj Mahal Dandi: Kripë</p> <p>Para se të lëvizim, ne duhemi të dallojmë të djathtën tonë nga e majta! Praktikoni kthimin djathtas dhe majtas.</p> <p>Tani, ne do të fillojmë në Nju Delhi dhe do të japim udhëzime fëmijëve duke ecur në këmbë në një qytet të ri. A mund ata të supozojnë se ku po shkojmë?</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Djathtas dhe Majtas		
Materiale:	Shkumës ose Varg Objektet për të shënuar vende		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://blog.hry.in/wp-content/uploads/2007/05/india.jpg https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/in.html		

Rreth botës PS

Titulli:	Agra: Taj Mahal	Kodi:	MS-BOTA-10
Subjekti:	Kulturë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë si të vizatojnë si ekip		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Satya ju mirëpret në Taj Mahal. Satya na tregon se Taj Mahal është ndërtuar nga perandori Shah Jahan për gruan e tij të tretë kur ajo vdiq. Ajo ishte tepër e bukur! Ndërtesa më e rëndësishme të Taj Mahal-së është e gjitha e bardhë dhe e zbukuruar. Le të shikojmë një foto.</p> <p>Merrni një copë të madhe të letrës të përgatitur me një skicë të Taj Mahal-së.</p> <p>Shpjegoni fëmijëve se ata duhen të punojnë së bashku për të vizatuar dhe të ngjyrosur Taj Mahal-in. Ne do përdorim letër të gjelbër dhe markera për kopshtin. Ne kemi topa pambuku për t'i ngjitur në Taj Mahal. Fëmijët duhen të ndajnë punët në mënyrë që ata të gjithë kenë diçka për të bërë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	<p>A dini për ndonjë varrezë të bukur?</p> <p>A duket letra e juaj Taj si aTaj-i i vërtetë.</p>		
Fjalori:	Varrezë		
Materiale:	<p>Letër e Madhe, markera, letër e gjelbër, ngjitës, topa pambuku.</p> <p>Pic of Taj (PHO-WORLD-05)</p>		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://en.wikipedia.org/wiki/Taj_Mahal		



Rreth botës PS

Titulli:	Joga	Kodi:	PS-BOTA-11
Subjekti:	Kulturë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë ndonjë aktivitet fizik		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Satya pastaj na merr për të vizituar një guru. Guru është një person i cili ka studiuar joga për shumë shumë e shumë vite. Joga është një sport për zgjatje I cili, Indianët besojnë, është shumë I shëndetshëm.</p> <p>Lëshoni një muzikë të qetë ose dilni jashtë dhe bëni një rreth. Mësoni fëmijët disa lëvizje themelore joga. Pastaj shkoni përreth dhe kërkoni nga fëmijët që të bëjnë lëvizjet/zgjatjet e tyre! Bëni zgjatjet me çdo fëmijë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	A ndjeheni më të shëndetshëm tani?		
Fjalori:	Joga, guru		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Rreth botës PS

Titulli:	Kush jam unë?	Kodi:	PS-BOTA-12
Subjekti:	Kulturë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë ta prezantojnë veten.		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Nkatha na fton në Nairobi!</p> <p><i>"Unë jam Nkatha. Unë jam 5 vjec. Unë jetoj në Nairobi, që është kryeqyteti i Kenias. Unë jetoj në një shtëpi me nënën time, babën tim, dy motrat e mia, 6 qentë, 3 macet, 3 dhi dhe një shtëpiake. Me kë jetoni ju?</i></p> <p><i>Çdo ditë shkoj në foshnjore/gadimore. Në foshnjore unë mësojë në dy gjuhë: anglisht dhe suahilisht. Ndonjëherë unë ngatërroj këto gjuhë, por zakonisht, më kujtohet cila është cila. A keni këtë problem? Ne gjithashtu mësojmë për numra dhe për kafshët.</i></p> <p><i>Pasditëve, mua më pëlqen të luaj me miqtë e mi dhe të hamë shumë ushqime. Ne hamë shumë mish pule, fruta, dhe bukë të veçantë të quajtur Chapati. Çfarë hani ju? "</i></p> <p>Tani, është rradha juaj për të prezantuar veten. Shkoni përreth dhe prezantohuni me Nkatha. Tregoni emrin tuaj, sa vjet keni, me kë jetoni, çfarë keni mësuar në foshnjore, atë që ju bëni në kohën tuaj të lirë dhe çfarë ju pëlqen të hani.</p> <p>Tani si një grup, shkruani një letër Nkatha-së duke i treguar për Kosovën dhe shtëpitë tuaja. Ilustroni letrën.</p>		
Variacione:	Fëmijët duhen të vizatojnë atë që po i tregojnë Nkatha-së dhe t'ia tregojnë grupit/		
Pikat e Diskutimit:	Përfshihet më lartë		
Fjalori:	Kryeqytet, Dhi ...		
Materiale:	Letër, markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Rreth botës PS

Titulli:	Numërimi i Kafshëve	Kodi:	PS-BOTA-13
Subjekti:	Kulturë - Matematikë	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë numërimin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Nkatha dëshiron të na tregojë pjesët më të mira Nairobi ... kështu që ajo dëshiron të na marrë te Parku Kombëtar në Nairobi. Parku Kombëtar është një park safari. A e dini se çfarë është një park safari?</p> <p>Në safari park ka shumë kafshë. Çfarë kafshë mendoni se ka? Vetëm disa nga shumë kafshë janë:</p> <p>Antilopat, Majmunët, Zogjtë, Babunët, Buffalot, En'am, Çitat, krokodilat, Lejlekët me Kurorë, Shqiponjat, Elefantët, Gazelat, Gjirafat, Hipopotamuset, Çakallët, Leopardët, Luanët, Strucët, Zebrat, Rinot, delet, dhitë, gjarpërinjtë , hijenat, kafshë të egra.</p> <p>Mbani lart një foto të secilit prej këtyre kafshëve që fëmijët të mësojnë emrin e kafshës.</p> <p>Tani le të praktikojmë numërimin ... 1, 2, 3, 4, etj. Numëroni kafshët.</p> <p>Tani ne jemi duke shkuar në safari - sa prej këtyre kafshëve mund të gjeni? Fshihni fotot e kafshëve të ndryshme përreth dhomës dhe shkoni në safari. Sa shumë kafshët mund të gjeni? Sa nga çdo lloj i kafshëve mund të gjeni?</p>		
Variacione:	Në qoftë se kjo është një ditë e bukur dhe ju keni hapësirë jashtë, shkoni në ekspeditë gjuetive.		
Pikat e Diskutimit:	Cila kafshë të egra ecin përreth në qytetin tuaj? A ka Gjirafa dhe majmunë?		
Fjalori:	Antilopat, Majmunët, Zogjtë, Babunët, Buffalot, En'am, Çitat, krokodilat, Lejlekët me Kurorë, Shqiponjat, Elefantët, Gazelat, Gjirafat, Hipopotamuset, Çakallët, Leopardët, Luanët, Strucët, Zebrat, Rinot, delet, dhitë, gjarpërinjtë , hijenat, kafshë të egra.		
Materiale:	Fotot të fshehura të kafshëve		
Fletë pune:	Fotot e kafshëve me emra		
Referencat:	Asnjë		

Rreth botës PS

Titulli:	Gjeni rrugën tuaj për në shtëpi	Kodi:	PS-BOTA-14
Subjekti:	Kulturë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Qërfëmijët të gjejnë shtëpinë e tyre		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Duke ecur në këmbë rreth qytetit me Nkatha, ne fillojmë të shohim disa burra duke ecur në këmbë me batanije të kuqe mbi krahë dhe me një shkop të gjatë. Ata kanë qafore të bukura të kuqe dhe rrathë. Kush janë ata?</p> <p>Nkatha na tregon se ata janë Maasi. Maasi janë një fis i Kenias që jetojnë në jug. Ata nuk jetojnë në një vend, por udhëtojnë rreth e rreth dhe gjejnë shtëpi të ndryshme.</p> <p>Fëmijët Maasi shkojnë në shkollë me konvikt - ata jetojnë në shkollë. Kur ata vijnë në shtëpi 2 muaj më vonë, ata duhen të gjejnë shtëpinë e tyre të re.</p> <p>Një nga miqtë e Nkatha është gati për të udhëtuar në shtëpi dhe na fton për t'u bashkuar. Prindërit e mikut të Nkathas kanë lënë shënime nëpër rrugë ashtu që miku i Nkathas të gjejë shtëpinë.</p> <p>Ose në klasë ose jashtë, varni shënime me të dhëna të tilla si tre pemë poshtë ose nën tavolinën e dytë mund të gjeni shënimin tjetër.</p> <p>Sigurohuni që ka një shtëpi në fund të udhëtimit.</p>		
Variacione:	Jashtë apo brenda		
Pikat e Diskutimit:	<p>A do të të pëlqente lëvizesh gjatë gjithë kohës?</p> <p>Doni të jetoni në vende të ndryshme gjatë gjithë kohës?</p>		
Fjalori:	Fis, batanije, qafore, rrathë, shkop		
Materiale:	Letër dhe lapsa për shënime		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Rreth botës PS

Titulli:	Bërja e flamujve	Kodi:	PS-BOTA-15
Subjekti:	Kulturë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të mendojnë për dizajnet e flamujve		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Duke ecur në këmbë rreth Nairobi, vërejmë se kenianët janë shumë krenarë me ngjyrat e tyre kombëtare dhe kanë shumë këmisha, rrathë etj me ngjyrat e tyre kombëtare. Pra, ne vendosim për të pyetur Nkathan se çfarë do të thonë ngjyrat të flamurit kombëtar.</p> <p>Hidhni një sy flamurit kombëtar. Ngjyrat janë: Kuqe - gjak të derdhur në luftën për liri Zi - për popullin Gjelbër - për tokën E bardhë - për paqe Mburoja dhe dy shtiza - Një mburojë Maasi për të mbrojtur vlerat e përmendura më lart</p> <p>Tani është rradha juaj ... Si do duket flamuri juaj? Çfarë vlerash do të përfaqësojë flamuri juaj? Bëni atë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Si duket flamuri kosovar? Pse? Cilat vlera janë të rëndësishme? A janë flamujt gjithmonë përfaqësues të mire të kombit?		
Fjalori:	Mburojë, shtiza, vlera, krenar, ngjyrat kombëtare, luftë, paqe		
Materiale:	Letër ndërtimi, markera, ngjitës, letër		
Fletë pune:	Flamuri i Kenias (PHO-WORLD-06)		
Referencat:	http://en.wikipedia.org/wiki/Flag_of_Kenya		

Rreth botës PS

Titulli:	Pompeii: P është për ...	Kodi:	PS-BOTA-16
Subjekti:	Kulturë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkronjën 'P'		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Pjeteri na fton të në Itali! Peter është 5 vjeç dhe jeton në Pompei. Pompei ishte me të vërtetë i famshëm për shkak të një vullkani, por vullkani nuk do të shpërthejë tani. Peter jeton me nënën, babën dhe vëllain në një banesë. Ata nuk kanë kafshë.</p> <p>Me cilën shkronjë fillon emri i Peterit? 'P'! Le të praktikojmë shkrimin me shkronjë të madhe dhe të vogël.</p> <p>Peter është i lumtur që emri i tij fillon me "P", sepse kjo është letra e ushqimit të tij të preferuar, PICA dhe vendlindjes së tij, Pompei. A mund ta shkruani fjalën PICA? Gjithashtu, gjyshërit e tij jetojnë në Pisa, një tjetër 'P'. Çfarë tjetër fillon me 'P'?</p> <p>Tani, merrni një qese me fjalë që kanë të bëjë me ushqimin italian ... domate, makarona, pica, mocarela, specia, bukë, verë, brochette, ravioli, makarona, shpageta, kërpudha, spec djegës, peshk, etj</p> <p>Kërkoni nga fëmijët që me radhë t'i tërheqin nga një fjalë nga qesja dhe të lexojnë atë. Grupi duhet të vendosë nëse ajo fillon me 'P' apo jo.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	<p>A ju pëlqen pica?</p> <p>Cili është ushqimi juaj i preferuar?</p>		
Fjalori:	Çfarëdo që ju vendosni në karta		
Materiale:	Letër, stilolaps dhe enë për të zgjedhur kartat		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Rreth botës PS

Titulli:	Napoli: Bëni Pica	Kodi:	PS-BOTA-17
Subjekti:	Kulturë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë matjen e artikujve		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Peter vendosi që ndalesa jonë e ardhshme në turin e Italisë duhet të jetë Napoli, shtëpia e picës. Nuk ka udhëtim të plotë rreth Italisë pa një ushqim të shijshëm. Pica është bërë fillimisht në Napoli por tani kemi ngrënë në të gjithë botën.</p> <p>Jepini çdo fëmijë njëpicë të para-mbështjellë / apo jepni çdo grupi një pica-bukë të para-mbështjellë). Tani ne do të praktikojmë numrat me perime dhe djathë për të vënë mbi të.</p> <p>Së pari të gjithë duhet të vënë 2 (ose ndryshim të përshtaten nga madhësia e picës suaj) lugë salcë domatesh. Numëroni së bashku.</p> <p>Pastaj vënë mbi të tri grushte djathë (ose ndryshoni varësisht nga madhësia e picës suaj) Vazhdo me udhëzimet se sa domate, specia, ullinj etj duhet vënë në picë. Pastaj piqni atë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Çfarë zakonisht vendosni në picën tuaj?		
Fjalori:	Domate, djathë, specia, ullinj etj		
Materiale:	<p>Matëse gatimi, lugë çaji, lugë, enë për përzierje, thika, miell, ujë të ngrohtë, maja, kripë, vaj ulliri, djath, salcë domatesh, domate, perime</p> <p>Udhëzime për brume të Pica-s: Vendosni miellin në një enë të madhe. Shto kripë dhe tharm, dhe përzierni mirë me një lugë druri. Ngadalë derdh 16 lugë me ujë të ngrohtë ndërsa përzierni. Shto vajin e ullirit dhe vazhdoni duke përzier derisa brumi të bëhet kompakt dhe elastik. Shto pak miell në qoftë se mielli është shumë i lagur apo ujë në qoftë se është shumë i thatë. Gatuj për rreth 8 minuta dhe formo një top dhe vendosni në një tas të shkrirë. Mbulo dhe lere të rritet në temperaturë dhome derisa dyfishohet madhësia (rreth 1 orë). Ngroh paraprakisht furrën në 280 °. Bëni me miell tavolinën, dhe vendosni brumin e fryrë mbi. Ndaj në 4 pjesë të barabarta dhe në formë topa. Mbulo dhe le pushim për rreth gjysmë ore. Rrokullisi në disqe shumë të hollë dhe të pastrohen ata vaj ulliri. Vendosni secilin disk mbi një lëvozhgë pjekje qit përbërës nga zgjedhja e juaj dhe vendosni në furrë. Piqni derisa bëhet pak e fortë rreth 5 deri në 8 minuta. Shërbehet për 4 persona.</p>		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Recetë Personale nga Italia		



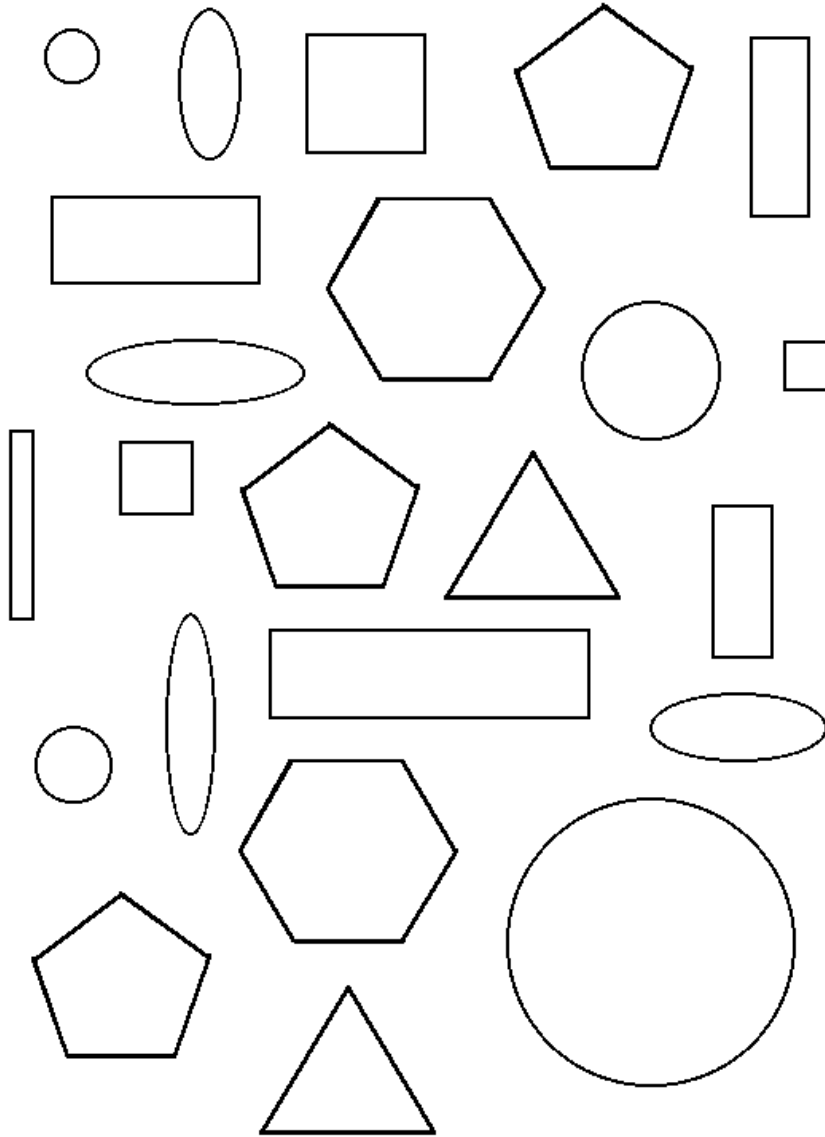
Rreth botës PS

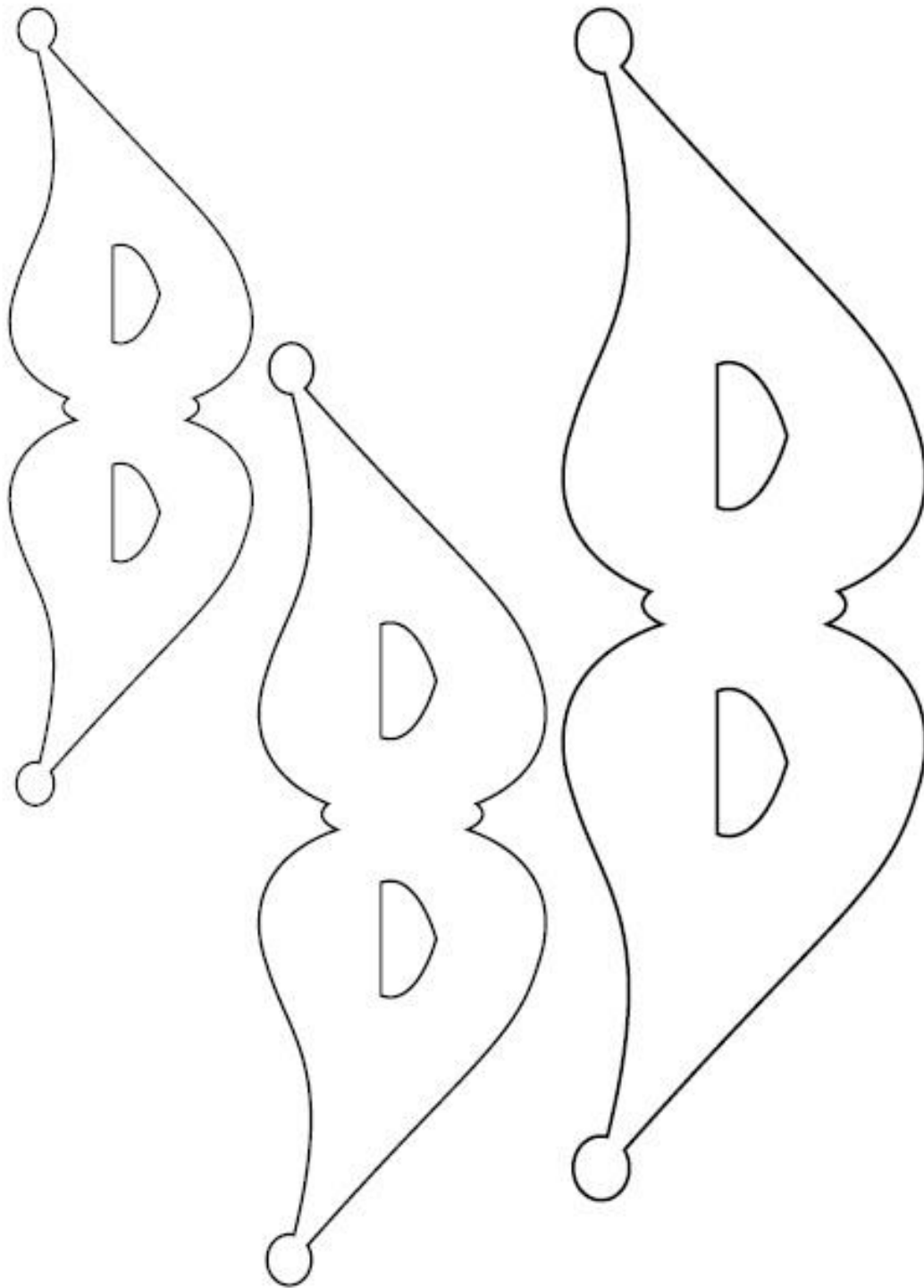
Titulli:	Piza - Kulla e Pjerrët	Kodi:	PS-BOTA-18
Subjekti:	Kulturë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ndërtojnë Kullen e Pjerrët të Pizës në grupe		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Peter ka vendosur të na marrë në Veri për të vizituar një nga ndërtesat më të famshme të Italisë - Kulla e Pjerrët e Pizës. Sot Kulla e Pjerrët është një ndërtesë e madhe që lakohet në një anë. Ajo një kohë ka qëndruar drejtë por tani është duke u zhytur në tokë. Oh jo! Mund të ndihmoni?</p> <p>Babai i Peterit është një arkitekt. Ai dëshiron të dijë nëse ju mund të kopjoni Kullën e Pjerrët, por ta bëni atë të drejtë!?</p> <p>Në fillim të dhomës është një model i kullës origjinale në blloqe me ngjyrë të veçantë.</p> <p>Në grupe nga 3 përdorni blloqet tuaaj për të kopjuar kullën. Sigurohuni që të merrni ngjyrat dhe numrin e blloqeve saktë!</p>		
Variacione:	Bëni atë një garë!		
Pikat e Diskutimit:	<p>A do të ishit ngjitur në një kullë që ishte pjerrët?</p> <p>A dini për ndonjë ndërtesë tjetër që është të pjerrët?</p>		
Fjalori:	Pjerrët, lakohet, ndërtimi		
Materiale:	Blloqet e Ndërtimit (shumë)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.italyguides.it/us/pisa/leaning_tower.htm http://en.wikipedia.org/wiki/Leaning_Tower_of_Pisa		

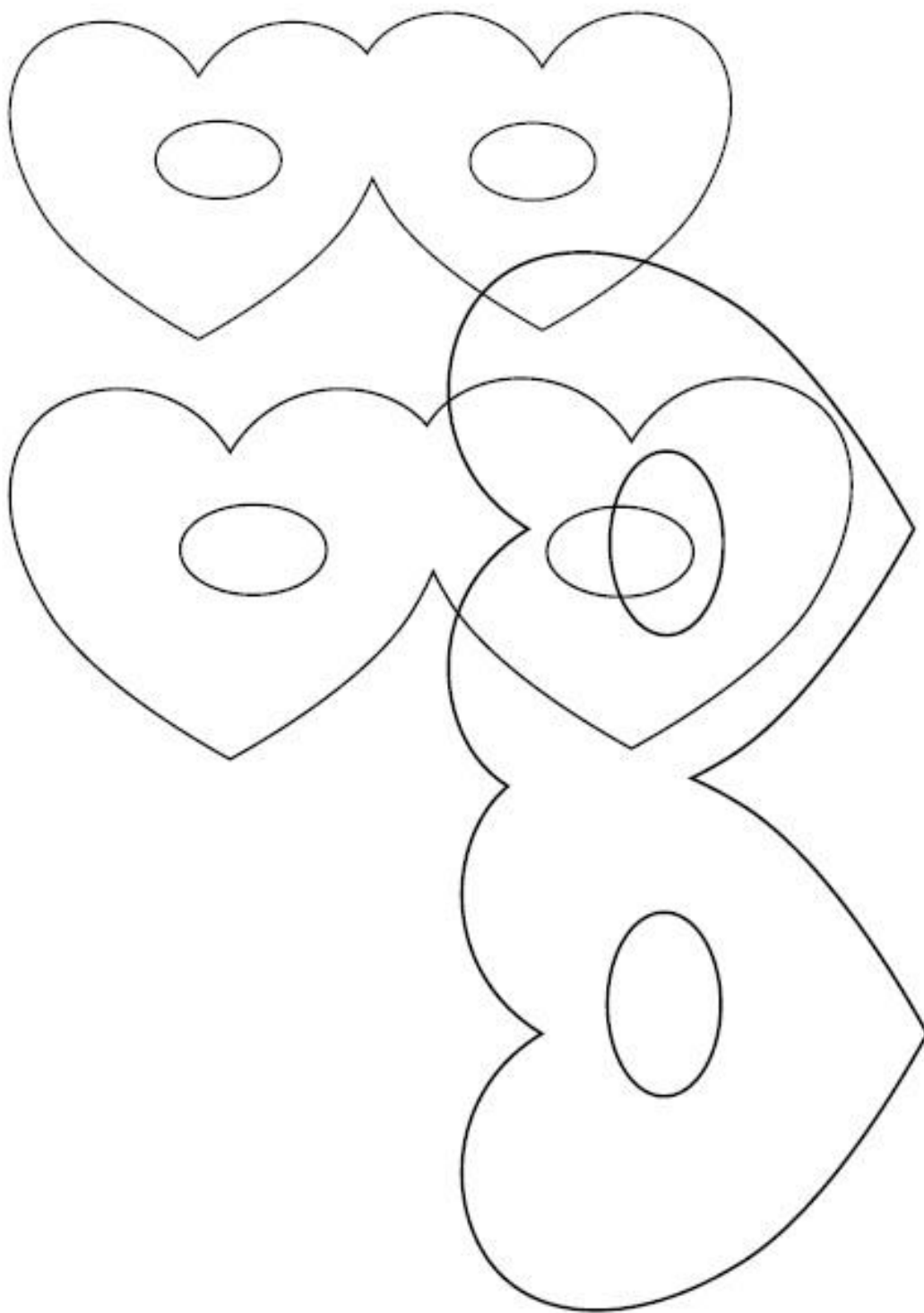
Rreth botës PS

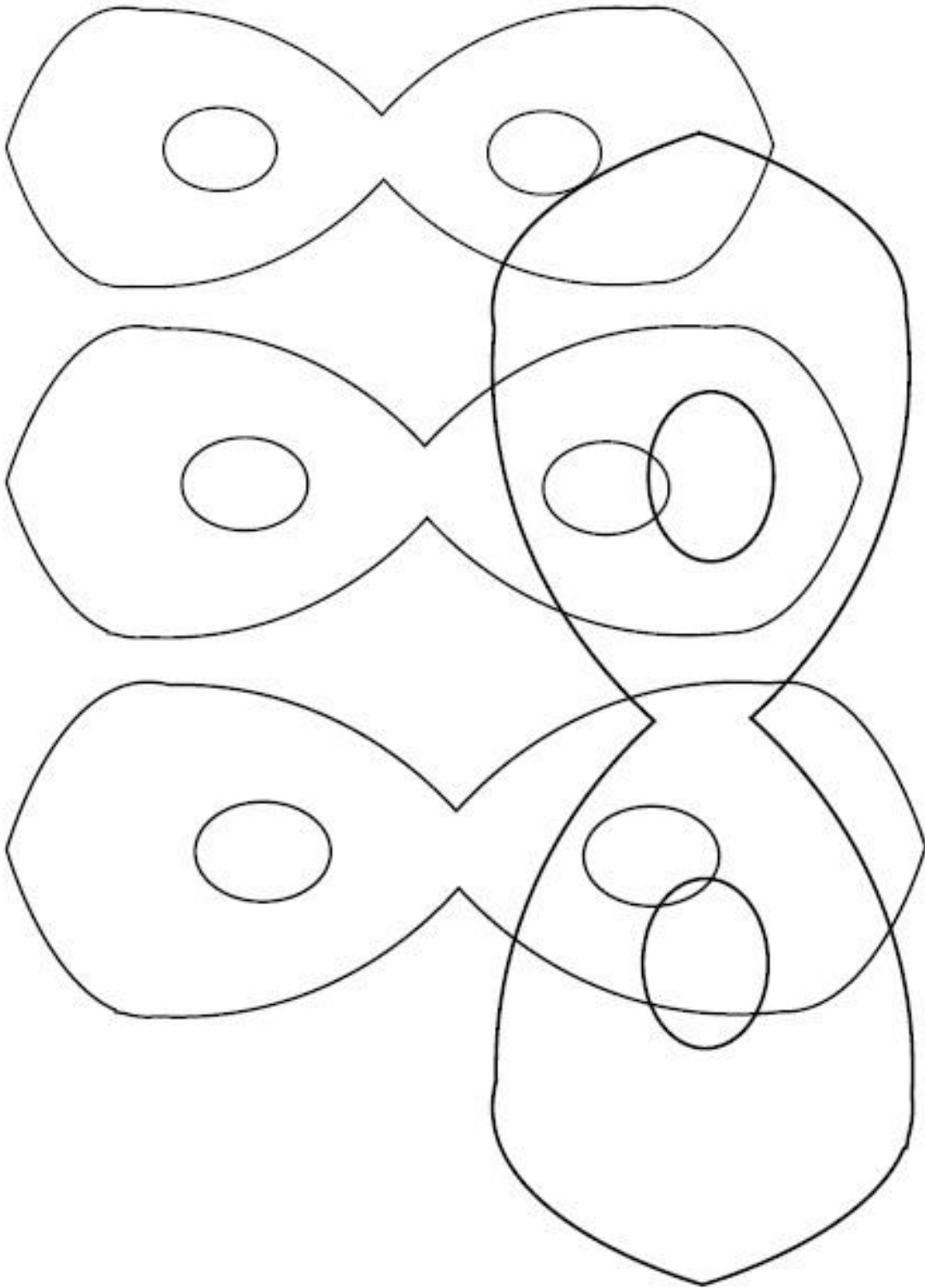
Titulli:	Romë: Statuja Pozon	Kodi:	PS-BOTA-19
Subjekti:	Kulturë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të shfaqin emocione të lidhura me veprimet		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Pastaj Peter na merr në kryeqytetin ROMË! Roma është e bukur dhe ka art kudo. Roma ka shumë statuja që pothuajse duken të vërteta. Artistët e Romës dëshiruan që të tregonin emocionet me artin e tyre.</p> <p>Cilat janë emocionet? Rishikoni ato nga mësimet në fillim të javës</p> <p>Tani ne do të përpiqemi të të bëhemi si statuja të gjalla/statuja të një momenti të kapur në kohë. Por shumica e Statujave në Romë nuk tregojnë vetëm një person, por shumë njerëz. Pra ne do të bëhemi statuja grupore. Imagjinoni një situatë ... vrapimi në shi, ulur në shkollë, duke hipur në një autobus ... dhe e tërë klasa duhet ta bëjë atë si një statujë e ngrirë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Si mund të bëni statuja të gjalla / të ngrira në kohë? Çfarë emocione keni treguar sahere që jeni ngrirë?		
Fjalori:	Merrni nga aktiviteti		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

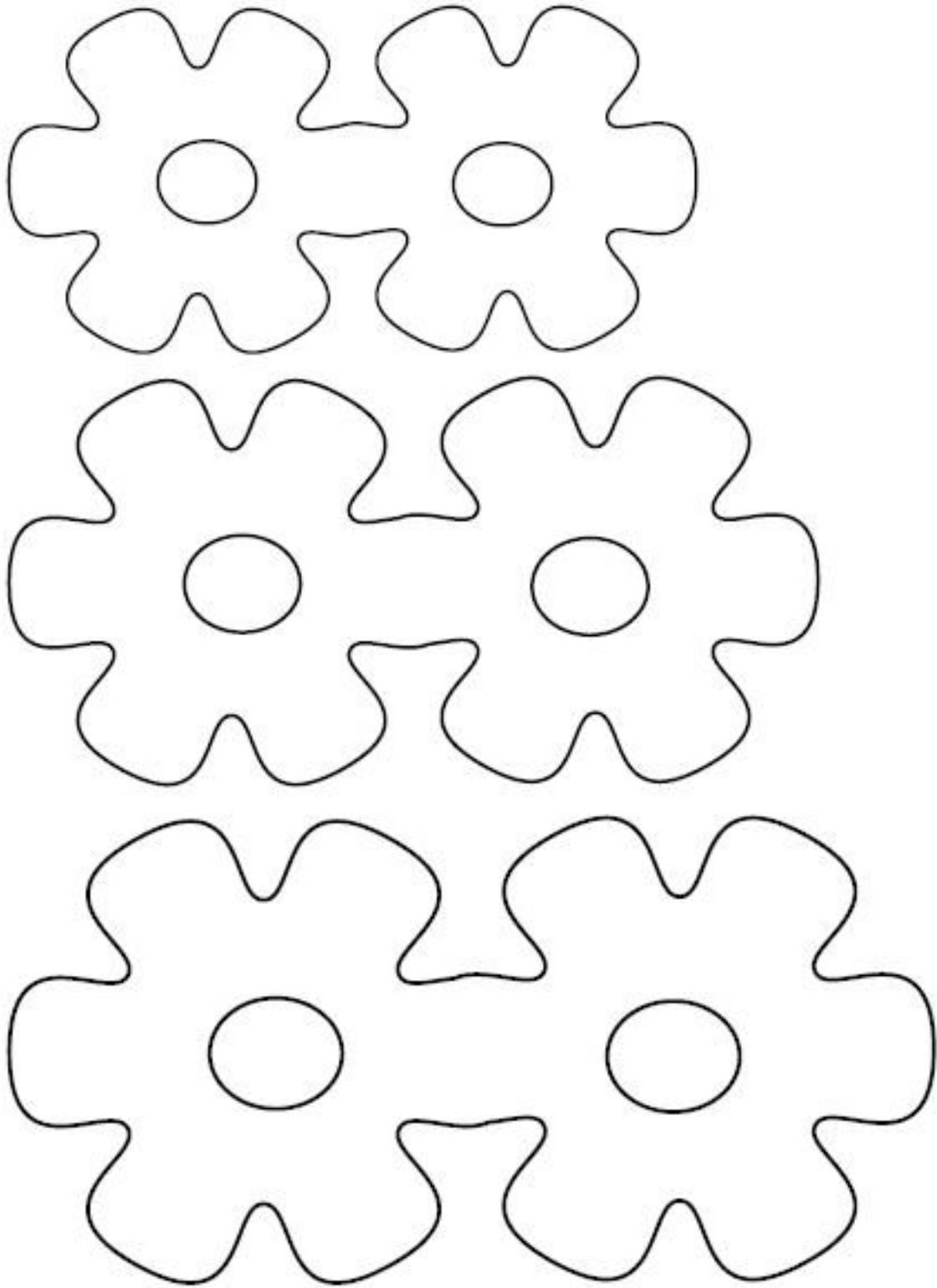
(PHO-WORLD-01)

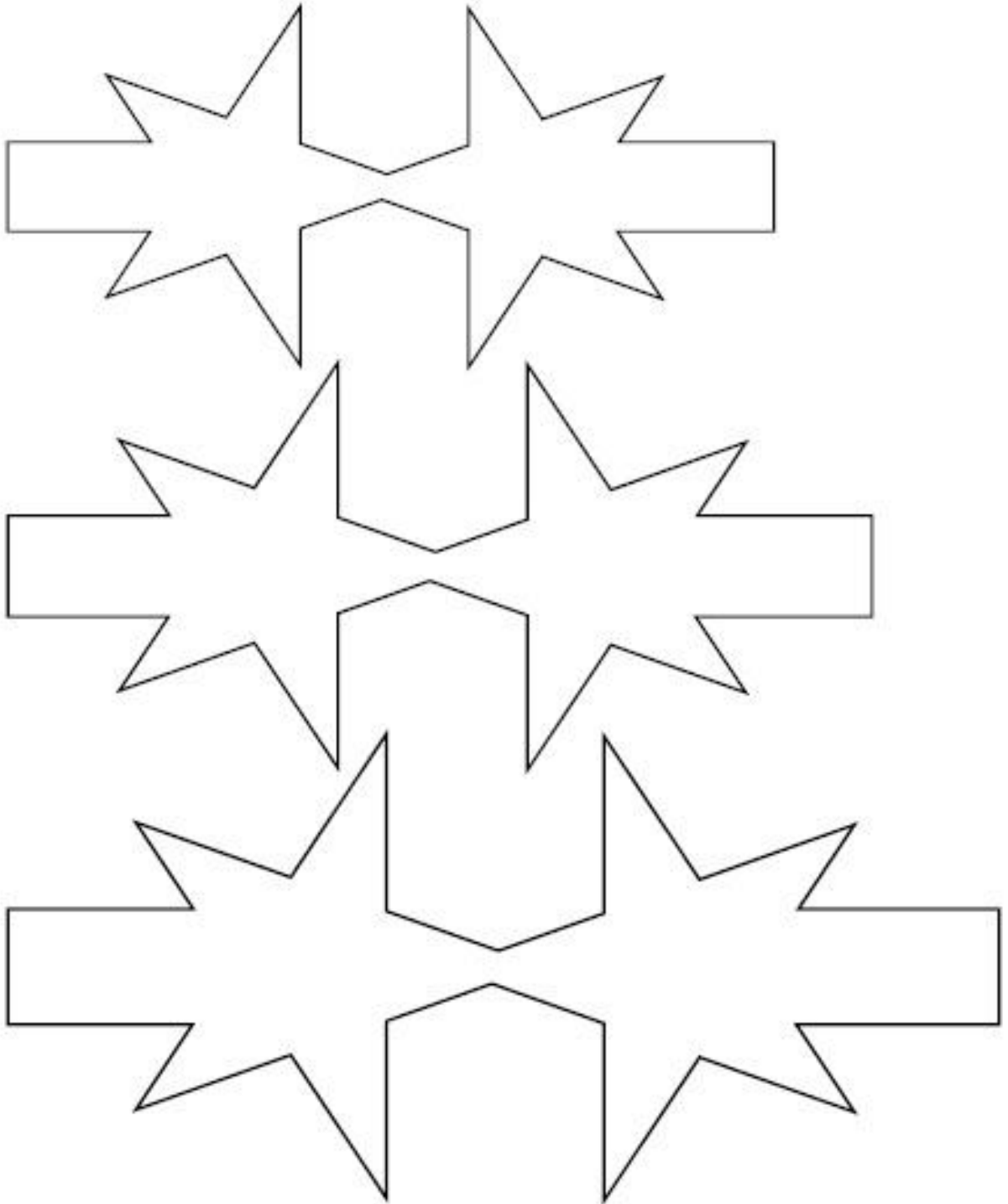


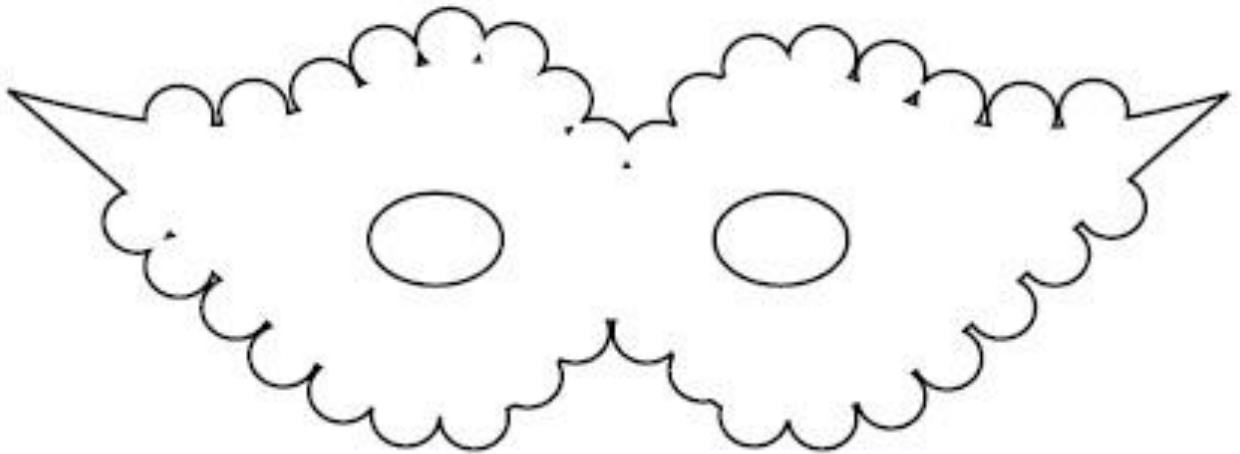
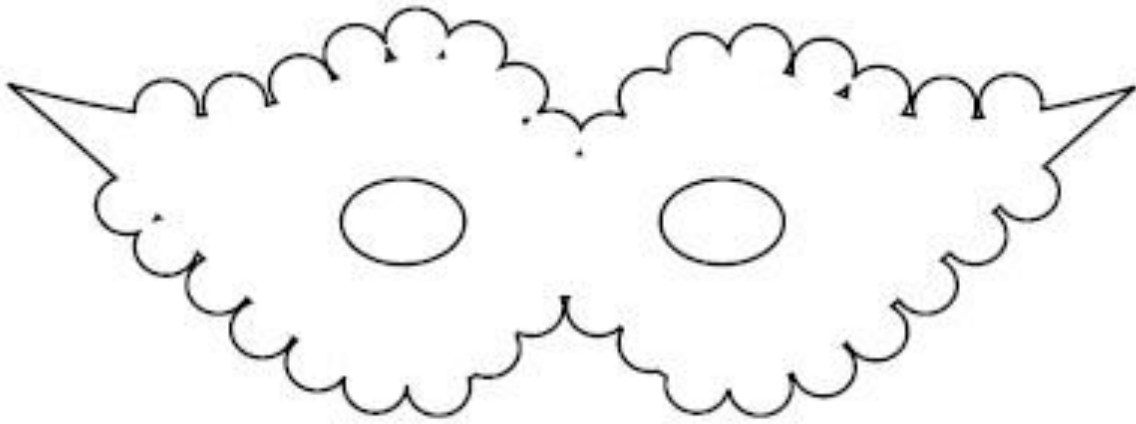
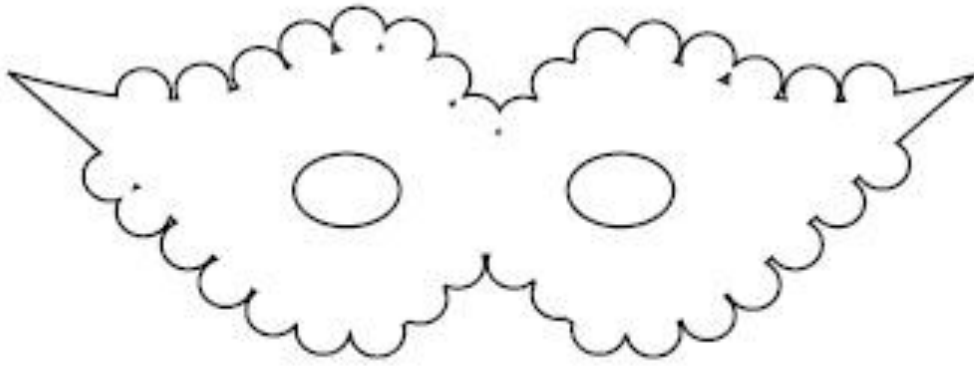


