

Disa udhëzime për përdorimin e lojës Bingo.

Përveç përdorimit normal të saj si lojë shoqërore, si për fëmijët e moshës shkollore në klasë dhe jashtë kontekstit shkollor (shih udhëzimet), gjithashtu edhe për të rinjtë dhe të rriturit, Bingo mund të përdoret për të favorizuar krahasimin ndërkulturor dhe për aktivitete gjuhësore me grada të ndryshme vështirësie.

Në kontekstin shkollorë, aktivitetet e lojës mund të ofrohen në L2 ose në gjuhë të huaj. Pjesëmarrja e fëmijëve të gjuhëve të ndryshme nga ato të propozuara nga loja stimulohet, duke integruar fjalëve ekzistuese në letër, fjalën në gjuhën amtare të fëmijëve.

Në familje, Bingo mund të jetë e dobishme për të mbështetur djemtë dhe vajzat në zhvillimin e aftësive të shkrimit dhe leximit në gjuhën e tyre amtare.

Edhe për të rriturit, loja mund të jetë stimuluese për të mësuar fjalë të reja në gjuhë të tjera, veçanërisht në gjuhët zyrtare të Provincës Autonome të Bolzanos – Alto-Adige-s/Tirolit Jugor (gjermanisht, italisht dhe ladino).

Propozimet e mëposhtme duhen kuptuar si sugjerime pa asnjë pretendim plotësie.

1. Kërko dhe gjej fjalën	Shpërndani të hapura në tryezë të gjitha letrat e ilustruara dhe ftoni lojtarët të: <ul style="list-style-type: none">• Emëroni një fjalë dhe kërkoje lojtarëve të gjejnë letrën me figurën përkatëse.• Mblidhni letrat sipas fushës tematike: qytet, fshat, mal, pyll, liqen, fermë, kohë e lirë, lojë, ushqim, traditë. Mundësisht gruponi brenda çdo fushe foljet dhe emrat.• Një tjetër klasifikim i mundshëm është ai fonologjik. Kërkoje pjesëmarrësve të grumbullojnë të gjitha fjalët me të njëjtin tingull (për shembull "sch") dhe më pas ti shkruajnë.• Kërkoni midis letrave fjalët që, në gjuhë të huaja të ndryshme kanë një tingull të ngjashëm, pavarësisht nga kuptimi i vetë fjalës. Kjo mund të jetë një stimulim për të mësuar fjalë të reja në gjuhë të tjera.• Lojëra me fjalë dhe shkronja: lojtarët dhe lojtaret grumbullojnë letrat me figura që fillojnë me "A", "B" etj.• Zgjidhni një letër dhe duke u nisur nga figura që paraqitet, krijoni një histori të shkurtër në lidhje me atë përmbajtje (p.sh. Çfarë jeni mësuar të bëni, çfarë po mësoni, një ngjarje që ka ndodhur etj.). I njëjti aktivitet mund të zhvillohet duke tërhequr 2 ose 3 letra dhe duke krijuar një histori apo tregim në përshtatje me figurat.
2. Lojëra me pyetje dhe përgjigje	Tërhiqni rastësisht një letër dhe pyesni grupin ose partnerin/en nëse punoni në çift, pyetje në lidhje me figurën e paraqitur. Psh. Kush di të bëj ski? Kujt i pëlqen patinazhi? Si u veshët për karnavalet?
3. Gjëgjëza: "Unë shoh, unë shoh, Diçka që ti nuk sheh...."	Një grup prej 2 deri maksimumi 5 fëmijë ulen përreth letrave të hapura. Njëri/a prej tyre identifikon një nga objektet përkatëse të letrave dhe pa i treguar të tjerëve, por duke përshkruar disa nga karakteristikat e objektit: "Unë shoh, unë

	<p>shoh, diçka që ti nuk sheh... është e kuqe, e vogël, e ëmbël dhe mund të hahet". Fëmijët e tjerë përpiqen të gjejnë se për çfarë bëhet fjalë. Kush e gjen mund të zgjedhë objektin tjetër për gjëegjëzën.</p>
<p>4. Loja e valixhes</p>	<p>Për të luajtur, është e nevojshme të zgjidhni midis 102 letrave, vetëm ato që përfaqësojnë objekte të cilat mund të transportohen në valixhe. Këtyre u shtohen edhe 4 - 5 letra të tjera, të cilat përfaqësojnë objekte sigurisht jo të transportueshme. Të gjitha letrat e zgjedhura vendosen në qendër, u tregohen pjesëmarrësve dhe më pas mbulohen. Loja fillon me një lojtar i cili thotë : "Unë do të përgatis valixhen dhe do të vendos brenda ..." dhe emëron një objekt duke u përpjekur të mbaj mend ato sende të cilat janë të përzgjedhura për lojën. Më pas vazhdon duke zbuluar një nga letrat në tryezë në mënyrë që të gjithë lojtarët e tjerë ta shohin. Nëse letra pëkatëse përputhet me atë që ka emëruar lojtari e fiton atë: e vendos letrën pranë tij, të mbuluar dhe vazhdon duke emëruar një tjetër objekt për të vendosur në valixhe.. Nëse letra nuk përputhet, ajo kthehet në tryezë e mbuluar dhe radha kalon te lojtari tjetër i cili nuk mund të emërojë objektin e sapo parë.</p> <p>Kush tërheq një letër me një objekt që nuk mund të vendoset në valixhe, duhet të tregojë se mban mend gjithçka që ka vendosur në valixhe deri në atë moment, ose letrat që ka pranë tij pa i parë. Nëse arrijnë ta kryej, atëherë duhet të mbaj të gjitha letrat e tij;</p> <p>në rast se harron të përmendi ndonjë, lojtari duhet ta vendosi përsëri letrën në qendër. Në këtë rast letra me objektin që nuk mund të qëndrojë në valixhe del nga loja, përveç se, lojtari që e ktheu e ka valixhen bosh në atë moment; në këtë rast letra duhet vendosur mbi tavolinë e mbuluar.</p> <p>Loja përfundon kur nuk kanë mbetur më objekte për të vendosur në valixhe; fiton ai lojtar që në valixhe ka numrin më të madhe me objekte!</p>



Koordinierungsstelle für **Integration**
 Servizio di coordinamento per **l'integrazione**
 Coordinamënt **por l'integraziun**