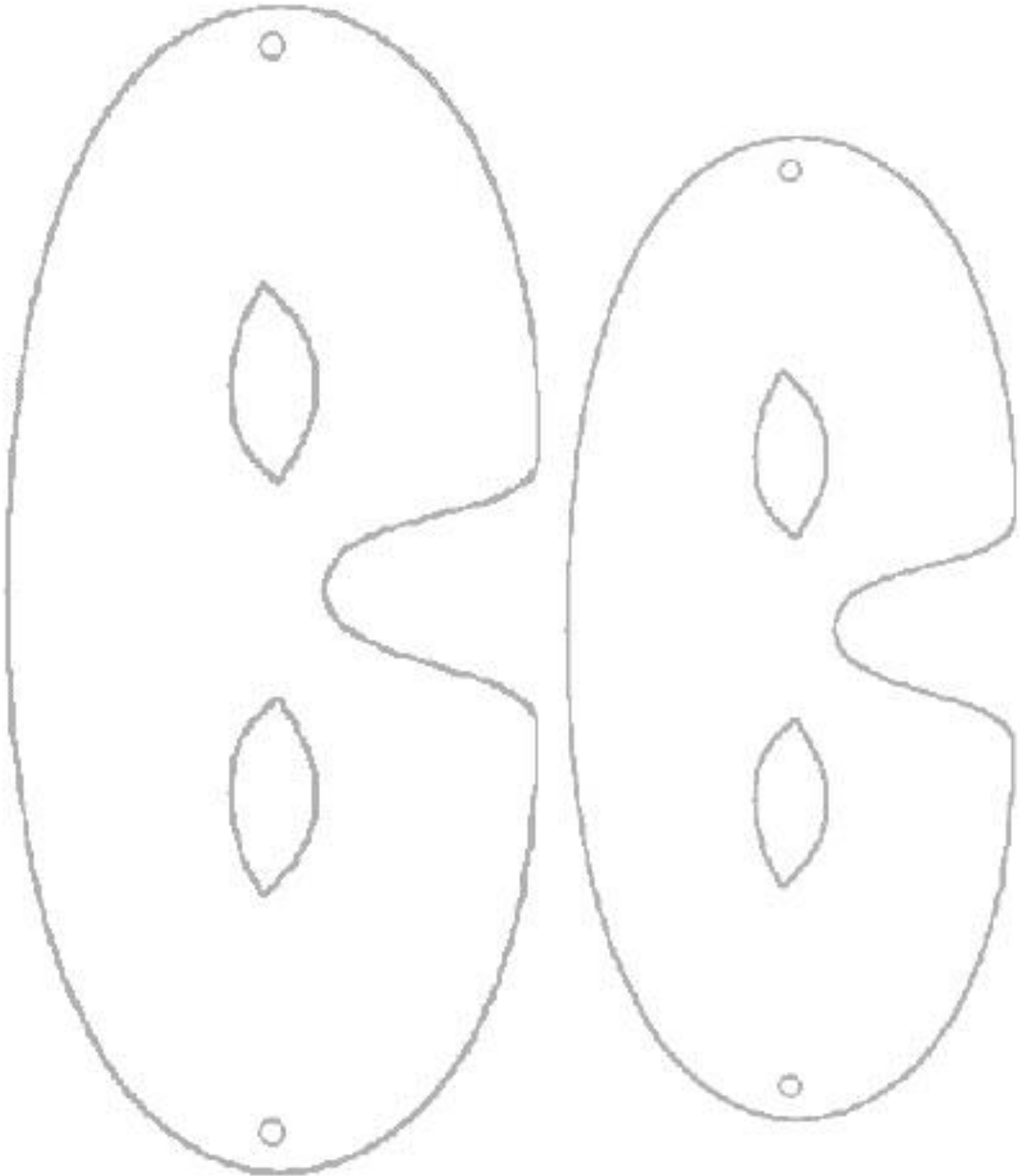






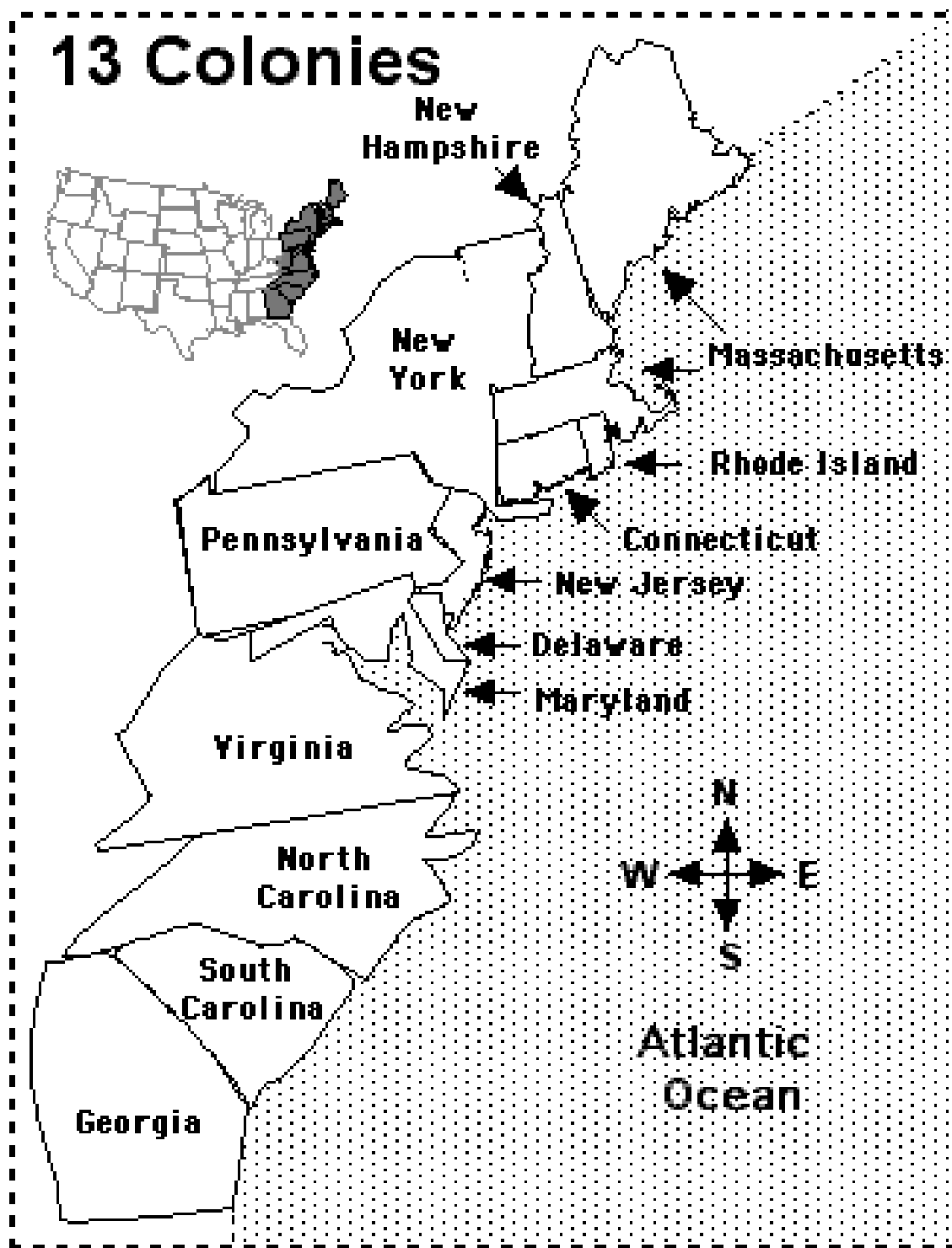








(PHO-WORLD-02)



(PHO-BOTA-03)

Si Shefat të Mëdha kanë bërë Hënën dhe Diellin

Njëherë një kohë, njerëzit tanë të pare që dolën nga fshatrat e botës së krimit nuk kishin diell. Nuk kishin as hënë. Ajo ishte vetëm e errët dhe e ftohtë. Ata kërkuan vështirë për dru zjarri, por sepse ishte aq e errët, ata nuk mund të gjejnë atë!

Një ditë, ata panë dritë larg. Një burrë trim tha se ai do të shkojë të shoh se nga erdhi drita. Kur ai u afrua dritës, ai ka par një fushë të vogël të mbushur me misër, fasule, kungull, shalqi dhe ushqime të tjera. Por përreth gjithë fushës kishte zjarr!

Njeriu nuk e dinte se çfarë të bëjë! Por pastaj, ai ka par një i huaj në këmbë përpara tij. I huaji ishte i veshur me gjerdan të kaltër dhe një palë vathë të kaltër.

Pastaj i huaji foli: "Kush jeni ju?"

"Populli im dhe unë kemi ardhur nga bota e shpellave më poshtë," tha njeriu i huaj. "Është shumë e errët në shpella. Ne jemi të uritur dhe të ftohtë. Unë kam ardhur në kërkim të dritës për të ndihmuar popullin tim. Unë pashë një dritë dhe kam ndjekur këtu. Kush jeni ju?"

"Emri im është Skelet. Kjo është fusha ime." tha i huaj. Ai u ndje keq për njeriun dhe i dha pak ushqim. Deri sa ata folën, i huaji vendosi se ai donte të ndihmojë njeriun dhe popullin e tij. Ai u ndje keq se ata ishin të uritur dhe ftohtë. "Tani kthehuni tek familjet tuaja dhe sjellë ata në fushën time."

Njeriu u kthye te populli i tij dhe i mori shumë ditë, por ata të gjithë dolën në fushën që ai burri kishte gjetur. Kur të gjithë njerëzit kishin ardhur, Skeleti iu dha atyre bukë në fushën e tij. Populli ndërjuan zjarre për veten e tyre dhe ishin të lumtur, sepse ata kishin dritë dhe ushqim.

Më vonë, skeleti ndihmoi popullin për të mbjellë fushat e tyre dhe të bëjnë zjarre. Populli ishin shumë të lumtur! Por një ditë, populli vendosi se kishte ardhur koha për tu larguar: "Tani ne duhet të shkojmë përpara," tha populli. "Ne duam të gjejmë një vend ku ne do të jetojmë gjithmonë."

Por, larg nga zjarret ende ishte shumë errët. Shefat të Mëdha, në një këshill me Skeletin, vendosën të bëjnë një hënë si atë që kishin.

Ata morën pjesë të lëkurës së kafshëve dhe prenë atë në një rreth të madh. Ata zgjatën rrethin fort mbi hoop-in e bërë nga druri dhe pastaj pikturuan atë me kujdes me bojë të bardhë. Kur ajo ishte e thatë, atë pikturuan skajet me ngjyrë të zezë.

Atëherë tërë populli mbajti rrethin dhe filluan të lëkundin atë derisa ai fluturoi nga duart e tyre dhe shkoi në qiell.

Njerëz e panë, dhe papritmas kanë par një dritë në qiell. Drita filloi me u bë më e ndritshme dhe më e ndritshme. Ata kishin hënë!

Hëna ishte e mrekullueshme, ai i dha popullit pak dritë. Por kjo nuk ishte dritë të mjaftueshme. Populli nuk mund të shihnin shumë mirë dhe ende ishte ftohtë.

Pra, përsëri Shefat të Mëdha mbajtën një këshill me Skeletin, dhe përsëri vendosën që duhet të bëhet diçka. Këtë herë, do të bëjnë një diell!

Ata prenë një rreth të madh përsëri. Ata e zgjatën atë deri sa ishte i madh. Por në këtë kohë, në vend që të pikturojnë atë të bardhë, vendosën të pikturojnë atë të verdhë. Ata pikturuan sytë dhe gojë në diskun dhe zbukuruan ballin me ngjyra që Shefat e Mëdha vendosën se do sjellë fat. Pastaj mbjellën grurë nëpër skajet në vend që të pikturojnë atë zi.

Kur ai ishte i kryer, përsëri, të gjithë njerëzit filluan të lëkundin rrethin deri sa ai fluturoi në qiell.

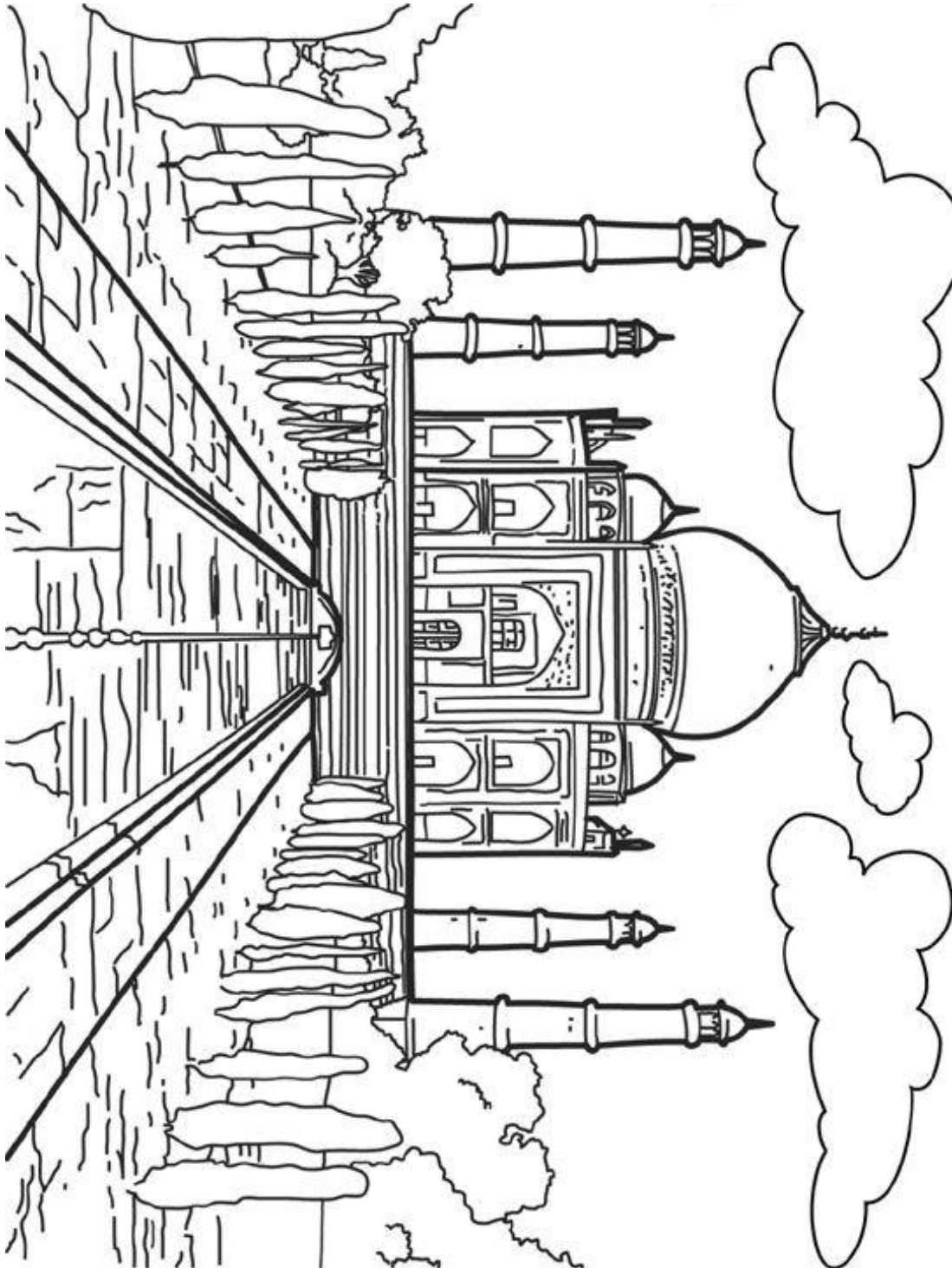
Të gjithë populli shikuan atë me kujdes. Si shikuan, kanë par një dritë në lindje si të ishte zjarr ende duke djegur. Shpejt dielli i ri u ngrit dhe ka ngrohur tokën me rrezet e mirësisë së saj.

Tani me hënën duke ndër dritë në tokë gjatë natës dhe diellin duke ndër dritë dhe ngrohtësi gjatë ditës, të gjithë njerëzit vendosën se ata mund të lëvizin për të gjetur vend të mirë për të jetuar.

(PHO-WORLD-04)



(PHO-WORLD-05)



(PHO-WORLD-06)



<http://www.freeonlinepicture.org/flag-of-kenya/>



ndezja



Ndezja. A&L na ftojnë një aventurë në hapësirën e jashtme. Ne do të udhëtojmë me raketa dhe anije kozmike në hënë për të udhëtuar rreth e rreth dhe pastaj do të kthehemi. Pra, përgatituni për ndezje...

E hënë: Përgatitjet për Hapësirë

- | | | |
|--|-------------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra Gjuhësore:
H është për Hapësirë | PS-SPACE-01 | 25 min |
| • Qendra Matematikore
Le të përgatitemi | PS-SPACE-02 | 25 min |
| • Tema Qendrore
Dizejnoni një kostum astronauti | PS-SPACE-03 | 25 min |
| • Qendra e Artit
Garat | PS-SPACE-04 | 25 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E martë: Ndezja

- | | | |
|---|-------------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra Gjuhësore:
R është për raketë | PS-SPACE-05 | 25 min |
| • Qendra Matematikore
Ndërtimi i Raketave | PS-SPACE-06 | 25 min |
| • Tema Qendrore
Gjërat për t'i marrë në hapësirë | PS-SPACE-07 | 25 min |
| • Qendra e Artit
10, 9, 8, 7... | PS-SPACE-08 | 25 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E mërkurë: Hapësira e Jashtme

- | | | |
|---|-------------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra Gjuhësore:
Ushtroni pyetjet KSÇ | PS-SPACE-09 | 25 min |



- | | | |
|--|-------------|--------|
| • Qendra Matematikore
Lëvizësja në Hapësirë | PS-SPACE-10 | 25 min |
| • Tema Qendrore:
Filmat për Rutinën Ditore | PS-SPACE-11 | 25 min |
| • Qendra e Artit
Filmat për Rutinën Ditore, vazhdim | PS-SPACE-11 | 25 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E enjte: Ecja në Hënë

- | | | |
|---|-------------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra Gjuhësore:
Tregimi për Neil Armstrongun | PS-SPACE-12 | 25 min |
| • Qendra Matematikore
Gjeni rrugën tuaj përreth | PS-SPACE-13 | 25 min |
| • Tema Qendrore
Gjurmë në hënë | PS-SPACE-14 | 25 min |
| • Qendra e Artit
Krijoni hënë | PS-SPACE-15 | 25 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E premte: Kthehuni në Tokë/Dita e Ekskursionit

- | | | |
|----------------------------------|--|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Ekskursionit
Kthimi në Tokë | | TBA |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

Ndezja PS

Titulli:	H është për Hapësirë!	Kodi:	PS-SPACE-01
Subjekti:	Shkenca - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkronjën H		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na mirëpresin në qendrën e përgatitjes. Këtu astronautët dhe ne ushtrojmë për misionet në hapësirë. Hapësira ka shumë sfida dhe sot ne do të përgatitemi. Por përgatitja e parë është drejtshkrimi!</p> <p>Çfarë është shkronja e parë në fjalën Hapësirë? 'H'. Le të shkruajmë shkronjën së bashku, individualisht dhe gjithashtu ta themi shkronjën. Çfarë fjalë të tjera fillojnë me shkronjën 'H'?</p> <p>Jepini çdo fëmije një copë letre të zezë dhe një shkumës. Thuaniatyre që të bëjnë yje me H-jat në mes të hapësirës!</p>		
Variacione:	Përsëriteni aktivitetin për të gjitha shkronjat në fjalën Hapësirë.		
Pikat e Diskutimit:	Përfshihet më lart.		
Fjalori:	Hapësirë, yje		
Materiale:	Letër të Zezë, shkumës		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Ndezja PS

Titulli:	Le të përgatitemi	Kodi:	PS-SPACE-02
Subjekti:	Shkenca - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i praktikojnë numrat duke bërë zgjatje		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Si pjesë e trajnimit, A&L na shpjegojnë se ne duhet të jemi të fortë fizikisht. Por trajnimi është i vështirë.</p> <p>Pjesë e trajnimit është zgjatja. A bëni zgjatje ju çdo ditë? Astronautët duhen të bëjnë. Ne do të bëjmë një seri të zgjatjeve (jashtë në qoftë se është bukur). Duhet ta mbajmë çdo zgjatje për 15 sekonda. A mund të numëroni deri në 15? Le të ushtrojmë para se të fillojmë!</p> <p>Tani, tutori/udhëheqësi do të fillojë zgjatjet. Le të udhëheqin fëmijët një zgjatje në qoftë se ata duan. Bëni një seri të zgjatjeve.</p> <p>Pastaj, astronautët duhen të ushtrojnë. Ata duhen të vrapojnë, të kërcëjnë, të hidhen, të notojnë etj për 20 sekonda. A mund të numëroni deri në 20? Le të ushtrojmë. Tani le t'i bëjmë aktivitetet për 20 sekonda.</p>		
Variacione:	<p>Ndryshoni aktivitetet e vrapimit dhe zgjatjet.</p> <p>Nëse fëmijët nuk mund të numërojnë deri në 20, numëroni deri në 10 dy herë.</p>		
Pikat e Diskutimit:	A doni të ushtroni çdo ditë?		
Fjalori:	Ushtrim		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Ndezja PS

Titulli:	Dizejtoni një kostumi astronauti	Kodi:	PS-SPACE-03
Subjekti:	Shkenca - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të dizejnojë një kostum astronauti		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Hapi i ardhshëm në përgatitjen për hapësirë është që të kemi një kostum astronauti për ta veshur në hapësirë. Le të shikojmë pjesët e një kostumi astronauti - na duhet:</p> <p>Helmetë, veshje e fortë për pjesën e lartë të trupit dhe për këmbët, makina shpëtimi, dy pako të oksigjenit, doreza, këpucë, dëgjuese për komunikim, dhe shumë pjesë të tjera.</p> <p>Diskutoni se për çfarë ne kemi nevojë për këto pjesë.</p> <p>Tani ngjyrosni kostumin tuaj të astronautit. Çfarë ngjyra do të përdorni?</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	A doni të vishni një kostum të hapësirës? A mendoni se është e rëndë?		
Fjalori:	Kostum astronauti		
Materiale:	Markera		
Fletë pune:	Kostum astronauti (PHO-SPACE-01)		
Referencat:	http://starchild.gsfc.nasa.gov/docs/StarChild/space_level2/spacesuit.html http://coloringpagesplus.com/space/space-space4.gif		



Ndezja PS

Titulli:	Garat	Kodi:	PS-SPACE-04
Subjekti:	Shkenca - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të vrapojnë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na kujtojnë se punimi në hapësirë nuk është e lehtë. Në stacionin e anijes kozmike ose në hapësirë, ndonjëherë gjërat prishen dhe ne duhet t'i rregullojmë ato. Por sepse nuk ka shumë oksigjen jashtë në hapësirë, ne na duhet të presim radhën tonë.</p> <p>Formoni dy rreshta me fëmijët. Brenda anijes kozmike ku ne qëndrojmë në këmbë është e një model i asaj që kemi detyrë ta ndërtojmë në hapësirë me blloqe ndërtimi. Vizatoni dy vija në terren, një ku mbaron anija kozmike dhe tjetra ku duhet të ndërtojmë në hapësirë.</p> <p>Njëri pas tjetrit, fëmijët mund të vrapojë në hapësirë, të vej poshtë një bllok dhe të vrapojë përsëri që të prek fëmijën tjetër në radhë për të shkuar.</p> <p>Vazhdoni derisa modeli është ndërtuar. Nëse lejon koha, përsëritni me një gjë më vështirë për të ndërtuar.</p>		
Variacione:	Përqendrohuni në ngjyra duke ju thënë atyre të ndërtojnë atë me të njëjtën ngjyrë në të njëjtën renditje.		
Pikat e Diskutimit:	A është e lehtë apo shpejtë që secili prej jush të vendosni poshtë një bllok?		
Fjalori:	Anije kozmike		
Materiale:	Blloqe ndërtimit		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Ndezja PS

Titulli:	R është për raketë	Kodi:	PS-SPACE-05
Subjekti:	Shkenca - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë shkronjën 'R'		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Tani që ne jemi të gatshëm për hapësirë, A&L na marrin që të vizitojmë vendin ku ne do të ndizemi . Por çfarë na duhet për të ndezur? Një raketë!</p> <p>Me cilën shkronjë fillon fjala raketë? 'R'. Mund të thuani dhe të shkruani shkronjën "R". Të dy "R" dhe "r".</p> <p>Hidhni një sy fotos së raketës. Diçka po mungon ... tymi. A mund të ngjyrosni raketën dhe të bëni shtigje të tymit në forma 'R' pas raketës.</p>		
Variacione:	Shkruani fjalën Raketë në raketë në qoftë se fëmijët kanë mundësi		
Pikat e Diskutimit:	<p>Çfarë tingulli lëshon një raketë kur ajo fillon fluturimin?</p> <p>A keni parë ndonjëherë një raketë?</p> <p>Sa e madhe mendoni që është një raketë që shkon në hapësirën e jashtme?</p>		
Fjalori:	Raketë		
Materiale:	Markera		
Fletë pune:	Skica e raketës (PHO-SPACE-02)		
Referencat:	http://www.how-to-draw-funny-cartoons.com/image-files/cartoon-rocket-3.gif		

Ndezja PS

Titulli:	Ndërtimi i Raketave	Kodi:	PS-SPACE-06
Subjekti:	Shkenca - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i ushtrojnë numrat		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Tani është koha për të bërë ndezjen e raketës! A& L na përkujtojnë se numërimi i saktë i pjesëve është i domosdoshëm- kështu që le të ushtrojmë numërimin deri në 10.</p> <p>Le të shikojmë pjesët që kemi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 karota të vogla - 1 mollë të prerë në 8 pjesë - thikë krasitje - 1 banane të prerë në gjysmë - 1 pjatë e madhe <p>Udhëzime:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qërojeni dhe pritni një banane në gjysmë dhe vendosni atë në mes të pjatës suaj. Bananja do të jetë trupi i raketës suaj. 2. Burimi i Alarmit Përdorimi thikën për krasitje për të prerë disa pjesë të mollave dhe pastaj vendosni ato nën trupin e raketës suaj. Mollat do të jenë zjarri i raketës suaj. 3. Vendos dy karrota të vogla në çdo anë të bananes. Karrotat do të jenë krahët e raketës suaj. 4. Pasi që ju keni të gjitha pjesët në vend ju jeni gati për ndezje jashtë dhe mund të hani! <p>Sigurohuni që të numëroni çdo gjë që ju bëni.</p> <p>Pasi të kryhet e gjitha, ju mund ta hani anijen tuaj të raketës.</p>		
Variacione:	Bëni një si një grup ose fëmijët mund të bëjnë atë në grupe		
Pikat e Diskutimit:	Çfarë është një raketë?		
Fjalori:	Raketë		
Materiale:	4 karrota, 1 mollë, thikë, banane, 1 pjatë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://funschool.kaboose.com/globe-rider/space/recipes/edible-rockets.html		

Ndezja PS

Titulli:	Gjërat për t'i marrë në hapësirë	Kodi:	PS-SPACE-07
Subjekti:	Shkenca - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i mësojnë fjalët për gjërat që do të marrin në hapësirë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na përkujtojnë se ne kemi nevojë për shumë gjëra për të mbijetuar në hapësirë. Disa nga gjërat që ne kemi nevojë janë:</p> <ul style="list-style-type: none"> - teleskop - rezervuar oksigjeni - aparat fotografik - kostum astronauti - kompjuter - kompas - darë - dylbi - kamerë - termometër <p>Shikoni çdo objekt dhe flisni për atë se çfarë janë dhe si përdoren. Pastaj jepuni fëmijëve fletën për ngjyrosje dhe thuani ta ngjyrosin atë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Çfarë bëjnë secili prej këtyre objekteve? Pse kemi nevojë për ta në hapësirë?		
Fjalori:	Përfshihet më lartë		
Materiale:	Markera		
Fletë pune:	Fletë ngjyrosje		
Referencat:	http://funschool.kaboose.com/images/printables/space_coloring2.pdf		



Ndezja PS

Titulli:	10, 9, 8, 7...	Kodi:	PS-SPACE-08
Subjekti:	Shkenca - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë numërimin dhe dizajnimin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Kur të ndizemi për në hapësirën e jashtme me raketën tone, A&L na përkujtojnë se çfarë duhet të themi ...</p> <p>Për t'u siguruar se çdo gjë është gati, qendra e kontrollit të raketës numëron prapa 10-1 dhe pastaj thotë: ndizemi. Në "shpërthim SHKYÇJE" raketa shkon nalt.</p> <p>A mund të numëroni prej 10 prapa? 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.</p> <p>Tani, qoftë vetëm apo në grupe, varësisht nga numri i fëmijëve, fëmijët duhen të ngjyrosin një numër të madh (1-10) për të varur në mur, kështu që ju mund të keni një numërimin në mur për ndizen!</p>		
Variacione:	Fëmijët duhen të numërojnë vetëm ose në një grup varësisht nga numrat. Ju duhet të keni çdo numër të vizatuar - një grup për klasën. <p>Përshkruaj numrat për fëmijët ose le t'i vizatojnë ata vetë.</p>		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Ndezja		
Materiale:	Letër dhe Markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Ndezja PS

Titulli:	Ushtroni pyetjet KSÇ...	Kodi:	PS-SPACE-09
Subjekti:	Shkenca - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë pyetje KSÇ		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na prezantojnë me astronautin kryesor në anijen kozmike. Por ai është pak i hutuar, kështu që ai nuk mund shpjegojë çdo gjë, por do t'i përgjigjet pyetjeve.</p> <p>Çfarë lloje pyetjesh mund të bëjmë? Cilat janë fjalët pyetësorë: Kush, Çfarë, Kur, Ku, Pse, Sa etj.</p> <p>A mund dikush ta gjej emrin e tij? - Çfarë është emri yt?</p> <p>Një tutor duhet të vazhdojë të bëjë pyetje dhe tjetri duhet të bëjë sikur është astronauti kryesor.</p> <p>Profili: Shtoni ashtu siç doni ... Jack Peterson 30 vjeç I martuar 2 fëmijët Misioni I 3-të në hapësirë Do të shkoj në hënë në tri ditë I pëlqen Pica</p>		
Variacione:	Listoni pyetjet para se t'i bëni ato		
Pikat e Diskutimit:	Përfshihet më lartë		
Fjalori:	Merrni nga përgjigjet		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Ndezja PS

Titulli:	Lëvizësja në Hapësirë	Kodi:	PS-SPACE-10
Subjekti:	Shkenca - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të bëjnë lëvizëse dhe të ushtrojnë ekuilibrin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Kur ndizemi në hapësirën e jashtme në raketën tonë me A& L, ne fillojmë të shohim hapësirën nga dritaret tona. A mund të bëni një lëvizëse të hënës dhe yjeve që i shihni jashtë dritareve? (Varni 6 yje nëpër dhomë që fëmijët t'i numërojnë). Sa yje shihni - le të bëjmë një lëvizëse me numër të njëjtë të yjeve. Mund të bëni 6 yje? Le të bëjmë lëvizësen!</p> <p>Udhëzime:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vizatoni 6 yje në letër të verdhë të ndërtimit. Secila duhet të jetë në forma ose përmasa të ndryshme. 2. Kur të keni mbaruar, kërkoni ndihmë për të prerë në forma. Pritini rreth pjesës së jashtme të vijave dhe atëherë përdorni një gomë për të hequr shenjat e lapsit. 3. Duke përdorur shpuesin e vrimave, hap një vrimë në krye të çdo ylli. 4. Pritini një pjesë të vargut për secilën yll dhe lidhni rreth vrimës. Këshillë: Ndryshoni gjatësinë e vargut për të për të bërë lëvizësen tuaj më interesante. 5. Përdorni dy kashta/fyshta për të bërë formën "X". Kapni/ngjitni kashtet/fyshtat së bashku deri sa të dy takohen. 6. Pritini dhe lidhni një pjesë të i gjatë vargu ku kapësi është dhe pastaj lidhni pjesët tjera të vargjeve në një nga katër gjymtyrët e X-it. 7. Varni lëvizësen tuaj nga vargu i gjatë në mes të dhomës nga tavani diku në shtëpi. Tani ju mund të shikoni yjet kurdo që doni! <p>Varni lëvizëset në tavan të dhomës ashtu që të na përkujtojnë që gjatë gjithë javës ne jemi në hapësirë!</p>		
Variacione:	Para-preni yjet dhe thuani fëmijëve duhen të marrin 6 nga ta dhe t'i ngjyrosin Ndërtoni lëvizësen pasi fëmijët largohen.		
Pikat e Diskutimit:	Pse i keni përdorur ngjyrat që ju keni bërë në lëvizësen tuaj?		
Fjalori:	Lëvizëse		
Materiale:	Letër të verdhë ndërtimi, gërshërë, vrimues, 6 kashta/fyshta, kapëse.		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://funschool.kaboose.com/globe-rider/space/crafts/space-mobile.html		



Ndezja PS

Titulli:	Rutina e përditshme në Hapësirë	Kodi:	PS-SPACE-11
Subjekti:	Science – Tema Qendrore dhe Qendra e Artit	Koha:	50 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i kuptojnë rutina e përditshme të astronautëve		
Përshkrimi /si të luajë:	<p style="text-align: center;">*Shikoni këto video me fëmijët më të mëdhenj*</p> <p>A&L na përkujtojnë që tani në hapësirë jeta është shumë e ndryshme nga jeta në Tokë.</p> <p>Duke përdorur një projektues/kompjuter, tregoni video të jetës së përditshme në Stacionin Ndërkombëtar të Hapësirës i cili gjendet në linkun e mëposhtëm. Dikush që kupton pak anglisht duhet të shpjegojë se çfarë po ndodh.</p> <p>Pasi kryhet filmi, flisni për ndryshimet në jetën në tokë dhe në hapësirë. Bëni një listë të ndryshimeve. Cila do të ishte më e vështirë për t'iu përshtatur?</p> <p>Në grupe, kërkoni që ata t'i bëjnë disa nga rutinat. Kush mund të bëjë/veprojë më mirë si i papeshë?</p>		
Variacione	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Si është jeta e përditshme në hapësirë? Si është e ndryshme nga jeta në Tokë? A doni të jetoni në hapësirë?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Projektues / kompjuter për shfaqjen		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.nasa.gov/audience/foreducators/teachingfromspace/dayinthelife/index.html		

Ndezja PS

Titulli:	Tregimi për Neil Armstrongun	Kodi:	PS-SPACE-12
Subjekti:	Shkenca - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë historinë e jetës së Neil Armstrong-ut Që fëmijët të vizatojnë foto të lidhura me tekstin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L kanë vendosur se ishte një ide e mirë që ne e kuptuam se kush është një nga astronautët më të famshëm në botë - njeriu i parë që eci në hënë. Por historia vjen pa foto - mund të vizatoni disa?</p> <p>Ulur si një grup, lexo historinë e jetës së Neil Armstrong-ut. Ka gjashtë pjesë të historisë. Pasi që të keni lexuar të gjithë historinë, ndani klasën në gjashtë grupe dhe kërkoni nga secili prej tyre që të ilustrojë një pjesë e tregimit.</p> <p>Mblidhni fotot dhe bëni një libër.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Pse ishte Neil Armstrong aq i rëndësishëm në histori?		
Fjalori:	Merrni nga tregimi		
Materiale:	Letër, markera, lapsa me ngjyra		
Fletë pune:	Neil Armstrong (PHO-SPACE-04)		
Referencat:	http://www.nasa.gov/audience/forstudents/k-4/stories/who-is-neil-armstrong-k4.html		

Ndezja PS

Titulli:	Gjeni rrugën tuaj përreth	Kodi:	PS-SPACE-13
Subjekti:	Shkenca - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë se si punon një kompas		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Jashtë në Hënë A&L na përkujtojnë se nuk ka rrugë, nuk ka ndërtesa dhe nuk ka parqe për të na ndihmuar ta gjejmë rrugën tonë. Krateret dhe luginat e hënës të gjitha duken të ngjashme. Kështu, kur ndjekim Neil Armstrong duke ecur në Hënë, ne kemi nevojë për ndihmën e kontrollit të misionit. Në partnerë ju do të shkoni jashtë për të eksploruar hënë.</p> <p>Para se të vijnë fëmijët, përgatitni dhomën. Përdorni karriget si 'male' dhe tavolina si krateret. Vizatoni një hartë të dhomës dhe një rrugë përmes së cilës ju do doni që fëmijët të ecin. Përdorni një tabelë të bardhë, sepse çdo palë fëmijësh do të përdorin rrugë të ndryshme.</p> <p>Një fëmijë do të fillojë të ec në hënë, ndërsa klasa kthehet në kontrollin e misionit. Fëmijët në kontrollin e misionit do të japin udhëzime të tilla si “ecni 4 hapa dhe pastaj 3 hapa” apo “ecni te fundi i malit dhe ndaloni”.</p> <p>Lejoni të gjithë fëmijët të shkojnë. Ju mund të ndryshoni rrugën përderisa ata shkojnë.</p>		
Variacione:	Bëjeni këtë jashtë, Bëni mënyra të ndryshme që shumë fëmijë të shkojnë përnjëherë. Vendosni se çfarë është më mirë për hapësirën tuaj.		
Pikat e Diskutimit:	Ishte e lehtë apo e vështirë për të gjetur rrugën tuaj rreth Hënës?		
Fjalori:	Djathtas, majtas, drejt		
Materiale:	Klasë / hapësira jashtë, Tabelë e bardhë, markera të tabelës		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Ndezja PS

Titulli:	Gjurmë në Hënë	Kodi:	PS-SPACE-14
Subjekti:	Shkenca - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të krijojnë gjurmën e tyre të parë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Neil Armstrong është njeriu i parë që ka ecur në hënë, me fjalët, "Një hap i vogël për njeriun, një kërcim gjigand për njerëzimin." Neil Armstrong pastaj bëri një gjurmë të madhe në hënë.</p> <p>Është rradha jote për të bërë një gjurmë. Me një copë të madhe e letrës për hënë. Çdo fëmijë duhet ta bëjë gjurmën e tij/saj në hënë dhe ta shkruajë poshtë emrin e tij/saj.</p> <p>Pasi që të gjitha gjurmët e këmbëve janë në hënë, lejoni fëmijët që të ngjyrosin gjurmën e tyre.</p>		
Variacione:	Mund të përdorini ngjyrë për të bërë një gjurmë të mirë, por do të jetë shumë e çrregullt, pra duheni të jeni të përgatitur për të të pastruar!		
Pikat e Diskutimit:	Si do të ndiheni nëse do të ecni në hënë? A doni të provoni?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Letër e Madhe, stilolaps dhe markera.		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Ndezja PS

Titulli:	Bëni hënë	Kodi:	PS-SPACE-15
Subjekti:	Shkenca - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të luajnë me brumë dhe të bëjnë një hënë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Tek largohemi nga hëna, A&L dëshirojnë që ne të marrim një model të hënës në shtëpi.</p> <p>Jepini çdo fëmije pak balte dhe lejoni që të luajnë dhe të bëjnë një hënë të përsosur. Mos harroni se forma e hënës është pothuajse rrethore.</p> <p>Pasi që keni bërë hënë, tregoni atë miqëve!</p>		
Variacione:	Ju keni mundësi të bëni diellin, planetet, etj. nëse ju nuk dëshironi të bëni hënë!		
Pikat e Diskutimit:	Pse hëna duket ashtu si duket?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	<p>Sode buke, ujë, gotë plastike, enë për përzierje, ngrohje, niseshte misri, pirun, lapsa</p> <p>Balta: Për të bërë brumë të luajtjes (baltë), përzieri 2 gota plastike sode të bukës, 1.5 gota plastike ujë dhe 1 gotë plastike niseshte misri. Përzieri me një pirun deri sa është e butë. Vendos mbi ngrohjes rreth 3 minuta dhe përzieri deri sa të trashët. Lejo që të ftohtë për disa minuta.</p>		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.playdoughrecipe.com/traditional-playdough-recipe/		



Ndezja PS

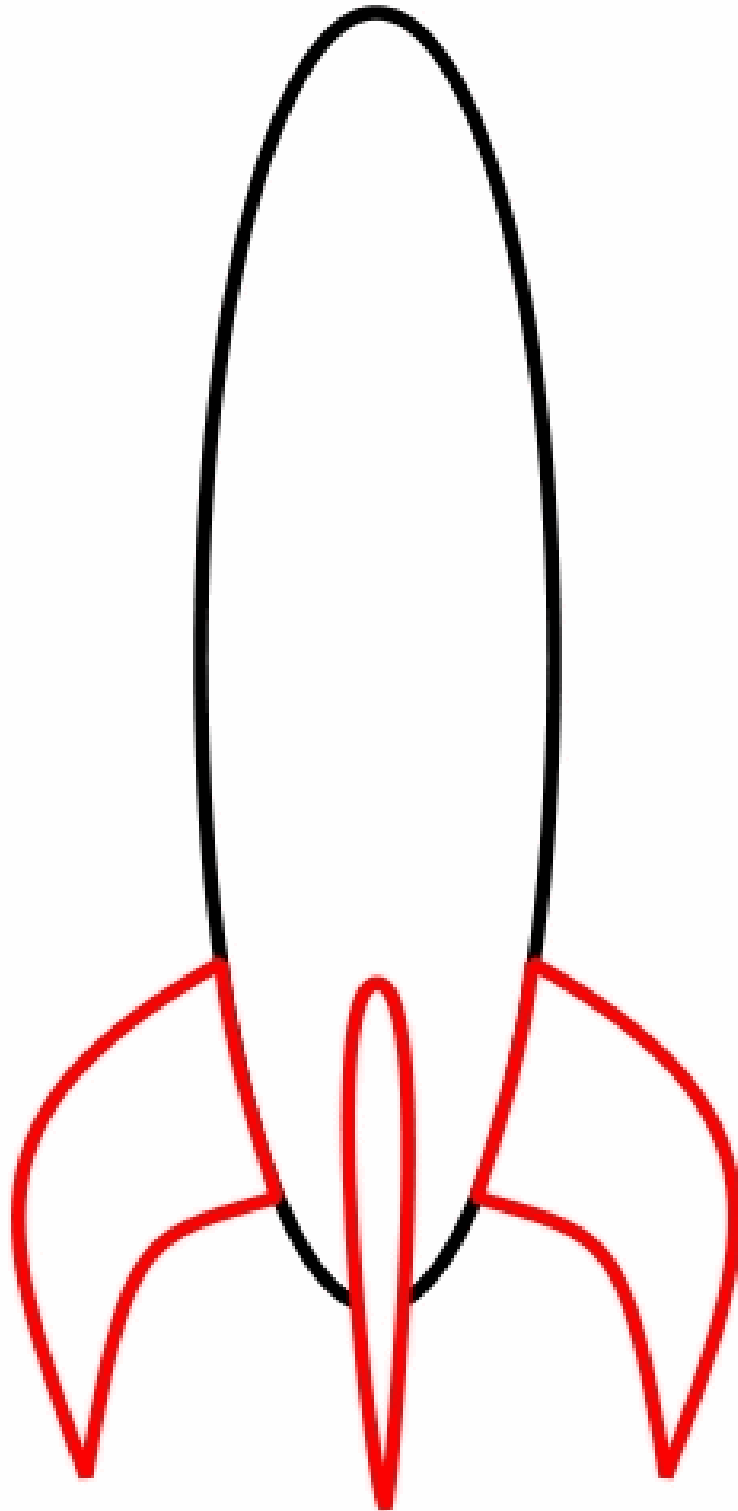
Titulli:	Kthimi në Tokë	Kodi:	PS-SPACE-16
Subjekti:	Shkenca - TË GJITHA	Koha:	TBA
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të argëtohen duke përjetuar kthimin në tokë		
Përshkrimi /si të luajë:	A& L na mbledhin së bashku dhe ne nisemi me anijen kozmike për në Tokë. Por udhëtimi nuk është e lehtë. Për të udhëtuar, ne duhet të kemi parashutat, të biem në ujë dhe të kthehemi tek graviteti. Kështu, ne jemi jashtë në natyrë, nën drejtimin e kontrollit tokësor për një ditë me aventura dhe argëtime!		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	E bërë në vend nga kontrolli tokësor.		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	TBA		
Fletë pune:	TBA		
Referencat:	TBA		



(PHO-SPACE-01)






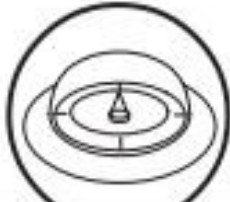






(PHO-SPACE-02)





(PHO-SPACE-03)

 camera	 oxygen tank	 telescope
 computer	Things You Can Use In Space	 spacesuit
 compass		 video camera
 tongs	 thermometer	 binoculars

(PHO-SPACE-04)

Kush është Neil Armstrong?

Neil Armstrong ishte personi i parë që eci në hënë. Ai është një ish-astronaut. Ai fluturoi në hapësirë në dy misione. Njëri ishte Apollo 11. Ai mision në zbriti në hënë. Ai ka qenë gjithashtu një inxhinier, një pilot dhe një profesor kolegji.

Fëmijëria

Neil Armstrong u lind më 5 gusht 1930. Ai u lind në Ohio. Ai kishte një vëlla dhe një motër. Familja e tij lëvizi shumë herë kur ai ishte i ri. Ai ishte në Boy Scouts të Amerikës. Armstrong fluturoi në një aeroplan kur ai ishte 6. Ai fluturim e bëri atë që të donte aeroplanët. Armstrong ndoqi shkollën e mesme Blume . Ai shkoi në kolegji në Universitetin Purdue. Ndërsa ai ishte në kolegji, ai ishte marins në marinën e SH.B.A-ve. Ai fluturoi avionë gjatë Luftës së Koresë. Pastaj ai u kthye në kolegji. Ai më vonë mori diplomën master, gjithashtu.

Jeta para se të bëhej astronaut

Para se ai ishte një astronaut, Armstrong ka punuar për një grup që studiuuan aeroplanët. Ky grup më vonë u bë pjesë e NASA-s. Ai pilotoi disa avionë për ta. Gjithashtu ndihmoi në dizajnin e aeroplanëve. Një nga avionët që ai pilotoi ishte-aeroplani X-15 raketa. Ky avion fluturoi shumë lartë dhe shumë shpejtë. Vendosi rekord.

Jeta e Neil Armstrongut si astronaut

Armstrong u bë një astronaut në 1962. Ai ishte në grupin e dytë të astronautëve të zgjedhur ndonjëherë. Ai ishte komandant i Binjakëve 8 në 1966. Ai fluturoi në këtë mision me David Scott. Ata ishin astronautët e parë për të lidhur dy automjete në hapësirë. Ai ishte gjithashtu në misionin Apollo 11.

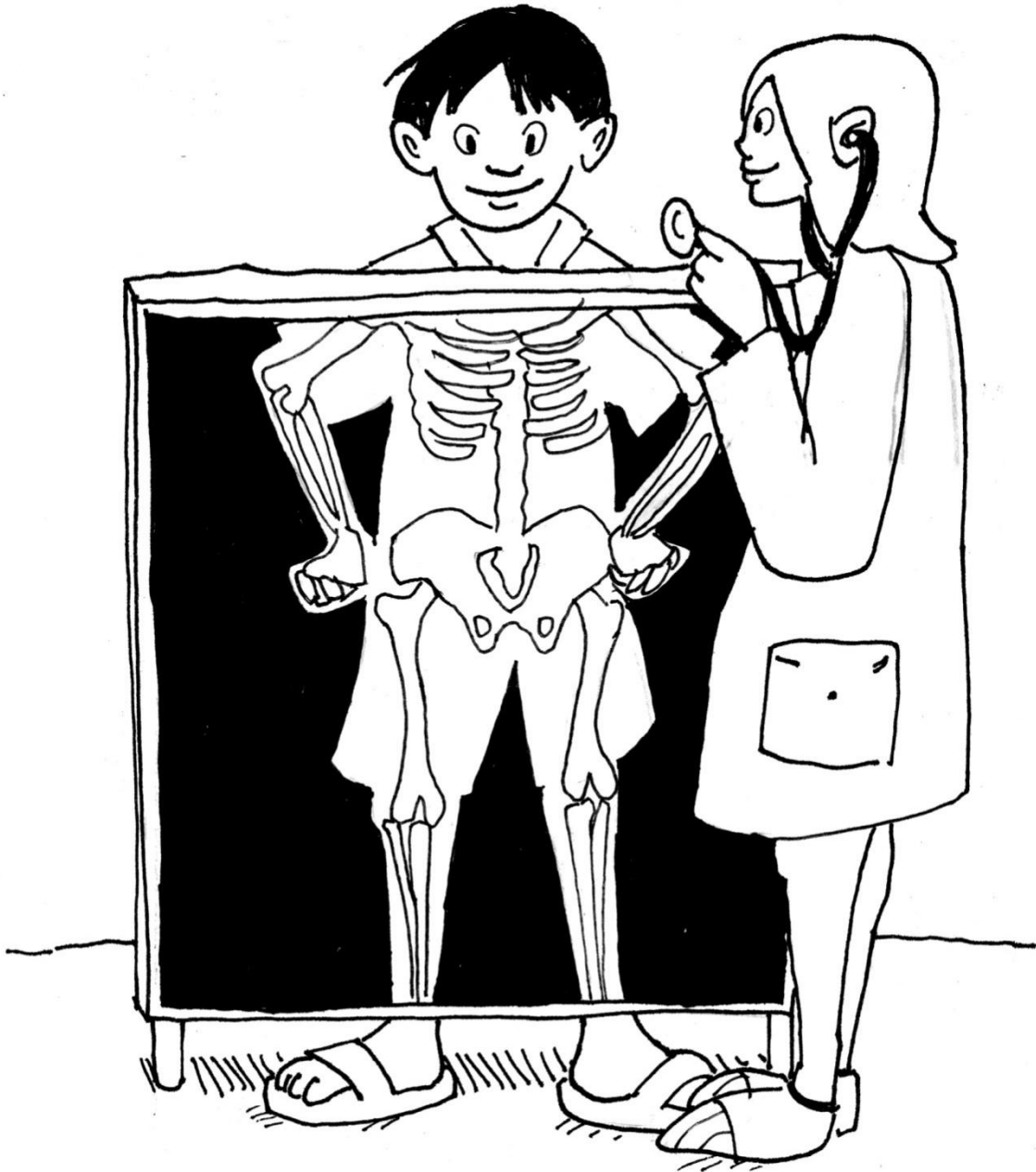
Misioni Apollo 11

Fluturimi i dytë i Armstrongut ishte Apollo 11 në vitin 1969. Ai ishte komandanti i misionit. Ai fluturoi me Buzz Aldrin dhe Michael Collins. Armstrong dhe Aldrin zbritën në hënë në një anije të quajtur "Eagle." Ata ishin njerëzit e parë në tokë në hënë. Collins nuk zbriti. Ai përshkoi hënë në kapsulë Apollo. Pasi ata u ulën, Armstrong dhe Aldrin ecën në hënë. Armstrong bëri hapin e parë në hënë. Ai tha, "Kjo është një hap i vogël për një njeri;. një kërcim gjigand për njerëzimin"
Gjurmët e këmbëve të para në hënë mund të jenë atje për një milion vite. Hëna nuk ka erë për ti fryrë ata.

Armstrong dhe Aldrin kaluan më shumë se dy orë jashtë anijës e tyre në hënë. Ata studiuuan sipërfaqen. Ata mbledhën gurë. Pas pothuajse një ditë, ata u nisën. Ata u ankoruan me Collins në orbitë rreth Hënës. Të tre pastaj fluturuan prapa në Tokë.

Jeta e Armstrong pas Apollo 11?

Neil Armstrong doli në pension nga NASA pas Apollo 11. Në vitin 1971, ai u bë profesor kolegji. Ai dha mësim deri në 1979. Më vonë, ai ndihmoi të drejtojë një kompani që bëri programe kompjuterike.



trupi i njeriut



Trupi i njeriut. A&L ju ftojnë që të kalojmë javën duke u zhytur në trupin e njeriut. Ne do të tkurremi dhe do të zhytemi brenda trupit të njeriut për të eksploruar trurin, mushkëritë, zemrën dhe sistemin e tretjes. Të premtën, trupi që ne jemi duke eksploruar sëmuret, prandaj është puna juaj të ndihmojë A&L që të gjeni problemin.

E hënë: Truri

Për këtë ditë, shfaqja e Qendrës së Arteve duhet të kryhet për të gjithë fëmijët. Qendra e Gjuhës, Matematikës dhe Temës mund të bëhen si mini-qendra nëse dëshironi

- Hapja në rreth 10 min
Filloni të gjitha rrethet e mëngjesit e kësaj jave duke ju treguar fëmijëve përmes modelit të njeriut se ku është vendosur organi për të cilin do të flasim gjatë ditës. A & L do të shkojnë për ta vizituar trurin në kokat tona!
- Qendra e Artit: PS-TRUPI-01 25 min
Thirrja e trurit
Të marrin pjesë në këtë aktivitet edhe pjesa tjetër e fëmijëve të qendrës
- Qendra Gjuhësore PS-TRUPI-02 25 min
Praktikoni fjalën TRURI
- Qendra matematikore PS-TRUPI-03 25 min
Më të rënda apo më të lehta
- Tema Qendrore PS-TRUPI-04 25 min
Stacioni i shqisave
- Mbyllja në rreth 10 min

E martë: Zemra

- Hapja në rreth 10 min
Sot A & L na mirëpresin t'i bashkohemi atyre për një vizitë në zemër, e cila është e vendosur në gjoksin tënd të sipërm në anën e majtë.
- Qendra Gjuhësore: PS-TRUPI-05 25 min
Mësimi i shkronjës 'Z'
- Qendra matematikore PS-TRUPI-06 25 min
Numërimi i rrahjeve të zemrës
- Tema Qendrore: PS-TRUPI-07 25 min
Ngjyrosni zemrën
- Qendra e Artit PS-TRUPI-08 25 min
Çfarë ka në gjakun tuaj?
- Mbyllja në rreth 10 min

E mërkurë: Mushkëritë

Aktivitetet e sotme duhet të bëhen me rradhë sepse Tema Qendrore është një lojë për të gjithë dhe Qendrat Matematikore dhe Gjuhësore janë të kombinuara.

- Hapja në rreth 10 min
Sot A&L do të vizitojnë mushkëritë. Mushkëritë na ndihmojnë të marrim frymë - ne kemi dy në gjoksin tonë
- Tema Qendrore: PS-TRUPI-09 25 min
Numri telefonues ...
Parashkollorët duhet të marrin pjesë me gjithë qendrën
- Qendra Gjuhësore PS-TRUPI-10 25 min
O është për oksigjen
- Qendra matematikore PS-TRUPI-11 25 min
Mbaje frymën
- Qendra e Artit PS-TRUPI-12 25 min
Krijo një kafshë O2
- Mbyllja në rreth 10 min

E enjte: Sistemi i tretjes

Aktivitetet e sotme duhet të bëhen në rend sepse çdo aktivitet bazohet në aktivitetin e mëparshëm

- Hapja në rreth 10 min
Sot A&L do të na marrin në një udhëtim nëpër sistemin e tretjes. Ne do të udhëtojmë gjithë rrugën nëpër ...
- Qendra Gjuhësore: PS-TRUPI-13 25 min
T është për...
- Qendra matematikore PS-TRUPI-14 25 min
Numëro pjesët të trupit
- Tema Qendrore PS-TRUPI-15 25 min
Performoni tretjen
- Qendra e Artit PS-TRUPI-16 25 min
Bërja e biskotave
- Mbyllja në rreth 10 min

E premte: Diagnoza

- Hapja në rreth 10 min
A ka marrë sëmundje. Në stacionet e ndryshme sot ne do të flasim për pjesët e ndryshme të sëmundjes së saj.



• Qendra Gjuhësore: Mësimi i shkronjës 'M'	PS-TRUPI-17	25 min
• Qendra matematikore Më e madhe dhe më e vogël	PS-TRUPI-18	25 min
• Tema Qendrore Qendra e shijes dhe erës	PS-TRUPI-19	25 min
• Qendra e Artit Bëni një valle gjaku	PS-TRUPI-20	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Thirrja e trurit!	Kodi:	PS-TRUPI-01
Subjekti:	Shëndet– Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të fitojnë një kuptim themelor se si funksionon dhe punon truri sistemi nervor		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>L thërret trurin për t'i bërë disa pyetje...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stafi është përgjegjës për të vënë një dramë me shkrimin e bashkangjitur. Ata duhet të shikojnë videon para se ta vënë në lojë 2. Më pas, ndaj fëmijët në grupe dhe përdorni pyetje të mëposhtme për të kontrolluar të kuptuarit e tyre të dramës si dhe fjalët e fjalorit <p>Fjalori i dramës do të jetë pak mbi nivelin e edukimit parashkollor. Të ndjekin fëmijët gjithsesi. Në diskutim, siguroni që të shpjegoni konceptet në nivelin e tyre.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	<p>Për çfarë na ndihmon truri jonë? Drejtoni me gisht ku është truri! A të dhemb ndonjëherë truri? Cilat pjesë të trupit janë të lidhura me trurin apo kokën?</p>		
Fjalori:	Truri, Koka, Kafka, Qafa		
Materiale:	Skripta (PHO-BODY-01)		
Fletë pune:	Truri (PHO-BODY-02)		
Referencat:	<p>http://kidshealth.org/kid/htbw/ http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=59295&cat_id=20607 http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=54391&cat_id=20607</p>		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Çfarë kujtojmë	Kodi:	PS-TRUPI-02
Subjekti:	Shëndet- Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë fjalën 'TRURI'		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L na tregojnë fjalën 'T-R-U-R-I'. Le të shkruajmë atë së bashku - thuaj shkronjat që përbëjnë fjalën TRURI.</p> <p>Tani le t'i shkruajmë ato. Çdo fëmijë duhet të shkruaj përderisa klasa thotë së bashku 'truri'. Jepni fëmijëve disa minuta për të shkruar çdo shkronjë dhe sigurohuni se kanë shkruar saktë.</p> <p>Tani, të garojmë. Ndaj klasën në gjysmë. Jepini çdo ekip një marker dhe thuani që të qëndrojnë në një linjë. Të dy fëmijët në fillimin e linjës duhet të dëgjojnë për zhurmën e një letër, pastaj duhen to vrapojnë tek tabela për të shkruar atë letër. Ekipi i parë për të shkruar letrën e saktë (nga zgjedhjet e: U - T - R-R- I) merr një pikë.</p> <p>Vazhdo dhe çdo fëmijë duhet të ketë një mundësi.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Çfarë tjetër fillon me këto shkronja?		
Fjalori:	Truri		
Materiale:	Stilolaps dhe Letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Më të rënda apo më të lehta	Kodi:	PS-TRUPI-03
Subjekti:	Shëndet- Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë konceptet e “më e rëndë se” dhe “më e lehtë se”.		
Përshkrimi/si të luaj:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kërkojuni fëmijëve që të mbledhin disa objekte në qendër duke filluar me kapëse për letër, lapsa, këpucë, karrige etj 2. Kërkoni nga disa fëmijë që të qëndrojnë në peshore që ta kenë një ide për peshën e tyre 3. Pastaj pyetni fëmijët nëse ata kujtojnë se sa peshon truri - në qoftë ata nuk e mbajnë në mend, tregoni. (1.4 kg) 4. Pra, sa është 1.4 kg? 5. Jepuni fëmijëve një objekt që është 1.4 kg. 6. Fëmijët duhet të mbajnë objektin në një dorë dhe pastaj jepuni atyre një objekt të ndryshëm në dorën tjetër. Tregoni atyre që duhen të veprojnë si një peshore - objekti më i lehtë shkon lart, objekti më i rëndë shkon poshtë. 7. Është më e rëndë truri apo më i lehtë? 8. Përsërit këtë proces 		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Çfarë peshon më tepër se truri? Çfarë peshon më pak?		
Fjalori:	Më të rënda, më të lehta		
Materiale:	Një objekt që është 1.4 kg. Objekte të ndryshme nga qendra		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Stacioni i shqisave	Kodi:	PS-TRUPI-04
Subjekti:	Shëndet- Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të prekin objekte me cilësi/teksturë të ndryshme		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Truri na ndihmon të kuptojmë prekje të ndryshme. Pa trurin, ne nuk do të dimë se çfarë është e fortë dhe çfarë është e butë etj.</p> <p>Le të testojmë trurin tonë! Së pari, le të bëjmë një listë e të gjitha fjalëve që përshkruajnë preken: Butë, fortë, vrazhdë, rrëshqitës, mprehtë, me gjemba etj.</p> <p>Pastaj, fëmijët njëri pas tjetrit duhen t'i mbulojnë sytë. Përcaktoje një seri të objekteve në një tavolinë dhe pjesa tjetër e grupit në heshtje duhen ta zgjedhin një objekti të cilën ata do të prekin.</p> <p>Lejoni që fëmijët të prekin objektet dhe të përpiqen t'i përshkruajnë ndjenjën.</p> <p>Përsërit këtë proces për të gjithë fëmijët.</p>		
Variacione:	Kaloni nëpër çdo objekt para se mbulohen sytë dhe kërkoni që fëmijët të përshkruajnë ndjenjën. Atëherë kur lidhen sytë, të tregojnë ndjenjën dhe të supozojnë cili objektit është.		
Pikat e diskutimit:	Çfarë ndjenja ju pëlqejnë? Çfarë ndjenja të objekteve nuk ju pëlqen?		
Fjalori:	Të gjitha fjalët përshkruese		
Materiale:	Një seri objekte me ndjenjë të ndryshme		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Fjala Zemër	Kodi:	PS-TRUPI-05
Subjekti:	Shëndet– Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkronjën 'Z'		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Tema për këtë ditë është Zemra! A&L duan që na të eksplorojmë germën "Z."</p> <p>Së pari, le të ushtrojmë shkrimin e shkronjës 'Z' për Zemër. A mund të shkruani të tërë fjalën 'Z-E-M-Ë-R'?</p> <p>A ka pjesë të tjera të trupit, ose fjalë të lidhura me shëndetin, që fillojnë me 'Z'? (Mblidhni një seri objektesh apo fotografi, disa nga të cilat fillojnë me 'Z' dhe të tjerët që nuk e fillojnë) Mbani lartë një objekt dhe pyesni fëmijët në qoftë se objekti fillon me 'z' apo jo. Grumbulloni objektet dhe vazhdoni ushtrimin!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Duke thënë tingullin 'Z'		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Objekte të ndryshme		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Rrahjet e Zembrës!	Kodi:	PS-TRUPI-06
Subjekti:	Shëndet– Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Çfarë është një rrahje zemre?		
Përshkrimi/si të luaj:	<p><i>Si rreh zemra? Para çdo rrahje, zemra juaj mbushet me gjak. Pastaj shtrëngohen muskujt e saj për ta qarkulluar gjakun. Kur shtrëngohet zemra, ajo shtrydhet - provoni të shtrydheni dorën tuaj në një grusht. Këtë e bën zemra juaj për të qarkulluar gjakun. Zemra juaj bën këtë proces gjatë gjithë kohës. Zemra është një punëtor i palodhur!</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le të gjejmë një puls! Në anën e qafës tënde, prek me dy gishtat tuaj të mesëm (jo me gishtin e madh) derisa ta gjeni pulsën. 2. Matni fëmijët për 10 sekonda dhe i pyet ata për të numëruar sa herë ata ndjejnë një rrahje. 3. Shumëzo këtë numër 6 herë. Kjo është për të marrë normën për çdo minutë. (Zakonisht është ndërmjet 70-100) 4. Pastaj luaj një muzikë të qetë dhe kërkonte nga fëmijët që të t'i mbyllin sytë dhe të pushojnë për 2 min. 5. Kërkonte nga ata që të marrin normën e tyre të zembrës përsëri, procesi i njëjtë si më lartë 6. Pastaj, kërkonte nga fëmijët që të ecin rreth e rrotull për 1 min në klasë 7. Kërkonte nga ata që të marrin normën e tyre të zembrës përsëri, procesi i njëjtë si më lartë 8. Pastaj, kërkonte nga fëmijët që të vrapojnë rreth klasës për 1 min 9. Kërkonte nga ata që të marrin normën e tyre të zembrës përsëri, procesi i njëjtë si më lartë 10. A ka ndryshuar kjo? Pse? 		
Variacione:	Kërkonte nga fëmijët të ndiejnë rrahjen e zembrës së njëri-tjetrit dh eta masin atë Në qoftë se fëmijët mund të numërojnë deri në 100 pyet ata të numërojnë rrahjet për 1 min		
Pikat e diskutimit:	Pse rritet rrahja e zembrës me aktivitete? <i>Zemra duhet të qarkullon gjakun më shpejt për shkak se trupi ka nevojë për më shumë oksigjen për aktivitetet</i>		
Fjalori:	Shkalla e rrahjes së zembrës Rrahja e zembrës		
Materiale:	Kohëmatës		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=54036&cat_id=20607#		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Dhomat e Zembrës	Kodi:	PS-TRUPI-07
Subjekti:	Shëndet– Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që studentët të kuptojnë se si punon zemra		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L ju ftojnë që të vini me ta në zemër ... kjo është ajo që ata dinë:</p> <p>Shpjegojuni fëmijëve: <i>Se gjaku në vena mund të paraqitet si i kuq ose i kaltër. Venat me gjak të kuq janë të mbushura me oksigjen, shfrytëzoheni atë! Venat e gjakut me ngjyrë të kaltër kanë mungesë oksigjeni.</i></p> <p>Shikoni fotografinë e zembrës dhe rrugën e gjakun. Pastaj ngjyrosni fotografinë duke përdorur ngjyrat të kuqe dhe të kaltër.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	A mund t'i shihni venat e kuqe ose të kaltra në trupin tuaj?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Lapsa me ngjyra - vetëm të kuq dhe të kaltër		
Fletë pune:	Fletë pune të zembrës (PHO-SPACE-03)		
Referencat:	http://www.crayola.com/popups/registration/reg2.cfm		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Çka është gjaku yt	Kodi:	PS-TRUPI-08
Subjekti:	Shëndet– Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë dallimin midis qelizave të kuqe të gjakut dhe atyre të bardha		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Gjaku ynë ka qeliza të kuqe dhe të bardha. Qelizat e kuqe bartin oksigjen në trupin tonë, ndërsa qelizat e bardha luftojnë infeksionet. Ka rreth 5 milionë qeliza të kuqe në çdo milimetër kub të gjakut. Janë vetëm 3.000 - 7.000 qeliza të bardha në të njëjtën sasi gjaku. Qelizat e kuqe kanë një jetëgjatësi mesatare prej 120 ditësh, ndërsa qelizat e bardha jetojnë jo më shumë se 4 ditë.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merrni fëmijët jashtë 2. Kërkoni dy vullnetarë. Ata do të luajnë qelizat e bardha. 3. Shpjegoni se të gjithë të tjerët janë bakteriet e këqijatë cilat qelizat e bardha duhet t'i eliminojnë. 4. Kërkoni nga bakteret e këqija të përhapen në oborr. 5. Qelizat të bardhë duhen t'i kapin bakteriet duke i prekur ato. Pasi që preken, bakteriet e këqija bëhen bakterie të mira. Këta njerëz do të ulen aty ku janë dhe do t'i tundin krahët e tyre për t'i penguar bakteriet e këqija. 6. Nëse bakteret e këqija janë prekur nga bakteriet e mira, ato duhen të ngrihen për 5 sekonda dhe pastaj mund të vazhdojnë. 		
Variacione:	Bakteriet e këqija janë jashtë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Qelizat e bardha të gjakut Qelizat e kuqe të gjakut		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.wisegeek.com/what-is-the-difference-between-red-and-white-blood-cells.htm		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Numri telefonues ...	Kodi:	PS-TRUPI-09
Subjekti:	Shëndet– Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që studentët të kuptojnë se si punojnë mushkëritë		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L kan lëshuar radion që të na ndihmojë të kuptojmë se si punojnë mushkëritë.</p> <p>Stafi duhet të përgatisë një dramë të bazuar mbi dialogun e bashkangjitur për t'u demonstruar fëmijëve se si punojnë mushkëritë. Prezantuesi në radio duhet të jetë një anëtar i stafit, kurse telefonuesit mund të jenë fëmijët. Ndihmoni ata që të veprojnë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	<p>Si e bëjnë punën mushkëritë? Pse merrni frymë më vështirë kur ushtroni? Pse kemi nevojë të marrim frymë?</p>		
Fjalori:	Mushkëritë		
Materiale:	Rekuizitat/veglat për dramën Fletë pune (PHO-BODY-04)		
Fletë pune:	Fotografia e Zemrës (PHO-BODY-05)		
Referencat:	http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=59300&cat_id=20607 http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=54398&cat_id=20607		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	O është për Oksigjen	Kodi:	PS-TRUPI-10
Subjekti:	Shëndet– Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkronjën “O”		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L duan të dinë se me çfarë shkronje ju mendoni që fillon fjala oksigjen - 'O'! Ushtroni tingullin duke thënë 'o' dhe duke shkruar atë.</p> <p>Çfarë forme ka kjo shkronjë? Ka formë vezake. A mund ju si klasë të bëni formën vezake duke përdorur duart?</p> <p>Tani ne do të lëshojmë pak muzikë ... Përderisa luan muzika ne duhemi të vallëzojmë dhe të argëtohemi. Kur muzika ndalet, tutori ose do të japë komandën: Shkruani O, ose përdorin gishtat për të bërë O, ose të gjithë në klasë së bashku të bëjnë O, apo 2 persona të përdorin krahët e tyre për të bërë O etj.</p> <p>Vazhdoni duke luajtur dhe duke u kënaqur!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Stilolaps dhe Letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Mbaje frymën!	Kodi:	PS-TRUPI-11
Subjekti:	Shëndet– Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë se sa sekonda/minuta ata mund të mbajnë frymën.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L na ftojnë në një garë ... kush mund ta mbajë frymën më të gjatë! Por, para se të shohim se kush është fituesi, të ushtrojmë numërimin. A mund të numëroni deri në 20? Le të provojmë ...</p> <p>Numëroni deri në 20 si një grup dhe pastaj shkoni nëpër rreth duke thënë një nga një të gjithë nga një numër.</p> <p>A mund të numëroni deri në 20 mbrapsht? Mundohuni si një grup dhe më pas një ka një rreth rrethit.</p> <p>Tani është koha për të parë kush është fituesi ... ndani grupin në gjysmë. Gjysma e grupit do të numërojnë dhe gjysma tjetër e grupit do të mbajë hundën dhe frymën. Shikoni se kush mund ta mbajë atë më gjatë pa mashtruar. Pastaj transferoni. Fituesit do të garojnë me njëri-tjetrin.</p> <p>Nëse lejon koha mbani gara. Ulni fëmijët në një rresht. Personi i parë në çdo radhë mban frymën e tyre aq kohë se të jetë e mundur dhe kur ata dorëzohen, personi tjetër vazhdon. Qëllimi është të jetë grupi më i ngadaltë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Pse është shëndeti i mushkërive i rëndësishëm?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Krijo Kafshë O ₂	Kodi:	PS-TRUPI-12
Subjekti:	Shëndet– Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë se si të shkruajnë O ₂ dhe të argëtohen duke dekoruar atë		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L shpjegojnë se mënyra se si e shënojmë oksigjenin është duke shkruar O₂. Oksigjeni është e përbërë nga një palë e oksigjenit. A mund të gjithë të pretendoni të jenë një oksigjen dhe të gjeni një partner. Shko mbani dorën e tyre.</p> <p>Tani ne do të krijojmë kafshë O₂. Jepini çdo fëmijë një vezake (O) me një 2 më poshtë. (Pritini ato përpara fillimit të mësimt).</p> <p>Pyetni fëmijët se çfarë lloje të kafshëve ata mund të bëjnë duke përdorur O₂ si një bazë. Tregoni atyre fotot nëse është e nevojshme. Përdorni letër ndërtimi, ngjitës, vezullim, etj. për të bërë kafshët O₂.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Prerjet O ₂ , letër të ndërtimit, ngjitës, vezullim, pastrues gypash, etj.		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	T është për...	Kodi:	PS-TRUPI-13
Subjekti:	Shëndet– Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkronjën 't'		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L duan të dinë se me çfarë shkronje fillon tretja! Sot ne do të flasim për sistemin e tretjes. Flisni pak për çfarë është sistemi i tretjes - mënyra si ushqimi jonë bëhet kakë!</p> <p>Le të praktikojmë shkrimin e shkronjës 't.' Bëni këtë me shkronja të vogla dhe të mëdha.</p> <p>Tani, çfarë ushqime fillojnë me shkronjën 't'. Shikoni vizatimet në tryezë ... thuani emrat e tyre dhe pastaj klasifikoni në dy grupe: ato që kanë 't' dhe ato që nuk kanë.</p> <p>Cilat ushqime të tjera fillojnë me shkronjën 't'? Përdorni shkronjën për të vizatuar një nga ushqimet që u la jashtë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Të gjitha llojet e ushqimeve		
Materiale:	Markera, lapsa dhe letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Numëro pjesët e trupit	Kodi:	PS-TRUPI-14
Subjekti:	Shëndet– Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë numërimin dhe t'i shoqërojnë pjesët e trupit me një numër		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L do të na marrin në një turne të trupit duke numëruar. Së pari le të praktikojmë çfarë ne mund të shohim ... 2 sy, 1 hundë, 2 vesh, 2 krahë, 10 gishtërinjtë, 2 këmbë, 1 kokë etj. Pasi që të ushtroni, tregojuni fëmijëve se ju do të thuani një pjesë të trupit dhe ata duhen të përgjigjen duke treguar se sa numra ka ajo pjesë.</p> <p>Tani, është koha për të ushtruar lojën në brendësi. Merrni personin plastik dhe theksoni pjesët e ndryshme të trupit të brendshëm ... 1 gjuhë, 1 stomak, 2 veshka, 2 mushkëri , 1 zemër etj. Përsëriteni. Në qoftë se është e vështirë për ta të mbajnë në mend emrat e organeve, theksoni pjesën dhe thuani emrin e saj dhe fëmijët duhen të përgjigjen se sa janë.</p> <p>A mund të gjeni një këngë për t'i ndihmuar ata të mbajnë mend?</p>		
Variacione:	Krijoni një këngë për të ndihmuar fëmijët të kujtojnë		
Pikat e diskutimit:	Pse kemi një numër të ndryshëm të pjesëve të trupit? Çfarë numër ndodh më shpesh?		
Fjalori:	Emrat e pjesëve të trupit.		
Materiale:	Njeriu i plastikës		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Performo Tretjen	Kodi:	PS-TRUPI-15
Subjekti:	Shëndet– Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët t'i veprojnë proceset e tretjes		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L shpjegojnë se tretja është një proces shumë përfshirës. Ne duhet të shkërmoqim ushqimin nga gojët tona derisa të bëhet kakë!</p> <p>Pra, le të udhëtojmë. (Përgjatë rrugës, zbuloni një lëvizje që fëmijët të kuptojnë se si ata janë duke tretur. Fjalët që kanë nevojë për një lëvizje të tregohen me të trasha së bashku me një lëvizje të sugjeruar. Filloni në krye të dhomës ku do të haheni nga goja. Përfundoni në fund të dhomës si kakë).</p> <p>Pra, ushqimi shkon në gojët tona dhe ai është i thyer nga dhëmbët tanë (zgjatni duart jashtë dhe goditni ato). Gjithashtu, në gojët tona ka pështymë, likuidi e cila e bën të butë ushqimin tonë (dridhu). Pastaj, ushqimi jonë udhëton poshtë fytit tonë, por ajo ka nevojë për ndihmë! Gjuha shtyn (jepni një shtytje të ajrit) atë përsëri në fytin tonë. Pastaj, lëviz ushqimi në fytin apo ezofagusin tonë. Ky është një tub i gjatë i cili ngjesh (shtrydh duart tuaja) ushqimi poshtë në barkun tonë. Stomaku jonë prishë (ndaj ajrin në pjesa me duart) ushqimin tonë në copa të vogla duke përdorur lëngje prishëse. Tani, tek zorrët e vogla ku ushqimi jonë shkon rreth e rrotull (silluni) në mënyrë që trupi mund të marrë (vëni duart jashtë dhe merrni ajrin) të gjitha pjesët e mira. Në zorrët të mëdha, ushqimi ynë udhëton dhe bëhet i thatë - gjithë uji thithet jashtë (tingujt të thithjes) nga ushqimi jonë. Çfarë mbet bien (dora me gishtat e përhapur) në tualet.</p>		
Variacione:	Gjallëroni dhe shtoni tregimit si ju pëlqen dhe si e shihni të nevojshme		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Pjesë e sistemit të tretjes		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=54048&cat_id=20607#		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Matja e tyre	Kodi:	PS-TRUPI-16
Subjekti:	Shëndet– Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët t'i formojnë biskotat si disa pjesët të sistemit të tretjes.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L kanë një sfidë për ju ... A mund të bëni biskota që duken si një pjesë e sistemit tuaj të tretjes dhe përfundimisht do të hahet në sistemin tuaj të tretjes!?! </p> <p>Shikoni përsëri njeriun plastik dhe pjesët e ndryshme të sistemit të tretjes. Pastaj përdorni brumë të përgatitur (sigurohuni që të bëhet para kohe) për të krijuar atë që të duket si pjesë të ndryshme të sistemit të tretjes.</p> <p>Cilën pjesë keni zgjedhur?</p> <p>Kënaquni dhe hani!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Pjesë e sistemit të tretjes		
Materiale:	<p>Brumë:</p> <p>170 g gjalpë të zbutur 400 g sheqer të bardhë 4 vezë 1 lugë çaji ekstrakt vanilje 625 g miell 2 lugë çaji pluhur të pjekjes 1 lugë çaji kripë Enë për përzierje Fletët e pjekjes</p> <p>Udhëzime:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Në një enë të madhe, bëjini së bashku gjalpë dhe sheqer deri sa të bëhet e butë. Rrahni brenda në të vezë dhe vanilje. Lloçis miellin, pluhurin e pjekjes, dhe kripën. Mbuloni dhe ftohtëni brumin për të paktën një orë (ose gjatë natës). 2. Ngroh furrën paraprakisht në 400 gradë F (200 degrees C). Rrokullisni brumin në sipërfaqe të miellosur 1/4 deri në 1/2 inç të trashë. Pritini në forma me ndonjë prerëse. Vendosni biskotat 1 inç larg njëri-tjetrit në një fletë biskotash të palubrifikuar. 3. Piqni 6 deri në 8 minuta në furrë. Ftohni plotësisht. 		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://allrecipes.com/Recipe/the-best-rolled-sugar-cookies/Detail.asp		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Mësimi i shkronjës "M"	Kodi:	PS-TRUPI-17
Subjekti:	Shëndet– Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Për fëmijët të praktikojnë shkronjën 'M'		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A ka shumë probleme të frymëmarrjes, siç na tregon. Mushkëritë e saj dhembin kur ajo merr frymë. Si tingëllon kur keni vështirësi në frymëmarrje?</p> <p>Me çfarë shkronje fillon fjala mushkëri? 'M'. Le të praktikojmë shkrimin me shkronja të mëdha dhe të vogla.</p> <p>Së pari, le të kemi një garë 'M'. Lapsat e të gjithë gati - ne kemi një minutë për të shkruar sa më shumë 'M' se të jetë e mundur! Kush fitoi?</p> <p>Tani le të projektojmë 'M' tona. Jepini çdo fëmije nga një skicë të shkronjës 'M' dhe kërkoni nga ata të dekorojnë me flluska ajri, oksigjen dhe me mushkëri!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Lapsa me ngjyra, letër, skica të shkronjës 'M'		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Më e madhe vs. më e vogël	Kodi:	PS-TRUPI-18
Subjekti:	Shëndet– Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë konceptet e “më e madhe” dhe “më e vogël”		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A na tregon se fyti i saj i duket se është më i madh se zakonisht. Ajo ka një dhimbje fyti dhe kjo e bën të vështirë gëlltitjen.</p> <p>Për të kuptuar më mirë se çfarë A është duke na thënë, le të praktikojmë çfarë është më e madhe dhe çfarë është më e vogël.</p> <p>Rrenditni fëmijët në qendër të dhomës. Nga një mësues do të qëndrojë në çdo anë të dhomës. Të gjithë fëmijët do të numërojnë një, dy, tre dhe pastaj secili nga tutorët do ta mbajë nga një objekt lartë. Objektet duhet të jenë të njëjta, por njëri është më i madh dhe tjetri është më i vogël. Përdorni të dy shembujt e lidhur me shëndetin dhe gjithashtu shembujt e jetës normale. Objektet mund të jenë të vizatuar, gjëra që gjenden në dhomë ose gjëra që janë sjellë për këtë aktivitet.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Si mund të dallojmë cilat objektet janë të mëdha apo më të vogla?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Objekte (2 prej secilës); një më të mëdha dhe një më të vogël		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Qendra e Shijes dhe Erës	Kodi:	PS-TRUPI-19
Subjekti:	Shëndet– Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të argëtohen duke ngatërruar shqisat e tyre të shijes dhe të nuhatjës.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A ka shumë probleme të nuhatjes sot. A e dini se sa e rëndësishme era është për shqisën e shijes?</p> <p>Më herët gjatë javës kemi biseduar për mënyrën se si të përshkruajmë prekjen - a kujtoni fjalët që kemi përdorur? Tani ne do të flasim për shijen. A mund të listoni disa nga fjalët që kemi përdor për të përshkruar shijen: e ëmbël, e thartë, e njelmët, etj.</p> <p>Me sytë e lidhur, secili fëmijë do të përpiqet të hajë një copë të dredhëzës. Çfarë shije ka ajo? Përshkruani. Le të provojmë disa gjëra të ndryshme: mollë, kos, akullore vanilje.</p> <p>Tani, ne do të përsërisim artikujt e njëjtë, duke mbajtur diçka të re nën hundët e tyre ndërkohë që ata kërkojnë ushqimin: Dredhëz & keçap Mollë dhe patate Kos & ajvar Akullore dhe çokollatë</p> <p>A ndryshon shija? Për sa? Pse është era kaq e rëndësishme për shijen?</p>		
Variacione:	Përdorni kombinime të tjera në qoftë se këto nuk mund të gjenden		
Pikat e diskutimit:	A ndryshon shija? Për sa? Pse është era kaq e rëndësishme për shije?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Dredhëza, keçap, molla, patate, kos, ajvar, akullore, çokollatë, lugë, mjete për të mbuluar sytë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Trupi i Njeriut PS

Titulli:	Bëni një valle gjaku	Kodi:	PS-TRUPI-20
Subjekti:	Shëndet– Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të vallëzojnë rreth e rrotull		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A na tregon se koka e saj dhemb. Koka e saj dhemb sepse gjaku e saj nuk është duke 'vallëzuar' saktë në trupin e saj.</p> <p>A mund të ndihmoni?</p> <p>Ne do të bëjmë një valle gjaku. Gjaku vallëzon nëpër trupat tonë dhe jep oksigjen. Pra, le të lëshojmë një muzikë të mirë dhe të ndjekim hapat e tutorit tonë në një valle gjaku. Nëse është tepër i ngadalshëm, koka e A-së do të dhemb dhe në qoftë se është shumë shpejt, koka e saj do dhemb gjithashtu. Pra, vallëzoni dhe lëshoni oksigjen.</p>		
Variacione:	Ejani me një vallëzim tuaj të përgaditur para se të vini në klasë dhe mësojauni fëmijëve!		
Pikat e diskutimit:	A vallëzon gjaku juaj ndonjëherë shumë ngadalë?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Kasetofon dhe muzikë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

(PHO-TRUPI-01)

Të angazhojmë trurin!

Ring ring ring.

Operatori: Tungjatjeta, Ditë e mirë, keni thirur sistemin nervor

Djali: Hej po, është mirë . Çfarë është sistemi nervor?

Operatori: Sistemi nervor është i madh dhe i ngarkuar! Ai kontrollon çdo gjë që ju bëni!

Djali: Po. Natyrisht. Kjo është fantastike. Vërtet, çdo gjë që bëj. Si p.sh.?

Operatori: Duke ecur, marrë frymë dhe menduar. Ju nuk mund të bënit asnjërin nga këto pa sistemin tuaj nervor. Pse pa sistemin tuaj nervor, ju nuk mund edhe të shkruani një poemë, të goditje topin ose të bërtasësh me zë të lartë. Sistemi nervor është i përbërë nga truri juaj, palca kurrizore dhe të gjitha nervat në trupin tuaj.

Djali: Pra, pse quhet sistemi nervor, është ajo nervoz?

Operatori: Ne e quajmë atë të sistemit nervor, sepse bëhet nga miliona e miliona qelizave nervore! Një miliard e këtyre qelizave mund të gjendet në trurin tuaj! Truri është qendra e kontrollit të sistemit nervor.

Djali: Një qindra miliarda qeliza, më tregoni më shumë në lidhje me këtë!

Operatori: E pra, ju lutem mbaje lidhjen, ndërsa unë ju transferoj në tru!

Truri: Po, uh, tungjatjeta, kjo është truri.

Operatori: Po, tungjatjeta, Tru. Ju lutem a mund të më siguron disa informacione në lidhje me, uh, veten tuaj?

Brain: Po, i sigurt, lënda ime e preferuar. Një tru tipik peshon rreth 1.4 kilogram. Unë jam duke u përpjekur të humb peshë për veten time, ju e dini. Pjesët e ndryshme të trurit secila kanë punët e tyre të veçanta. Disa pjesë të rëndësishme janë truri - kontrollon aftësinë tuaj për të folur, për të menduar dhe të lëvizur. Truri tek njerëzit është më i madh se tek kafshët e tjera. Truri i vogël kontrollon koordinimin dhe ekuilibrin. Thalamus kontrollon koordinimin me organet tuaja shqisore, ju e dini ... hmm hmm ...

Operatori: Gjuha juaj veshët, hunda dhe lëkura. A duhet të vazhdoj? Pak tru!

Brain: Dëgjo zonja Party Line, po më nevrkosni. Avulli i trurit kontrollon frymëmarrjen, të rrahurat e zemrës dhe tretjen. Ai gjithashtu lidh trurin me palcën kurrizore.

Djali: Faleminderit Z. Tru. Ju keni shumë për të thënë atje. Unë mendoj se ju mund të flisni tërë ditën. Oh, mund të shkoj përsëri te Operatori ju lutem!

Brain: Po, natyrisht, mirë. Ju lutem rri në linjë.

Operatori: Operatori.

Djali: Pra, z.Tru më tregoi për palcën kurrizore. Mund të më thoni për këtë?

Operatori: Palca kurrizore është rruga nga e cila mesazhet nga trupi udhëtojnë tek truri dhe të kthehen përsëri. Këto mesazhe janë sinjale elektrike që mund të udhëtojnë në rreth 320 km në orë, aq shpejt sa një makinë garash.

Djali: Oh po, garat e makinave. Unë i dua garat e makinave. Xhaxhai im i pëlqen ato po ashtu!

Operatori: Mirë, në rregull, le të kthehemi në sistemin nervor. Nervat tuaja ju lejojnë të ndjeni ndjesi. Si

kur uji është shumë nxehtë ose shumë i ftohtë. Nervat dërgon mesazhet e tyre dhe të truri ndërvepron me at. Pra, ju e dini se uji është shumë i ftohtë.. A ka ndonjë gjë tjetër që unë mund të ju ndihmoj?

Djali: Hmm,po , faleminderit shumë . Kjo ishte fantastike. Hmm, po , çfarë mund të më thoni në lidhje me sistemin e repertorit?

Operatori: Mirë, faleminderit që keni thirrur sistemin nervor dhe paqi një ditë të mirë!

http://kidshealth.org/PageManager.jsp?lic=1&article_set=59295&cat_id=20607

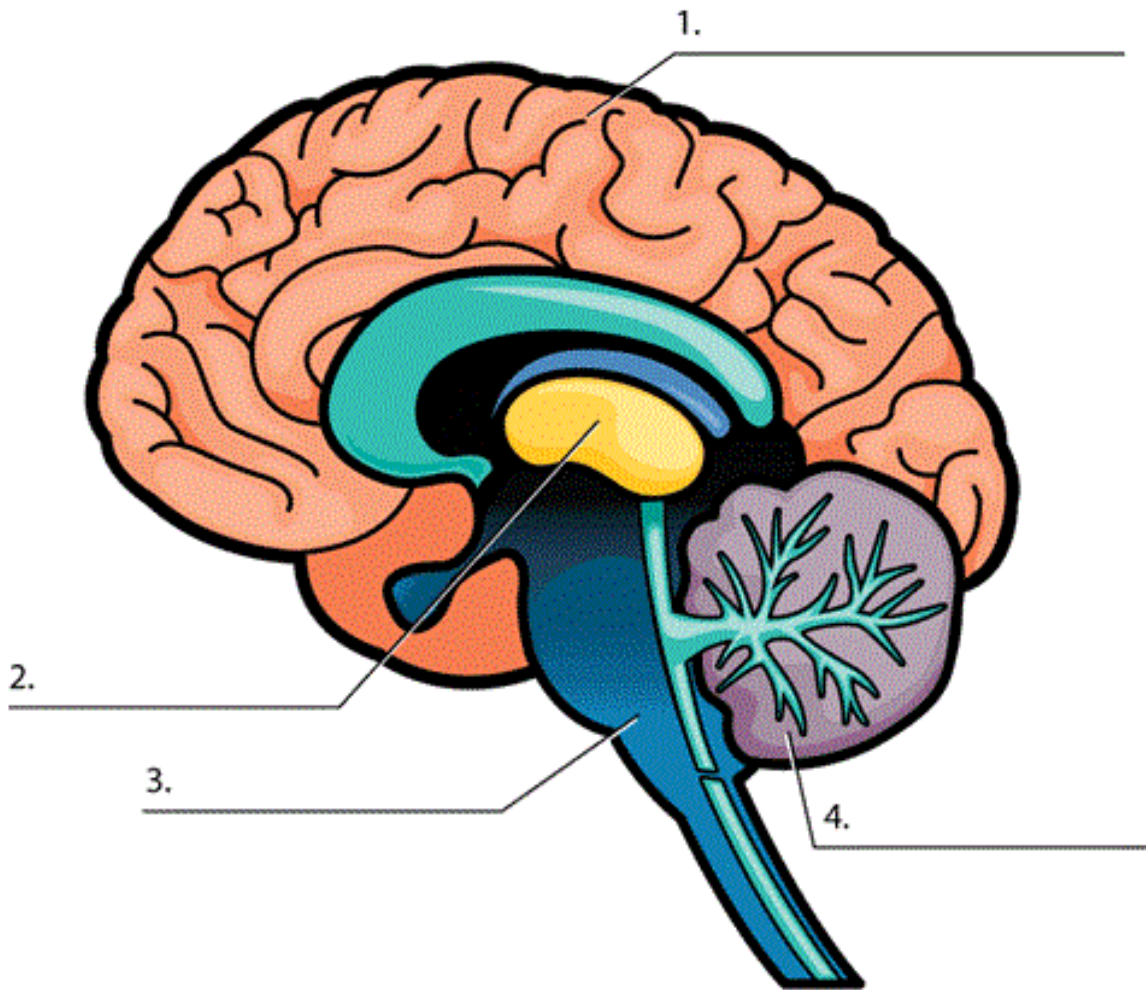


(PHO-BODY-02)

HOW THE BODY WORKS

The Brain

Directions: Print out and label the parts of the brain.



WORD BANK



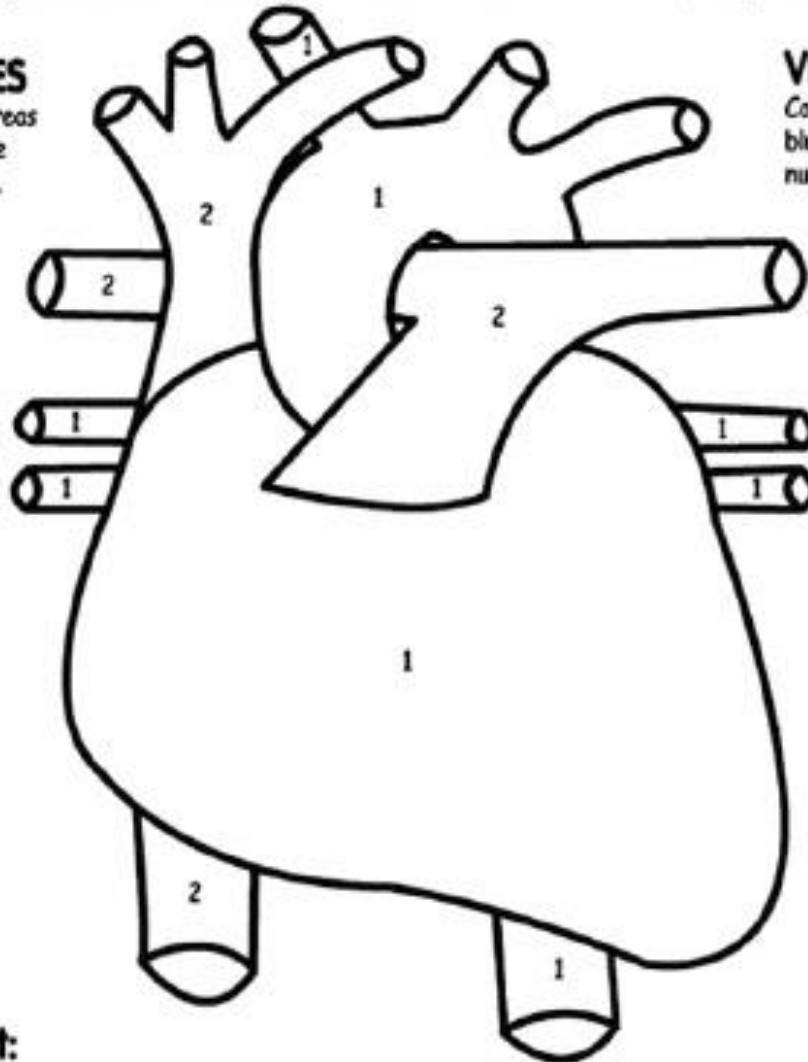
(PHO-BODY-03)

HUMAN HEART

The human heart is made up of two different kinds of blood vessels. Blood vessels are hollow tubes that carry blood all over the human body. The human body has three kinds of vessels: arteries, veins and capillaries. In the human heart there are arteries and veins. Arteries carry blood away from the heart and veins carry blood toward the heart. Capillaries connect the arteries to the vein, throughout the body.

ARTERIES

Color the areas red that are numbered 1.



VEINS

Color the areas blue that are numbered 2.

Fun Fact:

If all the blood vessels were lined in a row from a child-sized body, they would form a line more than 60,000 miles long.



(PHO-TRUPI-04)

Merr frymë- zbuloj se çfarë do të thotë të marrësh frymë!

Pjuu, ai ishte Jelly Bell dhe Bronkiale, dhe unë jam duke marrë frymë me vështirësi. Ju duke marrë frymë me vështirësi? Çdo kafshë në tokë merr frymë. Dhe sistemi e trupit që është qdo gjë rreth frymëmarrjes është ...SISTEMI I FRYMËMARRJES.! Pra sot, kjo është e gjitha në lidhje me sistemin e frymëmarrjes. Por para se të shkojmë më tutje, le të bëjmë disa telefonata, unë shoh linja telefonike të gjitha të ndezura deri me frymëmarrje atje. Mirë, telefonuesi një, Cila është pyetja juaj?

Ughhhhhh....

Umm, po, umm, prej çfarë përbëhet sistemi i frymëmarrjes?

Sistemi i frymëmarrjes është i përbërë nga fyti, mushkëritë dhe diafragma.

Aiiii, kjo ishte shumë e lehtë, ma bëj një të vështirë. Telefonuesi dy, Çfarë keni për mua?

Ahhh, jam unë në drejtpërdrejtë?

Po, të lutem, çfarë keni, cila është pyetja juaj?

Uhhhh

Në rregull, telefonuesi tre , të shohim çfarë keni për mua!

Tung tung! A fitova! A fitova!?!

Jo! A keni ndonjë pyetje për sistemin e frymëmarrjes?

Oh, më fal , po, si funksionon?

Kur ju thithni ajër, ju sillni oksigjen në mushkëritë tuaja. Dhe kur e lironi frymën ju qitni jashtë dioksid karbon.

Faleminderit.

Jo, prit një minutë, unë nuk e kam përfunduar. Tani si funksionon ajo- tani në mes barkut tënd dhe kraharorit tuaj është një muskul i gjerë i sheshtë që quhet diafragma. Ju gërmoni.

Kur ju merrni frymë , diafragma tkurret, duke tërhequr ajër nëpërmjet gojës tuaj, hundës tuaj, fytit tuaj, dhe mushkërive tuaja. Telefonuesi tjetër.

Po, kështu që unë mora frymë por unë nuk e di se çfarë duhet të bëj tani!

Epo lëre vëlla. Kur liron frymën jashtë, diafragma juaj relaksohet, dhe ndihmon për të tërhequr ajrin nga atje, dhe jashtë nga hunda dhe të goja.

Në rregull, faleminderit.

Unë e zgjedha problemin. Kjo është ajo që unë bëj. Tani, unë e di që ju njerëzit jeni duke menduar atë që ndodh brenda. Ajri që thithni kalon në tuba të vegjël që lidhen të gjithë në mushkëritë tuaja. Tubat e vogël quhen bronkiolo janë ngushta si, mendo këtë, fije floku. Tani, unë kam një pyetje për të gjithë ju macet dhe kotelet në radio: dikush atje e di sa bronkiolo keni në secilën mushkëri? Unë jam duke marrë telefonuesin 11 tani. Telefonues jeni drejtpërdrejtë.

Yeah! A kam fituar, A kam të fituar?

Jo, në fillim përgjigjuni!

Oh, më vjen keq, kam harruar. Unë mendoj se është 30.000.

30.000 bronkiole në secilën mushkëri? Apo të dyja?

Po në secilën mushkri!

Po ti je fituesi!

Po! Ohh faleminderit!

Tani, kontrollo! Në fund të çdo bronkiole janë qese të vogël të quajtur alveolet. Ju keni 600 milionë alveole. Oksigjeni që thithni kalon nëpër muret e alveoleve në kapilarë. Atëherë gjak i pasur me oksigjen derdhet në të gjithë trupin tuaj! Dikush të më ndalojë mua - unë do të të duhet të marrë një telefonues.

Po, po, tung. Emri im është Profesor Muffit dhe unë AHH, kam dëgjuar të gjithë për oksigjen, por nuk kanë dëgjuar asgjë për dioksid karboni. A duhet ta vazhdoj mësimin?

Jo, faleminderit shumë, ti njeri intelektual atje. Dioksidi i karbonit i prodhuar nga trupi shkon në drejtim të kundërt, duke kaluar nga kapilarët në alveole dhe jashtë trupit kur lirojmë frymën jashtë. Me ajër të vjetër dhe brenda me ajër të ri. Dhe me një thirrës të ri, ndërsa ne jemi në të.

Po, unë jam duke vrapuar dhe duke marrë frymë shumë më shpejt se normalja.

E pra, sigurt se po. Kur ju ushtroni ju duhet të merrni frymë më shpejtë për të sjellë më shumë oksigjen dhe për të larguar dioksidit të karbonit më shumë. Pa oksigjen, ju nuk mund të ushtroni, ju nuk mund as të mbesnit gjallë. Ahh, ajër të pastër. E pra, nëse unë thashë, - është e gjitha që u tha. Le të kthehem me muzikë.

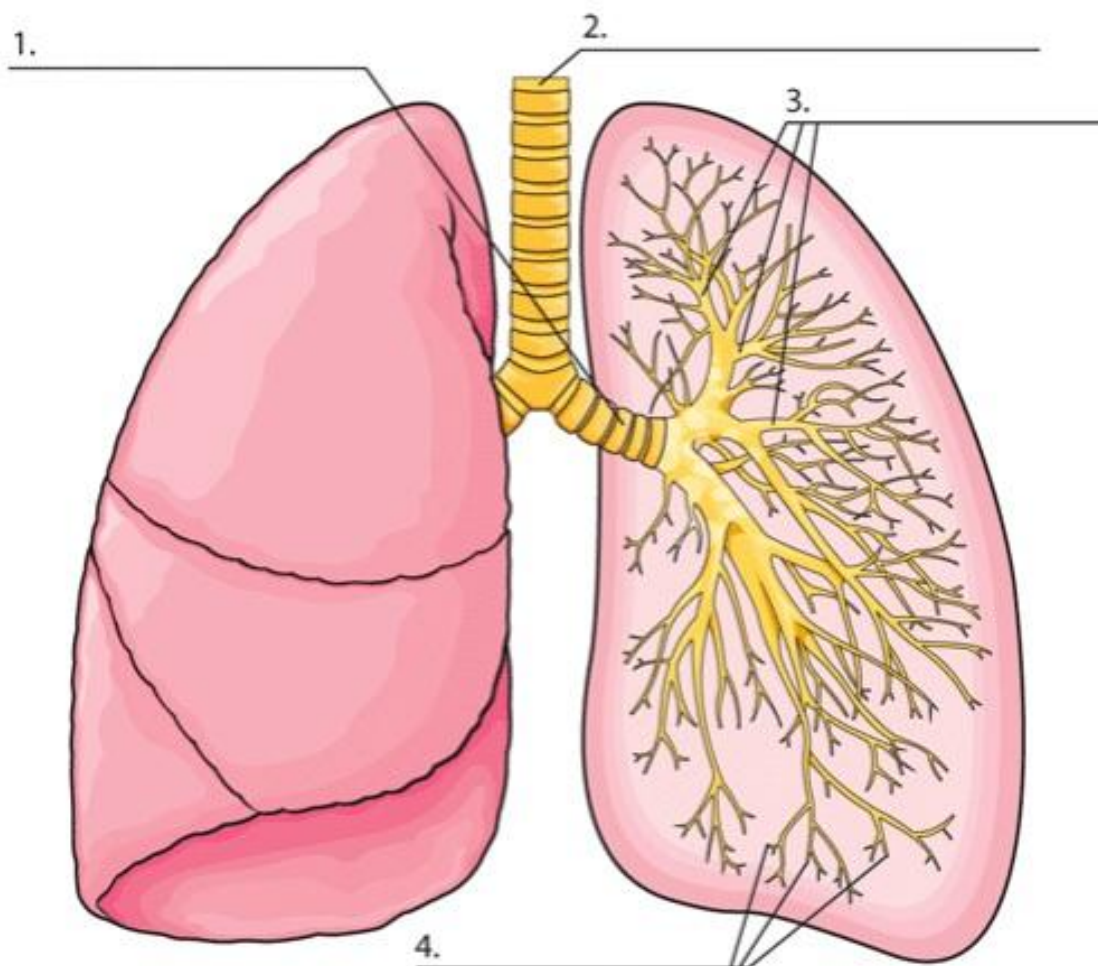


(PHO-BODY-04)

HOW THE BODY WORKS

The Lungs

Directions: Print out and label the parts of the lungs.



WORD BANK



hetimi i kinkakujit

Hetojë atë. A&L marrin një telefonatë në mes të natës nga Perandori Japonez. Ai është shumë i shqetësuar sepse vendi më i vizituar kombëtar, Kinkakuji apo Tempull i Artë, është vjedhur gjatë natës. A&L kanë kërkuar ndihmën tonë për të gjetur fajtorin!

Nxënësit më të rritur do të marrin të dhëna gjatë gjithë javës. Për arsimin parashkollor, varni një fotografi të çdo hajni të mundshëm. Pas një aktiviteti në të cilin hajduti mund të jetë i përfshirë, duhet personi të thotë, “unë nuk e kam bërë atë” dhe ju mund t’i hiqni ato fografi. Të premtën, ju do të gjeni personin i cili ka gënjyer dhe ka marrë Tempullin. E dhëna e fundit e cila tregon se kush ka vjedhur tempullin do të dorëzohet në qendrën tuaj të premtën në mëngjes.

金閣寺 Kinkakuji きんかくじ

E hënë: Krimi

Në këtë ditë, tema Qendrore duhet të jetë në fillim

- | | | |
|--------------------------------------|------------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Tema Qendrore | PS-KRIM-01 | 25 min |
| Paraqitja e krimit. | | |
| • Qendra matematikore | PS-KRIM-02 | 25 min |
| Gjeni rrugën tuaj rreth ishujve | | |
| • Qendra Gjuhësore: | PS-KRIM-03 | 25 min |
| J është për Japoni | | |
| • Qendra e arteve | PS-KRIM-04 | 25 min |
| Vazhdim:Tempulli i Pavijonit të Artë | | |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E martë: Krijimi I maskave dhe Tregime popullore (“TENGU”)

Në këtë ditë, qendrat duhet të percjellin mënyrën që është shënuar më poshtë.

- | | | |
|---------------------------|------------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra gjuhësore | PS-KRIM-05 | 25 min |
| Tregime “Tengu” | | |
| • Qendra e arteve | PS-KRIM-06 | 25 min |
| Krijoni maska “Tengu” | | |
| • Tema Qendrore | PS-KRIM-07 | 25 min |
| Vizatoni Pavijonin e Artë | | |



- Qendra matematikore PS-KRIM-08 25 min
Krijimi i freskoreve
- Mbyllja në rreth 10 min

E mërkurë: Aranzhimi I luleve (“Ikebana”) dhe Ceremonia e dritave (“Nebuta”)

- Hapja në rreth 10 min
- Qendra gjuhësore PS-KRIM-09 25 min
Çfarë është Nebuta?
- Qendra matematikore PS-KRIM-10 25 min
Madhësia e valëvitëseve
- Tema Qendrore PS-KRIM-11 25 min
Shkrimi i karaktereve
- Qendra e arteve PS-KRIM-12 25 min
Aranzhimi i luleve
- Mbyllja në rreth 10 min

E enjte: Shpata, Samurai dhe Sumo

- Hapja në rreth 10 min
- Qendra gjuhësore PS-KRIM-13 25 min
Historia e Sumo-s
- Qendra matematikore PS-KRIM-14 25 min
Kjo është e rëndë!
- Tema Qendrore PS-KRIM-15 25 min
Biskotat “Sumo”
- Qendra e arteve PS-KRIM-16 25 min
Le të luajmë
- Mbyllja në rreth 10 min



E premtë

• Hapja në rreth		10 min
• Qendra gjuhësore Barrierat - Armike të dashurisë	PS-KRIM-17	25 min
• Qendra matematikore Kopjimi i shenjave të gishtërinjëve	PS-KRIM-18	25 min
• Qendra e arteve Pëlhura të bukura dhe të mahnitshme	PS-KRIM-19	25 min
• Tema Qendrore Bëni një supozim	PS-KRIM-20	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Prezantimi i Krimit	Kodi:	PS-KRIM-01
Subjekti:	Hetimi - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të njoftohen me temën e javës dhe se si të fillojnë një hetim		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Lajme nga A&L, ka pasur një grabitje dhe ata kanë nevojë për ndihmën tuaj!</p> <p>Mirëpritni fëmijët duke i thirrur të gjithë në një dhomë kryesore (ju mund të prezantoni krimin me fëmijët më të rritur apo vetëm, zgjedhja juaj). Një person duhet të njoftojë grupin se A&L kanë nevojë për ndihmën tonë të veçantë në zgjidhjen e misterit se kush e vodhi Tempullin "Kinkakujit".</p> <p>Pra, A&L dërgojnë një aeroplan për të na marr dhe sjellë në Japoni. Udhëtimi me aeroplan është shumë shumë e gjatë, kështu që do të marrë gjithë ditën. Sot ne do të mësojmë për krimin dhe nesër do të arrijmë në Japoni.</p> <p>Raporti i Lajmeve: Dy anëtarë të stafit duhen të pretendojnë të jenë gazetarë dhe të prezantojnë pak nga historia e tempullit "Kinkakuji", si dhe 9 karakteret me të cilat fëmijët do të takohen gjatë javës. Një anëtar i stafit duhet të lexojë 'lajmin zyrtar "dhe tjetri 'raportin e veçantë të A&L'. Anëtarët e stafit që janë duke luajtur rolet duhen të qëndrojnë në heshtje për çdo përshkrim të vetes së tyre.</p> <p>Shpjegoni misionin: Këtë javë ne do të mësojmë shumë për Japoninë, ku krimi ka ndodhur. Ne duam që të kuptojmë se kush vodhi Tempullin! Kur të takohemi me të dyshuarit, ne mund të bëjmë pyetje dhe ata do të na tregojnë nëse ata e vodhën Tempullin. Por mos harroni, një person ndoshta gënjen, sepse askush nuk do të thotë, po, unë e bëra atë! Ju si klasë, gjejini atë!</p> <p>SHËNIM: Të gjitha faktet në këtë javë janë të hulumtuara, personazhet janë të shpikur, duke përfshirë kryeministrin dhe perandorin.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Skenari për gazetarin (PHO-CRIME-01)		
Referencat:	http://www.japan-guide.com/e/e3908.html http://en.wikipedia.org/wiki/Kinkaku-ji		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Gjeni rrugën tuaj rreth ishujve	Kodi:	PS-KRIM-02
Subjekti:	Hetimi – Qendra matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të përdorin një hartë për të gjetur vendin e krimit në mënyrën më "të shpejtë" Përdorimi i hartës dhe mbledhja		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L na kujtojnë në aeroplan se Japonia është një varg ishujsh, dhe udhëtimi nuk është edhe aq i lehtë. Tempulli është i vendosur në ishullin e “Honshu.”</p> <p>Megjithatë, ne kemi zbritur në ishullin “Okinawa.”</p> <p>Ekzistojnë shumë ishuj në mes. Përpara se të filloni, praktikoni numërimin deri në 10.</p> <p>Tani emërtojmë ishujt duke numëruar secilën prej tyre.</p> <p>Merrni një pjesë lojë dhe të shkojmë në Honshu duke vizituar ishujt të ndryshme në rrugë. Leviz pjesën e lojës nga ishulli në ishull siç janë quajtur numrat. Lejoni fëmijët që të thirrin emrat dhe numrat po ashtu. Mos harroni ju mund të shkoni vetëm në ishullin tjetër të radhës e jo thjeshtë ngado.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	A mendoni se është më e shpejtë të udhëtosh me anije apo me makinë?		
Fjalori:	Ishull		
Materiale:	Laps, pjesë lojë		
Fletë pune:	Harta e Japonisë (PHO-CRIME-02)		
Referencat:	Asnjë		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	“J” është për Japoni	Kodi:	PS-KRIM-03
Subjekti:	Hetimi – Qendra gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkronjën “J”		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L dëshirojnë të jenë të sigurt që ne e dimë se do të shkojmë në Japoni! Çfarë dini ju për Japoninë?</p> <p>Jepini çdo fëmije një copë letër me fjalën “JAPONI” të shkruar në krye të letrës.</p> <p>Le të shkruajmë se çfarë të mësojmë:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me Çfarë germë fillon fjala Japoni? J. Praktikoni shkrimin me të dy llojet: më “j” të vogël dhe të madhe. - Ku është Japonia? Le ta shikojmë një hartë! - Si quhen njerëzit nga Japonia? Japonez. Me cilën shkronjë fillon? J. Le të praktikojmë përsëri. - Si duket flamuri? Ai është i bardhë me një rreth të madh dhe të kuq në mes. A mund ju ta vizatoni flamurin japonez në anën e pasme të letrës tuaj? Sigurohuni që të jetë një rreth dhe të jetë i kuq! <p>Perandori, i cili ka kërkuar që ju të vini, është aq i impresionuar nga flamujt tuaj, se që ai është dakord që të intervistohet. Por ai thotë se nuk di asgjë për krimin!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Doni të vizitoni Tempullin?		
Fjalori:	Merrni nga teksti		
Materiale:	Letër "roll" / letër "butcher" Markera Ngjyra		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.yamasa.org/japan/english/destinations/kyoto/Kinkakujit.html		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Tengu të kaltër dhe të kuq	Kodi:	PS-KRIM-04
Subjekti:	Hetimi – Qendra e arteve	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të shohin një dramë		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Perandori është aq i gëzuar që ju po vini për të ndihmuar se që ai dërgon një grup teatri për ju. Historia e tengu të kuq dhe të kaltër është shumë e njohur. Dëgjoni historinë e kukullave tek tregojnë se si ata mësojnë të jenë miq përsëri!</p> <p>Bëni një kukull tengu të kuqe dhe të kaltër para performancës suaj. Bëni dy anëtar të stafit gati për të performuar. Parashkollorët duhet të ulen dhe të shikojnë.</p> <p>Bisedoni për miqësinë dhe arsyjet pse ajo është e rëndësishme.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Pse është e rëndësishme miqësia?		
Fjalori:	Miqësia		
Materiale:	Dy kukulla Skripta (PHO-CRIME-03)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Tregime “Tengu”	Kodi:	PS-KRIM-05
Subjekti:	Hetimi – Qendra gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të njihen me historinë popullore japoneze.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L sjellin prodhuesin e maskave për të të folur me ne. Ai dëshiron të na tregojë një tjetër histori rreth Tengt. Kjo sepse ai e di se njerëzit që vodhën Tempullin kishin të veshura maska Tengu.</p> <p>Dëgjo tregimin e Tengt.</p>		
Variacione:	Tregoni historinë si një dialog në mes të njeriut të vjetër dhe tengt. Bëni disa maska apo kukulla nëse keni kohë!		
Pikat e diskutimit:	Çfarë do të bëni ju për të bërë njerëzit e lumtur në qoftë se kishit pasur ju fen-in?		
Fjalori:	Merrni nga tregimet		
Materiale:	Kukulla apo maska, opsionale		
Fletë pune:	Tregime “Tengu” (PHO-CRIME-04)		
Referencat:	<p>http://minnesota.publicradio.org/collections/special/columns/state-of-the-arts/archive/2011/02/art-vs-tradition-in-japanese-mask-making.shtml</p> <p>http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/12/17.htm</p>		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Krijoni maska “Tengu”	Kodi:	PS-KRIM-06
Subjekti:	Hetimi – Qendra e artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të punojnë maska në lidhje me një tregim popullor.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Mjeshtri i Maskave na merr në studion e tij për të na treguar fotografitë e disa nga maskat që ai ka punuar. Shikoni fotografitë së bashku me fëmijët dhe bisedoni rreth çdo maske: ngjyra, forma, shtreberimet, dizajni etj.</p> <p>Kërkoni nga çdo grup që të punojnë nga një Maskë Tengu. Mos harroni të bëni një kon prej letre për një hundë të gjatë.</p> <p>Mjeshtri i Maskavedo të pajtohet që të intervistohet. Por e gjitha që ai di është se maskat e tij janë përdorur për të vjedhur Tempullin. Ai thotë se nuk e ka bërë atë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Maskë		
Materiale:	Letër, gërshtë, varg telash, markera, ngjitës		
Fletë pune:	Fotot e maskave teatrore japoneze (PHO-CRIME-05)		
Referencat:	http://classic-web.archive.org/web/20050914024835/http://www.geocities.com/Heartland/3893/Goo.html#_Hlk404526403		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Tempulli i Pavijonit të Artë	Kodi:	PS-KRIM-07
Subjekti:	Hetimi – Qendra e artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Për fëmijët që të ngjyrosin tempullin		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Turisti na ka dhënë një foto të tempullit për të pikturuar. Tempulli i Artë është me ngjyrë ari në pjesën e jashtme, por ka shumë lule dhe lisa. A mund ju të pikturoni Tempullin e Artë me ngjyrë të artë dhe pastaj lisat dhe lulet rreth tij?</p> <p>Ju mund të intervistoni turistin. Ai ka njoftuar policisë se tempulli ishte vjedhur, por që ai nuk e ka bërë atë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Dëshironi të vizitoni Tempullin?		
Fjalori:	Tempull		
Materiale:	Ngjyrë të artë, markera		
Fletë pune:	Skica e tempullit të artë (PHO-CRIME-06)		
Referencat:	Asnjë		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Krijimi i freskoreve	Kodi:	PS-KRIM-08
Subjekti:	Hetimi – Qendra matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë palosjen e letrës		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Që maskat tona të përshtaten me tregimin e Tengut, është koha për të bërë një freskore magjike. Freskorja në tregim është e bërë nga pupulat, kështu që edhe ne do t'i bashkë ngjesim pupulat.</p> <p>Së pari, të ngjyrosim freskoret duke përdorur ngjyrëm e kuqe dhe të artë - ngjyra e Japonisë dhe ngjyra e Tempullit të Artë. Bëni çfarëdo dizajni që ju pëlqen.</p> <p>Tani duhet të palohet letra në 8 pjesë. Paloni letrën tri herë në gjysma. Numëroni 8 pjesët.</p> <p>Tani shpalosni letrën dhe paloni para dhe prapa përgjatë linjave për të bërë një freskore. Numëroni çdo palosje dhe seksion së bashku. Kap me kapëse teli fundin e freskores për të bërë formën e përshtatshme.</p> <p>Shto një pupël çdo seksioni me ngjitës. Numëroni puplat duke i shtuar ato.</p> <p>Kopshtari është aq i impresionuar me freskoret sa që ai pajtohet t'i përgjigjet pyetjeve tuaja. Por, ai thotë se ai nuk e ka bërë krimin!</p>		
Variacione:	Ndihmoji fëmijët që të palosin letrën		
Pikat e diskutimit:	Çfarë lloj magjie do të ketë freskorja juaj?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Letër, shënuesit të kuqe dhe të artë, 8 pupla për fëmijë, makinë për ngulje kapësesh, shirit ngjitës		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Çfarë është Nabuta?	Kodi:	PS-KRIM-09
Subjekti:	Hetimi – Qendra gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë traditën e "Nabuta" dhe të ushtrojnë shkronjat.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Mëngjesi i së mërkurës fillon me A&L duke na prezantuar njeriun e vjetër. Ai ka qenë nga herët në peshkim dhe ka rënë dakord për të na treguar për festivalin që është mbajtur natën që tempulli ishte vjedhur:</p> <p><i>Njeriu i Vjetër: Më kanë thënë se Tempulli është vjedhur në mbrëmje të festivalit Nabutas. Këto dy (A&L) kanë kërkuar që unë të tregoj pak për Nabuta në rast se mund t’ju ndihmoj në hetimin tuaj. Pra Nabuta është me origjinë nga Aomori që gjendet në veri. Ka shumë tregime për fillimet e Nabutas. Unë besoj se vjen nga tradita e vjetër e ndërtimit të anijeve të lehta nga korniza të drurit të rrethuara me letër japoneze dhe një qiri brenda. Njerëzit I kanë lëshuar këta qirinj në det apo lumë me shpresën e pastrimit të vetes së tyre dhe përzejnjes e shpirtave të ligë për në det. Sot është e shtatë ditë e festivalit me fishekzjarrë dhe pjesëmarrjen e turmës në vallëzim. Organizatorët fillojnë planifikimin e temave dhe vitit më parë dhe nxjerrin nga tregimet e famshme historike ose mitologjike. Së bashku me çdo fanar do vijnë edhe valltarë, flautistë dhe tamburistë.</i></p> <p><i>Unë kam qenë këtu në tempull për shumë vite. Ky është viti i parë që ata janë duke organizuar një festival të Nabutas. Pak turistike, por në fakt kjo ishte ideja ime. Festivali është kaq i bukur dhe kam menduar se turistët do të donin të shihnin një grimë nga një anë tjetër e kulturës japoneze. Festivali këtu zgjat vetëm dy ditë. Është për të ardhur keq që tempulli ishte vjedhur ... fishekzjarrët duhet të ketë qenë vendosur jashtë nga prapa tempullit në natën e dytë. Ndrëqimi me ngjyrë ari do të kishte qenë bukur.</i></p> <p>Pas hyrjes, njeriu i vjetër kërkon pak ndihme. Së pari, a mund të ju ndihmoni atë të shqiptojë fjalën N-E-B-U-T-A. Çfarë janë geramat në këtë fjalë? A mund t'i shkruajmë ato me dy rastet: të vogla dhe të mëdha? Çfarë fjalë të tjera fillojnë me këto shkronja?</p> <p>A mund të vizatojmë fjalën duke përdorur ngjyra të bukura si në festival?</p> <p>Plaku është aq i impresionuar sa që ai do t'ju japë një shans për të pyetur atë. Por ai thotë se ai nuk e ka bërë atë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Diskutoni festivalin më shumë ... Dëshironi të shkoni?		
Fjalori:	Merrni nga diskutimi		
Materiale:	Letër dhe markera		



Fletë pune:	Asnjë
Referencat:	http://www.nebuta.or.jp/english/pages/what.htm http://www.nebuta.or.jp/english/pages/produce.htm

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Madhësia e valëvitëseve	Kodi:	PS-KRIM-10
Subjekti:	Hetimi – Qendra matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të njoftohen me konceptin e zonës (area matematikore).		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L besojnë se dikush ka vënë Tempullin brenda në një Nabuta barkë dhe është larguar me të në mes të paradës. Cila barkë ishte ajo? A&L kanë dhënë një model të ndërtimit të pjesës së poshtme të Pavijonit të Artë. A mund të numëroni sa katrorë janë rreth Tempullit të Artë?</p> <p>Tani, zyra e Kryeministrit na ka dhënë modelet e të gjitha barkve në festival. Merrni modelin tuaj dhe të shohim se me cilën barkë përshtatet ajo! Nuk është vetëm një.</p> <p>Kryeministri është aq i kënaqur që ju keni gjetur se si barka ishte vjedhur sa që ai do bie dakord që t’u përgjigjet pyetjeve. Porsi tjerët, ai thotë se nuk e ka bërë !</p>		
Variacione:	Shpjego rreth vëllimit aq pak ose aq shumë sat ë jetë nevoja.		
Pikat e diskutimit:	A mendoni se Pavioni i Artë është i madh apo i vogël?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Blloqet ndërtimore		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Shkrimi I Karaktereve	Kodi:	PS-KRIM-11
Subjekti:	Hetimi – Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të prezantohen me artin japonez të shkrimit të karaktereve.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L vënë re disa shkrime në barka. Duke kërkuar përmes fotografive ata e kuptuan se barka e cila ishte mjaft e madhe për të fshehur Tempullin ishte regjistruar me emrin: <i>Oboetoke, okinaizo nidoto</i> dhe e kishte simbolin:</p> <p> në të. Në përpjekje për të zbuluar kuptimin e saj, ne kthehemi tek Njeriu i Vjetër për ndihmë. Por ngaqë ai është ende një i dyshuar, ne nuk duam të kërkojmë direkt në lidhje me shprehjen për shkak të frikës se ai do të jetë i dyshimtë. Kemi gjetur nga lista e hyrjeve se barka u quajt KUJTOHU, kjo nuk do të ndodhë përsëri. Por, karakteri:</p> <p></p> <p>Ende ne nuk e dimë se çfarë do të thotë. Le ta gjejmë!</p> <p>Prejardhje gjuhësore është më shumë për ju. Ju mund të shpjegoni pak për grupin tuaj parashkollor nëse dëshironi. Tregoni atyre se si dy ose më shumë simbole janë zhvilluar. Sigurohuni që të bëni simbolin e zjarrit!</p> <p>Ushtroni vizatimin e disa simboleve dhe gjithashtu fjalën e bashkangjitur. Është po aq e rëndësishme për ushtrimin e drejtshkrimit të vërtetë!</p> <p>Tani, le të kuptojmë të dhënë. Çfarë përfaqëson karakteri?</p>		
Variacione:	Prezantoni shkallë të ndryshme ngahistoria së karaktereve dhe alfabeteve japoneze.		
Pikat e diskutimit:	A mendoni se është më lehtë të shkruaj në shkronja apo karaktere? Çfarë karakter do të kishit krijuar për fjalë të thjeshta: mali, lumi, lule, fustani etj.		
Fjalori:	Karakterë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Printime të evolucionit të karaktereve (PHO-CRIME-07)		
Referencat:	http://anndundon.com/calligraphy/html/writing/picto.html http://www.japan-guide.com/e/e2046.html http://www.youji-net.info/index.html		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Aranzhimi i luleve	Kodi:	PS-KRIM-12
Subjekti:	Hetimi – Qendra e artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të mësojnë se si të bëjnë lule origami		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Një tjetër formë e artit që shihet në barkat Nabuta janë lulet. Në të gjithë kompleksin e tempullit dhe në foto nga festivali, ka lule të bukura. Pra, A&L vendosin të shkojnë të bisedojnë me aranzhuesin e luleve.</p> <p><i>Aranzhuesi i Luleve: Unë praktikoj një lloj rregullim të lashtë japonez të luleve I cili quhet Ikebana, e të cilin askush nuk e kuptuar deri sot. Më mori pesë vjet si një nxënës për të mësuar artin e rregullimit të luleve të prera dhe vendosja e tyre në vazo lulesh. Megjithatë, ajo që shumica e turistëve janë të interesuar për të mësuar është se si të bëjë lulet origami. Unë mendoj që doni të mësoni edhe ju?</i></p> <p>A&L bien dakord për të mësuar se si të bëjnë lulet origami. Fjala origami në japonisht është fjalë që do të thotë letër të palosur. Udhëzimet dhe fotot gjenden në këtë link http://www.origami-instructions.com/origami-kusudama-flower.html.</p> <p>Aranzhuesi i luleve bie dakord për t'iu përgjigjur disa pyetjeve. Ajo thotë se kishte një porosi për lule të zeza, të artë dhe të kuqe për festivalin Nabuta. Por ajo nuk e ka vjedhur Tempullin.</p>		
Variacione:	Kërkoni në faqen e internetit më poshtë për lule origami më të thjeshta		
Pikat e diskutimit:	<p>A mendoni se lulet janë të bukura?</p> <p>A mendoni se lule mund të jetë një art?</p>		
Fjalori:	Origami		
Materiale:	Letër origami, ngjitës, markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	<p>http://web-japan.org/kidsweb/virtual/ikebana/ikebana01.html</p> <p>http://www.origami-instructions.com/origami-kusudama-flower.html</p>		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Historia e Sumo-s	Kodi:	PS-KRIM-13
Subjekti:	Hetimi – Qendra gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	“S” është për...		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Sot, A&L menduan se do të shkojmë të flasim me një mundës Sumo. Ai ka një tregim për të na treguar rreth historisë së sumos, por së pari, me cilën shkronjë fillon fjala sumo? 'S'!</p> <p>A mund ju të vizatoni një “S” të madhe në letrën tuaj?</p> <p>Sa herë që tingulli “S” vjen në tregimin e sumos-së, ju duhet të rrisë letrën tuaj me “S.” Le të ushtromë: sumo! Letrat nalt!</p> <p>Sumo është një stil japonez i mundjes dhe është sporti kombëtar Japonez. Ka filluar në kohët e lashta për të performuar për zotat “Shinto.”</p> <p>Rregullat e sumos janë shumë të thjeshta: mundësi që e prek i pari tokën me diçka përveç këmbëve të tij, apo që e del jashtë unazës para kundërshtarit e tij, humb. Luftimet zhvillohen në një unazë të quajtur "dohyo," e cila është bërë nga balta dhe është i mbuluar në një shtresë rëre. Luftimet zakonisht zgjasin vetëm disa sekonda, ose nganjëherë një minutë.</p> <p>Në krye të hierarkisë së mundësve të sumos është yokozuna (kampioni i madh). Pasi një mundës arrin rangun e yokozunas, ai nuk mund të humb.</p> <p>Mundësit më të zgjedhur janë atletët e trajnuar në moshë prej 20 deri në 35 vjeç. Ata jetojnë së bashku në strehim dhe vende të trajnimit, të quajtur "stallat". "Masteri i qëndrueshëm" iu tregon atyre se kur ata mund të hanë, flenë, trajnojnë dhe të pushojnë! Ata nuk kanë lirinë e tyre!</p> <p>Nuk ka kufizime për peshën, që do të thotë se mundësi mund të luftojë me një mundës tjetër shumë herë më i rënda se ai. Pra, shtimi i peshës është një pjesë shumë e rëndësishme të trajnimit të sumos. Mundësit sumo hanë një pjatë, chanko Nabe, plot me perime, mish dhe peshk.</p> <p>Gjashtë turne mbahen çdo vit ... a mund ju të numëroni deri në gjashtë ... secili zgjat 15 ditë, a mund të numëroni deri në pesëmbëdhjetë?</p> <p>Tani është shansi juaj. Intervistoni mundësin sumo. Ai gjithashtu thotë se nuk e ka bërë atë!</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	A dëshironi të bëheni një mundës sumo?		

Fjalori:	Merrni nga tregimi
Materiale:	Letër dhe laps
Fletë pune:	Asnjë
Referencat:	http://www.japan-guide.com/e/e2080.html

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Kjo është e rëndë!	Kodi:	PS-KRIM-14
Subjekti:	Hetimi – Qendra matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë mbledhjen		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L na tregojnë se në garën e fundit vjetore pesha mesatare për një mundës sumo ishte 180 kg! Kjo është e rëndë!</p> <p>Sa peshë duhet të shtoni për të peshuar 180 kg? A e dini ju se sa peshoni? Peshoni veten tuaj dhe kërkoni që mësuesit të shkruajnë të gjitha peshat. Ushtroni duke thënë numrin e peshës suaj.</p> <p>Mblidhni të gjitha peshat e klasës që të shohim se sa njerëz së bashku do të peshojnë njëjtë si një mundës sumo. (Ndhmoni fëmijët me mbledhjen!) Numëroni numrin e fëmijëve.</p> <p>Tani mblidhni numrin e njerëzve në një rreth të ngushtë. Si do ndjeheni n.q.s kishit ecur me këtë peshë të madhe gjithmonë? A është e lehtë për të dalur nga dera?</p>		
Variacione:	Ecni nëpër vende të ndryshme për të pasur një ide se sa i madh është një mundës sumo!		
Pikat e diskutimit:	A dëshironi të bëheni një mundës sumo?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Peshore		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Biskotat “Sumo”	Kodi:	PS-KRIM-15
Subjekti:	Hetimi – Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të bëjnë biskotat e tyre “sumo”		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L menduan se do të ishte kënaqësi të ketë një pushim të vogël për gatuarje. Hoteli na ka dhënë të gjithë përbërësit për të bërë biskota. Derisa ju gatuarja mendoni për kush mund të jetë i dyshuari!</p> <p>Mblidhen të gjithë fëmijët me një tavolinë. Bëni që fëmijët të masin, zbrazin dhe përziejnë sa më shumë që është e mundur. Bëjeni me radhë të rrokullisin brumin dhe të formësojnë biskotat.</p> <p>Udhëzime:</p> <ol style="list-style-type: none"> Në një enë të madhe bashkoni gjalpë dhe sheqer deri sa është i butë. Futni vezë dhe vanilje të rrahur. Lloqçisni miellin, pluhurin të pjekjes dhe kripën. Mbuloni dhe ftoheni brumin për të paktën një orë (ose gjatë natës). Ngroh furrën paraprakisht në 400 gradë F (200 gradë C). Rrokullis brumin në sipërfaqe të mjellosur 1 / 4 deri 1 / 2 inç të trashë. Pritini në forma me ndonjë prerëse ose thikë. Vendosni biskotat 1 inç larg njëri-tjetrit mbi fletë biskotash të palubrifikuar. Piqni 6 deri në 8 minuta në furrë. Ftohni plotësisht. <p>Sigurohuni që të formësoni biskotat si një Mundës Sumo.</p> <p>Dërgoni biskotat në kuzhinë dhe këndoni një këngë përderisa shkoni atje.</p>		
Variacione:	Formoni biskotat në vend se të rrotulloni ato.		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	<p>170 g gjalpë i zbutur, 400 g sheqer të bardhë, 4 vezë, 1 lugë çaji vanilje ekstrakt, 625 g miell, 2 luge pluhur pjekje (sode), 1 lugë çaji kripë</p> <p>Enë për përzierje Fletët të pjekjes</p>		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://allrecipes.com/Recipe/the-best-rolled-sugar-cookies/Detail.asp		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Le të luajmë	Kodi:	PS-KRIM-16
Subjekti:	Hetimi – Qendra e artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që të praktikohen konceptet matematikore të zonës dhe të diametrit të një rrethi.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Mundësi sumo pyet nëse doni të provoni një version të modifikuar të sumos - të mësojnë sa e vështirë është për t'i bërë njerëzit që të dalin jashtë rrethit. Por së pari ne kemi për të ndërtuar arenën tonë!</p> <p>Mat një varg që është 4.5 metra i gjatë. Pyesni fëmijët të bëjnë një rreth me të.</p> <p>Tani, për të ushtruar, ne vendosim një gjilpërë pëlhurash në anën e pasme të çdo personi. Detyra jote është që ose të marrë gjilpërën e kundërshtarit tuaj ose t'i detyrojë ata të dalin jashtë rrethit. Personi i parë që e bën këtë, fiton.</p> <p>Sigurohuni që të gjithë të kenë një shans për të luajtur - 2 persona në një turn.</p> <p>Vazhdoni duke luajtur!</p>		
Variacione:	Luajë pa një gjilpërë pëlhurash dhe provoni të nxitni fëmijët ta bëjnë hapin jashtë unazës.		
Pikat e diskutimit:	A është lehtë për t'i hedhur njerëzit nga një rreth i vogël?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	4.5 m litar/varg (fije)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://en.wikipedia.org/wiki/Sumo		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Barrierat – Armike të Dashurisë	Kodi:	PS-KRIM-17
Subjekti:	Hetimi – Qendra gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të dëgjojnë një tregim.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Në mëngjes, duke ecur në këmbë përreth ju shihni se sot shumë pemë kanë letër të varur prej tyre. Por pse? Me ndihmën e A & L's ju gjeni kopshtarin që te pyesni atë se çfarë po ndodh. Ai shpjegon se sot është festivali 'Tanabata' (zakonisht festohet më 7 korrik apo 7 gusht). Kur ky kohë të vitit vjen njerëzit shkruajnë dëshirat e tyre në shirita të letrës dhe varin ato në pemë bambu së bashku me dekorime. Ju mund të shihni këtë gjithkund.</p> <p>Dëgjoni se si plaku vazhdon për të treguar histori popullore (e bashkangjitur)</p> <p>Pyesni fëmijët që t'i vizatojnë dëshirat e tyre dhe t'i varin ato në pemë.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Merrni nga tregimi.		
Materiale:	Letër dhe stilolaps Tregim (PHO-CRIME-08)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://web-japan.org/kidsweb/folk/tanabata/tanabata01.html		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Kopjimi i Shenjave të Gishtërinjve	Kodi:	PS-KRIM-18
Subjekti:	Hetimi – Qendra matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të kopjojnë dhe lexojnë shenjat e gishtërinjve.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>A&L kanë bërë një zbulim të madh! Kopshtari sapo erdhi me çekiç që duket se ka gjurme gishtash mbi të! Sa emocionuese!</p> <p>Pra tani ne duhet të mësojmë se si të marrim shenjat e gishtërinjve. Dy nga dy, merrni shenjat e gishtërinjve të partnerit tuaj duke fërkoni një gisht për një kohë të gjatë mbi bllokun me ngjyrë dhe pastaj mbi një copë letre.</p> <p>Tani le të shohim shenjat e gishtërinjve të çdo të dyshuari!</p> <p>Krahasoni shenjat e gishtërinjve me atë që është në çekiç. A keni një të dyshuar kryesor tani?</p>		
Variacione:	Një tutor/udhëheqës duhet të marrë shenjat e gishtërinjve dhe të gjithë së bashku duhet t’i shikojnë ato.		
Pikat e diskutimit:	A është lehtë të lexoni shenjat e gishtërinjve?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Ngjyrë, letër, çekiç		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Pëlhura të bukura dhe të mahnitshme	Kodi:	PS-KRIM-19
Subjekti:	Hetimi – Qendra e artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të mësojnë llojet e ndryshme të pëlhurave.		
Përshkrimi/si të luaj:	<p>Në historinë Tanabata, një njeri zbulon një grup të bukur pëlhurash. Le të shohim se çfarë ishte në atë grup pëlhurash.</p> <p>Të ketë foto të gatshme të prera nga revistat. Të jenë të bukur si:</p> <ul style="list-style-type: none"> - këmishë - xhaketë - fund - këpucë - çorape të gjata - shall - çorape - gjilpërë - gjerdan - vathë - kep - kapelë - doreza <p>Shikoni çdo copë pëlhure që ai njeri i ka gjetur. Ushtroni emrin e pëlhurave dhe bisedoni për ngjyrën dhe formën e tyre.</p> <p>Nëse koha lejon, fëmijët mund të vizatojnë pëlhurat për vete.</p>		
Variacione:	Shto lloje të tjera të veshjeve!		
Pikat e diskutimit:	A i veshin të gjitha këto pëlhura në të njëjtën kohë? Çfarë është lloji juaj i preferuar i pëlhurave?		
Fjalori:	I përfshirë më lartë		
Materiale:	Piktura		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Hetimi i “Kinkakujit” PS

Titulli:	Bëni një supozim	Kodi:	PS-KRIM-20
Subjekti:	Hetimi – Qendra e artit	Koha:	25 min
Qëllimi i aktivitetit:	Që fëmijët të nxjerrin një përfundim për atë se kush është kriminel.		
Përshkrimi/si të luaj:	Si një grup vendosni se kush ju mendoni që e vodhi Tempullin dhe pse. Pasi ju të supozoni, policia do gjej fajtorin. Le të shpjegojnë pse ai e bëri atë.		
Variacione:	Përgjigja do të dorëzohet atë ditë.		
Pikat e diskutimit:	Si e dini se ai/ajo e bëri këtë?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Dorëzuar atë ditë		
Referencat:	Asnjë		

(PHO-KRIM-00)

Personazhet:

- **Murgu Budist.** Murgu budist e mban vetën dhe nuk dëshiron të përgjigjet në shumë pyetje. Ai ngurron të përgjigjet, por do të përgjigjet kur i bëhet presion për pyetje. Turistët e shqetësojnë atë sepse ai nuk mund të lutet në tempull ashtu si ai dëshiron. Ai mendoi që ta djeg tempullin sikurse murgu i çmendur në vitet 1950-ta, por nuk e bën. Ai nuk shkoi në festivalin e Nabutës natën që u vodh tempulli, por e mban mend ta ketë parë tempullin duke u ngritur dhe diçka që dukeshin si milingona e lëviznin. Ai kishte menduar se ishte duke ëndërruar kështu nuk bëri asgjë rreth kësaj. Deri në mëngjesin tjetër ai nuk e kishte kuptuar që e kishte parë tempullin duke u vjedhur.
- **Kopshtari.** Kopshtari është një njeri i moshuar i sjellshëm i cili vuan nga humbja e kujtesës afat-shkurt. Atij i kujtohen ngjarjet e vjetra por jo të tanishmet. Ai kohët e fundit kishte gërmuar një gropë të madhe nën udhëzimet më lartë. Atij i ishte thënë se gropa ishte një fushë për sumo, por ai nuk ja ka idenë. Festivali Nebuta ishte ide e tij për shkak të ndarjes së kulturës japoneze dhe të dashurisë së tij ndaj turistëve. Ai është i mërziur nga sjellja e bashkëpunëtorëve të tij ndaj turistëve posaçërisht nga sjellja e rregulluesës së luleve, plakut dhe bërësit të shpatave.
- **Turisti.** Ai ishte shumë i shqetësuar që tempulli kishte humbur dhe kështu e lajmëron policinë. Ai shkon herët në mëngjes të shihte tempullin dhe tempulli nuk ishte aty. Kur e pyesin ai tregon për një ceremoni me shpata, lule, maska dhe shumë ari. Turisti është duke shkruar një artikull gazete turistik për tempullin dhe ai e don kulturën japoneze. Ai din gjithçka për tempullin dhe nuk mund të besojë që tempulli ishte vjedhur.
- **Bërësi i maskave.** Bërësi i maskave ndihet sikur ai është pjesë e artit të vdekur. Atij i vie mirë të bëjë maska tradicionale për qëllime të vërteta, por e sheh se shumica e konsumatorëve këto ditë janë turistët që e çmojnë shumë pak artin.

Sidoqoftë për të përmirësuar situatën, ai ka vendosur që të mbajë orë për ti mësuar fëmijët si të bëjnë maska. Ai ishte në pushime ditën që ishte vjedhur tempulli sepse ai kishte pasur shumë porosi për maskat tengu tre ditë para festivalit Nebuta. Për të pushuar pas tri ditëve punë ai u largua në mbrëmjen e festivalit dhe u kthye vetëm nën urdhrat e policisë. Ai di shumë dhe përmes grupit të tij të klientëve nga elita mbretërore, ai kishte dëgjuar thashetheme se perandori dhe kryeministri janë grindur shumë rreth tempullit të artë kohëve të fundit.

Perandori dëshiron ta lëvizë tempullin në kopshtin e tij pasi ai beson se është thesar japonez dhe ai ka të drejtë ta shohë tempullin çdo ditë.

Kryeministri në anën tjetër do të dëshironte të dërgojë tempullin në vizitë përreth botës për të rritur vetëdijen e kulturës japoneze dhe me shpresë që të rrisë numrin e turistëve i cili ka filluar të zvogëlohet.

- **Perandori.** Perandori është larguar nga situata duke qenë në shtëpinë e tij natën e vjedhjes. Sidoqoftë brenda elitës nuk mbahet e fshehtë se ai që një kohë të gjatë ka dashur ta vendos tempullin në kopshtet e tij.
- **Plaku me lundër / barkë peshkimi.** Ai mbanë mend kohën pa turistëve dhe shprehet që nuk i do ata. Shpesh herë ai ka përmendur se do të vidhte tempullin vetëm për ti larguar turistët. Ai peshkon dhe shet ky carp të cilët janë të ndaluar për tu shitur. Duke pasur turistët përreth ai bënë tregti por kjo do të thotë se edhe policia e vëzhgojnë. Ai shpesh është parë me

rregulluesen e luleve pasi ata kanë traditë të pinë qaj qdo të mërkurë për të diskutuar si nuk i donë turistët.

- **Mundësi Sumo.** Mundësi Sumo është një personazh i ri për sa i përket shqetësimit të komunitetit të tempullit. Njerëzit dinë shumë pak për të. Ai erdhi tre muaj më parë nën udhëheqjen e qeverisë për të ndihmuar vënien e planeve për një fushë Sumo të re, e cila u propozua që të ndërtohet matanë lumit nga tempulli për të tërhequr më shumë turistë. Ai është tip i tërhequr dhe ndonjëherë i vijnë disa vizitorë, shokë në shtëpinë e tij afër vendit të ndërtimit Pasi që plani është ende duke u diskutuar, mundësit nuk kanë përse të jenë në atë vend çdo ditë, ndonjëherë vijnë ta vizitojnë. Nata e tij e fundit në rezidencë ishte ajo e festivalit Nebuta.
- **Rregulluesja i luleve.** Ajo është lodhur me turistë sepse ata ecin në kopshtet me lule dhe kopshtet me gurë dhe nuk e çmojnë artin e saj. Ajo ka menduar që ta lëshojë punën disa herë por duket sikur ajo e donë artin e saj ose paratë që mjafton për ta mbajtur atë në punë. Ajo e ndjek festivalin Nabuta por ishte në pjesën ku bëheshin përgatitjet duke ndihmuar barkat që të bëjnë përgatitjet në momentin e fundit të luleve, ngjyrës etj. Ajo është artiste vizuale dhe e luleve.

(PHO-KRIM-01)

Raporti i lajmeve:

Sapo morëm një lajm. Raport special. Kinkakuji, tempulli i Pavionit të artë u vodh gjatë natës. Aktualisht, askush nuk ka marrë përgjegjësi për këtë dhe asnjë i dyshuar nuk është identifikuar.

Tempulli u vodh mbrëmë diku mes fillimit të festivalit Nabuta dhe këtë mëngjes.

Derisa është e ditur se tempulli po mungon, nuk është gjetur asnjë dëshmi që është lëvizur tempulli dhe nuk ka asnjë gjurmë se ku është dërguar. E vetmja gjë çuditshme është se një gropë e madhe e cila duket se është gropuar për qëllim të një arene Sumo, është mbushur prap me dhe. Derisa policia kanë provuar të gërmojnë tërë ditën, asgjë nuk është gjetur brenda

Raport special:

Në fillim pak për historinë e Kankujit, Tempullin e Pavionit të artë, i cili është vjedhur. Tempulli u ndërtua në vitin 1397. Zyrtarisht tempulli u njoh si Rokuonji dhe ishte një vilë e mbetur e Ashikaga Yoshimitsu, i cili dëshiroi që vila të bëhet një tempull Zen Budist pas vdekjes së tij në vitin 1408. Sot ky është atraksioni më i vizituar turistik në Japoni.

Është një numër i personazheve që kanë mundur ta vjedhin tempullin. Ja çfarë dimë deri më tani:

Personazhet:

Murgu Budist. Murgu Budist jeton në vendin ku është tempulli për tu kujdesur për të.

Ai nuk i do të gjithë turisten pasi që mendon se ata e prishin qetësinë e vendit. Sidoqoftë, ai po ashtu mban mend tempullin që u dogj nga një murg i çmendur në vitin 1950 kështu që ai nuk e shpreh mendimin e tij.

Kopshtari: Kopshtari është një njeri i thjeshtë i cili kujdeset për kopshtet e mëdha dhe deri diku i pëlqen ato. Ai zakonisht punon prej 3 paradite deri në 9 paradite për të shmangur turistër derisa ai punon dhe pushon pas punës. Projekti i tij i fundit ishte të groposte një gropë të madhe për të filluar ndërtimin e arenës së Sumos. Në përgjithësi kopshtari i pëlqen turistët dhe kënaqet duke iu treguar atyre pamjet e bukura të Japonisë.

Turisti. Turisiti ishte i pari që raportoi për humbjen e tempullit. Ai arriti në lokacionin e tempullit rreth orës 6 paradite për të mbërritur para turmës dhe u shokua kur nuk e gjeti tempullin. Ai e zgjoi murgun dhe së bashku ata raportuan incidentin në polici.

Bërësi i maskave. Bërësi i maskave jeton pak më larg prej tempullit dhe ai nuk e viziton tempullin shpesh. Sidoqoftë ai e ka vizituar atë shumë ditëve të fundit të përgatitjeve për festivalin Nabuta. Shumë nga grupet e komisioneve maskohen prej atij.

Perandori. Perandori është shumë i shqetësuar për tempullin e humbur dhe ka kërkuar protestë publike ndërkombëtarisht. Ai e dëshiron thesarin japonez mbrapa.

Kryeministri. Kryeministri ka punësuar shërbimin tonë për të gjetur tempullin.. Është një monument kombëtar dhe duhet të kthehet.

Plaku me varkë peshkimi. Plaku peshkon çdo mëngjes në liqe përreth tempullit, zakonisht herët në mëngjes për 50 vitet e fundit.

Mundësi i sumos. Mundësi i Sumos është parë shumë në vendngjarje kohëve të fundit duke kërkuar të ndërtohet një ring sumo afër tempullit.

Rregulluesja e luleve. Rregulluesja e luleve është e nervozuar në publik me turistët kur ata ecin në kopshtet e saja dhe i shkatërrojnë lulet. Edhe pse zemërake, ajo është më e mira, kështu që shërbimi i natyrës vazhdon ta punësojë atë në tempull. Ajo shumë rrallë bashkëpunon me të tjerët por ajo ka punuar shumë për festivalin Nabuta gjë që e ka disponuar paksa.

(PHO-CRIME-02)





(PHO-KRIM-03)

Tengu i kaltër & Tengu i kuq

青テングと赤テング

Na ishte një herë, shumë kohë më parë, në majë mali jetonin Tengu i kaltër dhe Tengu i kuq të cilët ishin shumë shokë të mirë.

Tengu i kaltër dhe Tengu i kuq gjithmonë do të shikonin poshtë botën e njerëzve nga maja e malit.

Një ditë, Tengu i kuq i tha Tengut të kaltër.

“Hej Tengu i kaltër, sa kohë ka që jemi në këtë mal?”

“Le të shohim, me siguri afër 500 vite”

“500 vite? Kur ne shohim botën poshtë si përparon kaq shpejtë, ne nuk kemi ndryshuar aspak.”

Epo, këta njerëz kalojnë gjithë vitin, vit pas viti duke luftuar me njëri tjetrin.”

“Hmm, a do të ndryshosh nëse lufton?”

“Natyrisht. Edhe kur ata ndërtojnë kulla të bukura luftojnë mes vete dhe i djegin ato. Dhe kur ata ndërtojnë një qytet të ri, ata fillojnë të luftojnë përsëri dhe e djegin qytetin. Është mrekulli se si ata vazhdojnë ta bëjnë pa u mërzitur?”

Me të dëgjuar këtë Tengu i kuq mbërthen duart dhe thotë,

“Kjo është! Edhe ne duhet të luftojmë!”

“Hej hej, çfarë je duke thënë?”

“Ne kurrë nuk kemi luftuar, edhe pas 500 vitesh.”

“Epo kjo ndodhë sepse jemi shokë.”

“Këtu qëndron problemi. Për arsye se ne nuk luftojmë mes veti, ne nuk kemi përparuar.”

“Vërtetë? Unë mendoj se është gjë e mirë që jemi shokë.”

“Sidoqoftë, që nga sot ne duhet të luftojmë. Dhe tani që jemi duke luftuar, ne nuk duhet të luajmë së bashku për ca kohë a kuptove?”

“Hmm, unë në të vërtetë nuk e kuptoj, por pasi po insiston.”

Në këtë mënyrë Tengu i kaltër dhe Tengu i kuq ja dolën të kenë grindjen e parë. Nga kjo ditë e tutje, Tengu i kaltër dhe Tengu i kuq shkuan të jetojnë në male të ndara dhe e injoruan njëri tjetrin sa më shumë që ishte e mundur.

Pastaj një ditë, kur Tengu i kaltër ishte vetëm dhe duke shikuar botën më poshtë, ai pa diçka duke shkëlqyer në kopshtin e kështjellës.

Çfarë është ajo? Pse po ndriçon kaq shumë?” ai pyeti vetën.

Duke u bërë shumë e më shumë kurioz, Tengu i kaltër vendosi të zgjasë hundën deri në kështjellë.

“ Rritu hundë! Rritu hundë! Rritu, rritu, rritu gjerë te kështjella!”

Tani, në kështjellë, princesha dhe shërbyeset e saja ishin të zëna duke varur rrobat e princeshës për tu tharë.

“Çfarë rrobash të bukura. Fijet e arit dhe të argjendit janë duke shndrit në diell si margaritarë”tha princesha e lumtur.

“Por çfarë duhet të bëjmë nëse ka aq shumë rroba dhe nuk ka hapësirë për ti varur ato”

Po në atë moment, hunda e Tengut të kaltër filloi të rritej në kopshtin e kështjellës.

“Oh shiko, një bimë bambuje. Por sa e trashë që është.”

Një pas një, shërbyeset filluan ti varnin rrobat e princeshës në hundën e Tengut të kaltër. Tengu i kaltër u habit shumë.” Çfarë është duke ndodhur? Hunda ime është shumë e rëndë. Hundë zvogëlohu!

Zvogëlohu, zvogëlohu dhe eja këtu!

Hunda e Tengut të kaltër u zvogëlua por u kthye me të gjitha rrobat gjithë ngjyrëshe të princeshës ende të bashkangjitura.



“ Oh jo! Fustanet e princeshës!”

Shërbyeset bënë panik por asgjë nuk mund të bëhej.

Ja kështu Tengu i kaltër i zotëroi rrobat e bukura të princeshës.

Një ditë, kur Tengu i kaltër i lumtur po provonte rrobat, Tengu i kuq i bëri një vizitë të pazakontë.

“Hej përse po vallëzon? pyeti Tengu i kuq.

Tengu i kaltër iu përgjigj duke i treguar rrobat e bukura” A nuk janë të bukura? Unë e rrita hundën për në kështjellë dhe të gjitha këto rroba të bukura erdhën prapa të ngjitura për hunde. Mund ti ndaj me ty nëse dëshiron”

“Pah, ne jemi duke u grindur. Dhe kush ka nevojë për kësi gjëra luksoze!” Pas kësaj përgjigje Tengu i kuq shkoi në shtëpi në malin e tij.

Në të vërtetë, Tengu i kuq mendoi se rrobat e princeshës që Tengu i kaltër i ofroi atij, ishin të pa rezistueshme.

“ Tengu i kaltër është shumë me fat. Po të mos ishim duke u grindur unë do të mund ti merrja ato rroba të bukura.” Tengu i kuq po mendonte.

“ Por nëse duhet vetëm që të rritet hunda ime, edhe unë mund ta bëjë atë. Në rregull, unë do të provoj. Hundë, rritu! Hundë rritu! Rritu, rritu, rritu gjerë te kështjella!”

Dhe hunda e Tengtut të kuq u rrit dhe rrëshqiti drejtë kështjellës.

Poshtë në kështjellë, mbreti ishte duke i trajnuar rojat e tij luftë shpatash.

“Mos e zvoglo mbrojtjen! Kurrë nuk mund ta dimë kur do të sulmojë armiku!

Në atë moment hunda e Tengtut filloi duke rrëshqitur brenda.

“Huh? Qfarë është kjo gjë e kuqe?”

“Ndoshta është një armë e re e armikut?”

“Sido që të jetë, sulmoni!”

Nën komandën e mbretit, rojat ia meshon hundës me shpatat e tyre.

“Auuuu! Po dhemb, po dhemb!”

Tengtut të kuq të gjerë iu bë hunda copa.

Sapo ai u ul në një shkëmb i zymtë Tengu i kaltër kaloi aty pranë

“ Hej Tengu i kuq, si je? Hej! Çfarë ka ndodhur me hundën tuaj?”

“ Nuk ka rëndsi, vetëm më lër të qetë.. Ne jemi duke u grindur në fund të fundit.”

“Unë sëmundje ta bëj këtë. Ne jemi shokë. Ja, më trego.

Është një plagë e rëndë. Por mos u brengos, do të sjell pak krem që është i mirë për prerje. Dhe po ashtu, mund të marrësh gjysmën e fustaneve.”

Me fjalë kaq të këndshme të Tengtut të kaltër, Tengu i kuq filloi të qajë.

Pas përvoje Tengu i kuq ndaloi së luftuari me Tengtun e kaltër, dhe ata jetuan të lumtur si shokë.

Fund



(PHO-KRIM-04)

Flladitësja me pupla e Tengu

テングのつぼみ

Na ishte njëherë një njeri i menqur që quhej Fukuhaqi.
Një ditë, Fukuhaqi vendosi të shkojë në malin Tengu, thuhej që Tengu jetonte atje.
Në momentin që mbërriu, ai nxorri një zar të gjerë dhe e rrokullisi.

“Uau, sa mirë që shoh. Mund ta shoh Edon [emri i mëparshëm i Tokios]. Unë mund ta shoh kryeqytetin”,
thirri Fukuhaqi i emocionuar.

Një Tengu me të dëgjuar thirri, “Hej, Fukuhaqi më lër ta provoj!”

“Jo ti nuk mundesh”

“Unë jam një Tengu!”

“Unë prap them që nuk mundesh. Nuk mund të të huazoj një gjë kaq interesante aq lehtë”

“A nuk frikësohesh nga një Tengu?”

“Natyrisht që nuk frikësohem nga asnjë Tengu. Sidoqoftë, ky zar është i mahnitshëm. Ti mund të
shohësh kudo, vetëm duke e rrokullisur. Uau, tani mund t’a shoh Osakën”. Fukuhaqi ishte tërësisht i
pushtuar me zarin.

“Hej Fukuhaqi a ka ndonjë gjë që të frikëson?”

“Po ka. Unë frikësohem nga vidimat”

“Vërtetë? Ti frikësohesh nga gjëra kaq të shijshme?”

“Po, vetëm emrin kur e dëgjoj më bën të ngjethem. Zotri Tengu, nga çfarë frikësoheni ju?”

“Unë frikësohem nga shkurret ngjyrë portokalli me gjemba”.

“E kuptova!”

“Çfarë? Çfarë kuptove?”

“Jo, ska rëndës, nuk është asgjë. Sidoqoftë tani mund ta shoh monumentin e Budës së Madh në Nara
[apo shenjën Neëborn në Prishtinë]” tha Fukuhaqi duke kërcyer l gëzuar.

Tengu që po shikonte me qëllim, e dëshironte zarin me padurim.

“Hej a dëshiron që t’a shkëmbejmë zarin tuaj me flladitësen time Tengu? Nëse e valëvit këtë flladitëse ti
mund të bësh gjëra siq janë, ta rritësh hundën apo ta zvoglosh”

“Ti je duke gënjyer, ajo është e pamundur”.

“Në këtë rast, shiko këtë”

Tengu duke e freskuar hundën e Fukuhaqit tha,

“Hundë e Fukuhaqit rritu, rritu më gjatë”

Duke shikuar me kujdes, hunda e Fukuhaqit u rrit dhe gati mbërriti malin tjetër.

“Uau, të lutem ktheje hundën në përmasa normale, shpejtë”

“Atëherë, a do ta ndërrosh atë zar me flladitësen time?”

“Nuk kam zgjidhje tjetër. Do t’a ndërroj të lutem zvogëloje hundën time, shpejtë”

Pasi mori flladitësen, Fukuhaqi ja mbathi për në shtëpi.

Tengu duke marrë zarin tha i lumtur “Në fillim të shikojmë kryeqytetin”



Ai e rrotulloi zarin por nuk pa asgjë.

“Hmm, kjo është qesharake, edhe një përpjekje”

Tengu e rrotulloi zarin disa herë por nuk funksiononte sado që provonte.
Përfundimisht, Tengu e kuptoi se ishte mashtruar nga Fukulhaqi.

“Si guxon ai të më mashtrojë! Do t’ia kthej këtë që më bëri!”

Pastaj Tengu përgatiti një sasi të madhe të vidimave, për të cilët Fukulhaqi kishte thënë se ua kishte frikën dhe u nis tek shtëpia e Fukulhaqit.

Sidoqoftë, shtëpia e Fukulhaqit ishte e rrethuar me një shkurre portokalli me gjemba që që e frikësoi Tengen.

“Jo, nuk mund të afrohem afër shtëpisë!”

Pa pasur tjetër zgjidhje, Tengu pa dëshirë vendosi t’i hedh vidimat pas shkures dhe në shtëpinë e Fukulhaqit.

“Aha! Ajo mund të të frikësojë” deklaroi Tengu para se të kthehet në shtëpi

Brenda shtëpisë së tij, u përgjigj Fukuhachi, “ Këto duken të shijshme. Të bëfshin mirë!” dhe pastaj l hëngri me kënaqësi.

Që nga ajo ditë, Fukuhachi thuhet të ketë përdorur flladitësen me pupla për të ndihmuar njerëzit me nevoja dhe për të gëzuar të gjithë.

FUND

(PHO-CRIME-05)



(PHO-CRIME-06)





(PHO-KRIME-07)

Kanji

漢字

Fjala japoneze për shkronjat kineze është *kanji*. Kanji është një simbol grafik që përfaqëson kuptimin më shumë se tingullin e fjalës që i përket.

Modern Kanji	Old Pictograph	Meaning
山		mountain
日		sun
川		river
人		person
子		child
口		mouth

Mali, dielli, lumi, njeriu, fëmija, goja <http://anndundon.com/calligraphy/html/eriting/picto.html>

Kanji, një ndër tre dorëshkrimet që përdoret në gjuhën japoneze i ka shkronjat në gjuhën kineze të cilët u prezantuan në Japoni për herë të parë në shekullin e 5të përmes Koresë.

Para shfaqjes së shkronjave kineze, nuk ekzistonte asnjë shkrim japonez.

Kur i adaptuan shkronjat , japonezët jo vetëm që prezantuan shqiptimin original të shkronjave kineze por gjithashtu i lidhën shkronjat me fjalët përkatëse amtare japoneze dhe shqiptimin e tyre.

Kanji përdoret për të shkruar emrat, mbiemrat dhe foljet. Por për dallim nga gjuha kineze, gjuha japoneze nuk mund të shkruhet plotësisht në kanji. Për mbaresa gramatikore dhe fjalët që nuk korrespondojnë me kanji, përdoren dy lloje dorëshkrimi me rrokje , **hiragana** dhe **katakana**.

Japonezët mësojnë të lexojnë dhe të shkruajnë 2,000 shkronja kanji në shkollë.

Kanjit më të hershme ishin piktografe:vizatime të thjeshta të objekteve që ato prezantonin. Disa kanji kombinohen për të formuar një kuptim të ri.

Kanji janë ideograme, p.sh. secila shkronjë ka kuptimin e saj dhe i përgjigjet një fjale Duke kombinuar shkronjat, më shumë fjalë mund të krijohen. Si për shembull, kombinimi i “ zjarr” me “ mal” nënkupton “ vullkan”, dhe dy simbole për “ pemë” kur vendosen së bashku nënkupton “ drunjë” dhe tri simbole për” pemë” do të thotë “ pyll”.

木=Pema
木+木=林Drunjtë
林+木=森Pylli

火=Zjarri
山=Mali
火山=Vullkani

<http://www.japan-guide.com/e/e2046.html>





Ideographic Kanji

Meaning

上

up, over, above

下

down, under, below

中

center, middle

一

one

二

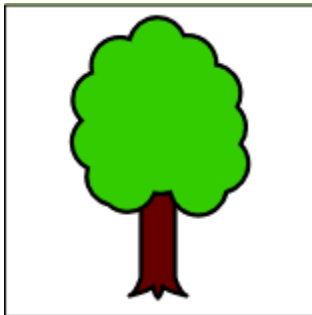
two

三

Can you guess this one?

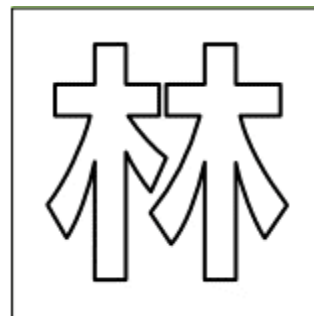
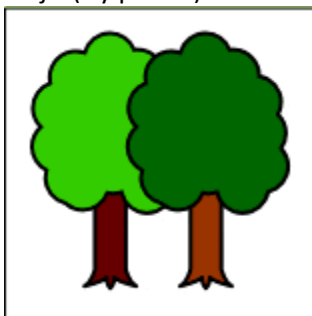
Lartë, mbi, sipër
Poshtë, nën, më poshtë
Në qendër, në mes
Një
Dy
A mund ta qëllosh këtë?

Pema:



<http://ëëë.youji-net.info/index.html>

Drunjtë(Dy pemë):





Zjarri:



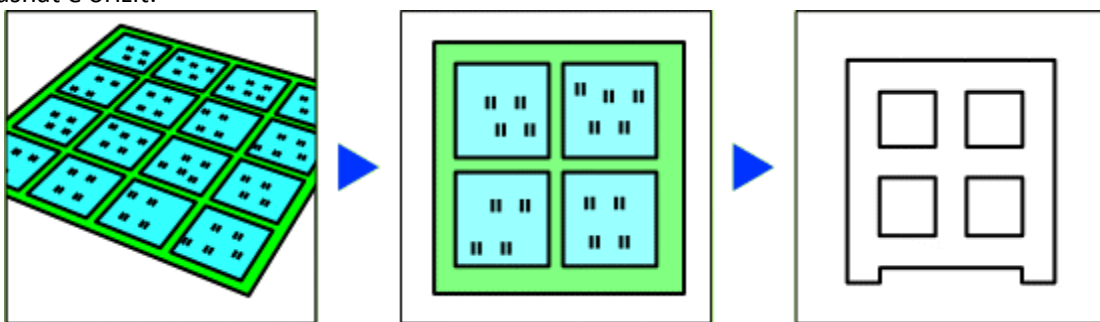
Flaka (Zjarr i madh):



Mali:

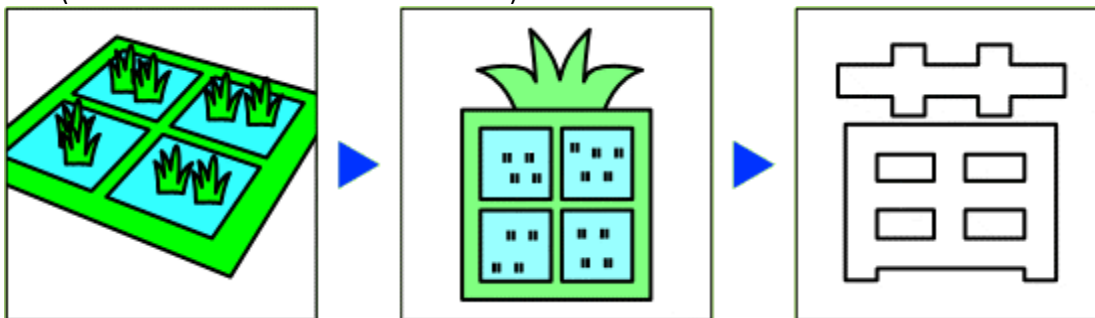


Fushat e orizit:

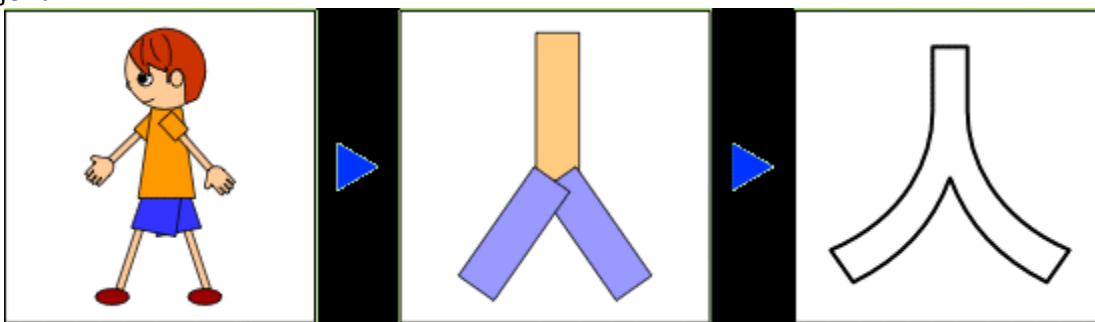




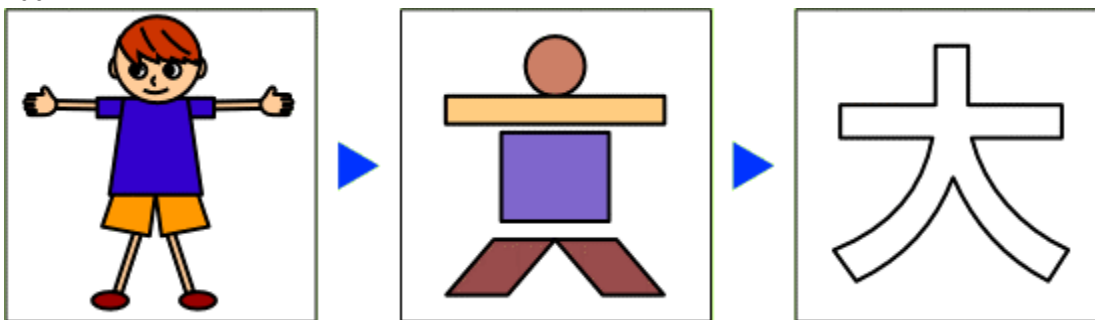
Bimëz(Bimët duke u rritur në fushën e orizit):



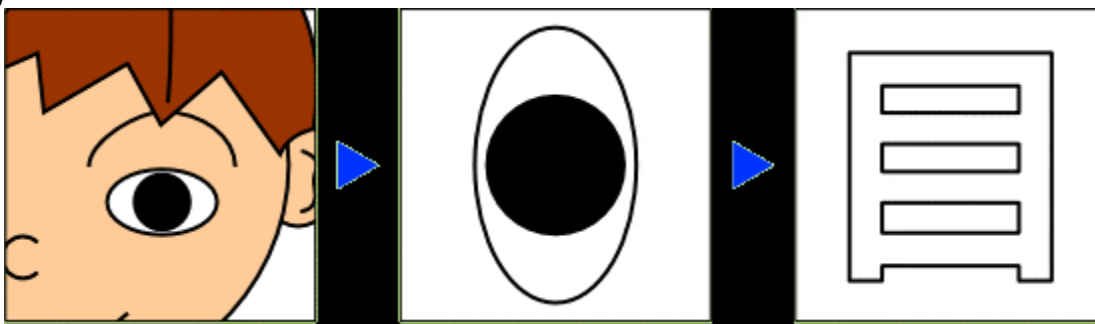
Njeriu:



I madh:

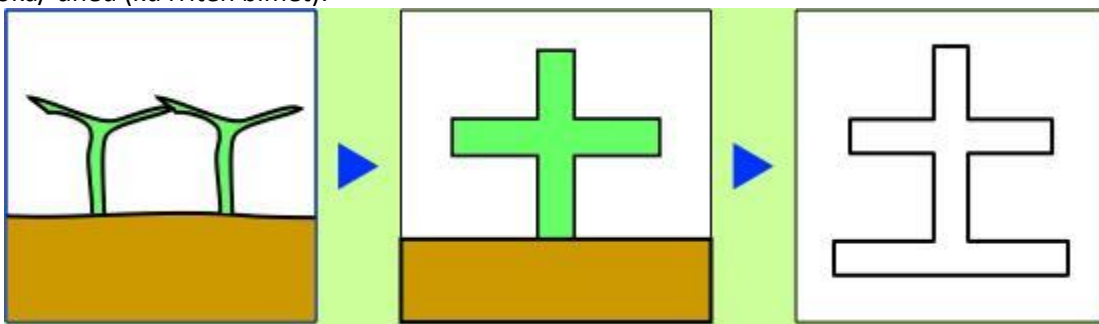


Syri:

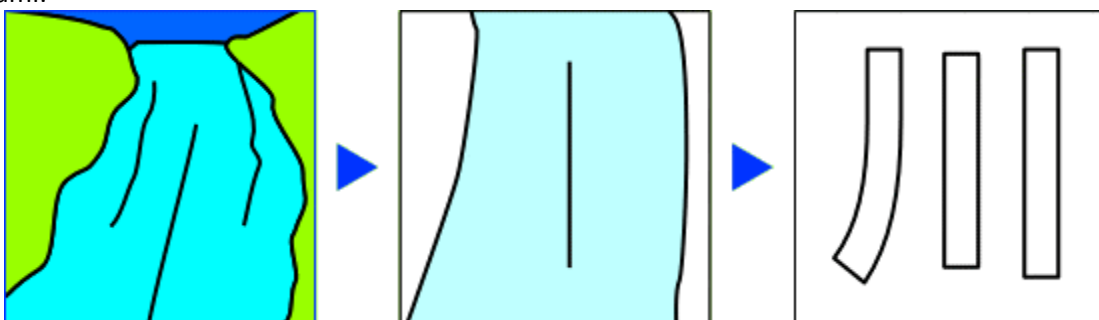




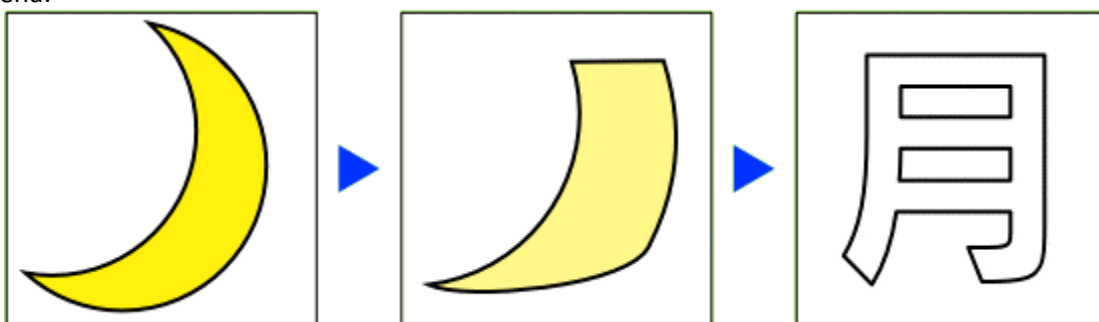
Toka/ dheu (ku rriten bimët):



Lumi:



Hëna:

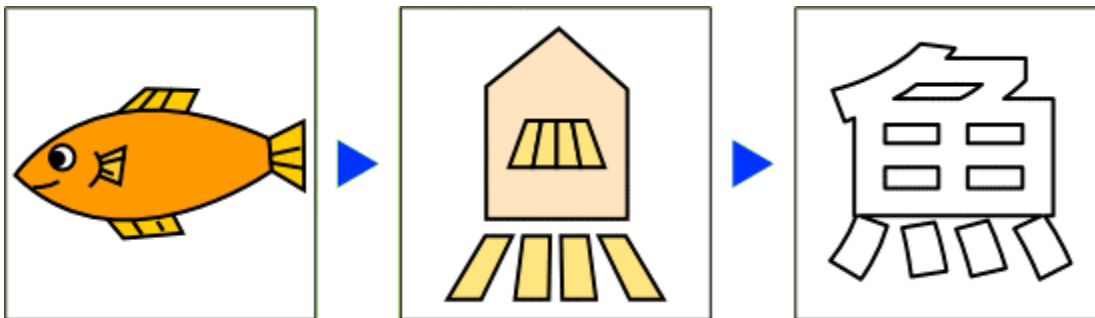


Shiu:





Peshku:



Dragoi!





Hiragana and Katakana

Rreth shekullit të 9të, japonezët zhvilluan sistemin e tyre fonetik të shkrimit duke u bazuar në rokje, hiragana and katakana. Këto përdoren së bashku më **kanji**.

Hiragana:

Katakana:

あ a	い i	う u	え e	お o	ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko	カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko
さ sa	し shi	す su	せ se	そ so	サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so
た ta	ち chi	つ tsu	て te	と to	タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho	ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ he	ホ ho
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo
や ya		ゆ yu		よ yo	ヤ ya		ユ yu		ヨ yo
ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro	ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro
わ wa				を wo	ワ wa				ヲ wo
ん n					ン n				



(PHO-KRIM-08)

Tanabata

Kohë më parë, na ishte një djalosh që jetonte në një fshat të vogël. Një ditë duke u kthyer në shtëpi nga puna në fusha, ai zbuloi diçka të mrekullueshme: rrobat më të bukura që kishte parë ndonjëherë. Ai i dëshironte rrobat me padurim, kështu që ngadalë i vendosi rrobat në shportën e tij dhe vazhdoi rrugën.

Në atë moment, një zë thirri "Më falni". Djali u trondit dhe tha, "Urdhëro? A mos më thirri dikush? Një vajzë e bukur u përgjigj, Po unë të thirra. Të lutem ma kthe mantelin me pupla. Unë jetoj në parajsë, the tani zbrita poshtë në këtë pellg për tu larë. Pa mantelin tim me pupla nuk mund të kthehem mbrapa.

Vajza dukej sikur ishte gati për të qarë, por djaloshi u bë sikur nuk dinte dhe i'u përgjigj, Mantelin me pupla? Unë nuk di asgjë për atë. Perëndesha, e paaftë që të kthehej mbrapa në parajsë, u detyrua të qëndrojë në tokë. Ajo filloi të jetonte me djaloshin. Emri i perëndeshës ishte Tanabata. Tanabata dhe djaloshi u martuan dhe jetonin të lumtur. Një ditë, pas disa vitesh, derisa djaloshi ishte duke punuar në fusha. Tanabata e gjeti mantelin e saj me pupla të fshehur në mes trarëve në tavan. "

E dija. Ai e ka fshehur atë" mendoi ajo me vete. Ajo veshi ,mantelin me pupla dhe menjëherë filloi të ndihet si perëndesha që ishte dikur.

Atë mbrëmje kur djaloshi u kthye në shtëpi, u befasua kur pa Tanabatën veshur me mantelin me pupla, duke qëndruar para shtëpise. Tanabata filloi të ngritet në qiell drejt parajsës dhe i thirri djaloshit " Nëse më do, thurr një mijë palë sandale prej kashtës dhe groposi ato rreth një druri bambu. Nëse bën ashtu, ne do të shihemi prap.

Të lutem vepro kështu. Unë do të të pres." Tanabata u ngrit lart, lart dhe u kthye në shtëpi në parajsë.

Djaloshi u dëshprua shumë por ai diti qfarë të bëjë. Menjëherë ditën tjetër, ai filloi të thurrë sandale prej kashte. Ai vazhdoi të thurr ditë e natë. Më në fund ai përfundoi së bëri sandalet e fundit dhe i groposi ato përeth drurit të bambusë.

Menjëherë druri i bambusë filloi të rritet shumë e më shumë dhe u rrit lart e më lartë gjer në qiell. Djaloshi menjëherë filloi të ngjitej në drurin e bambusë. Ai u ngjit lart e më lartë derisa ishte gati afër për ta mbërrirë parajsën. Por vetëm për ta parë Tanabatën me gjithë zemër, ai ishte ngutur duke bërë vetëm 999 palë sandale. Druri u ndal një hap më poshtë dhe dora e djaloshit nuk mundi ta mbërrijë parajsën.

Hej! Tanabata! Tanabata! Thirri djaloshi kah parajsa. " Oh je ti! Thirri Tanabatha. Ajo i'a zgjati dorën djaloshit dhe e tërhoqi atë mbi re.

Tanabata., më ke munguar shumë". tha djaloshi. Që të dy ishin të gëzuar duke parë njëri tjetrin prapë.

Babai i Tanabatës nuk ishte i kënaqur që ajo ishte martuar me një njeri në tokë. Ai i dha djaloshit punë të rëndë për të bërë, duke shpresuar që ta bëjë djaloshin të mjerë. " Ti do ta ruash fushën me pjepra për tri ditë dhe tri netë" tha ai. Djaloshi u bë shumë i etur duke shikuar fushën me



pjepra, por po ta hajë ndonjë pjepër, diqka e tmerrshme do të mund të ndodhte. Tanabata i tha atij “ Nuk mundesh kurrsesi që ta hash njërin nga këta pjepra.”

Por sa ditët shkonin, djaloshi kishte edhe më shumë etje dhe u bë e pamundur që të durojë më gjatë. Ai kapi një pjepër. Në atë moment, uji shpërtheu nga pema dhe u bë rrjedhë lumi. “I dashur! “ ” Tanabata!” . Në atë moment që të dy u ndanë nga njëri tjetri.

Dy të dashuruarit duke shikuar matanë lumit njëri tjetrin u bënë yjet Altar dhe Vega.
Babai i Tanabatës i lejon ata që të takohen por vetëm një herë në vjet, natën e 7-të korrikut.
Deri në këtë ditë këta dy yje hasin në njëri tjetrin përgjatë rrugës së qumshtit, duke shkëlqyer.





rainforest

Pylli - A&L ju ftojnë që të vini e ta eksploroni pyllin me ta. Ne do të udhëtojmë në Amazon ku gjendet pylli më i madh në botë. Ndërsa ne eksplorojmë, ne do të shohim kulturën e njerëzve që jetojnë në pyll dhe do të udhëtojmë nëpër tri shtresa e pyllit. Pylli shpesh quhet "gur i çmuar i Tokës" ose "Farmacia më e madhe në botë." Ajo ka 1/5 e bimëve të botës dhe 1/10 e llojeve të gjitarëve.

E hënë: Shtresat, toka e pyllit

• Hapja në rreth		10 min
• Qendra Gjuhësore: Milingona dhe Lisi	PS-PYLLI-01	25 min
• Qendra Matematikore 14% e gjetur	PS-PYLLI-02	25 min
• Tema Qendrore Ndiqni atë milingonë	PS-PYLLI-03	25 min
• Qendra e Artit Krijimi i lundrave	PS-PYLLI-04	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

E martë: Tregimi

• Hapja në rreth		10 min
• Qendra Gjuhësore: Tarzani: Mbreti i Xhunglës	PS-PYLLI-05	25 min
• Qendra Matematikore Cili është ky numër?	PS-PYLLI-06	25 min
• Tema Qendrore Vallëzimi i kafshëve	PS-PYLLI-07	25 min
• Qendra e Artit Hani atë!	PS-PYLLI-08	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min



E mërkurë: Çadra

• Hapja në rreth		10 min
• Qendra e Artit: Dylbitë	PS-PYLLI-09	25 min
• Qendra Gjuhësore Unë e spiunoj atë kafshë	PS-PYLLI-10	25 min
• Qendra Matematikore Lartë në pemë	PS-PYLLI-11	25 min
• Tema Qendrore Si bëhet çokollata	PS-PYLLI-12	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

E enjte: Amazoni

• Hapja në rreth		10 min
• Qendra Gjuhësore: Pema ëndërruese	PS-PYLLI-13	25 min
• Qendra Matematikore Navigoni atë lumë.	PS-PYLLI-14	25 min
• Tema Qendrore Jeta në Pyll	PS-PYLLI-15	25 min
• Qendra e Artit Lëng limoni	PS-PYLLI-16	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min

E premte: Shkatërrimi i Pyllit

• Hapja në rreth		10 min
• Qendra Gjuhësore: Shkruaj një shkronjë	PS-PYLLI-17	25 min
• Qendra Matematikore Numërimi	PS-PYLLI-18	25 min
• Tema Qendrore Le të marrim frymë!	PS-PYLLI-19	25 min
• Qendra e Artit Mbjell një pemë	PS-PYLLI-20	25 min
• Mbyllja në rreth		10 min



Pylli PS

Titulli:	Milingona dhe Lisi	Kodi:	PS-PYLLI-01
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të mësojnë të shkruajnë shkronja.		
Përshkrimi /si të luajë:	<p><i>Një lis i vetëm në Peru mund të ketë 43 lloje të ndryshme të milingonave!</i></p> <p>Me ndihmën e A&L, ne do të bëjmë vetë pemën tonë artistike.</p> <p>Së pari, ne duhet të mësojmë se si shkruhen fjalët 'M-I-L-I-N-G-O-N-Ë' dhe 'L-I-S'. Së bashku si një klasë, shqiptoni dhe ushtroni si shkruhen këto dy fjalë. Ushtro shkrimin e gjitha shkronjave që përbëjnë fjalën e parë: "M-I-L-I-N-G-O-N-Ë". Pastaj, ushtroni shkrimin e atyre së bashku si një fjalë.</p> <p>Mirë, të emërtojmë. (Para se fëmijët vijnë, var një pemë letre në mur, mos harroni gjethet). Për të emërtuar kemi nevojë për diçka të emërtojmë! Të gjithë duhet të formojnë/krijojnë një milingonë për të shtuar në pemë. Në krye të milingonës suaj, shkruani fjalën milingonë.</p> <p>Tani, çdo person në klasë duhet shkruaj fjalën "pemë" në pemë.</p> <p>Ngjit milingonën tuaj në pemë dhe le të rri aty gjithë javën.</p>		
Variacione:	Nëse fëmijët nuk janë gati për të shkruar fjalë, vetëm shkruaj shkronjën e parë.		
Pikat e diskutimit:	A dëshiron të jesh një milingonë?		
Fjalori:	Milingonë, Pemë		
Materiale:	Letër, marker, stilolaps, kasetë, letër (ngjyrë kafe), letër (ngjyrë jeshile)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Pylli PS

Titulli:	14% e Gjetur	Kodi:	PS-PYLLI-02
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ushtrojnë numërimin deri në 14		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na marrin për të parë pyllin ku ka shumë kafshë. Ne mendojmë se ka 10 milion lloje të ndryshme të kafshëve në pyll. A mund të shkruani numrin 10 milion? Kz numër ka një 1 dhe shtatë 0 më pas: 10.000.000.</p> <p>Por, a besoni se vetëm 1.4 milion nga ata kanë emra! A mund të shkruani 1.4 milion? Kjo është një 1, një 4 dhe pesë 0 më pas: 1.400.000.</p> <p>Kjo do të thotë se vetëm 14% nga të gjitha kafshët në pyll kanë emra! A mund të numëroni deri në 14?</p> <p>Bëni një rreth me fëmijët. Jepuni fëmijëve litarin që ata duhet të vënë në këmbët e tyre. Pastaj brenda rrethit vini numrat 1-14 duke thënë secilin prej tyre si një grup. Mos i vini numrat në radhë por përzieni ata.</p> <p>Pastaj fëmijët duhen të numërojnë 1-14. Në qoftë se ka shumë fëmijë, bëni dy fëmijë për të njëjtin numër. Nëse nuk ka mjaft, jepuni disa fëmijë nga dy numra.</p> <p>Pastaj, për një garë, një ka një fëmijë duhen të thonë numrin e tyre (në rend), të ecin në rreth dh eta shkelin me këmbë atë numër.</p> <p>Përsëriteni disa herë dhe shihni se sa shpejt ju mund të bëni atë!</p>		
Variacione:	Përfshihet më lartë		
Pikat e diskutimit:	Doni të emërtoni disa kafshë? Çfarë emri do të jepni një lloj të ri të majmunit?		
Fjalori:	Përqindjet		
Materiale:	Varg, letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Pylli PS

Titulli:	Ndiqeni atë milingonë	Kodi:	PS-PYLLI-03
Subjekti:	Natyrë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Përcjellja e drejtimeve		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Toka në pyll është e mbuluar me milingona. Shikoni jashtë - a shihni ju ndonjë milingonë?</p> <p>Milingonat gjithmonë udhëtojnë në linjë, duke kopjuar veprimet e milingonave përpara tyre. Ne do të ecim përreth si milingonat. Mirëpo, ju duhet të jeni të kujdesshëm që të ndjekin të gjitha veprimet e personit para jush. Nëse udhëheqësi ngre nalt duart, edhe ju ngitini duart tuaja gjithashtu. Nëse udhëheqësi kërcen, duhet të kërceni edhe ju.</p> <p>Ecni nëpër klasë në këtë mënyrë. Sigurohuni që të gjithë të kenë një mundësi të jenë lider.</p>		
Variacione:	Kryeni aktivitetin jashtë në qoftë se lejon moti		
Pikat e diskutimit:	A ju pëlqen që të ecni përreth si një milingonë? A do të preferoni të ecni vetë?		
Fjalori:	Paradë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Pylli PS

Titulli:	Krijimi i lundrave	Kodi:	PS-PYLLI-04
Subjekti:	Natyre - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të krijojnë barka		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Lumi Amazon është një lumë i madh dhe i gjatë që kalon nëpër pyllin Amazon. Shumë kafshë jetojnë rreth lumit. A&L duan të na marrin për të parë lumin, por së pari ne kemi nevojë për një lundër!</p> <p>Jepuni fëmijëve një mostër të një lundre për ta vizatuar. Së pari ngjyroseni lundrën. Pastaj preni figurën e lundrës (ose kërkoni ndihmë për të prerë atë). Duke përdorur letër me ngjyrë të kaltër, bëni një kolazh uji në gjysmën e një pjesë të re të letrës dhe ngjiteni lundrën në krye!</p> <p>Le të shkojmë të udhëtojmë me anije.</p>		
Variacione:	Ndhmoni fëmijët me prerje.		
Pikat e diskutimit:	Si do të ishte të udhëtonit gjithkund me lundër?		
Fjalori:	Barkë		
Materiale:	Letër, letër të kaltër kolazh, ngjitës, gërshtë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Pylli PS

Titulli:	Tarzani: Mbreti i Xhunglës	Kodi:	PS-PYLLI-05
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të lexojnë/dëgjojnë një tregim dhe të analizojnë fotot		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Shumë njerëz mendojnë se 'pyll' dhe 'xhungël' janë dy gjëra të njëjta. Nuk janë. Në një pyll ju nuk mund të shihni qiellin, por në një xhungël ju mundeni. Por shumica e kafshëve jetojnë në të dyja vendet dhe jeta është pothuajse e njëjtë. Pra, ne do të lexojmë historinë e Tarzanit, Mbretit të Xhunglës për të dëgjuar se si është jeta në xhungël!</p> <p>Lexoni tregimin me zë të lartë dhe bëni pyetje. Përqendrohuni në foto dhe në atë se çfarë ju mendoni që do të ndodhë më pas.</p>		
Variacione:	Çfarë pyetje janë parashtruar?		
Pikat e diskutimit:	Parashtroni pyetje që I përgatitni vetë për grupin tuaj		
Fjalori:	Nga teksti		
Materiale:	Librat		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Pylli PS

Titulli:	Cili është ky numër?	Kodi:	PS-PYLLI-06
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë numërimin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Kafshët në pyll udhëtojnë në grupe. Duke udhëtuar me A&L ju keni parë se si disa kafshë udhëtojnë vetëm dhe disa të tjerë së bashku. Le të përqendrohemi në pesë kafshë të ndryshme: majmuni, milingona, luani, elefanti dhe kolibra/zogu këndes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Majmunët udhëtojnë në grupe prej 4 duke u lëkundur nga një pemë në tjetrën. A mund të bëheni në grupe me nga 4 persona dhe të bëni kinse po lëkunden nga pemët? • Milingonat kanë qejf të marshojnë në linjë, ashtu siç kemi mësuar dje. Mund të rreshtoheni në linjë nga pesë persona dhe të bëni kinse marshoni? • Luanët kanë qejf të udhëtojnë në grup prej një nëne dhe dy foshnje. A mundet nëna të mbështetet në këmbët e saj përderi sa dy këlyshë l qëndrojnë pranë? • Elefantët gjithashtu kanë qejf të udhëtojnë me foshnje, por nëna ka vetëm nga një fëmijë. A mund dy njerëz të qëndrojnë pranë njëri-tjetrit me duar si trungje? • Kolibrat/Zogjtë këndues fluturojnë vetëm. A mund ju të përplasni krahët tuaj dhe të bëni sikur jeni duke fluturuar? <p>Rishikoni.</p> <p>Shpjegoni se të gjithë duhen të ecin përreth. Kur ju thirrni një kafshë, fëmijët duhen të gjejnë numrin e saktë të njerëzve dhe të bëjnë veprimin e duhur.</p>		
Variacione:	Veproni me më pak kafshë nëse komplikohet. Ndryshoni kafshët në qoftë se nuk ju pëlqejnë.		
Pikat e diskutimit:	Si udhëtojnë njerëzit? Si udhëtoni ju? Në grup apo vetëm?		
Fjalori:	Luan, majmun, milingonë, elefant, kolibra/zogu këndues		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Pylli PS

Titulli:	Vallëzimi i kafshëve	Kodi:	PS-PYLLI-07
Subjekti:	Natyrë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të imitojnë kafshë të ndryshme nga pylli		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Pylli është shtëpia e 1/10 së të gjithë gjitarëve në botë, e mos të flasim për insektet, zvarranikët etj.</p> <p>A&L na ftuan në një vallëzim të kafshëve.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Shikoni të gjitha kafshët që janë të listuara më poshtë. Varësisht nga niveli i fëmijëve, theksoni karakteristika të ndryshme ose tregoni foto.2. Lëshoni muzikë të xhunglës dhe kërkoni nga fëmijët të bëjnë një rreth3. Tregojuni fëmijëve se ju do të thërrisni nga një emër kafshe. Atëherë çdo person ka për t'u bërë si ajo kafshë dhe duhet të vallëzojë me muzikën sikur ata të ishin kafshë.4. Vazhdo me një tjetër kafshë5. Pas një kohe, fëmijët duhen të thërrasin emrat e kafshëve vetë.		
Variacione:	Nëse vallëzimi është shumë e komplikuar, vetëm tregoni se si duket kafsha.		
Pikat e diskutimit:	Cilat janë kafshët e ndryshme të pyllit?		
Fjalori:	Majmunët, rriqrat, merimangat, papagallët, fluturat, milingonat, anakondat, krimbat, krokodili, hardhuca, zog kukoos, gorilla, jaguari, njeriu, tukani, orangutangu, breshkët, lakuriqët, kanguri, piranat, hipopotamet, tigri, bongo, zhapini, elefanti.		
Materiale:	Foto të kafshëve nëse është e nevojshme.		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Pylli PS

Titulli:	Hani atë!	Kodi:	PS-PYLLI-08
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të argëtohen me ngjyra dhe art		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Më shumë se 80% e ushqimit të gjithë botës për herë të parë është rritur në pyll! A&L mendojnë se kjo është e pabesueshme. Pra, ata do të na marrin në një udhëtim rreth pyllit dhe do të na mësojnë emrat e shumë gjërave të ndryshme (sigurohuni që të keni fotografi të këtyre ushqimeve për t'u treguar fëmijëve).</p> <p>Uluni në një rreth dhe shikoni emrat dhe format e ushqimeve të ndryshme që rriten në pyll: Avokado, arra kokosi, fiq, portokall, limon, grejpfrut, banane, gujava, ananas, mango, domate, misër, patate, oriz, kungull i Misirit dhe patate të ëmbla, piper i zi, spec i kuq, çokollatë, kanellë, karafil, xhenxhefil, kallam sheqeri, tumericë , kafe, vanilje, arra brazili dhe shqeme.</p> <p>Zgjidhni disa nga lista e mësipërme për t'iu mësuar fëmijëve.</p> <p>Bisedoni për: emrin, formën, ngjyrën, shijen (në qoftë se ju e dini). Sa prej këtyre ushqimeve I kemi këtu?</p> <p>Thuani fëmijëve të zgjedhin një për të vizatuar. Pasi që ata vizatojnë, shkruani në letër se çfarë ajo është.</p>		
Variacione:	Ndihmoni fëmijët me çfarëdo gjëra që nuk janë në gjendje t'i bëjnë individualisht.		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Letra dhe markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Pylli PS

Titulli:	Dylbitë	Kodi:	PS-PYLLI-09
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kenë një ide se çfarë janë dylbitë dhe si përdoren ato		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na kanë ftuar që të bashkohemi me ta në majat e pemëve për të parë të gjitha kafshët nga lartë. Mos harroni se në një pyll, ju nuk mund të shihni qiellin nëse nuk jeni mbi pemë. Megjithatë, për të parë të gjitha vendet emocionuese, ne kemi nevojë për një pale dylbi.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Jepuni çdo fëmije dy pako të letrës higjienike që janë të lidhura me nga një shirit gome. Mbuloni çdo grup të dylbive me një copë të letrës të bardhë.2. Jepuni kohë fëmijëve që të vizatojnë në dylbitë e tyre.3. Bashkëngjit një varg në mënyrë që ata të mund të mbajnë dylbitë rreth qafave të tyre.		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Çfarë janë dylbitë dhe si përdoren ato?		
Fjalori:	Dylbi		
Materiale:	Dy letra higjienike ose një peshqir të letrës Letër të bardhë Ngjitës Pllaka plastike Markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.crayola.com/crafts/detail/jungle-binoculars-craft/		





Pylli PS

Titulli:	Unë e spiunoj atë kafshë	Kodi:	PS-PYLLI-10
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të mësojnë mbaresat e sakta gjinore për kafshë të ndryshme		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L vendosën që të na marrin për një ecje nëpër pyll. Ne gjejmë shumë gjurmë të kafshëve në tokë por kujt iu përkasin?</p> <p>Para se të mund të shohim gjurmët e kafshëve të tjera, ne duhet të dimë se si duken gjurmët e këmbëve tona. Hiqni këpucët dhe çorapet. Jepuni çdo fëmije një copë letër dhe shkumës me ngjyrë. Në partnerë vizatoni gjurmën e partnerit tuaj.</p> <p>Si duken këmbët tona?</p> <p>Var fotografitë e kafshëve në një rënë anë të dhomës dhe gjurmët e këmbëve të kafshëve në anën tjetër. Në dy ekipe punoni së bashku për të përputhur gjurmën me kafshën. Si e dini që kafsha është e saktë!?</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Pse duken gjurmët e këmbëve dallojnë njëra me tjetrën? Cila është e preferuara e jote?		
Fjalori:	Emrat e kafshëve		
Materiale:	Letër dhe laps		
Fletë pune:	Fotot e kafshëve, gjurmët e këmbëve të kafshëve (PHO-PYLLI-01)		
Referencat:	http://pylliforests.mongabay.com/0407.htm		





Pylli PS

Titulli:	Lartë në pemë	Kodi:	PS-PYLLI-11
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të lidhin numrat me fotografitë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Para se të fillojë klasa bëni dy seri të kartave 1-10. Në një grup të kartave shkruani numrat 1-10. Në serinë tjetër të kartave vizatoni pemë.</p> <p>Kur fëmijët të arrijnë, flisni për faktin që pyjet kanë shumë pemë. A&L do të na marrin ne në një udhëtim nëpër pyll dhe puna juaj është të përputhni numrin e pemëve që ne shohim me numrin e saktë.</p> <p>Por së pari le të ushtrojmë numrat - numëroni së bashku 1-10.</p>		
Variacione:	Mbledh kartat deri në 20 në qoftë se fëmijët janë të gatshëm Bëni grupe të kartave për secilën palë në vend të tërë klasës		
Pikat e diskutimit:	Sa pemë mund të shihni jashtë?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Kartat		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Pylli PS

Titulli:	Si është bërë çokollata?	Kodi:	PS-PYLLI-12
Subjekti:	Natyre - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë procesin e bërjes së çokollatës!		
Përshkrimi /si të luajë:	<p><i>A&L na marrin në një fabrikë të çokollatës. Ata na thonë se çokollata është një nga bimët e para që njerëzit kanë rritur për të ngrënë. Bima e cila e bën çokollatën quhet kakao! Ajo vjen nga pylli Amazonë. Indianët besojnë se çokollata vjen nga perënditë. Para se të bëhej çokollata e sotit, indianët kanë bërë çokollatë të nxehtë me vanilje dhe specë të djegës.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A&L vendosën që të vizitojnë një fabrikë të kakaos për të mësuar se si është bërë kakao, por ka një problem! Njerëzit e fabrikës kanë harruar rendin e bërjes së çokollatës. A mund t'ju ndihmoni? 2. Para se të vijë fëmijët, preni kartat që ilustrojnë procesin e bërjes së çokollatës. Jepuni kartat në çifte atyre dhe shikoni nëse ata mund të vënë procesin në mënyrë korekte. 3. Përsëritni së bashku. 4. Jepuni atyre të gjithë çokollatat në qoftë se ata kanë sukses! <p>Më poshtë janë shpjegimet e disa nga proceset. Tregoni atë që ju dëshironi.</p> <p>Mbledhja e kokrrave: Korra ndodh dy herë në vit nga nëntori në janar dhe nga maji deri në korrik. Frutet nga pema e kakaos mbledhen me kujdes në mënyrë që të mos lëndohen pemët. Ne marrim farat nga bimët të kakaos për të bërë çokollatë.</p> <p>Përgatitja e kokrrave: fasulet duhen të jenë të thara, të pjekura dhe shumë gjëra të tjera në mënyrë që ato të jenë të gatshme të bëhen çokollatë.</p> <p>Bluarja e kokrrave: Ne nuk përdorim kokrrat për të bërë çokollatë, ne përdorim pluhurin, kështu që ne duhemi të bluajmë atë!</p> <p>Qumësht, Sheqer dhe gjëra të tjera: Ne shtojmë qumësht, sheqer dhe përbërës të tjerë për të bërë çokollatën.</p> <p>Hani atë! Hapi i fundit në bërjen e çokollatës është ta mbuloni atë dhe ta hani!</p>		
Variacione:	Bëni gjithë aktivitetin si një klasë		
Pikat e diskutimit:	Si bëhet çokollata? A ju pëlqen çokollata?		
Fjalori:	Përfshihet më lartë		
Materiale:	Kartat me procesin në to, çokollata		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://pylliforest-alliance.org/mulKohadia/trackitback		

Pylli PS

Titulli:	Pema Ëndërruese	Kodi:	PS-PYLLI-13
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë qëllimin dhe moralin që komunikohet në një tregim popullor		
Përshkrimi /si të luajë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tregimet popullore janë të rëndësishme në kulturë - ato janë përdorur për të shpjeguar pse gjërat janë ashtu sicjanë dhe se si ne duhet të veprojmë. 2. Amerikanët vendas kanë përdorur shumë tregime popullore në lidhje me natyrën për të shpjeguar botën e tyre. 3. Në udhëtimin e tyre në pyll disa fshatarë ndajnë këtë tregim me A&L. Shihni nëse mund të kuptoni mesazhin e tregimit. Çfarë na ka mësuar ky tregim për veprimet tona? 4. Lexoni tregimin fëmijëve. Pushoni gjatë tij për të bërë pyetje të kuptuarit 5. Në fund flitni për fatin e karaktereve në këtë tregim. Çfarë ndodhi me ta? Çfarë mësimesh duhet të marrim në lidhje me veprimet tona? 		
Variacione:	Lexo me kukulla ose me tutorët duke marrë role të ndryshme.		
Pikat e diskutimit:	Pyetje janë të përfshira në përshkrimin e lojës		
Fjalori:	Zgjidhni fjalët të përshtatshme nga teksti dhe të para-përcaktuara për fëmijë		
Materiale:	Teksti (PHO-PYLLI-02)		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.spiritoftrees.org/folktales/murray/dreaming_tree_amazon.html		

Pylli PS

Titulli:	Navigoni atë lumë	Kodi:	PS-PYLLI-14
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë drejtime dhe orientime		
Përshkrimi /si të luajë:	<p><i>Lumi i Amazonit është një nga më të madhenjtë në botë! Ai ka shumë ujë dhe është shumë i gjatë. Shumë njerëz jetojnë përgjatë lumit Amazon dhe udhëtojnë në lumë. A&L na ftojnë të udhëtojmë poshtë lumit.</i></p> <p>Para se të fillojë klasa krijoni një rrugë me pengesa në të cilën fëmijët do të ecin me sytë të lidhur nëse kjo është mundur.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A&L na mirëpresin që të eksplorojmë lumin! 2. Le të praktikojmë drejtimet : Veriu, Lindja, Jugu dhe Perëndimi 3. Një nga një kaloni nëpër rrugën me pengesa. 4. Pasi i gjithë grupi ketë ka shkuar, rindërtoni pak dhe provoni përsëri 		
Variacione:	Ju gjithashtu mund të çoni fëmijët me sytë të lidhur në vend që të ecin me sytë të lidhur ose të ecin normalisht.		
Pikat e diskutimit:	Si e keni gjetur rrugën tuaj?		
Fjalori:	Veri, Lindje, Jug dhe Perëndim		
Materiale:	Objektet që veprojnë si pengesa, shirit për t'lidhur sytë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.pylli-tree.com/facts.htm		



Pylli PS

Titulli:	Jeta në Pyll	Kodi:	PS-PYLLI-15
Subjekti:	Natyrë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të argëtohen duke ngjyrosur disa kafshë		
Përshkrimi /si të luajë:	A&L kanë vendosur që të na marrin në qendër të kafshëve për t'i vizatuar disa kafshë që ne kemi parë në këtë javë. Argëtohuni duke vizatuar kafshë të bukura. Nëse ka kohë, ju mund të bëni më shumë se një.		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Përfshihet më lartë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Markera, ngjyra të ujit, pupla, vezullime etj.		
Fletë pune:	Fotot e kafshëve në skicë (PHO-PYLLI-03)		
Referencat:	Asnjë		





Pylli PS

Titulli:	Lëngu i Limonit	Kodi:	PS-PYLLI-16
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të provojnë një pije braziliene dhe të praktikojnë matjen		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Limoni është shumë i rëndësishëm për kulturën amtare braziliene. Shumë amerikanë duke përfshirë edhe ata në Brazil besojnë se limonet janë shërues.</p> <p>A&L na ftojnë për një pije dhe të relaksohemi - në stilin Brazilian</p> <p>Ju do të duhet:</p> <ul style="list-style-type: none">• 2 limone• 1/2 filxhan sheqer• 3 lugë qumështi të sheqerosur• 3 gota uji• Akull <p>4. Lani limonet tërësisht. Preni skajet dhe pastaj gjithë limonin në 8 pjesë. Vendosni limonet në një përzierje me sheqer, qumësht dhe akull.</p> <p>2. Përziëni në një përzierje elektrike duke ndaluar 5 herë. Shoshoni me një rretë për të hequr copëzat. Shërbeni mbi akull.</p> <p>Sigurohuni që fëmijët të jenë duke bërë sa më shumë që është e mundur, por ndihmoni ata. Bisedoni për javën ose këndoni një këngë gjatë pushimit.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	<ul style="list-style-type: none">• Limone• Sheqer• Qumësht të sheqerosur• Ujë• Akull• Mjet elektrik për perzierje• Tabel prerëse• Thikë• Filxhan për matje		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://allrecipes.com//Recipe/brazilian-lemonade/Detail.aspx		





Pylli PS

Titulli:	P është për Pyll	Kodi:	PS-PYLLI-17
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të praktikojnë shkrimin e shkronjës 'P'		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Pra ne kemi kaluar tërë javën në pyll por kemi harruar se si të shkruajmë atë!</p> <p>Le të ushtrojmë. Cila është letra e parë në fjalën pyll? E dyta? Thuani të gjitha shkronjat në fjalën pyll dhe shkruani ato në tabelë. Është e rëndësishme që edhe në qoftë se ne nuk mund të shkruajmë, t'i ushtrojmë shkronjat në fjalën pyll! Praktikoni tingullin dhe shkrimin e çdo shkronje.</p> <p>Tani ndani grupin në ekipe; një ekip për secilën shkronjë. Jepuni atyre disa markera dhe letër që të vizatojnë shkronjën.</p> <p>Varni të gjitha shkronjat në mënyrë që ato të shkruajnë PYLL.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	A ju pëlqeu vizitimi i pyllit? Cila ishte pjesa juaj i preferuar?		
Fjalori:	Pylli		
Materiale:	Letër dhe markera		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Pylli PS

Titulli:	Numërimi	Kodi:	PS-PYLLI-18
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të numërojnë disa bimë dhe kafshë që shohin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Pylli është i mbushur me kafshë dhe bimë të ndryshme! A&L na ftojnë në një ecje jashtë për të parë se çfarë ne mund të gjejmë.</p> <p>Para se të fillojmë ne kemi nevojë që të ushtrojmë numërimin. Cili është numri më i madh të cilin mund ta arrini duke numëruar me rradhë? Filloni të numëroni!</p> <p>Mblidhni të gjithë në një linjë dhe ecni jashtë. Siç jeni duke ecur përreth, ndaloni dhe numëroni sa shumë pemë, milingona, fije bari, lopë dhe zogjtë ju mund të shihni.</p>		
Variacione:	Shiko më sipër		
Pikat e diskutimit:	A mendoni se ju do të shihni kafshë të ndryshme në pyll?		
Fjalori:	Objekte të ndryshme që shihni jashtë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Pylli PS

Titulli:	Le të marrim frymë!	Kodi:	PS-PYLLI-19
Subjekti:	Natyrë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë pse shpyllëzimi është duke dëmtuar planetin		
Përshkrimi /si të luajë:	<p><i>Pylli Amazon është "mushkëria e planetit" sepse e bën oksigjenin për të marrë frymë.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Edhe pse pylli tropikal prodhon mbi 20% e oksigjenit në botë ajo mbulon vetëm 5% e masës së tokës. Çfarë të bëjmë ne!?! Le të luajmë një lojë vrapuese për të kuptuar çështjen. 2. Zgjidhni 3 njerëz të jenë prerësit e pemëve. Zgjidhni dy njerëz të jenë mbjellësit e pemëve. Gjithë të tjerët janë pemë vrapuese. 3. Prerësit e pemëve duhen të ndjekin pemët përreth dhe t'i prekin në kurriz. Nëse jeni të prekur ju duhet të uleni dhe të prisni deri sa të vijnë mbjellësit e pemëve për t'ju lartësuar. 		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Gjilpëra pëlhurash		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



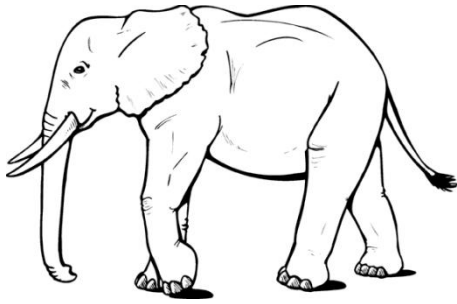
Pylli PS

Titulli:	Pikturoni një pemë	Kodi:	PS-PYLLI-20
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kenë pak argëtim kreativ		
Përshkrimi /si të luajë:	<ol style="list-style-type: none">1. A&L kanë nevojë për ndihmën tuaj! Të gjitha pemët janë duke u zhdukur kështu që ata kanë nevojë për ndihmën tuaj për të gjetur shtëpi për kafshët që nuk i kanë më ato pemë.2. Si një grup, shtrini një pjesë të gjatë të letrës dhe bojës, vizatoni një pemë nëpër të gjitha tri shtresat.3. Mos harroni që të përfshini të gjitha kafshët që jetojnë në çdo shtresë4. Punoni si një ekip, sepse vetëm si një ekip mund të shpëtoni pyllin.5. Varni në mur kur ta keni kryer!		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Letër të gjatë, lapsa me ngjyra, markera, bojë, ngjitës, letër, gërshtë etj.		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





(PHO-RAIN-01)



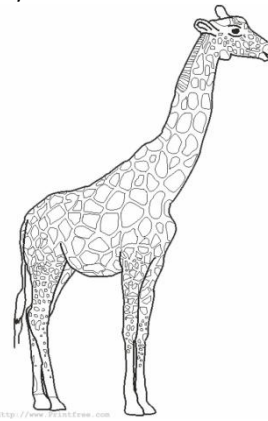
http://www.learningpage.com/free_pages/galleries/clipart.html



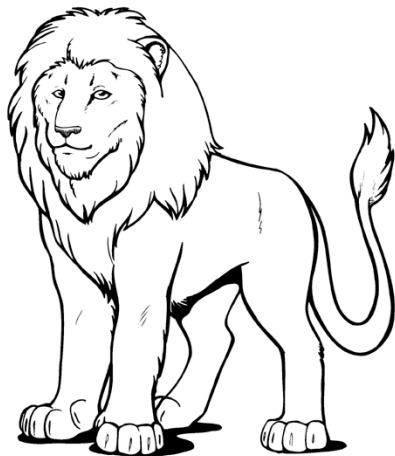
http://printables.scholastic.com/printables/detail/?id=23090&No=0&N=0&Nty=0&_N=0



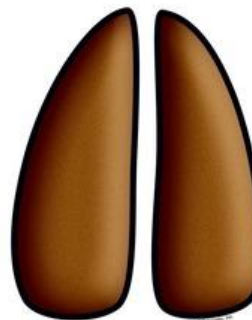
<http://www.moosewatchlodge.com/?m=201006&page=2>



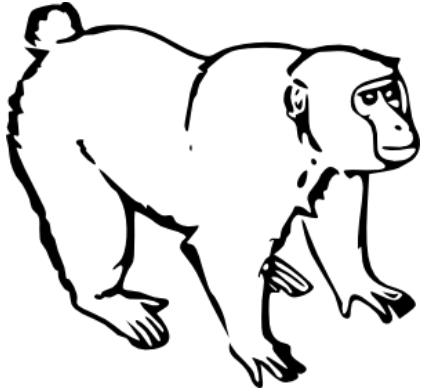
http://www.printfree.com/coloring_pages/Animals/ColoringPage17.htm



http://www.learningpage.com/free_pages/galleries/clipart.html



http://printables.scholastic.com/printables/detail/?id=23091&No=0&N=0&Nty=0&_N=0



<http://www.clker.com/clipart-15719.html>



<http://www.cryptomundo.com/cryptozoo-news/ape-coins/>

(PHO-PYLLI-02)

Pema Ëndërruese

Një tregim nga Brazili (nga popujt Karajae dhe Apinaye të Amazonat qendror dhe verior). Siç u tha nga Elizabeth Murray.

Na ishte një herë një djalë i quajtur Uaica dhe për shkak se ai ishte i vogël dhe i neveritshëm, djemtë të tjerë në fisin e tij ngacmofshin atë. Ai kishte një gjysh i cili u përpoq të mbronte atë. Kur gjyshi i tij nuk ishte aty, Uaica shkante vetëm në pyll.

Pemët përhapshin një tendë të gjelbër mbi atë dhe varur lart nga degët e tyre ishin vreshta të ndritshme që mbushin ajrin me erë të ëmbël. Dhe zogjtë këndonin. Uaica ndjehej i lumtur dhe i kënaqur me miqtë e tij shtazore.

Një ditë sa ishte duke ecur në xhungël duke shikuar gjethet, kopshtet, majmunët dhe zogjtë, ai u pengua nga diçka. Kur ai shikoi poshtë, ai ishte i befasuar për të parë një tapir e cila duket të jetë ... në gjumë. Dhe pranë tij ishte një përtesë, gjithashtu në gjumë. Pak më tej ai gjeti kafshë të tjera - majmunët, një kaiman, një familje jaguar madje edhe një gjarpër të madh Anaconda - të gjithë ... në gjumë, të shtrirë në bazë të një pemë e madhe.

Kjo ishte shumë, shumë e çuditshme.

Me shumë kujdes Uaica shkeli mbi kafshët duke fjetur për të parë më mirë pemën. Por, si ai e bëri këtë, ai befasë ndje shumë i përgjumur. Ai ndjeu një gjë e mërzitshme që vije mbi të dhe më pas këmbët e tij ishin si gomë dhe ai ra poshtë në tokë dhe ishte në gjumë . Duke fjetur, ai ëndërronte.

Ai ëndërronte për kafshë, disa të njohur, të tjerët të çuditshme. Ai ëndërronte gjithashtu për njerëz. Disa ishin të familjes dhe miqtë e tij. Të tjerët ishin të huaj. Ata ishin ulur së bashku duke kënduar. Dhe pastaj, në ëndërrën e tij, një plak u ngrit dhe erdhi tek ai.

"Unë jam Sina-a, një fëmijë i Jaguarës" ai tha. Dhe djali e dinte se kush ishte ky njeriu i Jaguarë i cili ishte thënë të jetë mësues i madh. Kur Sina-a filloi tregimet e tij djali i dëgjoji. Ai mësoi se si njeriu i Jaguarës kishte vjedhur zjarrin nga shqiponja, se si ai kishte krijuar bimët ushqimore nga hiri i gjarpri të vdekur, madje edhe se si kishte në pronësi të gjithë natën e tokës në kohë të ditës.

Kur u zgjua Uaica dielli kishte perënduar dhe ishte gati e errët. Kafshët ishin zhdukur . Ai vrapoi në shtëpi në errësi.

Në mëngjes Uaica ishte i etur për të shkuar përsëri në pyll. Ai gjeti pemën e madhe dhe përsëri si më parë ai u tejkalua nga një mpirje të madhe dhe prapë ra poshtë në një gjumë të thellë.

Ajo ishte e njëjtë si më parë me të gjitha kafshët dhe këndimet. Dhe përsëri njeriu i Jaguarës erdhi tek ai dhe tregoi atij tregime. Dhe si më parë Uaica u zgjua në perëndim të diellit, duke u kthyer në shtëpi kur ishte tepër vonë për të ngrënë.

Për shumë ditë ai vazhdoi kështu . Ai nuk hante dhe kishte filluar të dobësohej.

Në ëndrrën e tij, Sina-a ka vërejtur këtë dhe tha: "Djali im ti po hollësohesh. Të kam treguar shumë nga bota ime, por tani ju duhet të qëndroni larg. Sepse, në qoftë se kthehesh përsëri ju kurrë nuk mund të largoheni."

Dhe Uaica u pajtua.

Përsëri në fshat djali ishte uritur dhe gjyshi i tij kishte ushqim për të. "Ku keni qenë duke shkuar?" pyeti Gjyshi i tij. "Ti largohesh herët dhe vjen në shtëpi kur nuk ka ushqim të mbetur." Dhe tregimi u zbulua për pemën, kafshët dhe tregimet e njeriut Jaguar.

Ditën tjetër, Uaica mori gjyshin e tij një pyll tek pema e madhe. "Shiko gjyshi. Ecni nën atë pemë dhe udhëtimi juaj do të fillojë." Por duke kujtuar fjalët e njeriut Jaguar, Uaica u kujdes që të qëndroi larg.

Shpejt gjyshi i tij ishte në gjumë. Së shpejti kafshët u mblodhën rreth tij dhe bien në gjumë. Uaica u tundua shumë për t'u bashkuar me gjyshin e tij dhe kafshët, por iu kujtua paralajmërimi nga njeriu Jaguar dhe qëndroi larg.

Gjyshi i tij flente vetëm shkurtimisht. Dhe kur ai u zgjua dukej i mërzitur. "Ti duhet të tregosh askënd për këtë pemë " tha Gjyshi i i tij. "Ai është shumë i fuqishëm. Të gjithë ata që flejnë në bazë të saj duhet të jenë të fortë. Nëse dikush nuk është i fortë në zemrën e tyre me mirësi ata do të marrin këto njohuri nga pema për pushtetin e tyre për të bërë keq. Ti je i fortë në shpirt Uaica tani duhet të hani që të jeni i fortë në trup . Kjo është koha për ty të qëndroi larg."

Pra Uaica premtoi të mos kthehet.

Kur ata u kthyen në fshat, ata dëgjuan se një djalë i quajtur Xibute ishte i sëmurë. Uaica e dinte Xibuten sepse ai kishte qenë një nga **NGACEMUESIT** të tij. Asnjë shërim u gjet për djalin dhe dukej se ai do të vdiste. Por, që nga koha e tij me njeriun Jaguar, Uaica kishte mësuar se si të shërohej. Dhe kur ai vuri duart mbi Xibute ai u shërua.

Njerëzit në fshat nuk mund të besojnë se Uaica mund të ketë ndonjë dhunti. Por pas kësaj, njerëz të sëmurë filluan të kërkonin atë. Dhe përsëri Uaica shëroi ata.

Pastaj një natë, ndërsa ishte duke fjetur, njeriu Jaguar iu shfaq djalit në një ëndërr. Ai tha, "Ju keni kaluar testet e madhe. Ju keni qëndruar larg nga pema ëndërruese, siç ju thashë . Dhe pastaj ju treguat mirësi ndaj armikut tuaj. Tani unë do t'ju mësojë më shumë kompetenca në

mënyrë që ju të kujdesesh për njerëzit tuaja si unë bëra një herë. "

Dhe kështu çdo natë , Uaica vizitoi njeriun Jaguar në ëndrrat e tij. Djali mësoi disa nga mënyrat e shërimit sekrete dhe urtësinë që ai kishte filluar të mësojë në bazën e pemës.

Gjyshi i tij ndërtoi atij një shtëpi të veçantë. Kjo ishte një vend për të fjetur dhe për të ëndërruar. Dhe së bashku ata mbjellën një kopsht me bimë shëruese të veçantë. Dhe Xibute - djali që kishte qenë armiku i tij dhe jetën e të cilit ai kishte shpëtuar - u bë miku i tij më i afërt dhe ndihmëtari i tij. Trupi i tij ishte shëruar por, më e rëndësishmja, zemra e tij ishte rritur thellë si lumi i madh Amazon gjatë sezonit me shi.

Me kalimin e kohës Uaica filloi të shoh gjëra të bukura në ëndrrat e tij. Ato ishin gjërat që ai nuk kishte parë përpara - gjërat ai mendonte se do jenë dhurata të mrekullueshme për mikun e tij Xibute dhe gjyshin e tij. Gjëra si qafore të ndezura dhe rrrathë të bukura. Në jetën e tij të zgjuar ai filloi të bëjë këto gjëra të bukura. Ëndrrat e tij frymëzuan atë dhe treguan atë ide të bukura që askush në fisin e tij kishte parë ndonjëherë.

Por, fatkeqësisht, kur pjesa tjetër e fisit panë këto gjëra ata janë bërë ziliqar. Në vend që të kërkonin nga djali kreative që t'iu tregoj atyre se si ai bëri këto gjëra ata thanë: "Ai mendon se është më mirë se ne!" Dhe biseduan në mes tyre për të gjetur një mënyrë që të vrasin atë!

Por si?

Ata e vendosën me pritë derisa ai ishte duke ngrënë. Ata u fshehën pranë shtëpisë së Uaica-së. Në pasdite ai u kthye nga lumi me gjyshin e tij. Ata e kishin zënë një peshk për darkë. Djemtë pritën në heshtje, përdërisa Uaica ishte duke përgatitur peshkun. Pastaj kur ai u ul të ngrënë me gjyshin e tij armiqtë e tij erdhën nga shkurret.

Dhe kur njëri prej tyre ishte gati për të goditur atë Uaica u ngrit! "Unë kam mësuar shumë gjëra në botën ëndërrave! Unë mund të shoh pa kthyer kokën!"

Dhe pastaj ai u zhduk! Ai, gjyshi i tij, Xibute, shtëpia e tyre, kopshti i tyre - të gjithë u zhdukën. Dhe armiqtë e tij kishin mbetur vetëm në një fushë të zbrazët!

Uaica kishte marrë Xibuten, gjyshin e tij dhe gjitha sendet e tyre thellë nën tokë dhe pastaj ata erdhën përsëri në një vend të ri!

Pleqtë e fisit ishin të tërbuar kur ata nuk mund të gjejnë atë, sepse askush tjetër nuk kishte fuqitë e tij të shërimit. Pra, ata i dërguan një grup të burrave për ta gjetur atë.

Kur ata e gjetën atë shumë larg ata iu lutën që të kthehet në fisin dhe në fund ai pranoi të bëjë këtë. Dhe për një kohë gjërat shkuan mirë. Por së shpejti armiqtë e tij filluan komplotimet përsëri.

Ata propozuan të dhënin një gosti të madhe në nder të Uaica-së. Por kjo ishte një kurth. Një burrë ishte gati për të goditur kokën e Uaica-së, por ai ishte i përgatitur. Ai mund të shoh kur koka e tij ishte kthyer kështu që klubi goditi një shkëmb të madh të shtrirë në tokë e jo atë.

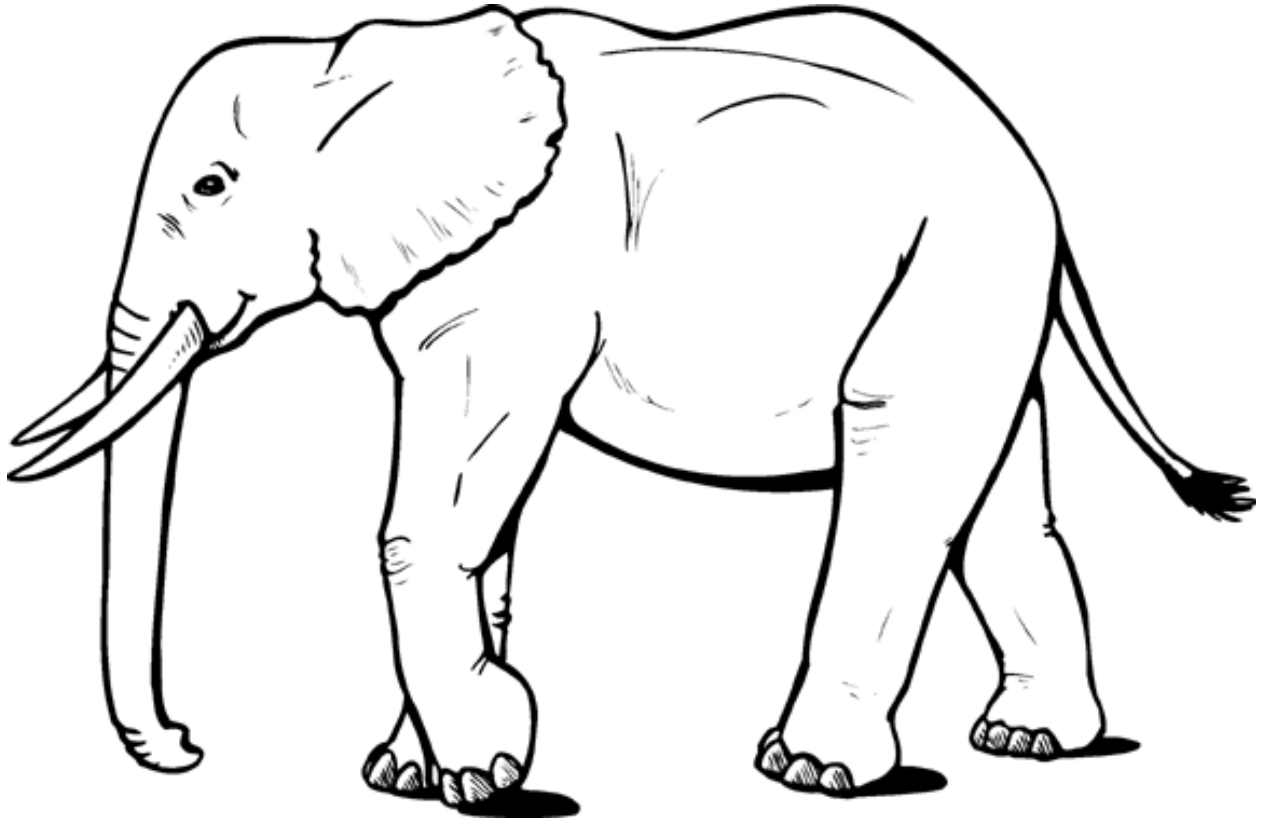
Dhe në atë vrimë shkoi Uaica, gjyshi i tij, Xibute, dhe të gjitha sendet e tyre! Ata e u zhdukën poshtë në çarjen e gurit. Zëri i tij erdhi një kohë e fundit nga thellë brenda shkëmbit.

"Këtë herë ne nuk do të kthehemi, sepse ju nuk e vlerësoni atë që unë ju jap!" Dhe pastaj ata ikën përgjithmonë.

Ka shumë histori në mesin e njerëzve Jurana për shaman i madh Uaica, ai me sytë në shpinë të kokës së tij. Dhe është thënë edhe sot se ai ende ëndrron në atë gur, ku ai mëson tregime dhe urtësi shërimi nga njeriu Jaguar. Dhe nganjëherë ai i dërgon këto mësimë tek atyre me zemra të dashur. Ne mund të marrim urtësinë e tij në ëndrrat tona, nëse ne kemi zemrat të dashur dhe kërkojmë urtësinë e lashtë shërimi për të përdorur atë për të mirë.

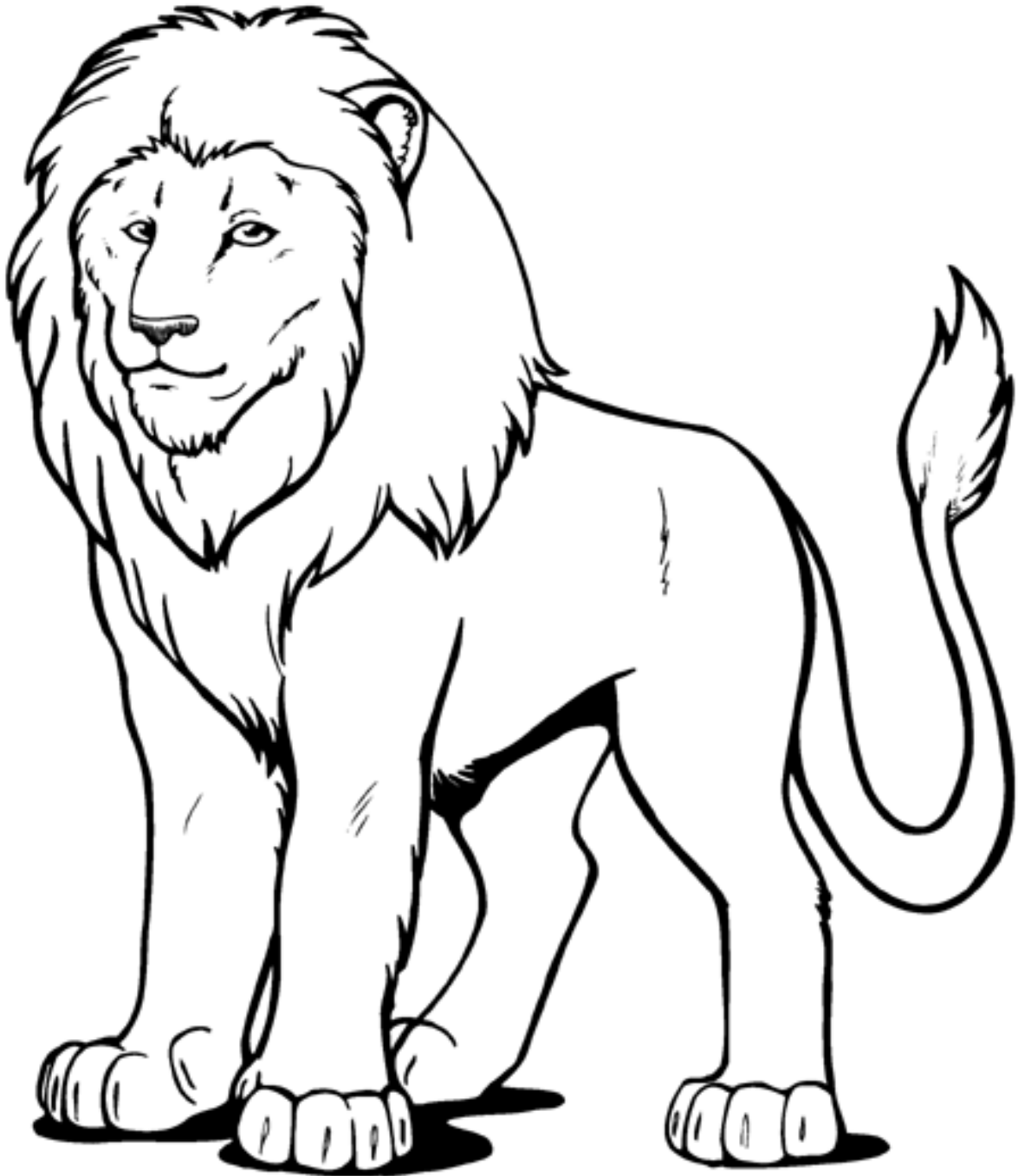


PHO-PYLLI-03

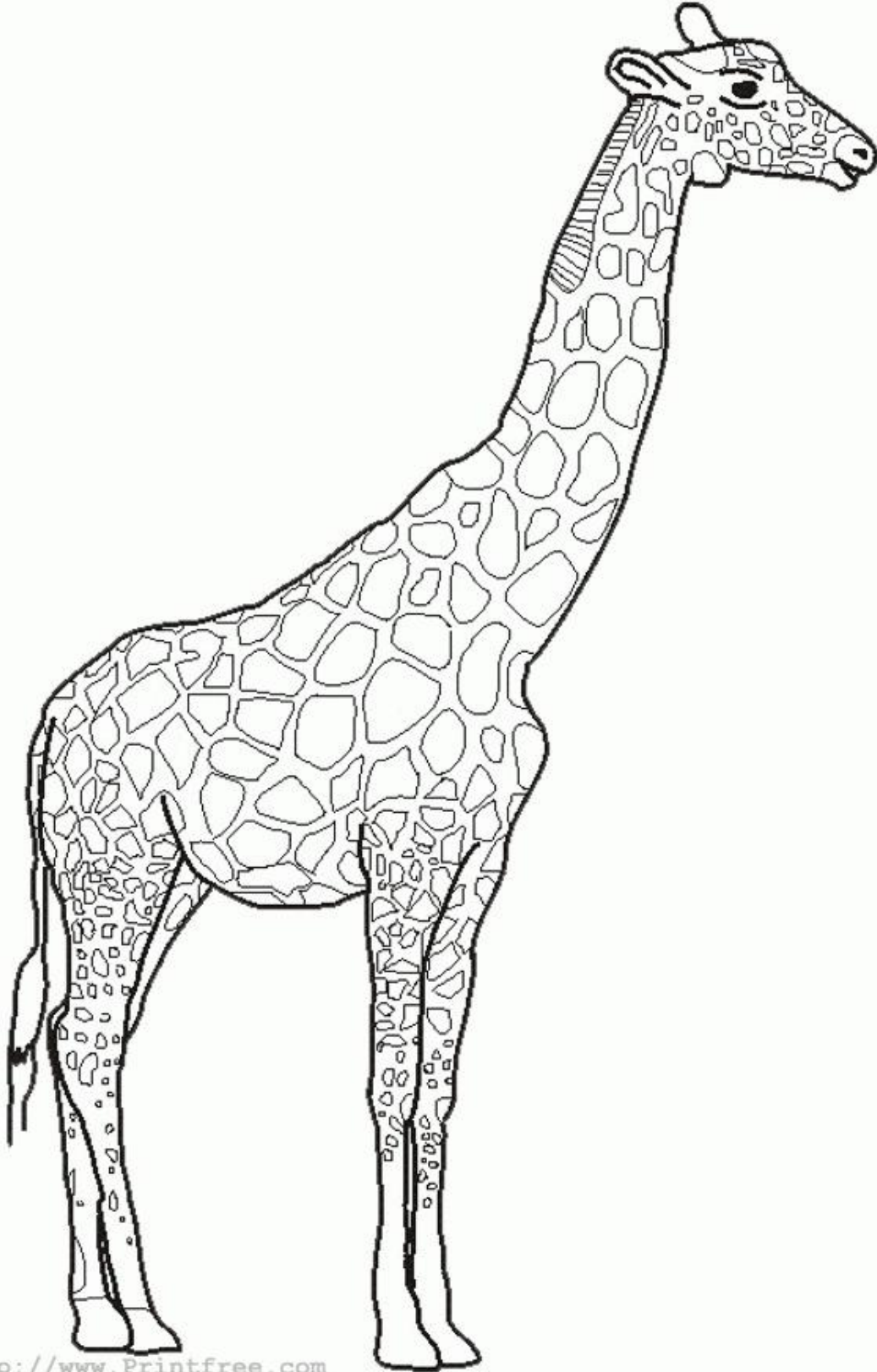


http://www.learningpage.com/free_pages/galleries/clipart.html





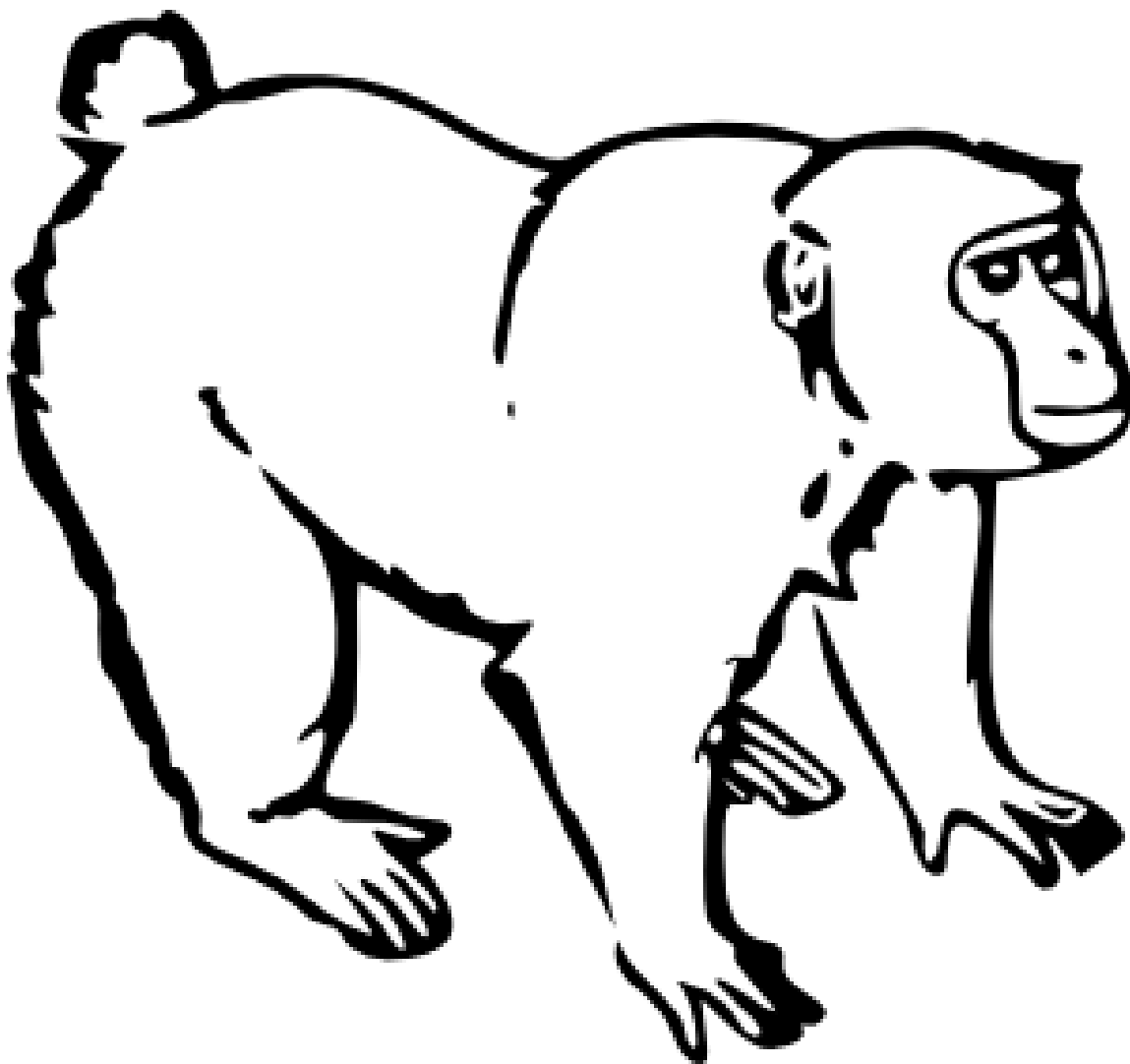
http://www.learningpage.com/free_pages/galleries/clipart.html



[Http://www.Printfree.com](http://www.Printfree.com)

http://www.printfree.com/coloring_pages/Animals/ColoringPage17.htm





<http://www.clker.com/clipart-15719.html>



nen det



Nën Detit. **A&L na mirëpresin ne që të bashkohemi me ta në një aventurë nënujore. Ata duan që të na njoftojnë me gjithë miqtë e tyre që jetojnë në pjesë të ndryshme të oqeanit. Në fund të javës, A&L na ftojnë për të performuar në binën e tyre nënujore - kështu që ju do duheni të jeni kreativ!**

E hënë: Zhytuni

- Hapja në rreth 10 min
Mirëpritni fëmijët me një zhytje të thellë nën ujë - prezantoni javën me disa aktivitete nënujore ose këngë peshkore!
- Qendra Gjuhësore: PS-DET-01 25 min
Çfarë është kjo krijesë deti?
- Qendra Matematikore PS-DET-02 25 min
Le të krahasojmë
- Tema Qendrore PS-DET-03 25 min
Peshku me shishe uji
- Qendra e Artit PS-DET-04 25 min
Gara e gaforres & shkolla e notit
- Mbyllja në rreth 10 min

E martë: Një not dhe një ushqim të lehtë

- Hapja në rreth 10 min
- Qendra Gjuhësore: PS-DET-05 25 min
P është për peshk
- Qendra Matematikore PS-DET-06 25 min
Guacat dhe perlat
- Tema Qendrore PS-DET-07 25 min
Më mbani në mend?
- Qendra e Artit PS-DET-08 25 min
Gjeni ushqimin tim!
- Mbyllja në rreth 10 min



E mërkurë: Brenda në det

- | | | |
|---|-----------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra Gjuhësore:
Sot do të takojmë ... | PS-DET-09 | 25 min |
| • Qendra Matematikore
Dizajni i sfungjerit | PS-DET-10 | 25 min |
| • Tema Qendrore
Vallëzoni | PS-DET-11 | 25 min |
| • Qendra e Artit
Kutia Oktapod | PS-DET-12 | 25 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E enjte: Një zhytje në thellësi

- | | | |
|--|-----------|--------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Qendra Gjuhësore:
Gigglera "Gjello" | PS-DET-13 | 25 min |
| • Qendra Matematikore
Këmbë Kallamari | PS-DET-14 | 25 min |
| • Tema Qendrore
Më ndriçoni | PS-DET-15 | 25 min |
| • Qendra e Artit
Bëni një vallëzim ... ushtrimi | | 25 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |

E premte: Dita e shfaqjes

- | | | |
|---|--|---------|
| • Hapja në rreth | | 10 min |
| • Bëni shfaqjen!
Mirëpritni prindërit dhe njerëzit nga komuniteti për një ditë
argëtimi! Kënaquni | | 120 min |
| • Mbyllja në rreth | | 10 min |



Nën Det PS

Titulli:	Çfarë është kjo krijesë e detit?	Kodi:	PS-DET-01
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të jenë në gjendje të identifikojnë krijesat më bazike të detit dhe të bëjnë tregime rreth tyre		
Përshkrimi /si të luajë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A&L na ftojnë në një turne nënujor oqeanik për t'u njoftuar me personazhet e javës. Ky është vetëm një turne i shpejtë i njoftimit me çdo karakter. 2. Ulini fëmijët në një rreth. Një nga një, mbani lart një kartë me krijesë deti. Tregoni atyre emrin e karakterit ... Znj. peshkaqen, Z. oktapod etj. 3. Flisni pak për çdo kafshë. 4. Si klasë, vendosni për historinë e çdo karakteri ... Kush jeton me ta? Sa fëmijë janë? Çfarë bëjnë ata në kohën e tyre të lirë? 5. Pasi të gjithë të kenë shkuar, thuani lamtumirë çdo karakterit me emër. 		
Variacione:	Çdo fëmijë duhet të bëjë historinë e një karakteri në vend se të bëhen se bashku si një klasë.		
Pikat e Diskutimit:	Cili është e karakteri juaj i preferuar? Cilin do të kishit vizituar?		
Fjalori:	Përfshihet në përshkrime		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Kartat e Kafshëve (PHO-SEA-01)		
Referencat :	http://montereyaquarium.org/lc/teachers_place/resources_seasearchers.aspx?c=ln		



Nën Det PS

Titulli:	Le të krahasojmë	Kodi:	PS-DET-02
Subjekti:	Natyrë - Klubi i Matematikës	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të jenë në gjendje të krahasojnë veten me krijesa të detit për nga aspekti i gjatësisë.		
Përshkrimi /si të luajë:	Gjatë udhëtimit në det të A&L-së, hasim në shumë kafshë. Tregoni saktësisht sa të gjatë janë ato. <ol style="list-style-type: none">1. Oktapod - 3m2. Peshkaqeni i madh i bardhë - 6.6m3. Kali i detit - 12 cm4. Balena e kaltër - 7 m5. Peshku - 0.6m6. Vidër Deti - 1.2 <p>Si mund të krahasojmë? Vargjet/litarët duhen të jenë të përgatitur për secilën gjatësi. Fëmijët duhen të shtrihen pranë secilit varg/litar dhe të krahasojnë veten me të.</p> <p>Cili varg/litar ishte më i gjati? Cili ishte më i shkurti? Cili ishte më e afërt me gjatësinë tënde?</p>		
Variacione:	Vetëm ushtroni atë matematikë të cilën fëmijët mund ta bëjnë		
Pikat e Diskutimit:	Si krahasoni ju?		
Fjalori:	Metrër, oktapod, peshkaqen i madh i bardhë, kali i detit, balenë e kaltër, peshk, vidër deti		
Materiale:	Varg, shirit të matjës, gërshtë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.new-brunswick.net/new-brunswick/sharks/species/greatwhite.html http://www.octopus.com/species/ http://wiki.answers.com/Q/What_is_the_length_of_a_seahorse http://www.defenders.org/wildlife_and_habitat/wildlife/sea_otter.php		

Nën Det PS

Titulli:	Peshku me shishe uji	Kodi:	PS-DET-03
Subjekti:	Natyre - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të argëtohen duke bërë një peshk me shishe uji		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na mirëpresin për të bërë një peshk që ta shtojmë në det. Pasi përfundoni punën me peshq, varni ata në tavan të dhomës që të luhaten gjatë gjithë javës!</p> <p>Gjëra për të bërë para se fëmijët të vijnë:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hiq ambalazhin nga shishja së ujit. 2. Mbani pjesën e poshtme të shishes me njërën dorë dhe kap shishen rreth 10 cm nga fundi me dorën tjetër. Ndrydheni/dredhoni shishen si një balonë ashtu që të bëhet me bisht. 3. Fut një stilolaps ose diçka të gjatë dhe të hollë brenda shishes që të hiqen gjurmët që janë bërë duke shtrembëruar shishen. <p>Gjëra për të bërë me fëmijët:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Pritini një salvetë në katrorë në 1 inç ose në forma të parregullta. 5. Vendos ngjitës të bardhë në shishe dhe ngjitni katrorët e salvetës në shishe që të mbulohet e gjithë shishja. 6. Pritini pendët nga letra me ngjyra dhe ngjitni në shishe (peshkut). 		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Peshk		
Materiale:	Shishe uji, ngjitës letre, salvetë, letër ndërtimit		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.daniellesplace.com/html/under_the_sea.html		

Nën Det PS

Titulli:	Gara e gaforres dhe shkolla e notit	Kodi:	PS-DET-04
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kenë një ide se si lëvizin krijesat e ndryshme të detit		
Përshkrimi /si të luajë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merrni fëmijët jashtë për këtë aktivitet, nëse koha është e bukur! 2. Pasi që A&L na kanë marrë rreth detit për një turne të shpejtë, ata kanë vendosur se është e rëndësishme për ne të kuptojmë se si kafshët e ndryshme lëvizin. Pra, këtu janë tri sfida që tregojnë se si lëvizin kafshët! 3. ECJA E GAFORRES: Në ekipe, garoni nga njëra anë e oqeanit në tjetrën. Ecni si gaforra në një mënyrë të veçantë. Shtrihuni në shpinë dhe pastaj shtyjeni veten lart me këmbët dhe duart tuaja. Ju duhet të ecni si gaforra në këtë mënyrë deri në fund dhe të ktheheni përsëri. Çdo anëtar i grupit duhet të marrë pjesë. Kjo është një garë! 4. NOTIMI I SHKOLLËS: Peshku noton në shkollë. Një person është në fillim dhe përcakton shpejtësinë dhe drejtimin. Të gjithë peshqit e tjerë duhen të ndjekin modelin e saktë duke u zgjeruar si grup kur shkoni prapa. Zgjidhni një fëmijë të fillojë si udhëheqës pas të gjithë duhet ta përcjellin atë. Pastaj ndërroni udhëheqësin. Ishte e vështirë për të ndjekur? 5. NOTIMI I BALENËS: Një balenë mesatare është e gjatë sa 17 fëmijë. Bashkoni duart në mënyrë që ju të bëni një vijë të 17 njerëzve. Mundohuni që të notoni jashtë pa humbur askënd. A është e lehtë të qëndroni së bashku duke lëvizur jashtë me pengesa? 		
Variacione:	Përfundoni lojërat të cilat ju mund. Të dy të parët mund të bëhen brenda nëse koha është e keqe. Vazhdoni dhe krijoni mocione të ndryshme të kafshëve		
Pikat e Diskutimit:	Si ishte lëvizje e kafshëve? Ishte e lehtë? A mendoni se peshqit dhe balenat mund të lëvizin si ne?		
Fjalori:	Gaforre, Shkolla e peshkut, Balenë		
Materiale:	Hapësirë!		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat :	http://montereyaquarium.org/lc/teachers_place/resources_seasearchers.aspx?c=ln		



Nën Det PS

Titulli:	P është për Peshk!	Kodi:	PS-DET-05
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë dhe të jenë në gjendje të shprehën me fjalë në lidhje me zinxhirin ushqimor të detit		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na kanë prezantuar me shumë kafshë të ndryshme që jetojnë në oqean. Por cilën e njihni më mirë? PESHKUN!</p> <p>Me cilën shkronjë fillon fjala peshk? 'P'</p> <p>Le të ushtrojmë shkrimin e fjalës. Çfarë fjalë të tjera fillojnë me shkronjën 'P'?</p> <p>Diçka për të cilën peshqit janë të njohur është që udhëtojnë në "shkolla". Ata udhëtojnë me grupe shumë të mëdha së bashku.</p> <p>Mund të bëni një shkollë me P? Duke përdorur letër të madhe, në grupe prej 4 vetash, a mund të shkruani sa më shumë P që të jetë e mundur duke notuar së bashku?</p> <p>Si një grup, a mund të mendoni për kafshë të tjera të detit që fillojnë me shkronjën P?</p>		
Variacione:	Kërkoni nga fëmijët të ushtrojnë shkronjën P.		
Pikat e Diskutimit:	Doni të udhëtoni si një shkollë?		
Fjalori:	Shkolla e peshkut		
Materiale:	Laps dhe letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Nën Det PS

Titulli:	Guacat dhe perlat	Kodi:	PS-DET-06
Subjekti:	Natyre - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i ushtrojnë numrat		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na marrin për një zhytje deri në shtratin e detit. Në fund ka guaca - kafshë të cilat kanë një predhë mbi dhe poshtë. Guacat janë të veçantë, sepse ndonjëherë një pjesë e rërës zë vend në predhën e tyre. Kur kjo ndodh, ajo mund të ulet atje dhe të bëhet një perlë. Por jo të gjithë guacat kanë perla.</p> <p>Guacat tona janë kanë numra (nxjerr 20 predha të 'guacave' me numra në krye. Vendos një çokollatë apo ca para brenda 5 prej tyre). Thuani fëmijëve të mendojnë një nga një se cila guacë ka një 'perl' (karamele) brenda. Fëmija duhet ta thotë në numrin e saktë dhe ta merr atë për ta kontrolluar. Lejoni fëmijës të përpiqet disa herë për të lidhur numrin e saktë me numrin që e ka thënë ai/ajo.</p> <p>Luani disa herë për të ushtruar numrat.</p>		
Variacione:	Tregoni fëmijës se çfarë numri të zgjedh dhe shikoni nëse e zgjedhin numrin e saktë		
Pikat e Diskutimit:	A keni parë ndonjëherë një perlë?		
Fjalori:	Guacë deti, perlë		
Materiale:	Letër, gërshërë, karamele		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.daniellesplace.com/html/under_the_sea.html		



Nën Det PS

Titulli:	Më mbani në mend?	Kodi:	PS-DET-07
Subjekti:	Natyrë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i shqyrtojnë emrat e kafshëve dhe të testojnë kujtesën/aftësitë rezonuesetë tyre		
Përshkrimi /si të luajë:	<ol style="list-style-type: none">1. A&L na kanë ftuar për drake por ngaqë çdo kafshë ha diçka të ndryshme, ju së pari duheni të gjeni se kush ulet ku!2. Ka katër vende në tavolinë3. Jepni çdo fëmije një karakter prej atyre që I kemi mësuar në qendrën e e gjuhëve të hënën.4. Anëtarët e stafit duhet t'i shkruajnë rregullimin e ulëseve për të parën para se loja të fillojë.5. Fëmijët duhen t'i zgjedhin katër fëmijë që të shkojnë të ulen në karrige specifike6. Atëherë anëtar i stafit do t'ju tregojë fëmijëve se kush është është korrekt.7. Fëmijët do të vazhdojnë të mendojnë deri sa të gjejnë rregullimin e saktë.8. Kërkojuni fëmijëve të ndajnë çfarë ata mendojnë se do të hanë për drekë.9. Vizatoni një rregullim të ri të ulëseve dhe luani përsëri		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Çfarë hanë karakteret e ndryshme?		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Tavolinë dhe karrige		
Fletë pune:	Kartat origjinale të karaktereve nga e hëna		
Referencat:	Asnjë		

Nën Det PS

Titulli:	Gjeni ushqimin tim!	Kodi:	PS-DET-08
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë se si punon procesi i echo lokacionit për të gjetur ushqimin.		
Përshkrimi /si të luajë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A & L na ri njoftojnë me balenat me dhëmbë dhe delfinët. Ata gjejnë ushqimin e tyre në një mënyrë shumë të veçantë. Ata lëshojnë tinguj dhe presin që këta tinguj të kthehen me anë të jehonës- për të gjetur objekte të cilat ata nuk shohin. Kjo do të thotë se ata bëjnë një zhurmë dhe presin që të kthehet ajo në ujë. 2. Zgjidhni një person që do të jetë balena me dhëmbë. Mbuloni sytë atij personi. Ata duhen të gjejnë ushqimin (fëmijët të tjerë) nga zhurma. Çdo herë që lëshon tingull balena, ushqimi (fëmija) duhet të përgjigjet duke kërcitur gishtërinjtë. Ushqimi duhet të lëviz shumë ngadalë. 3. Pasi ushqimi të jetë kapur, zgjidhni një balenë të re. 		
Variacione:	Fëmijët mund të qëndrojnë pa lëvizur në vend që ata të lëvizin		
Pikat e Diskutimit:	A mendoni që balenat kapin shumë ushqim në këtë mënyrë? A ju duket efektive?		
Fjalori:	Ushtimë		
Materiale:	Shall për të lidhur sytë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Nën Det PS

Titulli:	Sot do të takojmë...	Kodi:	PS-DET-09
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Për fëmijët të praktikojnë me çfarë tingull/letër fillon një fjalë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Sot dhe nesër A&L do të na njoftojnë me një balenë, dy motra meduza dhe një oktapod. Ata janë të gjithë karaktere interesante. Ne jemi duke shkuar për të notuar nga një vizita në vizitën e ardhshme në det ... A mund të praktikoni notin? Krahët jashtë!</p> <p>Me cilin tingull/shkronjë fillon fjala balenë, meduzë dhe oktapod? B, M dhe O. A mund të praktikoni të shkruarit dhe të therurit e këtyre shkronjave?</p> <p>Varni një 'B' në skaj të dhomës, një 'M' në skajin tjetër dhe një 'O' në skajin e fundit. Kur mësuesi thotë "meduzë", ju notoni sa më shpejt që është e mundur në skajin ku është shkronja 'M' ... dhe thuani këtë tingull përderisa notoni në kahje të shkronjës.</p> <p>Vazhdoni të luani.</p>		
Variacione:	Shto kafshë dhe tinguj të tjerë nëse ka nevojë/apo ju doni.		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Oktapod, balenë, meduzë		
Materiale:	Stilolaps dhe letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



Nën Det PS

Titulli:	Dizajni i sfungjerit	Kodi:	PS-DET-10
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët t'i ushtrojnë numrat		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na marrin të notojmë me disa nga shokët tanë më të mirë. Por vetëm një numër të caktuar i shokëve mund të vijnë.</p> <p>Para se fëmijët të vijnë, preni një ose më shumë sfungjerë në formë të një balene për çdo fëmijë. Vendos pjata me bojë të kuqe, bojë të verdhë, bojë të kaltër dhe bojë të gjelbër.</p> <p>Jepini çdo fëmije një copë letër dhe tregoni atyre se A&L kanë ftuar 4 balena të gjelbra të vijnë ... 4 balena të gjelbër nga sfungjeri. Jepni atyre pjesë të re të letrës dhe këtë herë 2 balena të kuqe dhe 1 balenë e verdhë janë të ftuar.</p>		
Variacione:	Nëse detyra është shumë e komplikuar, thjesht pyesni për numra e jo ngjyra		
Pikat e Diskutimit:	A mund të numëroni se sa balena keni gjithsej?		
Fjalori:	Kaltër, e gjelbër, e verdhë, e kuqe, balena		
Materiale:	Sfungjerë, gërshtë, bojë (kuqe, gjelbër, kaltër dhe verdhë), letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.daniellesplace.com/html/under_the_sea.html		



Nën Det PS

Titulli:	Vallëzoni	Kodi:	PS-DET-11
Subjekti:	Natyrë - Tema Qendrore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të përgatisin një vallëzim për të premtën		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Gjatë gjithë javës ju do të bëni shumë kukulla ose krijime artizanale për det.</p> <p>Të premtën ne do të mirëpresim prindërit në qendër për një performancë të fëmijëve më të rritur.</p> <p>Përdorni këtë kohë për të krijuar një vallëzim, këngë, etj. me kukullat tuaja. Ju do të keni kohë për të ushtruar edhe nesër.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Asnjë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		





Nën Det PS

Titulli:	Kutia Oktapod	Kodi:	PS-DET-12
Subjekti:	Natyre - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të ndërtojnë një oktapod		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na marrin që të vizitojmë Oktapodin. Oktapodi gjithashtu ka këmbë të gjata ashtu si Halla Zjarr dhe Halla Ujë, por këmbët e tij janë shumë më të gjata. Oktapodi ka rënë dakord që të paraqitet për ne, nëse ne duam të bëjmë një model të tij.</p> <p>Oktapodi ka 6 këmbë dhe 2 krahë por ato kanë pothuajse të njëjtën gjatësi.</p> <p>Merrni një paketim bosh të lëngut dhe mbuloni atë me letër përpara se fëmijët të vijnë. Preni 8 këmbë për secilin fëmijë.</p> <p>Lejoni fëmijët që të ngjyrosin trupin e oktapodit dhe këmbët. Ngjiteni këmbët kur ta keni kryer.</p>		
Variacione:	Bashkëngjitni këmbët para se të vijnë fëmijët		
Pikat e Diskutimit:	Sa këmbë keni? A do të kishit 6 këmbë 2 krahë?		
Fjalori:	Oktapod		
Materiale:	Paketim lëngu, letër të bardhë, bojë ose markera, ngjitës apo ngjitës letre, gërshërë		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	http://www.daniellesplace.com/html/under_the_sea.html		



Nën Det PS

Titulli:	Gigglera "Meduza"	Kodi:	PS-DET-13
Subjekti:	Natyrë - Qendra Gjuhësore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë se si ndihet meduzë		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>Ndërsa notonin përreth, A & L kaluan nga dy Hallat: ajo e Ujit dhe ajo a Zjarrit. Ato janë të dyja meduza por lloje të ndryshme. Hallat janë pak të çuditshme dhe të gjithë në oqean përpiqen të mos i përqafojnë ato. Një përqaqim nga ajo e ujit me veshjen e saj të qartë të bardhë është i neveritshëm por një përqaqim nga ajo a zjarrit e veshur me të kuqe, do të djeg për disa ditë. Kjo është për shkak se ato janë të dyja meduza. Si peltet, meduzat kanë krahë/këmbë të cilat lëkunden përreth.</p> <p>Mund t'i përshëndesim Hallen e Ujit dhe Hallën e Zjarrit. Me cilën shkronjë fillon Uji dhe Zjarri. A mund të praktikoni thënien dhe shkrimin e tyre.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A&L na ftojnë që të bëjmë një model të shijshëm të Hallës së Ujit dhe Zjarrit. Për këtë ne na duhet "gjello", një frigorifer dhe disa thika plastike. 2. Përzieni pluhurin "gjello" në bazë të udhëzimeve në paketimin 3. Vendosni në frigorifer 4. Pritini Hallën e Ujit dhe Hallën e Zjarrit 5. Përpara se t'i hani, prekni ato ta dini se çfarë ndjenje japin 		
Variacione:	Para-përgatitni "gjellën" nëse është e nevojshme		
Pikat e Diskutimit:	Si ndihet meduzë? Ku jetojnë ato? A keni dëshirë që të notoni me meduzë?		
Fjalori:	Meduza		
Materiale:	"Gjello", thika plastike, palloma, stilolaps, letër		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Nën Det PS

Titulli:	Këmbë kallamari	Kodi:	PS-DET-14
Subjekti:	Natyrë - Qendra Matematikore	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të kuptojnë se çfarë është bioluminesenca dhe si funksionon ai.		
Përshkrimi /si të luajë:	<p>A&L na marrin për një vizitë të Kallamarit Gjigand. Kallamari ka këmbët ashtu si oktapodi. Kallamari zakonisht ka ngjyrë në brendësi të tij. Kallamarin që ne do të vizitojmë është magjik, ai ka ngjyrë të ndryshme për secilin nga këmbët e tij.</p> <p>Shtroni pjata me rruaza të mëdha ngjyrash të ndryshme në çdo tavolinë.</p> <p>Jepini çdo fëmije 8 vargje - shpjegoni se çdo varg është për një nga këmbët e Kallamarit. Numëroni këmbët, 1 -2 - 3 - 4 -5 - 6 - 7-8.</p> <p>Jepni atyre udhëzime - le t'i vendosim 8 rruaza të kuqe në këmbën e parë. Numëroni rruazat me ngjyrën e drejtë së bashku. Vazhdo me këto udhëzime për çdo këmbë.</p> <p>Tani ndihmoni fëmijët që të lidhin këmbët e tyre mbi pjesën e poshtme të disa pjatëve të letrës (pritni disa pjata të letrës në gjysmë dhe bëni 8 vrima në fund të dyjave).</p> <p>Lejoni fëmijët që të vizatojnë një fytyrë kur kryhet.</p>		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	<p>A kishit pasur qejf të kishit 8 këmbë?</p> <p>Cila kafshë tjetër ka pasur 8 këmbë/krahë?</p>		
Fjalori:	Kallamar		
Materiale:	½ e një pjatë të letrës për fëmijë, markera, fasule me ngjyrë (të mëdha), markera, varg		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		

Nën Det PS

Titulli:	Më pikturo	Kodi:	PS-DET-15
Subjekti:	Natyrë - Qendra e Artit	Koha:	25 min
Qëllimi i Aktivitetit:	Që fëmijët të argëtohen me vepra artistike		
Përshkrimi /si të luajë:	1. Lejoni fëmijët që t'i ngjyrosin skicat e kafshëve, ndërsa ju ndihmoni atyre të përgatiten për këngën dhe vallëzimin e së nesërmes.		
Variacione:	Asnjë		
Pikat e Diskutimit:	Asnjë		
Fjalori:	Asnjë		
Materiale:	Furnizime të ndryshme të artit		
Fletë pune:	Asnjë		
Referencat:	Asnjë		



(HO-DETI-01)

Oktapodi i kuq



Red octopus

Red octopus

Octopus rubescens [size: to 20 in. (50 cm)]

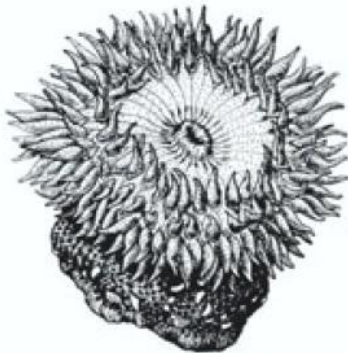
Like magic, this octopus can change its color and shape in a flash. It can also squeeze through small holes to hide in caves or under rocks.

A hiding octopus keeps out of danger. And a quick armful of suckers can surprise a crab or fish. The octopus's body is soft except for a parrotlike beak that's sharp enough to kill and tear up food.

Si me magji, ky oktapod mund ta ndërrojë ngjyrën dhe formën e tij për një second. Poashtu mund të depërtojë nëpër vrima të vogla për t'u fshehur në shpella ose nën gur.

Aftësia e tij për t'u fshehur e mbron atë nga rrezuku. Poashtu kjo e bën që të zë mjaft gaforre dhe peshq. Trupi i oktapodit është i butë me përjashtim të sqepit të tij prej papagalli i cili është mjaft i mprehtë për të vlarë dhe për ta copëtuar ushqimin.

Anemona e detit



Sea anemone

Sea anemone

Anthopleura elegantissima [size: to 10 in. (25 cm)]

The sea anemone looks like a flower on a thick, bumpy stalk, but it's really an animal. The flowery parts are tentacles with stingers. The stingers zap small animals that get too close; then the anemone swallows them whole.

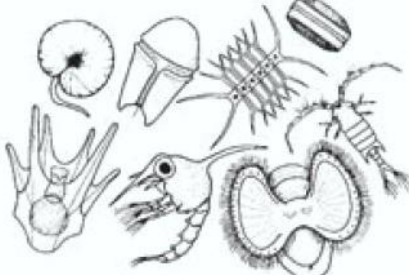
At low tide, the anemone closes up. Bits of shell stuck to the bumpy flesh help keep the sea anemone from drying out.

Anemona e detit duket si një lule apo edhe si një kërcell me xhunga, por në të vërtetë ajo është kafshë. Ajo që duket si lule janë këmbënofullat me therra. Therrat kapin kafshët e vogla dhe pastaj anemona i përpin me të tëra që kanë.



Në zbatimë, anemona mbyllet. Copëzat e guacës që janë të ngulitura në trupin e saj me xhunga i ndihmojnë anemonës që të mos thahet.

Planktoni



Plankton

(Plant plankton, top row from left to right: two dinoflagellates, chain diatom, diatom. Animal plankton, bottom row: sea urchin larva, crab larva, snail larva, copepod.)

Plankton

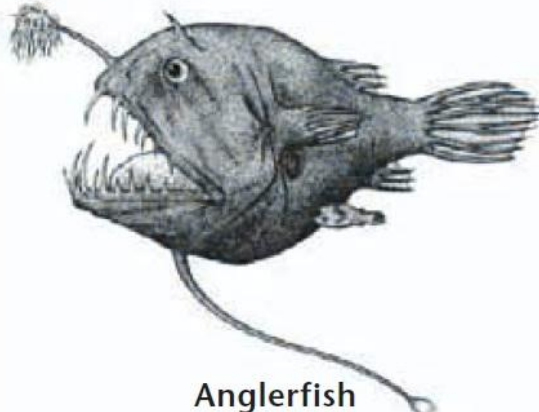
Plankton are plants and animals that drift on ocean currents instead of swimming. Most are tiny; these pictures are many times larger than the actual organisms.

Plant plankton form the first link in many of the ocean's food chains. Animal plankton eat these tiny plants. Filter-feeders like clams and sand crabs eat both kinds of plankton.

Planktonët janë bimë dhe shtazë që shkojnë pas rrjedhës së rrymës së oqeanit në vend se të notojnë. Shumica e tyre janë shumë të vogla; Këto fotografi janë shumë herë më të mëdha se sa madhësia e vërtetë e planktonit.

Bima plankton formon linjën e parë të shumicës së zingjirëve të ushqimit në oqean. Shtaza planktoni i ha këto bimë të vogla. Molusqet dhe gaforret e rërës i hanë të dy llojet e planktonit.

Peshku Engler



Anglerfish

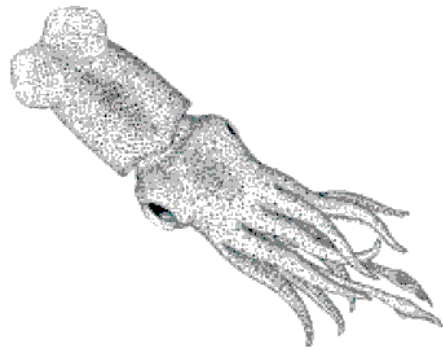
Anglerfish
Linophryne coronata [Size: to 4 in. (10 cm)]

A female anglerfish may attract prey with lights: part of her top fin looks like a fishing pole with bait that lights up. The glowing bait may lure fishes to her huge mouth. A male, barely half the female's size, depends on a female for food. Once mature, he may use his keen sense of smell to find a mate. Then he bites her and hangs on. His body fuses to hers and they become mates for life.

Peshku Engler femër tërheq viktimën e saj me dritë; një pjesë e flatrës së sipërme të saj duket si një shtizë peshkimi me një grep që bën dritë. Grepin ndriçues i tërheq peshqit dhe ata futen në gojën e madhe të Peshkut Engel. Mashkulli, madhësia e së cilit nuk është as sa gjysma e madhësisë së femrës, varet nga femra kur vie puna tek ushqimi. Kur të rritet, ai mund ta shfrytëzojë shqisën e tij të mprehtë të nuhatjes për të gjetur partner. Pastaj ai e kafshon atë dhe nuk e lëshon më. Ai pastaj i tëri futet në trupin e saj dhe ashtu bëhen partnerë për tërë jetën.



Kallamari i detit të thellë



Deep sea squid

Deep sea squid

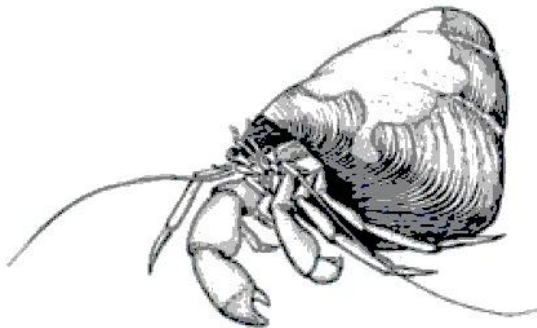
Histioteuthis meleagroteuthis

[Size: to 12 in. (30 cm)]

All squids, from this foot-long deep sea species to its 50-foot-long relative, grab prey with their two longest tentacles. And all squids use their eight arms to carry prey to their mouths. But unlike other squids, the deep sea squid's left eye is much larger than its right one. Each eye works differently, but no one's sure why. How do you think the different-sized eyes might help this animal survive?

Të gjithë kallamarit, që nga kjo specie 30 centimetërshe, deri tek kushëriri i saj 15 metërsh, kapin viktimën e tyre me dy nofullkëmbët e tyre më të gjata. Të gjithë kallamarit përdorin tetë nofullkëmbët e tyre për ta përcjellur ushqimin deri tek goja. Por për dallim nga kallamarit e tjerë, kallamari i detit të thellë e ka syrin e majtë shumë më të madh se syrin e djathtë. Secili sy funksion ndryshe, por askush nuk e di tamam pse. Si mendoni që madhësitë e ndryshme e syve i ndihmojnë kësaj shtaze të mbijetojë?

Gaforrja vetmitare



Hermit crab

Hermit crab

Pagurus samuelis [size: to 1 in. (2.5 cm)]

A hermit crab wears an empty snail shell to protect its soft body. The back legs hold the shell on tight. As the crab grows, it needs bigger shells. One hermit crab will even steal a good shell from another crab.


Though a hermit crab threatens and fights with its large claws, it's not a hunter. This crab eats seaweeds and dead animals.

Gaforrja vetmitare mban një shtëpizë të zbrazët kërmilli në shpinë për ta mbrojtur trupin e saj të butë. Këmbët e pasme e mbajnë shtëpizën fortë. Për deri sa gaforrja rritet, asaj i duhen shtëpiza më të mëdha. Një gaforre vetmitare mund edhe ta vjedh një shtëpizë të mirë nga një gaforre tjetër.

Edhe pse gaforrja vetmitare frikëson dhe lufton me kthetrat e saj të mëdha, ajo nuk është grabitqare. Kjo gaforre ha alga dhe shtazë të ngordhura.



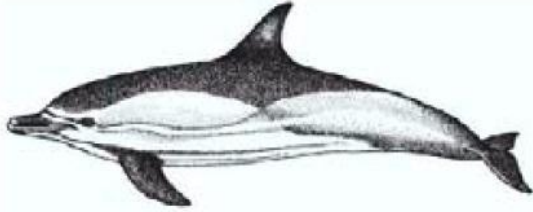
Balena e kaltër

 <p data-bbox="443 646 618 682">Blue whale</p>	<p data-bbox="834 283 1339 346">Blue whale <i>Balaenoptera musculus</i> [size: to 100 ft. (30.5 m)]</p> <p data-bbox="834 378 1339 535">Largest of all living animals, the 160-ton blue whale consumes some fairly-small prey. Lunging open-mouthed at schools of shrimplike krill, this baleen whale can engulf and strain four tons of food daily.</p> <p data-bbox="834 567 1339 682">The 24-foot long newborn blue whale is an impressive eater, too. Drinking 130 gallons of milk a day, the calf can double its weight in one week.</p>
--	--

Edhe pse është më e madhja nga të gjitha kafshët ekzistuese, gjahu i kësaj balene 160 tonëshe është relativisht i vogël. Ajo pret me gojë të hapur turma të mëdha krijesash që ngjajnë me karkalecat e detit. Kjo balenë mund të gllabërojë dhe shtrydh katër tonelata ushqim në ditë.

I posalinduri 7 metërsh ka dëshirë të madhe të hajë gjithashtu. Duke pirë 490 litra qumësht në ditë, foshnja mund ta dyfishojë peshën për një javë.

Delfini i zakonshëm

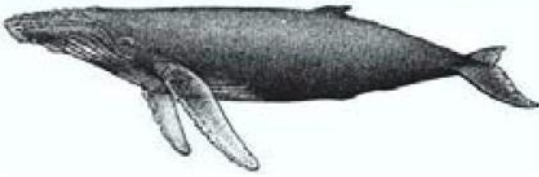
 <p data-bbox="391 1455 673 1491">Common dolphin</p>	<p data-bbox="834 1092 1263 1155">Common dolphin <i>Delphinus delphis</i> [size: to 8.5 ft. (2.6 m)]</p> <p data-bbox="834 1186 1339 1375">These slender dolphins live and travel in huge groups that can cover several square miles. Even in pods of a hundred or more, the dolphins protect each other. When one is injured, the others take turns supporting it so it doesn't drown.</p> <p data-bbox="834 1407 1291 1501">In some countries, people still hunt and eat dolphins. Thousands more die each year, accidentally caught in fish nets.</p>
--	---

Këta delfinë të dobët jetojnë dhe udhëtojnë në grupe aq të mëdha sa mund të përfshijnë shumë kilometra katrorë. Edhe në tufa prej njëqind e më shumë, delfinët e mbrojnë njëri tjetrin. Kur ndonjëri është i lënduar, të tjerët e bëjnë me rradhë mbartjen e tij që ai të mos fundoset.

Në disa vende, njerëzit ende gjuajnë dhe hanë delfinë. Njëmijë të tjerë vdesin çdo vit nga kapjet aksidentale me rrjeta peshkimi.



Balena gungaçe

 <p data-bbox="396 646 669 682">Humpback whale</p>	<p data-bbox="834 289 1029 317">Humpback whale</p> <p data-bbox="834 319 1344 346"><i>Megaptera novaeangliae</i> [size: to 51 ft. (15.6 m)]</p> <p data-bbox="834 380 1344 499">Humpback whales travel between their Arctic feeding grounds and tropical breeding grounds. Some migrate to Hawaii and some to Mexico; a few visit both sites in different years.</p> <p data-bbox="834 533 1357 682">In the breeding areas, the males display their great vocal range with songs that may warn off other males or attract females. As they sing, the whales gradually alter their song, so each year it's a different melody.</p>
--	--

Balenat gungaçe udhëtojnë ndërmjet Arktikut (Arctic), ku ushqehen dhe viseve tropikale, ku shumëzohen. Disa migrojnë në Hauai (Hawaii) e disa në Meksikë (Mexico); një numër i vogël syresh i vizitojnë te dy vendet në vite të ndryshme.

Në zonat ku shumëzohen, meshkujt balena shfaqin aftësitë e tyre vokale me këngë të cilat i largojnë meshkujt e tjerë ose i ndjellin femrat. Kur këndojnë, balenat gradualisht e ndërrojnë këngën, kështu që çdo vit ka një melodi ndryshe nga viti i mëparshëm.

Vidra e detit

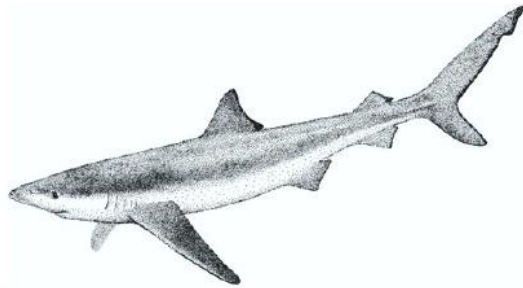
 <p data-bbox="454 1501 604 1537">Sea Otter</p>	<p data-bbox="834 1136 938 1163">Sea otter</p> <p data-bbox="834 1165 1224 1192"><i>Enhydra lutris</i> [size: to 5.5 ft. (1.7 m)]</p> <p data-bbox="834 1226 1360 1346">For warmth, the sea otter relies on its thick fur coat with 600,000 hairs per square inch. The otter spends nearly half its waking hours grooming its fur coat to keep it waterproof.</p> <p data-bbox="834 1379 1360 1499">The otter dives for shellfish, then eats lying on its back at the surface. Because it consumes abalones and crabs, the otter sometimes competes with people for food.</p>
---	--

Për ngrohje, vidra e detit mbështeten në gëzofin e trashë prej 600,000 qimeve në një inç katror. Kur është zgjuar, vidra e kalon përafërsisht gjysmën e kohës së saj duke krehur gëzofin e saj që ta mbajë atë të padepërtueshëm nga uji.

Vodra zhytet për të gjetur butakë dhe pastaj i han ata duke u shtrirë në shpinë. Ngaqë han guaca dhe gaforre, vidra ndonjëherë garon me njerëzit për ushqim.



Peshkaqeni i kaltër



Blue shark

Blue shark

Prionace glauca [Size: to 13.5 ft. (4 m)]

Blue sharks usually live offshore but visit the nearshore waters of Monterey Bay in late summer and fall. They make seasonal migrations of thousands of miles. Sleek and graceful, they use their front fins for gliding, a swimming method that is especially efficient at low speeds.

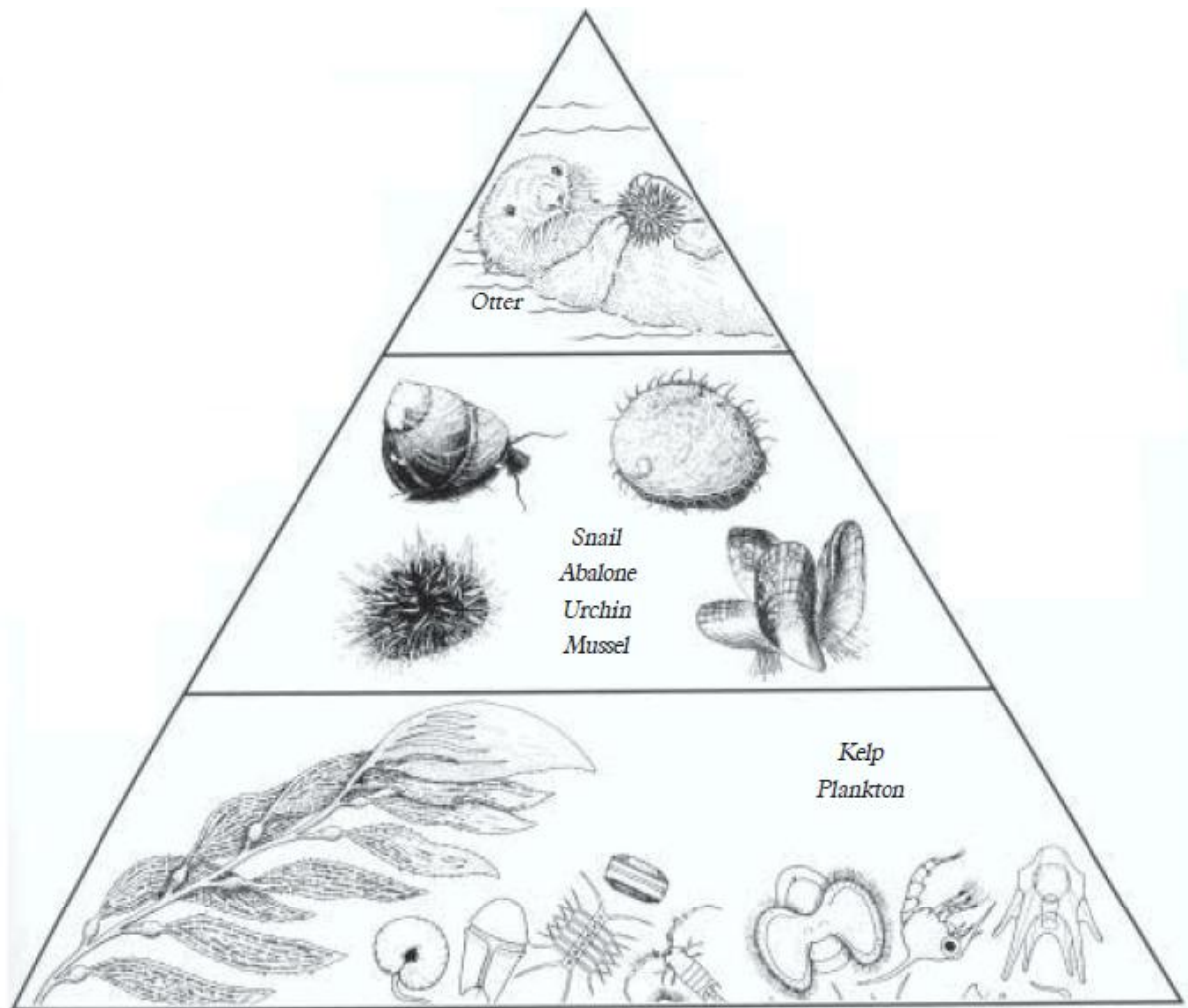
Blue sharks feed mostly on fishes and squid.

Peshkaqenët e kaltër zakonisht jetojnë në det të hapur por nganjëherë e vizitojnë bregdetin e Monterey Bej (Monterey Bay) në verën e vonë ose në vjeshtë. Ata bëjnë migrime sezonale prej mijëra kilometrash. Të lëmuar dhe elegantë, ata e përdorin fletën e përparme për rrëshqitje, metodë kjo e cila është veçanërisht e frytshme në shpejtësi të vogla.

Peshkaqenët e kaltër më së shumti hanë peshq dhe kallamari.



(HO-DETI-02)



Thank you for making the Learning Centers Network a reality.

Since 1999, Balkan Sunflowers Kosovo programs have included Let's Care for Our Kosovo environmental project, city parks in Peja and Gjilan, water conservation campaigns, projects with children in towns and villages, Scouting, youth video workshops, Great Films that Change Our World, and many others. The Learning Centers Network project is a natural progression of Balkan Sunflowers' years working with Roma, Ashkali and Egyptians communities.

The Learning Centers Network has received outstanding support from our wonderful donors. Thank you!

Sunshine Lady Foundation
United Nations Children's Fund (UNICEF)
Kosovo Foundation for Open Society (KFOS)
Royal Norwegian Embassy
Czech Development Agency / People in Need
Diakonie Auslandshilfe
Embassy of the United States of America
Office of Grand Duchy of Luxembourg
Organization for Security and Co-Operation in Europe (OSCE)
Alan and Nesta Ferguson Trust
KFOR CIMIC
Austrian Development Agency
Foreign and Commonwealth Office of the United Kingdom
Embassy of the Kingdom of the Netherlands
United Nations Development Program (UNDP)
Embassy of Finland
Municipality of Prishtina
Municipality of Shtime
Churches of Nenagh Ireland
Foundation for Democratic Initiatives (FDI)
The Playground
United Nations Population Fund (UNFPA)

The Learning Centers Network provides pre-primary programs, language club, homework help, peer tutoring, parent outreach, and materials to Kosovo's most marginalized and vulnerable children. We provide children with the resources and support to not just stay in school but to succeed in school. The staff and tutors of the Learning Centers every day demonstrate their leadership and vision, pride and strength, humor and good sense, and their determination for education to be a success for all of their kids. The Summer Program is dedicated to them.